**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.