cubos // academy //

Design UX/UI

Objetivos

Capacitar pessoas para atuarem em todo o processo de design, passando pela descoberta, pesquisa, síntese, ideação e prototipagem, solucionando projetos reais voltados a problemas sociais e tendo como foco o mercado de trabalho.

Ao longo do curso, as pessoas aprenderão a criar pesquisas ricas e traduzir isso em interfaces pensadas na Experiência do Usuário.

No final, as pessoas alunas terão um projeto de UX/UI que poderá ser aplicado como case para portfólio, com feedback de uma banca de profissionais de mercado convidados.

Nossa metodologia

Este curso utiliza as mais atuais abordagens e metodologias educacionais do mundo, com uma experiência focada em estimular o aprendizado e engajamento dos estudantes, além de diminuir lacunas que geralmente atrapalham a performance individual e coletiva em processos de aprendizagem.

Desenhado a partir do Learning Experience Design (LXD), este curso consiste em uma jornada dividida em módulos que refletem as macro etapas essenciais para a construção de um produto digital, desde a fase de descobertas e pesquisas, até o projeto de interfaces de alta fidelidade.

Ferramenta utilizada para design das interfaces: FIGMA

Facilitadores com experiência de mercado

- Monitores para tirar dúvidas em aulas práticas
- Encontros online ao vivo
- Conteúdo disponível para consulta posterior
- Aprendizado baseado em projetos reais

Produtores(as) de conteúdo

Estes são nossos professores(as) que criaram a base do conteúdo utilizado nas nossas turmas e fazem parte do nosso corpo docente.

Importante: eles não serão os professores(as) desta turma.

Cris Lima

Senior Product Designer no iFood

Foi Senior Product Designer na Social Miner

Foi Product Designer na Cubos Tecnologia por 2 anos

Mãe de Pixel (um amor de dog), é pós graduada em UX Design. A paixão em resolver problemas com tecnologia é o que a move.

Diego Nunes

Product Designer na Agilize

UX/UI Designer na Cubos Tecnologia por 3 anos

Consegue conversar sobre café por horas, adora compreender problemas e desenvolver experiências valiosas paras as pessoas.

CARGA HOR

Carga horária semanal

2 aulas (4 horas por semana de aula)
+ 4 horas para atividades extraclasse

Carga horária total

19 semanas
72h de aula + 72h extraclasse

Plano de aulas
Plano de aulas
Plano de aulas
Plano de aulas
Plano de aulas
Plano de aulas

PLANO DE

Plano de aulas

As aulas abordarão de maneira progressiva as etapas necessárias para a construção de um produto digital. Desde a primeira aula, será debatido sobre o projeto que a pessoa aluna irá construir ao longo do curso e como os conhecimentos irão embasá-lo.

Ferramenta utilizada para design das interfaces: FIGMA

- HCD e Design Thinking
- Problem Based Learning
- Introdução ao mercado
- User Interface
- Construção de portfólio
- Atomic Design

Módulo 1

Bem-vindo, UX!

O que é Experiência do Usuário?

- Apresentação da ementa (Cenário, contexto, **cronograma, projeto e assuntos)**
  - Discussão em grupo - Alinhamento de expectativas sobre o curso
  - Ferramenta de prototipação
- **Cases de UX**
- **Matriz CSD e Desk Research**
- **Problema social - Vamos criar um projeto?**
  - Criação de equipes
  - Distribuição dos temas para projeto do curso
  - Definição de problema

Design com Empatia

O que é Design Centrado no Usuário?

- Conceitos de Design Thinking
  - Empatizar
  - Definir
  - Idealizar
  - Prototipar
  - Testar
- **Princípios de UX Research**

Métodos, métodos, métodos.
Métodos quantitativo vs qualitativo

- Métodos comportamentais vs atitudinais
- Planejando e executando questionário e entrevista
- Lean UX e Design Iterativo
- Design Sprint
- Começando a convergir o Double-Diamond
  - Mapa relacional

Soft Skills
A importância de habilidades não técnicas

- Principais soft skills para Product Designers
- Comunicação Não Violenta
- Trabalho em equipe
- Resolução de problemas

Esboçando o projeto: quem são nossas pessoas usuárias?
Convergindo o Double-Diamond

- Contexto de uso
- Persona e Protopersona
- Declaração do problema
  - Mapa de empatia
- Modelos Mentais

A Jornada
Business Model Canvas

- **Value Proposition Canvas**
- **Priorizando as funcionalidades**
  - Triângulo de Ouro
  - Minimum Viable Product e Minimum Marketable Feature
- **Mapa da Jornada do Usuário**
- **Pixar Storytelling e User Stories**

Botando a mão na massa
Brainstorming de soluções de produto

- **Arquitetura da Informação**
- **Userflow**
- **Crazy Eights e Dot Voting**
- **Wireframes**
  - Protótipo de baixa, média e alta fidelidade

Design Inclusivo
Design Universal

- **WCAG - diretrizes de acessibilidade**
- **Heurísticas de Usabilidade**
  - 10 heurísticas de Nielsen
  - 6 princípios de design do Normann

Módulo 3

Design Visual e os Princípios de UI

- Princípios da Gestalt
- Leis e Heurísticas de UI
  - Leis de Fitts, Hick e Miller
- **Teoria das Cores**
- **Acessibilidade Visual**
- **Princípio de C.R.A.P.**
- **Começando a ver os elementos da Interface do Usuário: Cores**

Interagindo com a pessoa usuária (Parte 1)

- **Elementos da Interface do Usuário**
  - Tipografia em UI
  - Tipos de botão
  - Grids: modular, responsivo e fixo
  - Inputs e text fields

Interagindo com a pessoa usuária (parte 2)

- Boas práticas em formulários
- Hierarquia e Thumb Zones
- Atomic Design
- Onboarding com branding

Sobre as experiências conscientes e inconscientes da pessoa usuária

- Microcopy e UX Writing
- Style Guide x Design System

Protótipo, a arte de parecer real sem ser

- **Microinterações e Design de Interação**
  - Lottie
  - UX no Manifesto Motion
- **Customer Experience**
- **Protótipo navegável**
- **Gamificação em produtos digitais**

Teste de Usabilidade, é de comer?

- **Métodos de Testes de Usabilidade**
  - Teste de Usabilidade moderado e não moderado;
  - Teste de Guerrilha
  - Teste A/B
- **Preparando o teste de usabilidade**
  - Definindo objetivos do teste
  - Roteiro, contexto e cenário
  - Relatório

Rumo ao mercado de trabalho

- Mercado de UX/UI no Brasil
- Relação com equipe de Produto (PO, PM, DEV, etc)
- Pitch
- Jornada do herói
- LinkedIn
- Portfólio
- Currículo

Apresentações finais

- Apresentação do projeto do curso para a banca examinadora
- Rodada de feedbacks sobre os projetos finais

Depoimentos
Depoimentos
Depoimentos
Depoimentos
Depoimentos

Isabela Santos

Desenvolvedora Front-End
e estudante do curso UX/UI Design

Estudar Design UX e UI na Cubos me dá imensa satisfação, motivação e produtividade a cada aula. Aprendi neste curso a ver com o olhar do outro e utilizar da tecnologia para desenvolver os melhores produtos e fazer com que o mundo seja cada vez melhor.

Lorrane Santos

Graduanda em Design e
estudante do curso de UX/UI Design

A Cubos foi muito humana ao pensar em incluir alunos que não podem pagar por um ensino de qualidade como bolsistas em seus cursos. Através disso, eu tive a oportunidade de dar o primeiro passo à minha carreira, conheci muita gente bacana e estou aprendendo muito!

Rafaela Azevedo

Graduanda em Design e
estudante do curso livre UX/UI Design

Desde o primeiro dia de curso, foi possível notar um apoio muito importante dos docentes e equipe organizadora, constantemente nos guiando e fazendo o possível para que tivéssemos o acompanhamento e atenção necessários para que os projetos atingissem seu nível mais alto.

Cupom exclusivo
Cupom exclusivo
Cupom exclusivo
Cupom exclusivo

CUPOM EXCLUSIVO

DESIGN250

R$250 OFF

cubos // academy //

SALVADOR
Av. Tancredo Neves, 2227,
Ed. Salvador Prime, sala
918
Caminho das Árvores
Salvador-BA • 41820-021
Tel: (71) 99945-4352

SÃO PAULO
Rua Funchal, 513,
1° andar • Vila Olímpia
São Paulo-SP • 04551-909