



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN DIGITAL

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

ARTES E COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN DIGITAL (V3016)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

2º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-Práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos ECTS

6,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

No final desta unidade curricular, os estudantes deverão ter adquirido competências intermédias ao nível do design digital, interação e conceitos subjacentes, permitindo-lhes identificar e compreender os media digitais e a aplicar os conhecimentos de forma a potenciar a sua efectividade na construção da experiência do utilizador;

15. Objetivos Específicos

Aplicar os conhecimentos adquiridos ao nível intermédio na análise de problemas na utilização de plataformas tecnológicas;
Desenhar propostas de interfaces funcionais para utilização de produtos e serviços digitais e híbridos;
Desenhar propostas de interfaces expressivos para a utilização de produtos e serviços digitais e híbridos;
Avaliar a efectividade das melhorias propostas;
Utilizar a IA na avaliação do UxD

16. Competências a adquirir



UNIVERSIDADE LUSÍADA LISBOA

Competências na avaliação de uma tarefa em cadeia e na síntese de uma interface de utilização adequada de acordo com o resultado pretendido dentro do contexto da sua utilização por um público-alvo e persona;

Criação de uma interface que permita a esse público-alvo executar essa tarefa com um reduzido número de erros.

Desenhar e implementar protótipos que permitam avaliar esse resultado.

17. Metodologia de Ensino

As metodologias de ensino presentes na unidade curricular são o método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente teórica da matéria, com a análise de estudos de caso; o método interrogativo - onde os estudantes têm oportunidade de colocar questões; o método activo - onde o estudante é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada. Em algum momento, a metodologia de flipped classroom pode ser adoptada.

18. Conteúdos Programáticos

Teoria e historiografia do design digital; Design de interacção: UxD, IxD, UI.

Aspectos do design para dispositivos digitais: paradigmas funcionais e expressivos;

Desenho para a interacção; Padrões de interacção; eventos; Noções de psicologia cognitiva em design de interacção;

Usabilidade e design inclusivo;

O design digital na web e aplicações móveis em rede: a web como documento e a web como aplicação. Prototipagem e paginação.

Interfaces funcionais, APIs e interfaces de comunicação em rede.

Interfaces físicos, realidade aumentada e realidade virtual.

O design digital e IA: aspectos de multimodalidade.

19. Métodos de Avaliação

A metodologia de avaliação contínua segue os regulamentos gerais da Universidade Lusíada, de obrigatoriedade de intervenções orais e ponto escrito final e trabalho obrigatório, com a possibilidade de existirem outros elementos de entrega facultativa em que a média ponderada é $2x/n(n+1)$.

20. Recursos Didáticos

estúdio audiovisual,
sala multimédia,
Creative Cloud,
Affinity Suite,
DaVinci Suite,
sala de exposições

21. Objetivos de Sustentabilidade

Os objectivos gerais e específicos da UC incidem sobre a aquisição de competências gerais e específicas para o desenvolvimento da actividade de design digital com um enfoque na qualidade (objectivo 4).



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

22. Palavras Chave

design digital
web design
app design
design de interfaces
interfaces físicos
análise de interfa



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Hooper, Steven
Título: Touch Design for Mobile Interfaces
Edição: 1 Ano: 2021
Local: Freiburg, Germany
Editora: Smashing Magazine
Codigo ISBN: 978-3-945749-97-5

Autor(es): Cooper, Alan e Reimann, Robert & Cronin, David
Título: About Face
Edição: 4 Ano: 2014
Local: Indianapolis, IN
Editora: Wiley
Codigo ISBN:

Autor(es): Norman, Donald
Título: The Design of Everyday Things
Edição: 2 Ano: 2013
Local: New York, NY
Editora: Basic Books
Codigo ISBN:

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Moggridge, Bill
Título: Designing Interactions
Edição: Ano: 2006
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press
Codigo ISBN:

Autor(es): Moggridge, Bill
Título: Designing Media
Edição: 1 Ano: 2010
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press
Codigo ISBN:



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'DESIGN DIGITAL': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 01:03:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 2,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	