Curso: Academia FLAGProfessional Digital Product UX/UI Design

Duração: 255h
Área formativa: Cursos

Sobre o curso

Com o crescimento da indústria digital, a procura por profissionais de UX/UI tem aumentado exponencialmente, tanto em território nacional como internacional.

É crescente a procura de pessoas (designers) que sejam curiosas pelo mundo que as rodeia, que sejam destemidas e capazes de desafiar convenções, para assim ajudarem na criação e construção de produtos e serviços digitais que tornem o dia-a-dia de todos nós bem mais simples, e nos ajudem a satisfazer as nossas necessidades mais específicas.

Ao optares por uma carreira de UX/UI Designer terás espaço e liberdade para pensar profundamente e de forma holística sobre as linguagens visuais, irás prestar maior atenção ao pormenor, às hierarquias visuais, à tipografia, ao espaço, à cor, e ao equilíbrio, e serás responsável por realizar e manter a qualidade do design ao longo de todas as fases de um projeto digital.

Serás também o recurso que estabelecerá as guidelines e ajustará cada pixel para garantir que o resultado final é o ideal, conjugando a forma e a função no produto final que produzirás.

Na **Academia FLAGProfessional Digital Product UX/UI Design** vais aprender a aplicar os fundamentos base das teorias de design, centrados no utilizador e nos princípios de interação, e o modo como poderás inseri-los no contexto do digital e nos processos de produção standard da indústria digital.

Porquê apostar numa carreira em UX/UI?

#Empregabilidade Com a crescente integração do digital no mercado empresarial, são cada vez mais as empresas que procuram profissionais qualificados, capazes de desenvolver produtos/serviços digitais que concretizem os objetivos traçados para o negócio.

#Liberdade Uma vez que se trata de uma área profissional com uma forte componente criativa, enquanto profissional terás uma grande liberdade na gestão dos teus horários, e informalidade no teu dia-a-dia profissional. E, considerando os largos investimentos de empresas internacionais nesta área, é muito comum a criação de equipas de UX/UI que reúnam profissionais dos vários países integrantes do projeto, e como consequência disto existe uma maior probabilidade de o trabalho ser remoto, e de ocorrerem viagens a título profissional.

#Reconhecimento Dada a elevada procura, e pouca quantidade de profissionais qualificados disponíveis no mercado, de modo a capitalizar os especialistas com know-how e experiência, o nível

salarial praticado pelas entidades empregadoras encontra-se acima da média.

Por onde deves começar?

Com a **Academia FLAGProfessional Digital Product UX/UI Design** vais:

:: **Apreender todos os conceitos-base** desta área, com profissionais de grande experiência e reconhecimento no mercado de trabalho;

:: **Conhecer as boas práticas no mercado** de ux/ui design;

:: **Dominar as disciplinas mais relevantes ligadas ao desenvolvimento de produtos digitais,** através de uma metodologia baseada em projetos (project-based learning) com uma forte componente prática e teórica;

:: **Construir o teu portfólio** profissional através dos projetos desenvolvidos ao longo do curso, para que possas demonstrar a tua criatividade, empatia e capacidade de execução às entidades empregadoras.

:: **Ter o apoio da FLAG na procura ativa de uma oportunidade profissional** através do nosso Career & Employability Hub. Esta equipa especializada gere uma rede com mais de uma centena de parceiros com necessidades de atração de novos talentos e visa a integração dos nossos alunos com avaliação igual ou superior a 16 valores no mercado de trabalho.

Este curso pode ser totalmente adaptado em conteúdos, duração, datas e horários às tuas necessidades pessoais ou para um grupo de colaboradores da tua empresa. Queres saber mais sobre as nossas soluções de formação à medida?

Objectivos

Ao complementares com sucesso este curso estarás apto a ingressar no mercado de trabalho nas áreas de:

:: **UX Research**, enquanto responsável pela pesquisa do design de produto, onde terás como função principal entender os comportamentos, necessidades, motivações e problemas do utilizador.

:: **Arquitetura de Informação**, enquanto designer responsável pela estruturação de websites e aplicações, de forma a garantires uma experiência positiva para o utilizador.

:: **Visual Design,** enquanto especialista que transforma protótipos em designs visuais, colocando em prática os teus conhecimentos sobre elementos gráficos, marcas e estilos.

:: **UX/UI Development,** função na qual irás combinar os conhecimentos de UX/UI Designer com as principais habilidades de desenvolvimento de front-end, como JavaScript, HTML e CSS.

Ao concluíres com aproveitamento esta formação, receberás um Certificado de Formação (acreditado pela DGERT) e um badge digital (da Credly) para partilhares com a tua rede profissional online.
Sabe mais sobre os nossos badges digitais aqui.

Pré-requisitos

Para frequentares a **Academia FLAGProfessional Digital Product UX/UI Design** deverás ter conhecimentos de informática na ótica do utilizador, e preferencialmente conhecimentos gerais em ferramentas gráficas.

Será uma mais-valia que tenhas gosto pela criatividade e pela área de web, nomeadamente plataformas digitais.

Considerando o elevado grau de exigência das Academias FLAGProfessional é fundamental que sejas organizado, focado e disciplinado, para que consigas garantir o correto acompanhamento das matérias lecionadas, bem como dos projetos a realizar.

Destinatários

Este curso é indicado para ti se:

:: Pretendes iniciar uma carreira na área de UX/UI, e procuras **complementar o currículo com formação prática** que te ajude a **integrar** rapidamente no **mercado de trabalho**;

:: És profissional na área de comunicação – designer – ou programação web e procuras **enriquecer** o teu **portfólio**, alargar os teus horizontes e **melhorar** as tuas **competências** com valências na área de **ux/ui design** (design de interação, usabilidade e user experience, e otimizar a tua performance na produção de interfaces para plataformas web e mobile);

:: Desempenhas uma função como ux/ui designer e precisas de fazer uma **atualização ou *upgrade* às tuas competências**;

:: És um empreendedor e pretendes **dar forma aos teus projetos**;

:: Procuras oportunidades de **networking com profissionais ativos no mercado de Digital Product e UX/UI Design**.

Descobre como este curso preparou a Joana Lucas para o mercado de trabalho:



Este curso pode ser totalmente adaptado em conteúdos, duração, datas e horários às tuas necessidades pessoais ou para um grupo de colaboradores da tua empresa.
Queres saber mais sobre as nossas soluções de formação à medida?

Programa

Sessão de onboarding

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

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 (9h)

- 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 Teste.

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 (12h)

- 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 (9h)

- 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, etc.)

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

Fundamentos de Digital Product Design

- O que é digital Product Design
- O que faz um product designer?
- Processos de desenvolvimento de produto
- Etapas da criação de um produto
- Processos de Design
- Design enquanto metodologia para resolver problemas

Agile UX

- Projetos vs Operações
- O que é um projeto?
- Lean
- Manifesto Agile
- Minimum Viable Product
- Waterfall vs Agile
- Kanban
- Scrum

Design Ops

- Introdução ao Design Ops
- Design Ops como estrutura de apoio à Prática do Design
- Proposta de Valor do Design
- Como o Design acrescenta valor a uma organização
- Modelos de equipa e papéis
- Breakdowns
- Introdução ao Canvas DesignOps
- Utilizar o Canvas DesignOps para avaliar operações

Product Discovery

- Research dados, análise de negócio, trabalho de campo, user Scenarios

- Criar serviços e experiências que as pessoas gostam de usar
- Levantar requisitos com empatia e foco no utilizador
- Planear o desenvolvimento de produtos centrados no utilizador
- Evoluir o produto utilizando métricas
- Trabalhar UX com ferramentas de estratégia, geração de ideias, planeamento de produto, pesquisa e validação.

Design Sprints

- A Sprint – Planeamento
- A preparação
- Constituição de equipas
- Logística – Espaço, agendas e material
- As 6 fases da Sprint
- Quem são os utilizadores? Quais as necessidades de negócio?
- Quais os constrangimentos técnicos?
- Estratégia e Foco
- Explorar o maior número de ideias
- Selecção das melhores ideias
- Técnicas de votação e decisão
- Demos
- Protótipos físicos
- Testes com utilizadores
- Validação com stakeholders e viabilidade técnica Case Studies
- Case studies

Product Design

- Design enquanto metodologia para resolver problemas
- O papel do digital Product Designer na Equipa de Desenvolvimento
- Processo de design (etapas)
- Conceito de MVP (Minimum Viable Product)
- Fundamentos do design visual
- Design de interação
- Sketching User Experiences
- Padrões e princípios de design
- Design de interfaces: Mockup In, Prototyping
- Análise qualitativa e quantitativa
- Testes com utilizadores
- Avaliação heurística
- Análise de métricas
- Implementação do feedback

Design Systems

- Design system ou pattern library?
- Terminologia
- Desenho UX
- Código Front-end
- Benefícios
- Visão partilhada com designers e restantes stakholders
- Consistência, Organização

- O momento certo para iniciar um Design System?
- Adaptações para equipas de diferentes tamanhos e composições
- Estratégia e Ferramentas
- Alavancar bibliotecas disponíveis na web
- Construir uma biblioteca a partir do zero
- Atomic Design
- Ferramentas de optimização
- Implantação de uma biblioteca de componentes
- Feedback interno e externo
- Manutenção de uma biblioteca de componentes
- Quando actualizar um padrão
- Regras para actualizações
- Padrões de testes de usabilidade
- Modelo organizacional para a equipa

Masterclass

Projeto: Digital Product