PROGRAMA DE FORMAÇÃO
Ação de Formação: Design UX/UI para o Ensino

---

1. ÁREA DE FORMAÇÃO

146 – Formação de Professores e Formadores de áreas tecnológicas

2. ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

EIA, SA / Instituto Universitário Atlântica

3. FORMADOR/A (ES/AS)

Carolina Bozzi

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO

Online (sessões síncronas)

5. FUNDAMENTAÇÃO

6. PÚBLICO-ALVO

Docentes do Ensino Superior

7. Nº FORMANDAS/OS

-

8. CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA

Em caso de desistência, o participante deverá comunicar à organização com antecedência mínima de 48 horas.

9. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Introduzir os alunos à experiência do utilizador, a desenvolver em suportes digitais, físicos ou híbridos.

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

Envolver os alunos com a gramática da comunicação gráfica, permitindo uma expressão individual sem constrangimentos.

Estimular o pensamento criativo. Fomentar a destreza com técnicas e materiais diversos, compreendendo a influência que têm na comunicação gráfica.

COMPETÊNCIAS A ADQUIRIR

Ao final do curso, os alunos serão capazes de:

- Ter noções de UX.
- Definir uma paleta cromática.
- Analisar, identificar e caracterizar *fonts* e tipos de letra.
- Hierarquizar elementos textuais.
- Conceber uma imagem que comunique visualmente uma mensagem.

10. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

(plano geral da formação, detalhado)

Módulos	Conteúdos
Apresentação/UX Design	· As noções de UX (*User Experience*) e sua a conceção de artefactos e a orientação para experiências. · GUI (Graphical User Interfaces), interfaces desktop, Web e mobile. · User research.
UI Design	· Introdução aos termos e conceitos do design gráfico e comunicação visual. · Elementos da comunicação gráfica: imagem, texto, formas, cores, texturas, suportes e a sua exploração e manipulação enquanto componentes de uma composição visual. · Princípios: equilíbrio; espaço, configuração e enquadramento; escala, proporção e hierarquia; modularidade e padrão; dinâmica, movimento e ritmo; técnicas de comunicação gráfica. · Funções, formatos e tipos de imagem. O significado das imagens e sua relação com o texto.
Exercício Prático	Desenvolver uma amostra de material de ensino com tendo em mente os conceitos do design gráfico e da comunicação visual. Este material deve consistir de: • Material para a apresentação .ppt de uma aula; • Amostra de um enunciado de exercício e/ou uma prova. O aluno deve apresentar o seu material durante o último encontro e justificar as decisões gráficas.

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

Computador portátil ou desktop com acesso à internet

12. MODALIDADE DE FORMAÇÃO

Online

13. METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

A metodologia consiste numa combinação de:

- Aulas de exposição de conteúdos sobre tópicos programáticos (fornecendo-se bibliografia adequada).
- Aula de apresentação e discussão dos exercícios.

14. DURAÇÃO

6 horas

15. Nº DE SESSÕES

3

16. CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário
UX Design	13/11/2025	17h-19h
UI Design	14/11/2025	17h-19h
Exercício Prático	20/11/2025	17h-19h

17. CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	6
Tempo de contacto em autonomia [h]	
Tempo de contacto total [h]	6
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	

18. CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

Sendo uma ação de curta duração será avaliação formativa.
É obrigatória a presença em 80% das sessões para obter certificação.

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.

Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences*. Morgan Kaufmann.

Davis, M., & Hunt, J. (2017). *Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience*. Bloomsbury Publishing.

Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., & Zimmerman, J. (2017). UX design innovation. In *Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 278–288). ACM.

Frutiger, A. (1989). *Signs and symbols: Their design and meaning*. Van Nostrand Reinhold.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.

Heller, E. (2012). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Editora Gustavo Gili.

Heller, S. (2014). *Design literacy: Understanding graphic design* (3rd ed.). Allworth.

Hoffman, A. (2001). *Graphic design manual: Principles and practice*. Arthur Niggli Publisher.

Lupton, E. (2004). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors & students*. Princeton Architectural Press.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics*. Princeton Architectural Press.

Munari, B. (1968). *Design e comunicação visual*. Edições 70.

Newark, Q. (2002). *What is graphic design?* Rotovision.

Poulin, R. (2011). *The language of graphic design: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Rockport Publishers.

Quesenbery, W., & Brooks, K. (2010). *Storytelling for user experience: Crafting stories for better design*. Rosenfeld Media.

Unger, R., & Chandler, C. (2012). *A project guide to UX design: For user experience designers in the field or in the making* (2nd ed.). New Riders.

White, A. W. (2014). *Elements of graphic design* (2nd ed.). Allworth.