

| | | | | | |
|--------------------------|----------------------|-------------------|--|--------|---------------------|
| Unidade Curricular | Design de Interfaces | Área Científica | Audiovisuais e Produção dos Média | | |
| Licenciatura em | Multimédia | Escola | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela | | |
| Ano Letivo | 2023/2024 | Ano Curricular | 2 | Nível | 1-2 |
| Créditos ECTS | 6.0 | | | | |
| Tipo | Semestral | Semestre | 2 | Código | 9213-656-2202-00-23 |
| Horas totais de trabalho | 162 | Horas de Contacto | T - | TP 60 | PL - |
| | | | TC - | S - | E - |
| | | | OT - | O - | |

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Catarina Machado Almeida

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Identificar os vários módulos de um processo interativo que conduzem à conceção ideal de uma interface para um produto multimédia
2. Compreender como se equaciona, implementa e avalia um cenário de comunicação humano-computador
3. Aplicar de forma adequada os princípios de design na conceção da interface de produto multimédia
4. Analisar com espírito crítico e com bases informativa, formativa e analítica a área do design de interfaces multimédia
5. Compreender o design iterativo e as suas diferentes fases

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

User Experience & User Interface; Design de Interação; Design Thinking; Design Visual; Interfaces para dispositivos móveis

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. User Experience & User Interface
 - Introdução a UX (User Experience).
 - Factores que contribuem para uma boa experiência (do utilizador).
 - O que é UX e UI? O que é a Usabilidade?
 - Princípios de Design (de interfaces) e Usabilidade.
 - Ferramentas online, processos criativos e metodologias de trabalho.
 - Estrutura da informação, grelhas, wireframes, mockups e prototipagem.
 - Desenho da navegação, hierarquia visual de conteúdos.
 - Criação de interfaces gráficas.
 - Testes de utilizador, avaliações heurísticas, análise de resultados.
2. Design de Interação
 - Definição e contextualização.
 - Processo de comunicação.
 - Processo de design de interação.
 - Utilizadores/Dispositivos/Ambiente.
 - Necessidades e requisitos.
 - Dispositivos de interação.
 - Estilos de interação.
 - Interação Humano-Computador.
3. Design Thinking
 - Design centrado no utilizador.
 - Design iterativo.
4. Design Visual
 - Tendências no design de interfaces.
 - Displays e Dispositivos (dimensões e margens de segurança).
 - Desenho de ecrãs.
 - Cor e Tipografia.
 - Princípios de design gráfico.
5. Interfaces para dispositivos móveis
 - Especificidades.
 - Interação.
 - Desenho de ecrãs.

Bibliografia recomendada

1. Buxton, B. (2007). Sketching user experiences: getting the design right and the right design. Morgan Kaufman.
2. Cooper, A, Reimann, R, Cronin, D, Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. John Wiley & Sons Inc.
3. Gonçalves, D., Fonseca, M., Campos, P. (2017). Introdução ao Design de Interfaces (3ª ed). FCA.
4. Moggridge, B (2010). Designing interactions. MIT Press.
5. Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. (2023). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley & Sons Inc.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Horas presenciais: Apresentação de conteúdos, reflexão e debate. Desenvolver exercícios práticos de aplicação de conceitos, recorrendo a ferramentas de composição gráfica. Realização de fichas de avaliação individuais. Horas não presenciais: Desenvolver trabalhos práticos de desenho de interfaces.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Prova Intercalar Escrita - 25% (Avaliar a aprendizagem dos conteúdos leccionados (nota mínima de 7 valores).)
 - Projetos - 75% (Projetos de desenvolvimento de interfaces visuais. Assiduidade em 80% das aulas lecionadas.)
2. Época Recurso e Especial - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Prova Intercalar Oral - 30% (Avaliar a aprendizagem dos conteúdos leccionados (nota mínima de 7 valores).)
 - Projetos - 70% (Avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces visuais (nota mínima de 7 valores).)

Alternativas de avaliação

3. Alunos em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

- Prova Intercalar Oral - 25% (Avaliar a aprendizagem dos conteúdos leccionados (nota mínima de 7 valores).)
- Projetos - 75% (Avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces visuais (nota mínima de 7 valores).)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

| | | | |
|--------------------------|-----------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Catarina Machado Almeida | Ana Lucia Jesus Pinto | Barbara Costa Vilas Boas Barroso | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 04-03-2024 | 03-05-2024 | 05-05-2024 | 08-05-2024 |