

EDIÇÃO MULTIMÉDIA

Curso Técnico Superior Profissional em Aplicações Móveis

Código: 322033

Área Científica Predominante: Multimédia e interatividade digital

Docente: Marisa Filipa Cardoso Pinheiro

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 50h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 5,0

Objetivos

Esta Unidade Curricular tem como principal objetivo criar competências para o desenvolvimento, tratamento, edição e produção de vários produtos multimédia (imagens, vídeos, sons, entre outros).

Pretende-se, utilizando metodologias de Design UI/UX, desenhar diferentes níveis de informação de um protótipo de uma aplicação móvel. Para tal, será incitada a análise crítica visual, do ponto de vista da usabilidade, cor, tipografia e composição hierárquica.

Resultados da Aprendizagem

No final da Unidade Curricular, o aluno deverá ser capaz de desenvolver um projeto/protótipo, onde aplicará as regras básicas da tipografia, cor, sistema de grelha e hierarquia visual. Todos estes conceitos serão aplicados através das várias aplicações de software utilizadas em contexto de sala de aula (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe XD, Adobe Premiere, entre outros).

O aluno deverá ainda, ser capaz de identificar terminologias ligadas à área do Design (User Interface, User Experience, User-Centered Design, Human Computer Interaction, entre outros).

Conteúdos Programáticos

- Noções básicas de Design.
- Desenho vetorial.
- Edição de imagem.

- As várias vertentes de um logótipo.
- Cores.
- Tipografia.
- HCI: Human-computer interaction.
- UCD: User-centered design.
- User Experience (UX) e User Interface (UI).

- Princípios e padrões para o design visual da interação (aplicações móveis).
- Hierarquia de conteúdos.
- Sistema de Grelha.
- Introdução aos Wireframes e Mockups.
- Site Map.
- Introdução do conceito de Personas.
- Métodos de avaliação de um produto/protótipo (ex.: SUS, etc.).

Bibliografia Recomendada

Cooper, Alan; Reimann, Robert; Cronin, David. (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Wiley Publishing, Inc.

Caddick, Richard; Cable, Steve. (2011). Communicating the User Experience. Wiley.

Goodwin, Kim. (2009). Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services.

Tidwell, Jenifer. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly.

Norman, Don. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.

Dix, Alan; et al. (2003). Human-Computer Interaction. Prentice Hall.

Saffer, Dan. (2013). Microinteractions: Designing with Details. O'Reilly Media.

Gonçalves, Daniel; Fonseca, Manuel J.; Campos, Pedro. (2017). Introdução ao Design de Interfaces. FCA.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos apresentados consistem nas diferentes fases do desenvolvimento de um protótipo de uma aplicação móvel, pelo que ajudarão os estudantes a atingir os objetivos da Unidade Curricular.

Métodos de Avaliação

A avaliação será distribuída sem exame final, com o desenvolvimento de um projeto de forma faseada/sequencial.

Avaliação de grupo - 50%

Avaliação individual - 40%

Assiduidade - 10% O aluno terá aprovação à Unidade Curricular se a sua classificação final for igual ou superior a 10 valores.

