

MICROCREDENCIAIS NÃO STEAM
PROGRAMA APNOR DIGIT'ALL

Web Design

EDITAL

1. Enquadramento das Microcredenciais não STEAM

O Projeto APNOR Digit'All visa a capacitação de estudantes e profissionais (diplomados) em **áreas não-STEAM** (i.e. áreas de formação **que não façam parte** das Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) através de microcredenciais.

Para os estudantes:

Com foco na digitalização e inovação, estas formações permitem a aquisição de competências específicas e adaptadas às necessidades do mercado de trabalho, promovendo a empregabilidade e a competitividade.

Para os profissionais:

O objetivo é também requalificar pessoas desempregadas ou em situação de subaproveitamento, sem exigência de conhecimentos prévios nas áreas das TIC. A pós a formação, estes profissionais poderão ser integrados em empresas que tenham necessidades de quadros nas áreas das tecnologias digitais.

Este projeto contribui para a transformação digital das áreas não-STEAM (por exemplo, Gestão e Administração; Comunicação e Marketing; Recursos Humanos; Hotelaria e Turismo; Direito; Saúde e Serviço Social, entre outras), preparando os profissionais para os desafios da era tecnológica.

2. Enquadramento do Curso

Este curso tem como objetivos:

- Compreender os princípios fundamentais de design aplicado à web.
- Desenvolver competências para criar interfaces responsivas e acessíveis.
- Aplicar boas práticas em usabilidade e experiência do utilizador (UX).
- Projetar e implementar protótipos web utilizando ferramentas de design atuais.
- Identificar tendências contemporâneas no design web e aplicá-las de forma criativa.

3. Conteúdos Programáticos

- Introdução ao Web Design
 - História e evolução do design na web.
 - Definição de objetivos e público-alvo para projetos web.
- Princípios de Design Aplicados à Web
 - Harmonia, contraste e equilíbrio.
 - Tipografia, imagem e cores no contexto digital.
- Design Responsivo e Acessibilidade
 - Técnicas de design responsivo (Mobile-first, Grid Layouts).
 - Padrões e ferramentas para garantir acessibilidade (WCAG).
- Usabilidade e Experiência do Utilizador (UX)
 - Fundamentos de UX e sua aplicação no design web.
 - Métodos de prototipagem e testes de usabilidade.
- Ferramentas e Práticas de Design
 - Uso de software como Figma, Adobe XD ou alternativas open-source.
 - Criação de wireframes e mockups.
- Tendências Atuais e Projetos Práticos
 - Exploração de tendências emergentes no design web.
 - Desenvolvimento de um projeto prático (protótipo funcional).

4. Edições

Este curso tem uma 1ª edição. Caso o número de inscrições assim o justifique será avaliada a possibilidade de criar uma segunda edição.

5. Regras sobre Admissão

Podem candidatar-se ao acesso às Microcredenciais das áreas não STEAM:

- a) Os candidatos que estejam a frequentar um curso de ensino de nível 5 ou 6 (CTesp; Licenciatura).

Ou

- b) Os titulares de um curso de ensino superior. Diploma de técnico superior profissional, licenciatura ou do outro grau de ensino superior, que pretendam a sua requalificação profissional;
- c) Os candidatos que estejam no ativo no mercado de trabalho.

Não podem apresentar candidatura ao curso:

- a) Quem não cumprir com o disposto na alínea a) ou b) no que se refere ao nível habilitacional do ponto 5.

6. Destinatários

A formação está orientada para participantes com formação superior não STEAM.

7. Modalidade do curso

O curso funcionará na modalidade de ensino à distância (online).

8. Calendário e Horário de Funcionamento

O curso tem a duração de 32 horas de contacto e 84 horas de trabalho autónomo do formando e funcionará em horário pós-laboral, de acordo com o cronograma disponibilizado na página da internet do IPCA: [Microcredenciais não STEAM – IPCA](#)

9. Formadores

Rita Costa.

10. Bolsas

Será atribuída uma bolsa de 100€ aos formandos que concluírem com sucesso o curso.

11. Diplomas

O curso é enquadrado como Microcredencial com 3 ECTS, sendo conferente de certificado para os formandos que obtenham aprovação através da avaliação final definida para cada curso e tenham frequentado pelo menos dois terços das sessões.

12. Avaliação

- Portfólio: Participação e exercícios práticos em aula (30%) (individual).
- Projeto final: um protótipo funcional, com respetiva apresentação (70%) (grupo).

Caso não cumpra o requisito dos dois terços da assiduidade referidos no ponto 10, os critérios de avaliação anteriores não se aplicam.

13. Vagas

A 1ª edição do curso tem 30 vagas.

14. Propina

A frequência do curso não implica o pagamento de qualquer propina ou taxa de inscrição.

15. Processo de Candidatura

O processo de candidatura é efetuado exclusivamente online através de formulário de inscrição disponibilizado na página da internet do IPCA: [Microcredenciais não STEAM – IPCA](#), nos prazos definidos neste edital, sendo instruído com os seguintes documentos:

- Formulário de candidatura;
- Comprovativo de matrícula; Ou
- Certificado de habilitações de ensino superior;
- Comprovativo de IBAN.

16. Prazos de Candidatura

Prazo de candidaturas: até 27/10/2025

Publicação da lista ordenada dos candidatos: 28/10/2025

Período de reclamações: 28/10/2025 a 31/10/2025

Início da formação: 03/11/2025

17. Critérios de Seriação e Seleção

A seleção dos candidatos seguirá os seguintes critérios:

- 1.º - Ordem de inscrição (dia e hora);
- 2.º - Instrução correta e completa dos documentos de candidatura;
- 3.º - Cumprimento das regras de admissão definidas no ponto 5.

Caso o candidato esteja inscrito em mais do que um curso será tido em conta a 1ª Inscrição efetuada.

18. Processo de Inscrição

A inscrição fica automaticamente efetiva, caso a informação da candidatura esteja correta.

Barcelos, 21 de maio de 2025

Coordenador do Projeto Skills Boost 2025@IPCA