

**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 disp. 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
- 3.4. Desenvolvimento de UI com Adobe Illustrator e Photoshop
- 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.

#### **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
- MOORE, R. (2012). *UI Design with Adobe Illustrator: Discover the ease and power of using Illustrator to design Web sites and apps*. California: Peachpit

#### **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.

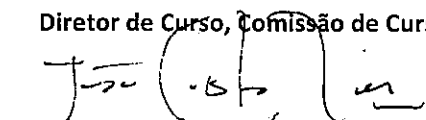
**Observações**

---

**Docente Responsável**



**Diretor de Curso, Comissão de Curso**



**Conselho Técnico-Científico**

