

Unidade Curricular	Conceção de Interfaces Gráficas	Área Científica	Ciências Informáticas							
CTeSP em	Desenvolvimento de Software	Escola	Escola Superior de Tecnologia e de Gestão de Bragança							
Ano Letivo	2025/2026	Ano Curricular	1	Nível	0-1	Créditos ECTS	3.0			
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	4088-713-1102-00-25					
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T -	TP 10	PL 20	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) Paulo Alexandre Vara Alves, Eduardo Carvalho Nunes, João Paulo Baptista Pereira

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Conhecer as principais questões associadas à ergonomia de software e experiência do utilizador (Ux)
2. Identificar os princípios da usabilidade e da acessibilidade de interfaces
3. Conhecer os princípios orientadores do design gráfico digital
4. Conhecer o processo de desenho de uma interface gráfica para aplicações web e móveis usando uma ferramenta de desenho gráfico

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Ergonomia da interface humano-computador. Princípios de experiência do utilizador (Ux). Princípios de usabilidade e de acessibilidade em interfaces gráficas. Design gráfico digital. Ferramentas para o desenho de interfaces gráficas.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Criatividade
 - Tendências de design gráfico
 - Evolução de interfaces
 - Ferramentas
 - Design e Inovação
2. Ergonomia de Software
 - Dispositivos físicos
 - Reconhecimento e dispositivos de input
 - Menus e a sua interação
 - Formulários e manipulação direta
3. Usabilidade e Acessibilidade
 - O Modelo processamento humano (MPH)
 - As implicações dos sentidos humanos
 - Ciclo de interação de Norman
 - Sistema cognitivo
 - Testes de usabilidade com utilizadores
 - Acessibilidade
4. Experiência do Utilizador (UX)
 - Princípios de experiência de utilizador
 - Análise de princípios de UX para interfaces web
 - Análise de princípios de UX para interfaces mobile
5. Wireframes, Mockups e Protótipos
 - Design e prototipagem
 - Fidelidade
 - Wireframes
 - Mock-Ups
6. Desenho de interfaces gráficas (UI)
 - Desenho de interfaces para web
 - Desenho de interfaces para dispositivos móveis
 - Desenho colaborativo de interfaces
 - Utilização de plug-ins e recursos de design

Bibliografia recomendada

1. R. Lal, Digital Design Essentials: 100 ways to design better desktop, web, and mobile interfaces, Rockport Publishers, 2013
2. J. Levy, UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want, O'Reilly Media, 2015
3. D. Gonçalves, M. J. Fonseca, P. Campos, Introdução ao design de interfaces, FCA, 2017

Métodos de ensino e de aprendizagem

Exposição teórica de conceitos acompanhada pela discussão prática de exemplos modelo. Aplicação dos conceitos através da resolução de pequenos exercícios práticos que exemplifiquem a sua utilização. Desenvolvimento de um projeto final integrador dos conceitos abordados.

Alternativas de avaliação

1. Alternativa 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso)
 - Exame Final Escrito - 40%
 - Trabalhos Práticos - 60%
2. Alternative 2 - (Ordinário, Trabalhador) (Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Paulo Alexandre Vara Alves	Tiago Miguel Ferreira Guimaraes Pedrosa	Paulo Jorge Teixeira Matos	José Carlos Rufino Amaro
06-10-2025	15-10-2025	17-10-2025	01-11-2025