belas-artes
ulisboa

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2016 - 2107

Unidade Curricular:	Webdesign II
Docente Responsável:	Luisa Ribas
Respetiva carga letiva na UC:	0
Outros Docentes:	João Ferreira
Respetiva carga letiva na UC:	6
ECTS:	6 ECTS

1 - Objetivos de aprendizagem

1. Entender o enquadramento cultural e social
Enquadrar a cultura digital nos domínios da arte, do design e da investigação ao nível da produção de objectos interactivos para os mais diversos suportes digitais.

2. Apreender processos e metodologias
Reconhecer os processos, as metodologias, as convenções e as técnicas de desenvolvimento de websites e aplicações móveis nas suas várias tipologias.

3. Projetar
Projetar, produzir e implementar websites, e aplicações revelando o domínio dos processos, recorrendo às tecnologias digitais e ferramentas específicas de concepção.

4. Consolidar o domínio tecnológico
Dominar as ferramentas específicas de cada fase do processo de design e desenvolvimento de uma aplicação móvel local ou web based.

2 - Conteúdos programáticos

Com o constante e aparecimento de novas forma de comunicar e interagir digitalmente com o mundo é importante perceber o lugar de cada, assim como os seus padrões de utilização.

Usar um pc, um tablet, ou um smartphone são experiências bastante distintas. Mas pensar e desenhar para estes e outro tipo de suportes digitais é também algo bastante diferente, com abordagens e linguagens distintas.

Pensar, desenhar e desenvolver para estes suportes são fases fundamentais para o sucesso de um produto ou projeto. Estas requerem também a utilização abordagens e tecnologias distintas para que assim possamos obter os melhores resultados.

3 - Metodologias de ensino e avaliação

Webdesign II é uma disciplina curricular do 3º ano, do 1º semestre, do curso de licenciatura em Design de Comunicação, de carácter teórico-prático (6 horas de aulas semanais/6 ECTS).

Esta disciplina desenvolve-se maioritariamente através de aulas práticas e teorico-práticas, que visam a apresentação e o debate de temas enquadrados nos conteúdos programáticos, assim como a análise crítica de estudos de caso de temas propostos pelos alunos.

Os alunos deverão desenvolver um projeto onde demonstrem a apreensão dos conteúdos lecionados, as tecnologias inerentes aos desenvolvimento do projeto, e sobretudo as capacidades criativas que se esperam de um aluno da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa.

AVALIAÇÃO

3.1. Avaliação contínua

. assiduidade
. empenho e trabalho desenvolvido em sala de aula
. cumprimento dos prazos

3.2. Avaliação intermédia

. interpretação e correcta aplicação dos conhecimentos expostos na disciplina
. criatividade da abordagem
. domínio da tecnologia
. rigor e qualidade da execução
. cumprimento dos prazos assinalados

3.3. Avaliação final

A avaliação final marcada pelo Conselho Pedagógico consiste na apreciação e discussão presencial do trabalho dos alunos e é obrigatória para todos os alunos.

Para serem admitidos à avaliação final, os alunos terão de executar obrigatoriamente e integralmente o projecto proposto.

Ponderações na avaliação

. 30% Avaliação contínua
. 70% Projeto

4 - Bibliografia de Consulta

Stephen P. Anderson , *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun and Effective User Experiences*, New Riders, 2011

Je Gothelf, *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*, O'Reilly Media, 2013

Ethan Marcotte, *Responsive Web Design*, A Book Apart Jeffrey Zeldmann, 2011

Smashing Magazine [Vários Autores], *The Mobile Book*, Smashing Magazine, 2013

5 - Horário de atendimento

O horário e local de atendimento será afixado pela Coordenação da área de Design de Comunicação. A assistência aos alunos é feita mediante marcação e confirmação prévia com as docente através dos respectivos endereços:

João Ferreira *<joaoferreiradesign@gmail.com>*

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Setembro 2017