**SEMANA 1**

**Introdução ao Curso 2**

**Aluno:** *Leonardo Cunha da Silva*

Seja bem-vindo a “Iniciar o processo de design de UX: criar empatia, definir e idealizar”, que é o segundo de sete cursos do Certificado de Design de UX do Google. Sua jornada em direção a uma carreira como designer UX continua!

Neste curso, você completará as primeiras fases do processo de design de um projeto que poderá ser incluído no seu portfólio. Você aprenderá a ter empatia com os usuários e compreender os pontos problemáticos deles, a definir as necessidades dos usuários usando declarações de problemas e a ter muitas ideias para soluções para esses problemas. Você concluirá atividades práticas com foco no design de um app para dispositivos móveis, que se alinham com as tarefas reais que designers de UX realizam no trabalho durante essas fases do processo de design.

O conteúdo e os projetos de cada curso deste programa de certificação se baseiam em informações praticadas em cursos anteriores. Para ir bem neste curso, você precisa concluir o curso anterior do programa de certificação, se ainda não tiver feito isso.

1. [Fundamentos do design da experiência do usuário (UX)](https://www.coursera.org/learn/fundamentos-do-design-da-experiencia-do-usuario-ux/home/week/1)
2. **Iniciar o processo de design de UX: criar empatia, definir e idealizar –** este curso
3. [Construir wireframes e protótipos de baixa fidelidade](https://www.coursera.org/learn/criar-wireframes-e-prototipos-de-baixa-fidelidade/home/week/1)
4. [Conduzir pesquisas de experiência do usuário e testar os primeiros conceitos](https://www.coursera.org/learn/conduzir-pesquisas-de-ux-e-testar-os-primeiros-conceitos/home/week/1)
5. [Criar projetos e protótipos de alta fidelidade no Figma](https://www.coursera.org/learn/criar-designs-e-prototipos-de-alta-fidelidade-no-figma/home/welcome)
6. [Web design responsivo em Adobe XD](https://www.coursera.org/learn/web-design-responsivo-em-adobe-xd/home/week/1)
7. [Projetar uma experiência do usuário para o bem social e preparação para o mercado](https://www.coursera.org/learn/design-de-uma-experiencia-do-usuario-para-o-bem-social/home/welcome)

Cada curso do Certificado de Design do Google UX é dividido em semanas. É possível concluir os cursos em seu próprio ritmo, mas os intervalos semanais foram projetados para ajudar você a terminar o programa em cerca de seis meses no total.

Então, quais habilidades de design você pode esperar desenvolver durante este curso? Esta é uma prévia das atividades práticas que você realizará.

**Semana 1: Como integrar pesquisas no processo de design.** Como designer de UX, é seu trabalho colocar o usuário na frente e no centro de tudo o que você faz. Nesta parte do curso, você vai explorar o papel da pesquisa no processo de design para ajudar a ter empatia com os usuários. Você também vai aprender sobre as vantagens e desvantagens dos métodos comuns de pesquisa de UX. Além disso, você vai identificar e levar em conta os vieses que podem surgir durante a realização de pesquisas.

**Semana 2: Como criar empatia com os usuários e definir os pontos problemáticos.** Comece o processo de design de um app para dispositivos móveis. Esta parte do curso terá como foco a empatia com os usuários, que é a primeira fase do processo de design. Você fará entrevistas com usuários reais para criar mapas de empatia e perfis. Essas atividades práticas ajudarão a compreender as perspectivas e os pontos problemáticos dos usuários.

**Semana 3: Como criar histórias e mapas de jornada dos usuários.** Você continuará a criar empatia com os usuários do app para dispositivos móveis que criará posteriormente. Você criará histórias e desenvolverá mapas de jornada dos usuários. Também aprenderá sobre a importância de considerar a acessibilidade ao criar empatia com os usuários.

**Semana 4: Como definir problemas de usuários.** Todo o seu trabalho de empatia com os usuários ajudará você a definir o problema que eles enfrentam. Nesta parte do curso, você passará da fase de empatia para a de definição do processo de design. Para definir o problema que seus projetos resolverão, você criará uma declaração de problema, uma declaração de hipótese e uma proposição de valor. Além disso, você explorará como a psicologia e os fatores humanos influenciam o design.

**Semana 5: Como idealizar soluções de design.** Passe para a terceira fase do processo de design: a idealização. Você considerará tudo o que aprendeu sobre os usuários para os quais está projetando e os problemas que eles estão enfrentando, a fim de ter ideias para soluções de design. Para ajudar você a ter muitas ideias para soluções de design, você realizará uma auditoria competitiva e atividades de design completas, como How Might We e Crazy Eights.

Lembre-se de que, se quiser receber o Certificado de Design de UX do Google, você precisará concluir todos os materiais que valem nota em todos os cursos do programa de certificação e conseguir uma pontuação de 80% ou mais. Os materiais que valem nota ficam no fim de cada semana e são indicados com o nome “desafio semanal”.

Boa sorte no início do processo de design para seu primeiro projeto de portfólio: projetar um app para dispositivos móveis.

# Introdução ao projeto de portfólio



**Projeto de portfólio 1**

Ao concluir os cursos neste programa de certificação, você criará projetos para seu portfólio com o objetivo de mostrar seu trabalho a empregadores em potencial. É um momento muito empolgante, porque você está prestes a começar seu primeiro projeto de design.

Para começar, você selecionará uma instrução de projeto usando o gerador de instruções do Sharpen na próxima atividade. Então, nos próximos cursos, você continuará a desenvolver seus designs para apps para dispositivos móveis.

* Aqui, no Curso 2: Iniciar o processo de design de UX: criar empatia, definir e idealizar”, você aprenderá a **criar empatia** com usuários em potencial, **definir** as necessidades dos usuários e começar a ter **ideias** para soluções de design.
* A seguir, no Curso 3: “Construir wireframes e protótipos de baixa fidelidade”, você continuará a ter **ideias** para soluções que atendam às necessidades dos usuários. Você vai esboçar storyboards, criar wireframes e construir um **protótipo** de baixa fidelidade do seu aplicativo em uma ferramenta de design chamada Figma.
* No Curso 4: “Conduzir pesquisas de experiência do usuário e testar os primeiros conceitos”, você planejará e realizará pesquisas para **testar** seus projetos e receber feedback dos usuários.
* No Curso 5: “Criar projetos e protótipos de alta fidelidade no Figma”, você criará maquetes e um **protótipo** de alta fidelidade do seu aplicativo para uma segunda rodada de **testes.**

Tudo o que você criar durante as atividades deste programa será incluído em seu portfólio. Faça os cursos deste programa de certificação na ordem, para que você siga as etapas do processo de design e crie todos os artefatos que você precisa para seu portfólio.

## **Escolher uma instrução usando o Sharpen**

Talvez você esteja pensando: “Há tantos produtos que eu quero criar. Como vou escolher?” Para ajudar a diminuir o escopo, seu primeiro projeto se concentrará em **projetar um app para dispositivos móveis** para atender à necessidade específica de uma empresa ou organização hipotética. Você escolherá uma instrução que fornecerá diretrizes mais específicas. Por exemplo, a instrução do seu projeto pode ser sobre projetar um app para dispositivos móveis para o processo de pagamento no seu restaurante favorito da sua cidade natal. Ele também pode ser sobre criar um aplicativo para a pré-encomenda do álbum de um rapper. Há dezenas de milhares de instruções de projeto que podem ser escolhidas. A escolha é sua.

Na próxima atividade, você encontrará todas essas instruções de projeto no Sharpen, uma ferramenta on-line que cria instruções de design aleatórias. O formato das instruções do Sharpen são semelhantes em estilo às instruções que você receberá em entrevistas de emprego reais. Seu primeiro projeto se concentrará em projetar um processo em um app para dispositivos móveis, e o gerador de instruções lhe dará muitas ideias para escolher.

Para produzir uma instrução, **clique no botão “Novo Desafio”**. É possível atualizar a instrução quantas vezes quiser até você encontrar uma que desperte sua energia criativa. Para este projeto, você escolherá apenas uma instrução que criará nos próximos cursos do programa. Portanto, encontre uma que realmente atenda aos seus interesses ou às suas experiências. Quando encontrar uma instrução de que goste, faça uma captura de tela ou anote-a para que possa enviar sua escolha em um próximo questionário.

Mais uma coisa: se você já tiver uma ideia para um projeto de design em mente, terá a oportunidade de trabalhar nele no Curso 7 do programa de certificação. Para este primeiro projeto, use uma instrução do Sharpen para garantir que o projeto tenha um escopo apropriado e esteja alinhado com os materiais do curso apresentados.

## **Criar seu estudo de caso**

Conforme trabalha nos Cursos 2 a 5 do Certificado de Design de UX do Google, você coletará artefatos para o estudo de caso de seu portfólio em uma apresentação de slides. Uma apresentação de slides é um formato versátil que pode ser usado para reunir, apresentar e compartilhar seu trabalho. É também um formato amplamente utilizado no mundo profissional. É necessário muito para criar um estudo de caso sólido. Então é melhor adicioná-lo à medida que você conclui as atividades. Dessa forma, é possível dedicar mais tempo para fazer com que cada slide esteja ótimo e impressione.

Use o modelo que fornecemos abaixo para organizar e criar seu estudo de caso conforme você avança nos cursos. Sinta-se à vontade para personalizar o modelo para que ele combine com sua marca. Também forneceremos lembretes sempre que você precisar adicionar um artefato à sua apresentação de slides. Ao final do Curso 5, você terá um estudo de caso completo para incluir no site do seu portfólio e mostrar durante suas futuras candidaturas de emprego.

Para usar o modelo do estudo de caso, clique no link abaixo e selecione “Usar modelo”.

Link para o modelo: [Apresentação de slides do estudo de caso](https://docs.google.com/presentation/d/1zyqoc1125wnStwfpGwhmJw0PAjtr9-Dt7i0o7a7DYGw/template/preview).

OU

Caso você não tenha uma conta do Google, faça o download direto do modelo pelo anexo abaixo.

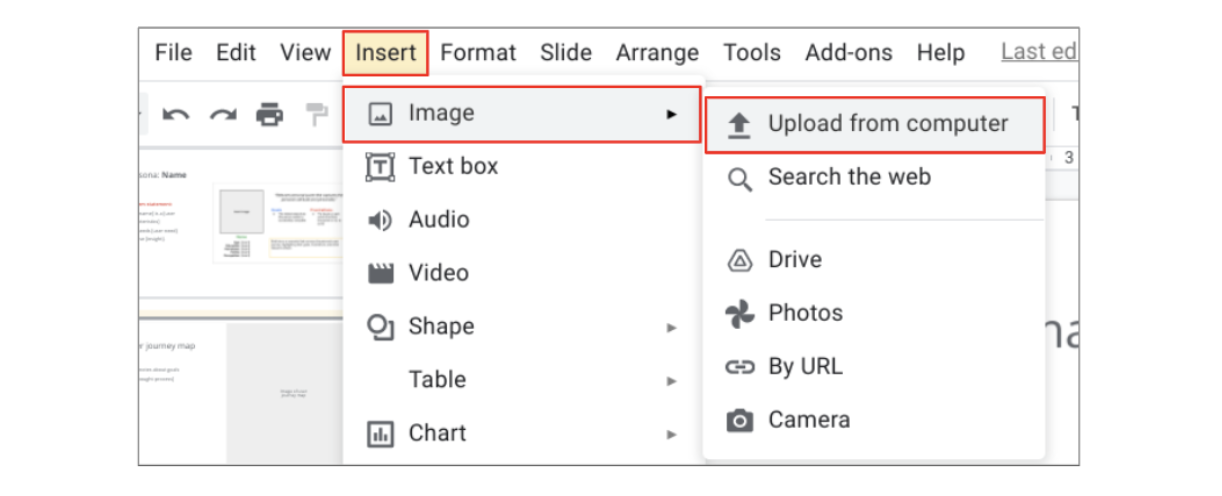
[UXC2M1L1R2ATTACHMENT\_POR](https://d3c33hcgiwev3.cloudfront.net/qWSMityeRIWkjIrcnlSFvg_872be560469345b2a4ca9c528ca411f1_UXC2M1L1R2ATTACHMENT_POR.pptx?Expires=1697155200&Signature=T6ZPZwxN1XL5hb0eu9Ru6S492dEzwZKKmSuGnTv5dVeoWOzmqTnFc-iAxl7wFKpx8l2QxKuQ9mzvCwUuiBpjyBNfemlumJGe3waROpdDr4imrer1plPlQG4jCYI0E0yq6lU9My5XPU4Mk9wmpsoscyKKhEQzXtw-zWg61q~XUgc_&Key-Pair-Id=APKAJLTNE6QMUY6HBC5A" \t "_blank)

[PPTX File](https://d3c33hcgiwev3.cloudfront.net/qWSMityeRIWkjIrcnlSFvg_872be560469345b2a4ca9c528ca411f1_UXC2M1L1R2ATTACHMENT_POR.pptx?Expires=1697155200&Signature=T6ZPZwxN1XL5hb0eu9Ru6S492dEzwZKKmSuGnTv5dVeoWOzmqTnFc-iAxl7wFKpx8l2QxKuQ9mzvCwUuiBpjyBNfemlumJGe3waROpdDr4imrer1plPlQG4jCYI0E0yq6lU9My5XPU4Mk9wmpsoscyKKhEQzXtw-zWg61q~XUgc_&Key-Pair-Id=APKAJLTNE6QMUY6HBC5A" \t "_blank)

Veja aqui algumas dicas para ajudar você a usar o modelo de apresentação de slides:

Use a linguagem de instrução e os espaços reservados em cada slide para ajudar a orientar o conteúdo que você vai incluir. Para substituir o texto do espaço reservado, selecione-o e digite um novo texto. Lembre-se de que este modelo é apenas para ajudar você a começar. É possível alterar a fonte e a formatação como você quiser.

Para incluir imagens de seus artefatos de UX nos slides, capture a tela ou faça o download para o seu dispositivo. Em seguida, acesse o slide ao qual quer adicionar uma imagem, escolha **Inserir** no menu superior, vá até **Imagem** e selecione **Fazer upload do computador** no menu suspenso. A partir daqui, faça upload da captura de tela ou do download da imagem que você quer exibir.



Redimensione e posicione a imagem da maneira que você acha que melhor complementa o outro conteúdo do slide. Não se esqueça de excluir todas as formas ou textos de espaço reservado do modelo.

Releia estas instruções sempre que precisar e tenha em mente que, assim como o design de UX é um processo iterativo, criar um estudo de caso também leva tempo e exige várias iterações. Seja paciente e atencioso ao criar cada slide e logo você terá um estudo de caso completo pronto para compartilhar.

Sem mais delongas, vá para a próxima atividade para escolher a instrução do seu projeto.

# Escolher a instrução do projeto de portfólio

Escolher uma instrução que corresponda aos seus interesses ou experiências.

1. Criar um aplicativo de visualização de buquês para um florista
2. Criar um aplicativo de planejamento de receitas para um restaurante alemão
3. **Criar um aplicativo de visualização de jogos para um fliperama (Neste caso pretendo fazer a lista com jogos os quais eu platinei no play, contendo ícones do usuário do player + a quantidade de troféus conquistados bronze, prata, ouro e platina e o nível da conta).**
4. Criar um aplicativo de lista de verificação de cerimônia para um espaço para casamentos em sua cidade favorita
5. Criar um aplicativo de cálculo de nutrição alimentar para um restaurante refinado
6. Criar um aplicativo de gerenciamento de recibos para uma loja de sapatos em sua cidade natal
7. Criar um aplicativo móvel de bilheteria para um cinema
8. Criar um aplicativo de leilão de arte para uma galeria de arte
9. Criar um aplicativo de fidelidade do cliente para um espaço moderno de música
10. Criar um aplicativo de vendas móvel para uma padaria
11. Criar um aplicativo de rastreamento de pedidos para um terapeuta
12. Criar um aplicativo de rastreamento de pedidos para uma loja em sua cidade favorita
13. Criar um aplicativo de registro de presença em um evento especial para um fliperama
14. Criar um aplicativo de gerenciamento de clientes para um hospital
15. Criar um aplicativo de avaliação de alimentos para um food truck de luxo
16. Criar um aplicativo de pré-venda de álbuns para uma banda punk
17. Criar um aplicativo de atendimento ao cliente para um varejista boutique em sua cidade natal
18. Criar um aplicativo de reserva de músicos para um local para casamentos
19. Criar um aplicativo de personalização de pedidos de comida para um restaurante sofisticado
20. Criar um aplicativo de vendas móvel para um restaurante alemão
21. Criar um aplicativo de catálogo de flores para um florista
22. Criar um aplicativo de contabilidade para um fliperama
23. Criar um aplicativo de visualização de ingredientes para uma marca de alimentos orgânicos para cães
24. Criar um aplicativo de reserva de horário para um restaurante sofisticado
25. Criar um aplicativo de atendimento ao cliente para uma churrascaria australiana
26. Criar um aplicativo de pré-venda de álbuns para uma banda folk
27. Criar um aplicativo de caixa registradora para um local de música icônico
28. Criar um aplicativo de rastreamento de entrega para um restaurante espanhol
29. Criar um aplicativo móvel de pedidos para um instrutor físico
30. Criar um aplicativo de contabilidade para um restaurante exclusivo
31. Criar um aplicativo de rastreamento de pedidos para uma marca de alimentos orgânicos para animais de estimação
32. Criar um aplicativo de rastreamento de avaliações para uma churrascaria
33. Criar um aplicativo de tour virtual para um espaço para casamentos em sua cidade natal
34. Criar um aplicativo de gerenciamento de estoque para uma churrascaria australiana
35. Criar um aplicativo de rastreamento de vendas de álbuns para um músico moderno
36. Criar um aplicativo de rastreamento de avaliações para uma cafeteria em sua cidade favorita
37. Criar um aplicativo de cálculo de nutrição alimentar para um restaurante de pedidos para viagem
38. Criar um aplicativo de ingressos para shows de uma banda de rock
39. Criar um aplicativo de menus de catering para um espaço para casamentos
40. Criar um aplicativo de vendas móvel para um restaurante familiar
41. Criar um aplicativo de vendas móvel para um piano bar
42. Criar um aplicativo de pré-venda de álbuns para um músico
43. Criar um aplicativo de pedidos de lanches para um cinema
44. Criar um aplicativo de tour virtual para um espaço rústico para casamentos
45. Criar um aplicativo de quadros de horários da equipe para uma cafeteria em sua cidade natal
46. Criar um aplicativo de vendas móvel para uma florista
47. Criar um aplicativo de pré-visualização de menus para uma cervejaria
48. Criar um aplicativo de estimativa de contas para uma empresa de frete que usa navios
49. Criar um aplicativo web móvel para uma escola de aikido
50. Criar um aplicativo de trailers de filmes para um cinema
51. Criar um aplicativo de biografias de artistas para uma galeria de arte