

A Anatomia da Tipografia

O aluno deverá construir uma aplicação dirigida a estudantes de design universitários. Esta aplicação tem como objetivo demonstrar os componentes essenciais da tipografia de forma interativa, divertida e de fácil compreensão.

Cliente: ESAD.cr

O cliente desta encomenda é a Escola Superior de Artes e Design, nomeadamente os professores da área da tipografia.

Sumário do Pedido

A aprendizagem e conhecimento de todos os aspetos da anatomia da tipografia é essencial para a carreira profissional de qualquer designer. Estes conhecimentos permitirão ao designer comunicar mensagens complexas com recursos limitados, nomeadamente quando o objeto do design esteja limitado ao uso de tipografia, com por exemplo o design de logotipos, editorial, etc.

Com vista a adequar a forma de ensinar tipografia às novas tecnologias o cliente encomenda aos alunos de Laboratórios de Aplicações (LA) a produção de vários artefactos digitais que ajudem a explicar os conceitos básicos de tipografia.

Para tal os alunos serão responsáveis por efetuar pesquisa necessária sobre o tema em causa. Também serão fornecidos alguns materiais ilustrativos dos conceitos que os alunos de LA deverão utilizar para a produção desses artefactos.

Os artefactos digitais deverão ser bastante didáticos e poderão incluir jogos, tutoriais, quiz cards, glossários interativos, repositório de fontes, ou outros a propor pelos alunos.

Pretende-se que estes artefactos digitais (aplicações) sejam efetuados em tecnologias que sejam acessíveis pelos alunos universitários (telemóveis, browser), embora em casos justificados possam recorrer a outras.

Realização do trabalho

Este trabalho será realizado em equipas de 2 alunos. Em cada etapa o documento de suporte a entregar deverá incluir claramente o nome e número dos alunos responsáveis assim como uma descrição das tarefas realizadas por cada um.

Só serão aceites dissoluções dos grupos e entregas individuais a partir das Fases 3 e 4 com penalização de 30% na nota destas etapas. As notas serão dadas exclusivamente aos alunos que estiverem identificados nos documentos de suporte.

Etapas

Todas as entregas das diversas etapas devem ser enviadas para prof.david.esad@gmail.com. Para além disso, todo o trabalho de desenvolvimento deverá estar guardado num repositório no **github.com**. Ao criarem o repositório github.com deverão adicionar o professor (user **sixhat**) como colaborador do repositório. O repositório permitirá aferir a quantidade de trabalho realizado por cada aluno uma vez que regista as submissões de cada utilizador. No repositório, para além de todos os vossos ficheiros de desenvolvimento, criem uma pasta chamada **entregas** onde colocam as entregas seguintes.

Fase 1: Pesquisa, Análise e Desenvolvimento do Conceito

Metodologia para esta fase:

1. Identificação do problema / oportunidade / necessidade.
2. Identificação dos utilizadores tipo. Criar um Mapa de empatia.
3. Criação de 2 persona.
4. Análise de soluções existentes para este problema
5. Definição do conceito da aplicação
6. Criar uma lista de tarefas que os utilizadores vão efetuar na vossa App.
7. Desenvolver User Stories / Cenário / Storyboard
8. Desenvolver um User Journey Map

Entregar:

- Um PDF que segue a ordem da metodologia e com um link para o repositório git online.

Fase 2: Protótipo em Papel e Testes

1. Criar Wireframes de no mínimo 6 ecrãs da aplicação
2. Desenvolver os mapas de navegação da app.
3. Criar testes de usabilidade do protótipo de papel
4. Lista de alterações para a próxima iteração.

Entregar:

- Um PDF que segue a ordem da metodologia e com um link para o repositório git online.
- Podem anexar pequenos vídeos dos testes realizados.

Fase 3: Design, Protótipo Interativo e Imagem Gráfica. Validação científica.

Metodologia:

1. Desenvolver o design de pelo menos 6 páginas da app no Illustrator / Adobe Photoshop > Mockup
2. Desenvolver um protótipo interativo em Adobe XD ou InvisionApp
3. Criar uma apresentação gráfica da vossa App. eg:
<https://pt.pinterest.com/elgaferreira/mobile-apps/>

Entregar:

- Um PDF com a ordem da metodologia anterior assim como um link para os mockups e protótipos de alta fidelidade.

Fase 4: Desenvolvimento e Implementação

Metodologia:

1. Devem ter um artefacto funcional que estará em estado Alfa.
2. Devem ter um pequeno vídeo (1 min) a demonstrar o funcionamento da app.

Entregar:

- PDF com toda a documentação técnica
- PDF com o manual do produto
- Link para o software
- Vídeo com a demonstração da app.