

## Aula 1: Introdução ao UI/UX

### Objetivos:

- Apresentar o conceito de UI e UX.
- Discutir a importância de ambos para o sucesso de um produto digital.

### Tópicos:

- Definição de **UI** (Interface do Usuário) e **UX** (Experiência do Usuário)
- Diferenças entre UI e UX: Como eles se complementam.
- Exemplos práticos de como o design impacta a experiência do usuário (Ex: Apple vs. Android).
- **Importância do UI/UX:** Impacto no sucesso do produto, conversão e fidelidade do usuário.

### Atividade Prática:

- Apresentação de exemplos de interfaces (apps ou websites) e discussão sobre a experiência do usuário.

## Aula 2: Princípios de Design de UI

### Objetivos:

- Ensinar os fundamentos do design visual de interfaces.
- Aplicar esses princípios no design de telas de forma prática.

### Tópicos:

- **Design Visual:**
  - Tipografia: escolha de fontes, hierarquia tipográfica.
  - Cores: psicologia das cores e como usá-las para melhorar a experiência.
  - Iconografia: uso de ícones para tornar a interface intuitiva.
- **Layout e Espaçamento:** regras básicas de layout, grids, e a importância do espaço em branco.
- **Design Responsivo:** como criar interfaces que funcionem bem em diferentes dispositivos (desktop, tablet, mobile).
- **Consistência Visual:** garantir que elementos gráficos se repitam de maneira lógica em todo o produto.

### Atividade Prática:

- Análise de interfaces de aplicativos e sites populares (Ex: Instagram, Airbnb) e identificação dos princípios aplicados.
- Exercício: Criar uma tela simples com base nos princípios discutidos.

## Aula 3: Princípios de UX

### Objetivos:

- Explorar como a experiência do usuário é planejada e estruturada.
- Ensinar como fazer pesquisas para melhorar a experiência.

### Tópicos:

- **Pesquisa e Análise de Usuário:**
  - Técnicas de pesquisa: entrevistas, questionários e análise de dados.
  - Criação de **Personas** e **Jornadas de Usuário** para entender as necessidades e expectativas.
- **Arquitetura de Informação:**
  - Como organizar e estruturar conteúdo de maneira clara e lógica.
  - Criando fluxos de navegação eficientes.
- **Usabilidade:**
  - Critérios de usabilidade (eficiência, efetividade, satisfação).
  - Como realizar e interpretar testes de usabilidade.

### Atividade Prática:

- Criar **personas** e **jornadas de usuário** para um novo aplicativo ou website.
- Desenvolver a **estrutura de navegação** e apresentar ao grupo.

## Aula 4: Ferramentas de UI/UX

### Objetivos:

- Apresentar ferramentas essenciais para o design de UI/UX.
- Ensinar a criar wireframes e protótipos interativos.

### Tópicos:

- **Ferramentas de Design de UI:**
  - **Figma, Sketch, Adobe XD, InVision:** visões gerais e demonstrações.
- **Wireframes e Protótipos:**
  - O que são wireframes e como usá-los para planejar a interface.
  - Criando protótipos interativos e testáveis.
- **Testes de Usabilidade:**

- Ferramentas de prototipagem para testes rápidos com usuários (Marvel, Figma).

#### **Atividade Prática:**

- Usar o Figma ou Adobe XD para criar um **wireframe simples** de uma tela (ex.: tela de login, página inicial).
- Criar um protótipo interativo simples para teste de usabilidade.

## **Aula 5: Fluxos de Trabalho e Colaboração**

#### **Objetivos:**

- Ensinar como trabalhar de forma colaborativa no design de UI/UX.
- Discutir o processo ágil de design e desenvolvimento.

#### **Tópicos:**

- **Colaboração entre Designers e Desenvolvedores:**
  - Como entregar especificações para desenvolvedores de forma clara.
  - Integração entre equipes de design e desenvolvimento.
- **Processo Ágil e Iteração:**
  - Como aplicar metodologias ágeis no design de UI/UX.
  - Importância do feedback contínuo e iterativo.

#### **Atividade Prática:**

- Simular uma reunião entre designers e desenvolvedores para revisar um design.
- Criar um **fluxo de trabalho** para uma equipe ágil (design + desenvolvimento).

## **Aula 6: Estudo de Caso Prático**

#### **Objetivos:**

- Aplicar os conhecimentos adquiridos em um projeto real de design.
- Analisar e criticar um produto existente.

#### **Tópicos:**

- **Análise de Interface:**

- Estudo de caso de um site ou app popular (Ex: Uber, Spotify, Google Maps).
  - Identificação de pontos fortes e áreas de melhoria em termos de UI/UX.
- **Criação de Protótipos:**
  - Aplicação dos princípios de UI/UX para criar protótipos que resolvam problemas identificados.

#### **Atividade Prática:**

- Análise crítica do UI/UX de um aplicativo/site popular.
- Divisão dos participantes em grupos para **criar protótipos** de melhorias para o produto analisado.
- Apresentação dos protótipos para o restante da turma.

## **Aula 7: Tendências e Futuro do UI/UX**

#### **Objetivos:**

- Discutir as novas tendências no design de interfaces e como a tecnologia pode moldar a experiência do usuário.

#### **Tópicos:**

- **Novas Tendências:**
  - Microinterações, animações e transições no design.
  - **Design Minimalista:** como simplificar a interface sem perder funcionalidades.
  - **Inteligência Artificial e UI/UX:** como a IA está mudando o design de produtos digitais.
- **Futuro da Experiência do Usuário:**
  - O impacto da realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) no design de interfaces.

#### **Atividade Prática:**

- Discutir como as novas tecnologias podem ser integradas em um produto digital. Brainstorming de ideias para o futuro do design.

## **Aula 8: Dicas Práticas e Recursos**

#### **Objetivos:**

- Oferecer dicas finais para melhorar o design de UI/UX.
- Fornecer recursos para estudo contínuo e aprimoramento.

### **Tópicos:**

- **Boas práticas no design de interfaces:**
  - Como garantir simplicidade e clareza.
  - Importância de testar e iterar.
- **Recursos de aprendizado contínuo:**
  - Livros, blogs, cursos online, e eventos de UI/UX.

### **Atividade Prática:**

- Discussão sobre os recursos e as melhores práticas de design. Compartilhamento de links e materiais de aprendizado com os participantes.

## **Aula 9: Encerramento e Feedback**

### **Objetivos:**

- Finalizar a oficina, avaliar a experiência dos participantes e discutir próximos passos.

### **Atividade:**

- **Sessão de feedback** sobre a oficina.
- Coleta de feedback dos participantes sobre o que aprenderam e como aplicar no dia a dia.
- Discussão sobre **próximos passos** para continuar aprendendo e se aprimorando em UI/UX.