



Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2018/2019

**TeSP - Web e Dispositivos Móveis**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 12718/2016 - 19/10/2016

**Ficha da Unidade Curricular: Design de Interfaces**

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 62008

Área de educação e formação: Design

**Docente Responsável**

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto Convidado

**Docente(s)**

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto Convidado

**Objetivos de Aprendizagem**

1. Definir conceitos de design de UI, UX, IxD e Usabilidade 2. Identificar os principais disp. e plataformas móveis e suas especificidades. 3. Aplicar princípios e orientações de design de UI 4. Entender o processo, identificar e usar ferramentas de design de UI. 5. Desenvolver projeto design UI

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

1. Definir conceitos de design de User Interfaces (UI), User Experience (UX), Design de Interação (IxD) e Usabilidade
2. Identificar os principais dispositivos e plataformas móveis e suas especificidades
3. Aplicar princípios e orientações de design de UI
4. Entender o processo, identificar e usar ferramentas de design de UI
5. Desenvolver projeto design UI

**Conteúdos Programáticos**

1. Conceitos
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
3. Design de Interfaces de Utilizador (UID)
4. Projeto de design de UI para uma aplicação móvel

#### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Conceitos
  - 1.1. Design de Interface do Utilizador (UI - User Interface)
  - 1.2. Design de Interação (Ix - Interaction)
  - 1.3. Design de Experiência do Utilizador (UX - User Experience)
  - 1.4. Usabilidade
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
  - 2.1. Tipos de dispositivos e plataformas móveis
  - 2.2. Limitações, possibilidades e contexto de utilização
3. Design de Interfaces (UI)
  - 3.1. Princípios de design
  - 3.2. Orientações para o design UI nas diferentes plataformas móveis
  - 3.3. Processo e ferramentas desenvolvimento de UI
4. Projeto de design de UI para uma aplicação móvel

#### **Metodologias de avaliação**

Época de Frequência: Trabalho Projeto. Dispensados da aval. final alunos com nota  $\geq 10$  e presença  $\geq 2/3$  das aulas. Época de Exame/Recurso: Admitidos alunos que não se enquadrem nos critérios da avaliação da época de frequência. Trabalho Projeto.

#### **Software utilizado em aula**

Adobe Illustrator.  
Adobe Photoshop.  
Adobe XD (Experience Design CC).

#### **Estágio**

Não aplicável.

#### **Bibliografia recomendada**

- WOOD, D. (2014). *Basics Interactive Design: Interface Design* Londres: Bloomsbury
- CAMPOS, P. e FONSECA, M. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces* Lisboa: FCA
- HOOBER, S. e BERKMAN, E. (2012). *Designing Mobile Interfaces* California: O'Reilly
- LIDWELL, W. e Holden, K. e Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design: a cross-disciplinary reference* Massachusetts: Rockport Publishers

#### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

1vs1; 2vs2; 3vs3,4; 4vs5

### **Metodologias de ensino**

1. Aulas expositivas e demonstrativas (de cariz teórico-práticas), com apoio audiovisual; 2. Aulas práticas com resolução de exercícios práticos, desenvolvimento e acompanhamento do projeto.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

1 vs 1, 2, 3, 4; 2 vs 3, 4, 5

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não aplicável.

### **Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

---

### **Docente responsável**

**Ana Isabel e Sousa do Carmo**

Digitally signed by Ana Isabel e Sousa do Carmo  
Date: 2019.02.18 16:15:13 Z

**Júlio César  
Moita Jorge  
Ruivo da Silva**

Digitally signed by Júlio  
César Moita Jorge Ruivo  
da Silva  
Date: 2019.06.19 00:45:48  
+01'00'

