

### TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Plano TeSP

### Ficha da Unidade Curricular: Design para plataformas móveis

ECTS: 5; Horas - Totais: 130.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617512

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

#### Docente Responsável

Ana Isabel e Sousa do Carmo

#### Docente e horas de contacto

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Assistente Convidado, TP: 60;

#### Objetivos de Aprendizagem

1. Definir conceitos de design de UI, UX, Ix 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 as ferramentas de design de UI
5. Desenvolver projeto design UI

#### Conteúdos Programáticos

1. Conceitos
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
3. Design de Interfaces (UI)
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

Contínua: Trabalho Projeto. Dispensados da aval. final alunos com nota  $\geq 10$  e presença  $\geq 2/3$  das aulas.  
Final: Admitidos alunos que não se enquadrem nos critérios da aval. contínua. Trabalho Projeto.

#### Software utilizado em aula

Adobe Illustrator.

Adobe Photoshop.

Adobe Experience Design CC.

**Estágio**

Não aplicável.

**Bibliografia recomendada**

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

**Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

1vs1  
2vs2  
3vs3  
3vs4  
4vs5

**Metodologias de ensino**

1. Aulas expositivas e demonstrativas (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**

1vs1  
1vs2  
1vs3  
2vs3  
1vs4  
2vs4  
2vs5

**Língua de ensino**

Português

**Pré requisitos**

Não aplicável.

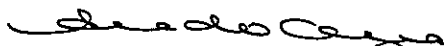
**Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

**Observações**

---

**Docente Responsável**



**Diretor de Curso, Comissão de Curso**



**Conselho Técnico-Científico**

