

Unidade Curricular	Design de Interação	Área Científica	Audiovisual e Produção dos Media		
CTeSP em	Comunicação Digital	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	1	Nível	0-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 4079-590-1003-00-21		

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) Jose Pedro de Oliveira Rosado

#### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Identificar os vários módulos de um processo iterativo que conduzem à conceção ideal de um interface para um produto multimédia.
2. Compreender como se equaciona, implementa e avalia um cenário de comunicação pessoa-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.

#### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não aplicável.

#### Conteúdo da unidade curricular

Função do Designer. Perceção visual. Bases do design. Design de interação (interface, navegação, sistema). Design de navegação ( menus, acessibilidade).

#### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Função do Designer
2. Perceção visual
3. Bases do design: -Processo de design -Formas primárias -Tipografia -Imagem -Cor -Texto -Téc. visuais
4. Design de interação (D. I. ) -Definição e contextualização -Processo de comunicação -Acessibilidade
5. Design de navegação: -Estrutura da informação -Navegabilidade -Organização -Interface

#### Bibliografia recomendada

1. Laurel, B. (1990). The art of human-computer interface design. Addison- Wesley Publishing Company, ISBN: 9780201517972.
2. Gordon, B. & Gordon, M. (2002). O Guia Completo do Design Gráfico Digital. Lisboa: Livros e Livros. ISBN: 9789727911035.
3. Lynch, P. & Horton, S. (2009). Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites (3ª ed). Yale University Press. ISBN: 9780300137378.
4. Filho, J. (2000). Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma (5ª ed. ). São Paulo: Escrituras editora e Distribuidora e Livros. ISBN: 8586303577.
5. Preece, J. , Rogers, Y. & Sharp, H. (2005). Design de Interação. Bookman. ISBN: 9788536304946.

#### 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, e estudos de casos. Horas não presenciais: Desenvolver trabalhos de investigação para apreensão de conceitos teóricos e trabalhos práticos de desenho de interfaces.

#### Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)  
- Trabalhos Práticos - 100% (Trabalho prático para avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces. Nota mínima de 8 valores.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)  
- Projetos - 100% (Desenvolver um projeto de design de interface.)

#### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

#### Validação Eletrónica

Jose Pedro de Oliveira Rosado	Raquel Cristina Sousa Pires	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
02-03-2022	09-03-2022	11-03-2022	12-03-2022