

INTRODUÇÃO AO WEB DESIGN

Curso Técnico Superior Profissional em Desenvolvimento Web e Multimédia

Código: 332041

Área Científica Predominante: Multimédia e interatividade digital

Docente: Mariana Borges de Araújo Barbosa de Almeida

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 6,0

Objetivos

Introdução ao Web Design vai elucidar os alunos para a complexidade do processo de criação de um projeto web, desde o momento de concepção até ao seu teste de usabilidade.

O foco principal é a experiência de utilizador e como as metodologias de design nos ajudam a obter a solução mais viável e fácil de usar.

Será também fomentado o espírito crítico na análise de uma interface (sua composição, cores, hierarquia, legibilidade).

Todas as fases do processo, terão uma discussão/apresentação para promover o trabalho em equipa e a troca de ideias.

Resultados da Aprendizagem

No final do semestre, o aluno será capaz de:

Seguir a metodologia do Lean Design;
Criar wireframes;

Criar um styleguide e seus assets;
Desenhar um protótipo de alta fidelidade;
Fazer user research;

Conteúdos Programáticos

Marca

Valor da marca;
Aplicabilidade de um logotipo;
Manuais de identidade;
Cores;
Tipografia;
Icons;

Imagens;
Benchmarking;

User Experience

Introdução;
Tipos de página;
Introdução ao Figma;
Wireframe;
Responsividade;
Lean Design;

User Interface

Criação variáveis de cor;
Criação variáveis de font;
Protótipo de alta fidelidade no Figma;
Styleguide vs Design System
Interações e animações;

User Research

Personas
User Journey;

A/B Testing;
Entrevistas;
Teste de fluxo;

Bibliografia Recomendada

Hoia Lorange e Jakob Nielsen(2006) Prioritizing Web Usability

Jakob Nielsen (1999) Designing Web Usability: The Practice of Simplicity

Tidwell, Jenifer (2011) Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design

Jakob Nielsen (1996) Internacional User InterfacesDon Norman (1986) User Centered System Design

Helen Sharp, Jenny Preece, Yvone Rogers(2019) Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction

David Travis, Philip Hodgson (2019) Think Like a UX Researcher

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Exercícios de aula:

Análise usabilidade do Moodle;
Análise de uma Marca;
Wireframe CV Online;
Landing page no Figma;Projetos:

Landing Page Causa Solidária;
Aplicação / Portal Web;
Melhoria UX;

Métodos de Avaliação

Assiduidade e Participação

10%

Projeto 1 - Causa Solidária

20%

Landing page no figma com o propósito de promover ou divulgar uma ação relativa a uma causa solidária. Deve ser criado uma introdução ao tema a explicar abordagem, wireframe da página e desenho de alta fidelidade.

Projeto 2 - Portal / Aplicação

40%

Desenho de alta fidelidade de uma aplicação ou portal, incluindo o seu responsivo, um fluxo de ponta a ponta, styleguide e todo o planeamento (lean design + benchmarking + user journeys)

Projeto 3 - Melhoria de UX

30%

Após o desenho da aplicação ou portal do projeto 2, realizar entrevistas e testes de usabilidade. Consoante os resultados e análise, fazer uma melhoria específica ou adição de uma nova feature

Tendo em conta a grande componente prática da aula, não será permitido que o alune falte mais do que 1/3 das aulas lecionadas nem possibilidade de ir a exame.