INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Design de Interação	Área Científica	Audiovisual e Produção dos Media
CTeSP em	Comunicação Digital	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2021/2022	Ano Curricular	1
Nível	0-1	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	4079-590-1003-00-21		

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 Tutórica; 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 Distribuida - (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

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.