

## DESIGN DE INTERFACES

Mestrado em Design Digital

---

Código: 26001

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Nuno Duarte Martins

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 105h

ECTS: 5,0

---

### Objetivos

Nesta UC espera-se que o estudante seja capaz de:

Planear a organização de conteúdos entre várias páginas e dentro das mesmas, bem como a relação hierárquica entre os vários módulos.

Justificar com argumentos válidos a escolha dos elementos gráficos de cada projeto, tais como a adequação das famílias tipográficas e cores ao tema em questão.

Produzir soluções operativas tendo em conta as práticas profissionais e as necessidades emergentes do mercado.

Elaborar criticamente sobre a qualidade e a eficácia das soluções adotadas em cada projeto.

Defender publicamente os projetos realizados.

### Resultados da Aprendizagem

Metodologia projetual aplicada à área do Web Design.

Capacidade de organizar coerentemente a informação no espaço e no tempo.

Reconhecimento do viewport de um ecrã como variável funcional e criativa.

Conhecimento, identificação e aplicação de regras de usabilidade no desenho de interfaces para experiências desejáveis.

Integração harmoniosa em ecossistemas de media existentes, considerando comunicação, plataformas e dispositivos, incluindo as suas propriedades técnicas.

Domínio de ferramentas específicas para prototipagem, desenho, colaboração, testes e produção de deliverables.

Noção do valor do teste e da avaliação de um produto, aplicando metodologias de User Experience Design.

Boas práticas e normas actuais de organização de trabalho.

Capacidade de iniciativa em trabalho individual e colaborativo.

## **Conteúdos Programáticos**

Estrutura e organização visual de informação.

Conceitos de cor, tipografia, legibilidade e composição para ecrã.

Criação de affordances e propriedades dinâmicas em interfaces gráficos.

User experience design e métodos de desenvolvimento de conceitos.

Ciclos de ideação, análise, desenvolvimento e iteração.

Responsive e adaptive Web Design, para desktop e mobile.

Análise de acessibilidade de um interface: abordagens, colheita e análise de dados, métricas de validação.

## **Bibliografia Recomendada**

Krug, Steve (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition). Berkeley, CA: Voices That Matter

Scott Bill, Neil, Theresa (2009). Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions. Newton, MA, EUA : O'Reilly Media

Crumlish, Christian, Malone, Erin (2009). Designing Social Interfaces: Principles, Patterns, and Practices for Improving the User Experience. Newton, MA, EUA : O'Reilly Media

## **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Os tópicos dos conteúdos programáticos estão orientados especificamente para que os estudantes de Design de Interfaces adquiram as competências identificadas. Os conteúdos permitem, por um lado, alicerçar os estudantes nos processos cognitivos que suportam o desenvolvimento das tarefas de avaliação, realização e concepção. Os estudantes entram em contacto com novas ferramentas linguísticas, técnicas e de concepção ao nível de Design de Interfaces que devem ser aplicados ao design em níveis distintos.

A formação em Design de Interfaces reforça nos estudantes a sua capacidade para trabalharem de modo autónomo e desenvolvendo a sua auto-organização.

## **Métodos de Avaliação**

Avaliação formativa e classificativa contínuas. A formação inclui sessões teóricas e expositivas, que informam sessões de trabalho onde os alunos são supervisionados e recebem feedback. Os estudantes são incentivados a discutir o seu trabalho numa perspectiva crítica, informada pela matéria dada, demonstrando a aquisição de conhecimentos. Os instrumentos de avaliação classificativa para aferição da aplicação de conhecimentos são os seguintes: Resolução de exercício diagnóstico em equipa, com interação de turma em apresentações (5%); Criação de um interface web responsive (85%); Elementos de apresentação obrigatória: wireframes (20%), moodboard (5%), maquetes de alta definição (45%), protótipo navegável (10%), deliverable assets (5%). Modelos de página obrigatórios: Acolhimento, galeria de imagens, artigo de texto com imagens, contactos. Elementos de interface obrigatórios: Menu, submenu, galeria, listagem, tabela, slideshow, formulário, mapa de localização. Assiduidade, pontualidade, boa conduta em equipa, motivação, participação e empenho (10%).

Avaliação em época de recurso

De acordo com o regulamento dos Mestrados do IPCA, Despacho (PR) N.º 63/2013, artigo 19º, alínea 6, o aluno tem a possibilidade de uma 2.ª oportunidade de avaliação, uma única vez nesta UC, na época de recurso. A

avaliação de recurso ocorre durante o mês de setembro e é definida pelo docente da unidade curricular, a partir do trabalho desenvolvido durante o período letivo, em termos de quantidade e indicação dos trabalhos a entregar nesta época. Por essa razão, o aluno terá obrigatoriamente de informar o docente sobre a intenção de recorrer a esta época de avaliação e, deste modo, ter conhecimento sobre os pormenores do trabalho a entregar.