

DESIGN PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Mestrado em Design Digital

Código: 20603

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Nuno Duarte Martins

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 105h

ECTS: 5,0

Objetivos

- Planear, documentar e gerir um projecto de um aplicação móvel
- Utilizar nomenclatura de padrões de design específicos de uma plataforma móvel, e suas características, de modo a colaborar efectivamente com programadores
- Aplicar padrões de design específicos a uma plataforma móvel
- Integrar design visual sobre padrões de design
- Desenvolver protótipos interactivos das soluções estáticas desenvolvidas
- Testar a usabilidade e melhorar a experiência de utilizador
- Apresentar e argumentar os seus projectos

Resultados da Aprendizagem

- Metodologia projectual aplicada à área de Design para Dispositivos Móveis
- Capacidade de definir uma estratégia móvel para um produto
- Conhecimento das particularidades técnicas e de experiência de utilizador de desenhar para um dispositivos móvel
- Domínio de ferramentas de esquematização, desenho e prototipagem
- Noção da importância de iteração, de como o design digital permite avaliar ideias e melhorá-las
- Competências a nível de apresentação e argumentação das escolhas de design de um projecto

Conteúdos Programáticos

- Introdução à área de dispositivos móveis, características e interação
- Documentação e ideação de projecto
- Design visual e utilização de padrões de design
- Experiência de utilizador e usabilidade
- Prototipagem interactiva

Bibliografia Recomendada

Tidwell, Jennifer (2010). Designing Interfaces, 2nd Edition. O'Reilly Media. Print

Wroblewski, Luke (2011). Mobile First. A Book Apart, 2011. Print

iOS Human Interface Guidelines. Retirado em Fevereiro 05, 2017 <https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/overview/design-principles/>

Android Design. Retirado em Fevereiro 05, 2017 <https://developer.android.com/design/index.html>

Material Design Guidelines. Retirado em Fevereiro 05, 2017

Facebook Design. Retirado em Fevereiro 05, 2017 <http://facebook.design/toolsandresources/>
Android UX. Retirado em Fevereiro 05, 2017 <http://androidux.com/>

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos estão desenvolvidos para que o estudante possa assimilar os conceitos essenciais para desenvolvimento prático de soluções de design para plataformas móveis. Para desenvolver soluções de design para dispositivos móveis é necessário ter competências em áreas distintas de design - desde usabilidade, experiência de utilizador a design visual - e também conhecimento das características técnicas, para saber o que é possível criar. Através de aulas expositivas os alunos tomam conhecimento com casos de estudo de produtos nesta área, bem como processos, e tem um componente de projecto que lhes permite aplicar os conhecimentos.

Métodos de Avaliação

A avaliação é contínua e individual, sendo fornecido feedback formativo ao estudante relativo ao seu desempenho, nos vários aspectos sobre o qual é avaliado.

A avaliação classificativa é constituída por: exercícios em aula (25%), design de uma app para iOS e Android (40%), protótipo interactivo (20%), relatório e apresentação final (10%), assiduidade, pontualidade, trabalho em equipa, participação e empenho (5%).