

## Especializado UX/UI Design

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Lisboa
- **Data:** 01 Fev. 2022 a 14 Mai. 2022
- **Preço:** 2050€
- **Horário:** Pós-laboral e Sábados - 3<sup>as</sup>, 5<sup>as</sup> das 18h30 às 21h30 e sábados das 10h00 às 17h00
- **Nível:** Iniciado
- **Duração:** 150 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.

### Saídas Profissionais

- UX Researcher;
- UX Writer;
- Information Architect;
- UX/UI Designer;
- UX Strategist.

## Destinatários

Este curso **Especializado UX/UI Design** 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
- Objectivos do utilizador objetivo de negócio
- Definição de usabilidade
- Avaliação heurística
- Acessibilidade

### 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

### Fundamentos de Design Thinking

- Introdução ao Design Thinking: o que é, para que serve e como funciona?
- Aplicações do Design Thinking ao Design de Comunicação.
- Técnicas de Pesquisa Empática, Ideação, Prototipagem e

### 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)

## **Wireframing**

- Fundamentos wireframing
- Wireframing, como o Miro, FigJam, Balsamiq, etc...
- Site maps, User flows e Wire flows

## **UX Writing**

- O que é UX writing
  - A importância do conteúdo
  - Diferentes tipos de conteúdo
  - Escrita e design
- Princípios fundamentais
  - Foco no utilizador
  - Utilidade, clareza, concisão e conversação
  - Acessibilidade e inclusão
- O tom e a voz
  - Diferença entre tom e voz
  - Definir um tom de voz
  - Style guides
- Componentes de UI
  - Títulos e descrições
  - Mensagens: alerta, erro e confirmação
  - Botões: CTA e outros comandos
  - Text input fields, transições, empty states, tooltips e 404
- Metodologia
  - Responsabilidades de um UX writer

- Ferramentas
- Localização
- Medir o impacto
- Pesquisa e testagem

## **Design de Interação**

- Definição de design interativo
- 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 interativa

## **Motion for Interaction**

- Princípios de animação tradicional vs digital e de interação
- Ferramentas
- Micro-interações, animações de transição
- Desenvolvimento de protótipo
- Integrações

## **Prototipagem com Figma**

- Fundamentos Figma;
- Ferramentas de desenho digital;
- Básicos de Figma: ferramentas de design, interface e atalhos;
- Componentes, Bibliotecas e Design Systems;
- Community: Creative Commons, Templates & Plugins;
- Ferramentas de Prototipagem
- Handoff para código e documentação
- FigJam: uma whiteboard para colaboração

## **User Testing**

- Definição de user testing
- User testing Basics
- 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, )

## **UX Strategy**

- Introdução a UX Strategy
- Validação proposta de valor

- Conhecer a concorrência/mercado
- Value Innovation
- Criação de protótipos para experimentação
- Desenhar para conversão
- Construir uma estratégia de UX
- Next steps

### **Masterclass UX Portfólio**

- Estratégia de UX Portfólio
- Estrutura de UX Portfólio
- Estrutura de Case Studies
- Design Artifacts - Seleção e apresentação
- UX Portfolio entrevistas

### **Projeto: UX/UI**