

Especializado UX/UI Design

Possibilidade de pagamento faseado, sem juros, até 4 vezes.

- **Formato do curso:** Presencial
- **Localidade:** Lisboa
- **Data:** 16 Mai. 2020 a 01 Set. 2020
- **Preço:** 1675€
- **Horário:** Pós-laboral e Sábados - 3ª e 5ª, das 18h30 às 21h30 + Sábado, das 10h00 às 17h00
- **Nível:** Iniciado
- **Duração:** 126 horas

O Design de interfaces não se pode focar somente no desenvolvimento aplicacional. A experiência do utilizador, a usabilidade e o design de interação são fundamentais não só para o sucesso do produto digital mas também para que os utilizadores tenham a melhor experiência possível.

O Curso Especializado UX/UI Design introduz e consolida processos e metodologias de trabalho que visam melhorar a experiência e a interação entre o utilizador e o produto digital.

Destinatários

Este curso destina-se a todos os interessados em iniciar ou consolidar uma atividade profissional no design de interação centrado no utilizador, e com uma forte componente de estrutura e desenho de interfaces gráficos.

Pré-requisitos

- Conhecimentos de sistema operativo (Windows ou MacOS) na ótica do utilizador.
- Conhecimentos básicos de ferramentas gráficas é um fator preferencial, mas não obrigatório.
- Gosto e apetência pela Criatividade e pela área de Web, Mobile Design e plataformas digitais.

Objectivos

Com este Curso Especializado em UX e UI Design, damos a oportunidade de conhecer todos os componentes e processos associados ao design de produtos e plataformas digitais, bem como as considerações a ter nas melhores práticas da área.

Programa

Fundamentos de UX/UI Design

- Definição de user experience e user interface
- Elementos da user experience
- Princípios básicos de user experience
- Factores de sucesso de uma experiência digital
- Objetivos do utilizador vs. objetivo de negócio
- Definição de usabilidade
- Avaliação heurística
- Acessibilidade

User Research

- Definição de user research
- Entrevistas
- Questionários
- Personas
- User stories
- Customer experience map
- Estudos etnográficos/observação

Arquitetura de informação

- Definição de arquitetura de informação
- Definição de taxonomia
- Estratégia de conteúdos
- Card Sorting (analógico e digital)
- Site map
- Definição de user flows
- Tree testing
- Ferramentas digitais (Optimal Workshop)

Visual Design

- Procura e identificação de referências visuais
- Moodboards
- Brainstorming
- Princípios do visual design
- Elementos fundamentais do visual design (cor, tipografia, estilos de texto, iconografia, ilustração, fotografia, etc.)
- Grelhas
- Design system
- Tendências do design digital

Prototipagem com Sketch

- Definição do conceito de prototipagem (baixa fidelidade — esboço ou wireframes — alta fidelidade e interactiva)
- Fundamentos wireframing
- Ferramentas de desenho digital
- Comparação com outras ferramentas
- Opções básicas do Sketch (the interface, layer basics, shapes, vector editing, text, images, grouping layers, styling, canvas e preferences)
- Opções avançadas do Sketch (text styles, layer styles, symbols e nested symbols)
- Plugins no Sketch
- Sketch mirror
- Opções de exportação e criação de assets
- Passagem de protótipos para desenvolvimento com Zeplin
- Criação de styleguides

Prototipagem interactiva com Invision

- Criação de protótipos em Invision
- Introdução ao Invision (preview mode, build mode, comment mode, inspect mode e history mode)
- Partilha de protótipos através de Invision
- Processos iterativos de trabalho e angariação de feedback
- Plugin do Invision para Sketch (Craft)
- Invision Design System Manager

Design de interação

- Definição de design interactivivo
- Princípios de interacção
- Princípios de animação para digital product design
- Definição de responsive design
- Taxonomia dos gestos
- Desenho de processos interactivos simples (login, registos, preenchimento de formulários, etc.)
- Ferramentas digitais de prototipagem interactiva
- Prototipagem interactiva com Sketch

User testing

- Definição de user testing
- Tipos de testes com utilizadores (qualitativos e quantitativos)
- Testes de usabilidade (planeamento, realização e análise)
- A/B testing
- Métricas e análise de conversão
- Ferramentas (Google Analytics, Hotjar, etc.)

Projeto prático UX & UI