

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	2022/2023	Ano Curricular	2	Nível	1-2					
Créditos ECTS	6.0									
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	9213-656-2202-00-22					
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 (arquitetura da informação), grelhas, wireframes, mockups e prototipagem.
 - Desenho (mapa) 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 Pessoa-Máquina
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 (2012). Sketching user experiences: getting the design right and the right design. San Francisco: Morgan Kaufman. ISBN10: 0123819598
2. Cooper, A, Reimann, R & Cronin, D (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. New York: John Wiley & Sons Inc. ISBN10: 1118766571
3. Gonçalves, D., Fonseca, M. & Campos, P. (2017). Introdução ao Design de Interfaces (3ª ed). Lisboa: FCA. ISBN: 9789727228706
4. Moggridge, B (2010). Designing interactions. Cambridge: MIT Press. ISBN10: 0262134748
5. Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H. (2015). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. New York: John Wiley & Sons Inc. ISBN10: 1119020751

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. 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)
 - Apresentações - 25% (Apresentação oral individual - avaliar capacidade de argumentação e conceitos aprendidos.)
 - Projetos - 75% (Avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces visuais (nota mínima de 7,5 valores).)
2. Avaliação Recurso - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Prova Intercalar Oral - 30% (Avaliar a aprendizagem dos conteúdos leccionados.)

Alternativas de avaliação

- Projetos - 70% (Avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces visuais (nota mínima de 7,5 valores).)
- 3. Alunos em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Prova Intercalar Oral - 25% (Avaliar a aprendizagem dos conteúdos leccionados.)
 - Projetos - 75% (Avaliar o processo de desenvolvimento de interfaces visuais (nota mínima de 7,5 valores).)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Catarina Machado Almeida	Ana Lucia Jesus Pinto	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
24-02-2023	12-03-2023	13-03-2023	14-03-2023