

<p><b>POLI</b>  <b>ESCOLA SUPERIOR</b>  <b>TECNOLOGIA</b>  <b>GESTÃO</b></p> <p><b>TÉCNICO</b>  <b>GUARDA</b></p>	<p><b>GUIA DE FUNCIONAMENTO</b>  <b>DA UNIDADE CURRICULAR</b>  <b>(GFUC)</b></p>	<p><b>MODELO</b>  <b>PED.008.03</b></p>
---	--	---

<b>Curso</b>	<b>Design de Equipamento</b>						
<b>Unidade curricular (UC)</b>	<b>Tecnologia Digital 2</b>						
<b>Ano letivo</b>	2023-2024	<i>Ano</i>	1.º	<i>Período</i>	2.º semestre	<i>ECTS</i>	5
<b>Regime</b>	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>			Total: 140	Contacto: 60	
<b>Docente(s)</b>	José Carlos Miranda						
<input type="checkbox"/> <i>Responsável</i>	<i>da UC ou</i>		José Carlos Fonseca				
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a)</i>	<i>Área/Grupo Disciplinar</i>						
<input type="checkbox"/> <i>Regente</i>	<i>(cf. situação de cada Escola)</i>						

## GFUC PREVISTO

### 1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- *Utilizar de forma adequada os elementos multimédia no desenvolvimento de conteúdos promocionais.*
- *Aplicar os princípios de design gráfico no desenho de interfaces gráficas.*
- *Planificar, estruturar e desenvolver protótipos, utilizando os conceitos e métodos de design de conteúdos para ambiente web.*
- *Construir páginas equilibradas e utilizar corretamente os diversos elementos multimédia para a elaboração de páginas web.*

### 2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

#### 1. **Usabilidade.**

*Características importantes na Interação Homem-máquina (HCI); User Interface e user experience (UI/UX); Desenvolvimento Centrado nos utilizadores;*

#### 2. **Princípios de Design Gráfico.**

*Recomendações úteis que ajudam a criar um bom desenho de interface;*

#### 3. **Criação de Protótipos.**

*Protótipos horizontais e verticais. “look and feel”*

#### 4. **Desenvolvimento de Websites**

*Planificar, estruturar e desenvolver um Website com base em CMS (Content Management System).*



### **3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC**

*O conteúdo programático apresentado inclui todos os temas descritos nos objetivos apresentados. Os conteúdos programáticos estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que o programa foi concebido para abordar de forma correta a planificação e desenvolvimento de protótipos e aplicações web, introduzindo conceitos e métodos de design de conteúdos para ambiente web.*

### **4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL**

*Miranda, J.C (2024). Apontamentos da disciplina. Departamento de Informática. Moodle –ESTG/IPG.*

*A. DIX, J. FINLAY, G.D. ABOWD AND R. BEALE Human Computer Interaction, 3rd Edition, Prentice Hall, 2003, ISBN 0130461091.*

*FONSECA M., CAMPOS P., GONÇALVES D. (2012) Introdução ao Design de Interfaces. Lisboa: FCA, Editora Informática - ISBN 978-972-722-738-9.*

*BEAIRD, Jason e GEORGE James; The Principles of Beautiful Web. SitePoint; 3 edition, SitePoint, 2014*

*ROBBINS, Jennifer Niederst; Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media; Fourth Edition edition., O'Reilly Media, 2012*

*Brad Williams, David Damstra, Hal Stern; Professional WordPress: Design and Development 2nd Edition, wrox, 2013. ISBN: 978-1118442272*

### **5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)**

#### **Metodologias de Ensino:**

- *Lição Expositiva,*
- *Lição Interactiva,*
- *Resolução de Problemas,*
- *Trabalho de Projecto,*
- *Orientação Tutorial;*

*A disciplina desenvolver-se-á segundo um modelo teórico-prático que alternará aulas teórico-práticas com aulas dedicadas ao desenvolvimento de exercícios e projetos. Os exercícios visarão a exploração e consolidação dos conhecimentos adquiridos através da resolução de problemas específicos. Procurar-se-*



*á desenvolver a capacidade crítica dos alunos através da análise e discussão coletiva dos trabalhos desenvolvidos na aula.*

*A dimensão sumativa da avaliação contínua baseia-se na apreciação do Portefólio de trabalhos desenvolvidos pelos alunos, onde serão avaliadas a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular.*

**Regras de Avaliação:**

**- Avaliação Contínua:**

*Trabalho Prático (100%)*

**- Avaliação por exame final na Época Normal:**

*Trabalho Prático (70%) + Exame (30%) \**

*\*O aluno tem de concluir a componente prática para ser admitido a exame.*

**- Avaliação por exame final na Época de Recurso ou Época Especial:**

*Exame Teórico-Prático (100%)*

**6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC**

*Para se atingirem os objetivos propostos, a metodologia adotada na unidade curricular assenta em princípios de formação teórica, prática e laboratorial. As metodologias de ensino estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que a exposição das tecnologias e ferramentas associadas à apresentação de casos práticos e à resolução de exercícios possibilita uma explicitação adequada dos conteúdos. A análise de estudos de caso permitem mostrar a importância da usabilidade no desenvolvimento de aplicações multimédia centrados no utilizador.*

**7. REGIME DE ASSIDUIDADE**

*Os trabalhos de Orientação Tutorial (OT) devem ser apresentados na data definida no cronograma da disciplina disponibilizada aos alunos na plataforma de eLearning Moodle. Os alunos com estatuto de TE podem apresentar os trabalhos em data a combinar com o docente.*

**8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO**

*José Carlos Miranda | jcmira@ipg.pt | gabinete 39 (ESTG)*

*Atendimento: Segunda (14:30-17:30) | Quarta (14:30-16:30)*

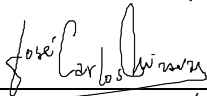
<p><b>POLI</b> ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO <b>TÉCNICO</b> <b>GUARDA</b></p>	<p><b>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</b> (GFUC)</p>	<p><b>MODELO</b> PED.008.03</p>
---	--	-------------------------------------

**DATA**

**29 de fevereiro de 2024**

**ASSINATURAS**

O(A) Docente

  
(assinatura)

O(A) Coordenador(a) da Área/Grupo Disciplinar

(assinatura)