



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Pós-graduação em Design Multimédia	ANO LETIVO	2013/2014
--------------	------------------------------------	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTATO
DESIGN DE INTERFACES MÓVEIS	1.º	2.º	5	135	50

DOCENTE:	Ana do Carmo – Assistente Convidada (59%)
-----------------	---

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

- Compreender o processo de desenvolvimento de UI (*User Interfaces* – UI) para dispositivos móveis
- Aplicar técnicas e boas práticas de design de pequenas UI para dispositivos móveis
- Desenvolver um projeto de design de UI de uma app para dispositivos móveis

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Dispositivos móveis e o processo de desenvolvimento de UI
- Orientações para o desenvolvimento de UI: Android, iOS e Windows Phone
- Design de Interfaces com Adobe Illustrator e Adobe InDesign
- Projeto de design de uma app para iPad

METODOLOGIA

Aulas expositivas e demonstrativas com apoio audiovisual. Desenvolvimento de exercícios exemplificando e confirmando os conhecimentos adquiridos. Realização de trabalho de projeto de design de UI de uma app para iPad.

BIBLIOGRAFIA E OUTROS RECURSOS

AAVV, **Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book**, Adobe Press, 2012

AAVV, **Adobe InDesign CS6 Classroom in a Book**, Adobe Press, 2012

BLATNER, David, et al, **Real World Adobe InDesign CS6**, Peachpit, 2012

COHEN, Sandee e Burns, Diane, **Digital Publishing with Adobe InDesign CS6**, Peachpit, 2013

HOOBER, Steven e Berkman, Eric, **Designing Mobile Interfaces**, O'Reilly, 2012

MOORE, Rick, **UI Design with Adobe Illustrator: Discover the ease and power of using Illustrator to design Web sites and apps**, Adobe Press, 2012

STEANE, Jamie, **The Principles & Process of Interactive Design**, Bloomsbury, 2014



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

TIDWELL, Jenifer, **Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design**, 2.^a edição, O'Reilly, 2010

WOOD, Dave, **Basics Interactive Design: Interface Design – An introduction to visual communication**

in UI design, Bloomsbury, 2014

RECURSOS ONLINE

Android UI Guidelines

<http://developer.android.com/design/get-started/ui-overview.html>

Digital Publishing Suite / Help and tutorials

<https://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/topics.html>

iOS UI Guidelines

<https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/index.html>

Manual Adobe Illustrator CC em formato PDF

http://helpx.adobe.com/pdf/illustrator_reference.pdf

Manual Adobe InDesign CC em formato PDF

http://helpx.adobe.com/pdf/indesign_reference.pdf

Windows Mobile UI Guidelines

<http://msdn.microsoft.com/library/windows/apps/hh465424.aspx>

AVALIAÇÃO

1. Avaliação contínua

- 1.1. Para se integrarem neste método de avaliação os alunos deverão cumprir os seguintes critérios:
 - a) Presença em, pelo menos, 2/3 (dois terços) das aulas leccionadas.
 - b) Realização de todos os trabalhos propostos durante o semestre, com uma classificação igual ou superior a 10 (dez) valores.
 - c) Os trabalhadores-estudantes, deverão contactar a professora para acertar a metodologia da realização dos trabalhos. Sem este compromisso, e sem a realização efetiva dos trabalhos, propostos e acordados, apenas poderão realizar a Avaliação final.
- 1.2. Serão dispensados da realização da Avaliação final (Exame), os alunos que obtenham classificação igual ou superior a 10 (dez) valores no método de avaliação contínua.

2. Avaliação final (nas épocas de exames estabelecidas)

- 2.1 Serão admitidos os alunos que não se enquadrem nos critérios estabelecidos para a avaliação contínua.
- 2.2 A avaliação final realiza-se mediante a apresentação de um trabalho.

Ana do Carmo – Assistente Convitada (59%)