

Mapa da Carreira do UX Design 2021

Por **Leandro Rezende**

UXMC NN/g especializado em Design de
Interação, Pesquisa com Usuários e Gestão de UX



Introdução

O Mapa da Carreira foi criado com base em:

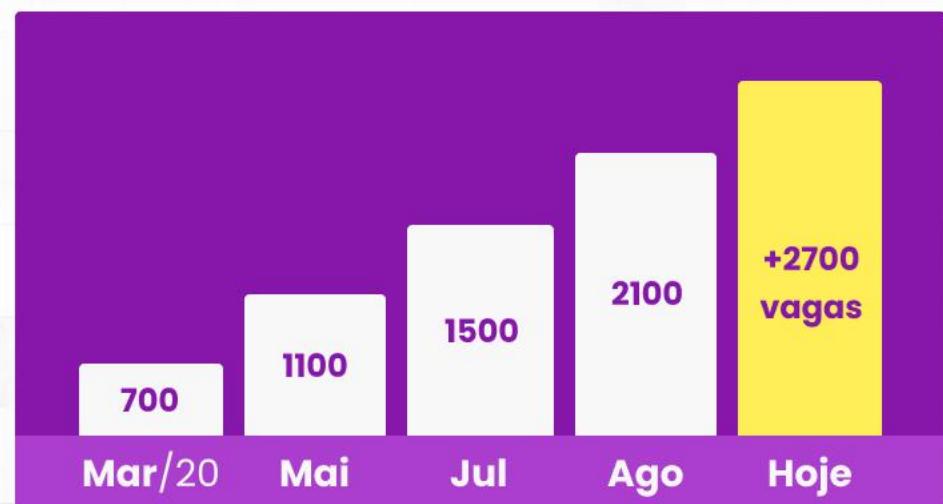
Pesquisa do UX Unicórnio de 2021 com 2604 iniciantes em UX Design

Análise do UX Unicórnio com amostra aleatória de 202 descrições de vagas correlatas ao UX no LinkedIn.

Na contramão de outras áreas, as vagas para UX no LinkedIn quadruplicaram de Março de 2020 (700) a Janeiro de 2021 (2813) durante uma das piores crises social, econômica e de saúde que já vivemos.

Empresas precisam reinventar seus produtos e serviços no offline e no digital pensando nas **necessidades de seus usuários**. Muitas delas se queixam que **não encontram UX Designers qualificados para contratar**.

Diante desse cenário, criamos um **mapa para guiar profissionais de diversos níveis e de qualquer área de formação** para se preparam para o mercado de 2021 estudando **UX Design**.



Introdução

O mapa está dividido em 4 seções:

1. Mapa da Carreira

Lista de conexões das disciplinas para você entender de forma visual e prática o que as empresas mais demandam. Procuramos explicar cada área em apenas uma frase para facilitar a compreensão. Apesar disso, estudos aprofundados são obviamente necessários para dominar as disciplinas.

2. Estratégia de estudo por áreas

Descubra por onde começar na sua área de formação, seja ela qual for (como direito, psicologia, exatas, humanas, tecnologia, design ou outras). Tudo isso de maneira personalizada ao seu caso.

3. GPS da carreira

Entenda como funciona o programa de estudos aprofundado e como o suporte do Programa UX Unicórnio pode te ajudar nessa jornada.

4. Trabalhos de alunos

Inspire-se e aprenda com trabalhos de alunos que chegaram a dobrar ou triplicar os salários.

Disclaimer: não existe verdade absoluta sobre uma profissão tão recente. O mapa é um reflexo de pesquisas e interpretação do autor com base em inúmeras histórias de alunos que saíram do desemprego ou chegaram a triplicar salários. Pessoas de diferentes áreas de formação tiveram sucesso com essa estratégia, mas não podemos garantir seu sucesso. Ele depende da sua dedicação individual.

Prazer, Leandro Rezende



Autor do Mapa da Carreira, tem apoiado mais de **50.000 alunos em 58 países em UX.**

Há 2 anos, criei o canal UX Unicórnio. Desde 2015, tenho ajudado profissionais a terem **novas oportunidades em UX Design.**

O UX abriu muitas portas na minha carreira. Eu adoraria ter tido uma melhor direção profissional quando comecei. E é para que você não fique perdido como eu fiquei no início que criei esse **Mapa de Carreira em UX.**

Formação e Experiência

Sou um dos 5 profissionais atuantes no Brasil **certificado UXMC NN/g (UX Master Nielsen Norman Group)**, uma das principais certificações do mundo, com reconhecimentos em UX Management, Interaction Design e User Research.

Sou formado pela UnB e MBA em TI. Certificado em TI e Agile (ITIL OSA, ITIL RCV, COBIT, CSM, ISO 20k, SAFe Agilist,).

Tenho 15 anos de experiência no mercado digital, trabalhei em mais de 100 projetos e passei por organizações como Rede Globo, Accenture, Supremo Tribunal Federal e startups apoiadas por aceleradoras como Plug'n'Play.

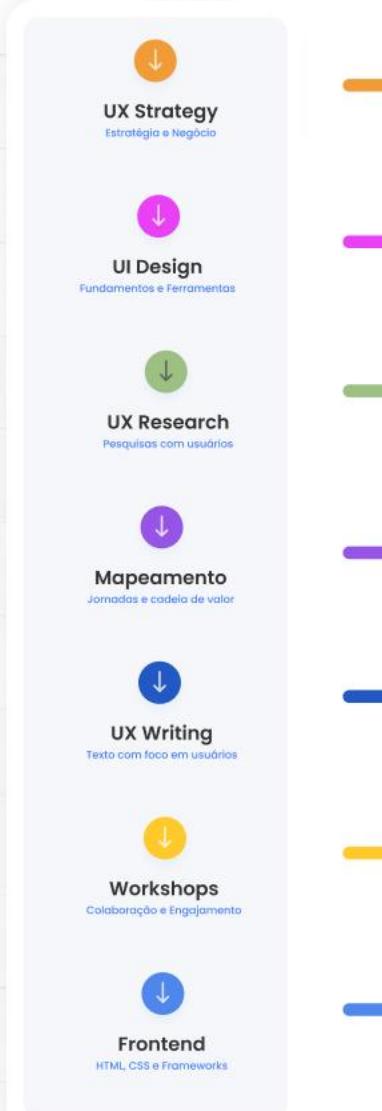
O Mapa da Carreira

Muitas pessoas pensam que estudar UX é uma tarefa isolada. Pensam que é só abrir um livro e ler que vão aprender tudo de uma vez.

Todavia, é muito importante praticar e entender que existem várias disciplinas presentes no processo de UX Design.

Todas elas se conectam. Deixar qualquer uma delas no seu ponto cego pode limitar muito a qualidade dos seus produtos e o seu progresso na carreira.

As disciplinas do mapa são: **estratégia**, **design de interfaces**, **pesquisas com usuários (UX Research)**, **mapeamento de experiências**, **escrita para usuários (UX Writing)**, **workshops** e **frontend**.



O Mapa da Carreira

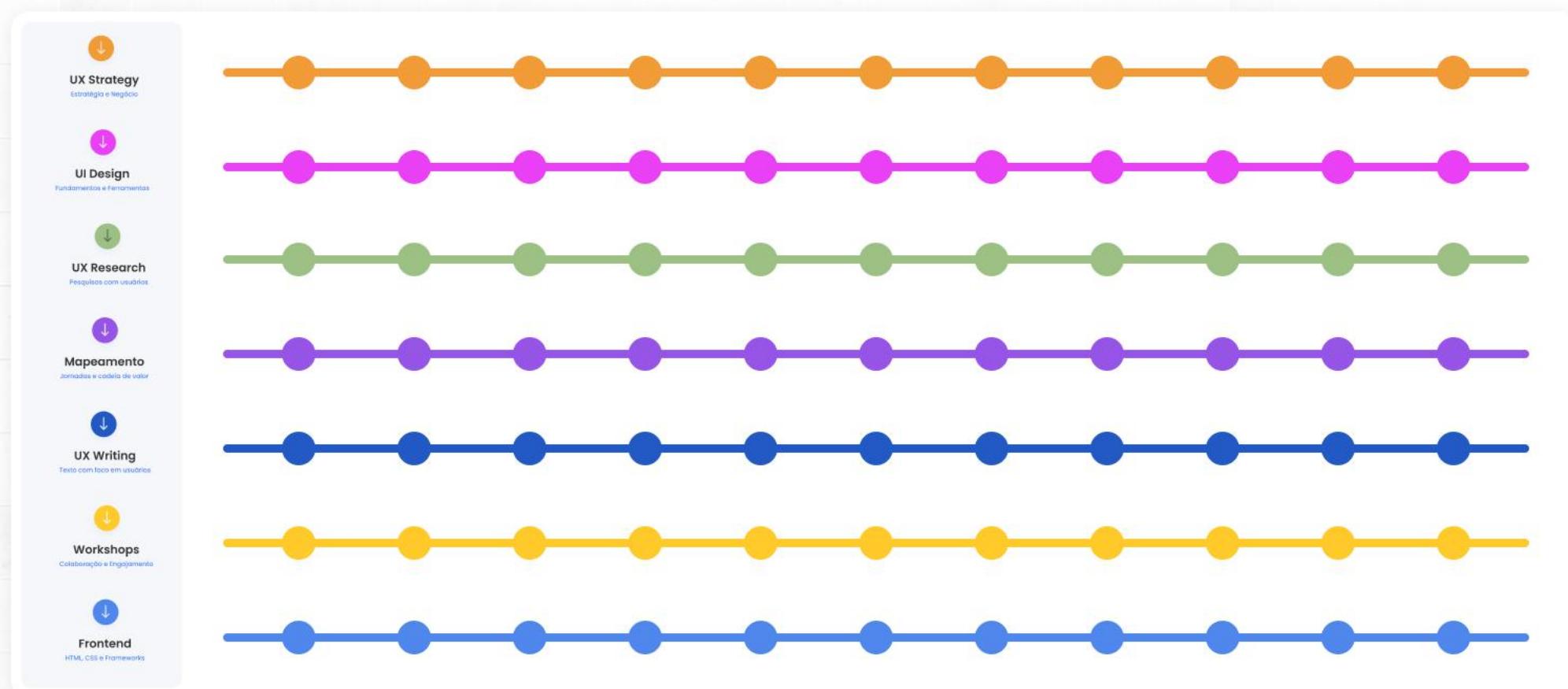
Neste mapa, mostraremos que cada uma dessas disciplinas é um importante caminho a se seguir. Representamos cada um deles como uma linha de metrô.



O Mapa da Carreira

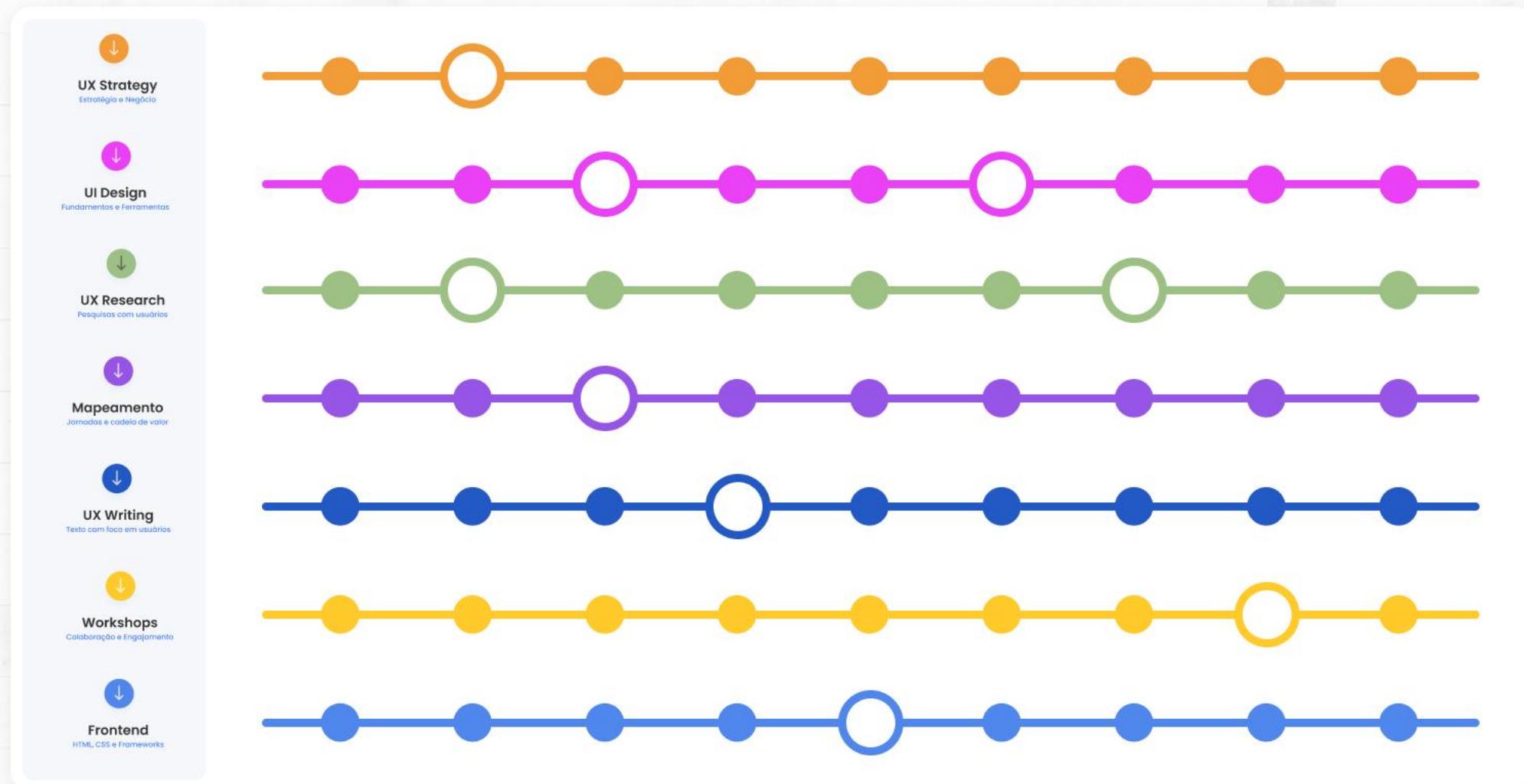
Cada uma dessas linhas possui várias estações. Elas representam os conhecimentos que você precisa adquirir para se tornar um profissional de destaque no mercado.

Essas disciplinas foram selecionadas identificando em pesquisas o que os iniciantes NÃO estão oferecendo para o mercado e o que as empresas mais buscam.



O Mapa da Carreira

Obviamente, algumas disciplinas são muito mais requisitadas que outras, mas elas não existem de forma isolada e são apoiadas por todos os outros conhecimentos complementares.



Linha Laranja

Estratégia de UX (UX Strategy)

As disciplinas mais desejadas em UX Strategy são:

Disciplina

Conhecer o negócio (33,11%)

O que significa

Estratégia de negócio, planejamento do valor entregue, canais de distribuição, segmento de clientes, parcerias, atividades e recursos chave, estrutura de custos e receitas de um negócio.

Disciplina

Métodos Ágeis (23,18%)

O que significa

Conhecimento sobre formatos modernos de construção de produtos como SCRUM e Kanban, utilizados buscando melhoria contínua.

Disciplina

Métricas de Negócio (25,50%)

O que significa

Formas de medir o sucesso do produto, da equipe e dos usuários. É uma verdadeira sopa de letrinhas, mas fundamental para mostrar o valor do seu trabalho. KPIs, Funil de conversão, CTR, NPS, CTR, LTV, CAC, Churn Rate, H.E.A.R.T, AARRR, OKR, dentre outras.

Linha Laranja - Estratégia de UX (UX Strategy)



Linha Laranja - Estratégia de UX (UX Strategy)

Subáreas em UX Strategy

As subáreas relevantes para domínio em UX Strategy são:

Proposta de Valor

Entendimento da transformação entregue por trás do uso de um produto ou serviço.

R.O.I. (retorno sobre investimento) de UX

Conhecimento sobre como medir se o custo de um projeto está justificado pelos resultados atingidos.

Métricas de equipe/OKR

Formas de medir a performance das equipes orientadas a resultados de negócio.

Roadmaps

Planejamento do trabalho para entregar o valor do produto em etapas, sempre alinhando as demandas aos recursos de construção.

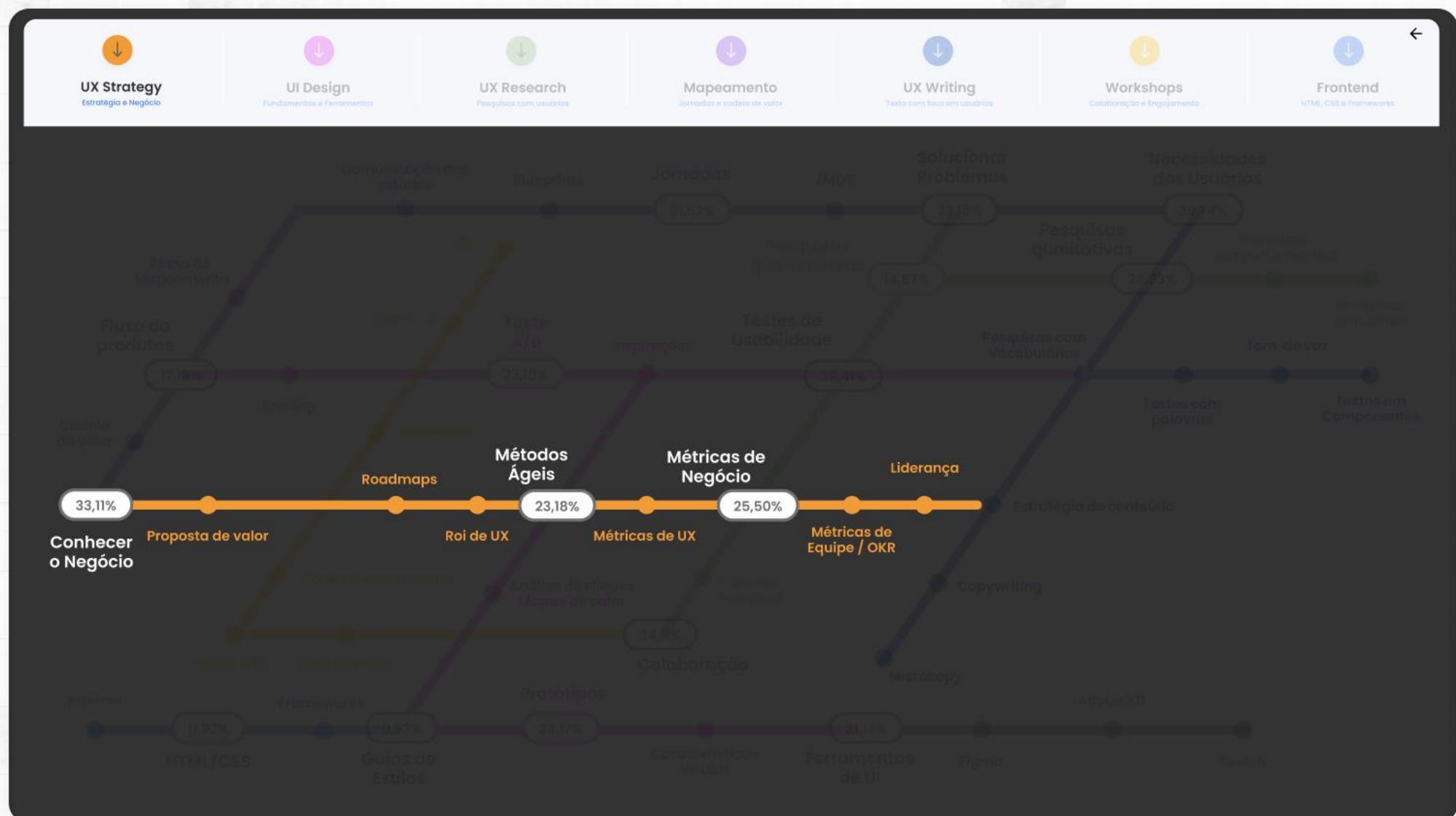
Métricas de UX

Conhecimento sobre formas de medir a qualidade da experiência do usuário, como com a métrica H.E.A.R.T.: Felicidade, Engajamento, Adoção, Retenção e Sucesso das Tarefas.

Liderança

Capacidade de conduzir uma equipe. Envolve oferecer conhecimento e dar autonomia e propósito para as tarefas.

Linha Laranja – Subáreas em UX Strategy



Linha Rosa

Design de Interfaces (UI Design)

As disciplinas mais desejadas em UI Design são:

Disciplina

Ferramentas de UI (31,13%)

O que significa

Ferramentas como o Figma, Sketch, Adobe XD e Invision Studio. São utilizadas para a criação de protótipos.

Disciplina

Guia de Estilos (9,93%)

O que significa

Componentização da interface para reaproveitamento de elementos visuais, assim, evitando retrabalho.

Disciplina

Teste A/B (23,18%)

O que significa

Teste que confronta duas versões (A e B) de uma funcionalidade ou elemento para avaliar qual tem a melhor performance.

Note que a disciplina “Métodos Ágeis” é extremamente relevante tanto para estratégia quanto para o profissional de UI, que precisará aprender seu papel na equipe de construção de um produto.

Além disso, ferramentas como Figma, Adobe XD, Sketch ou Invision Studio são cobradas em 30% das vagas. São muito importantes para qualquer área dentro do UX, mesmo que você não seja responsável por desenhar interfaces no dia-a-dia.

Entender as ferramentas ajuda os membros da equipe a colaborarem com maior fluidez e pensarem melhor juntos nas soluções que foram testadas com usuários.

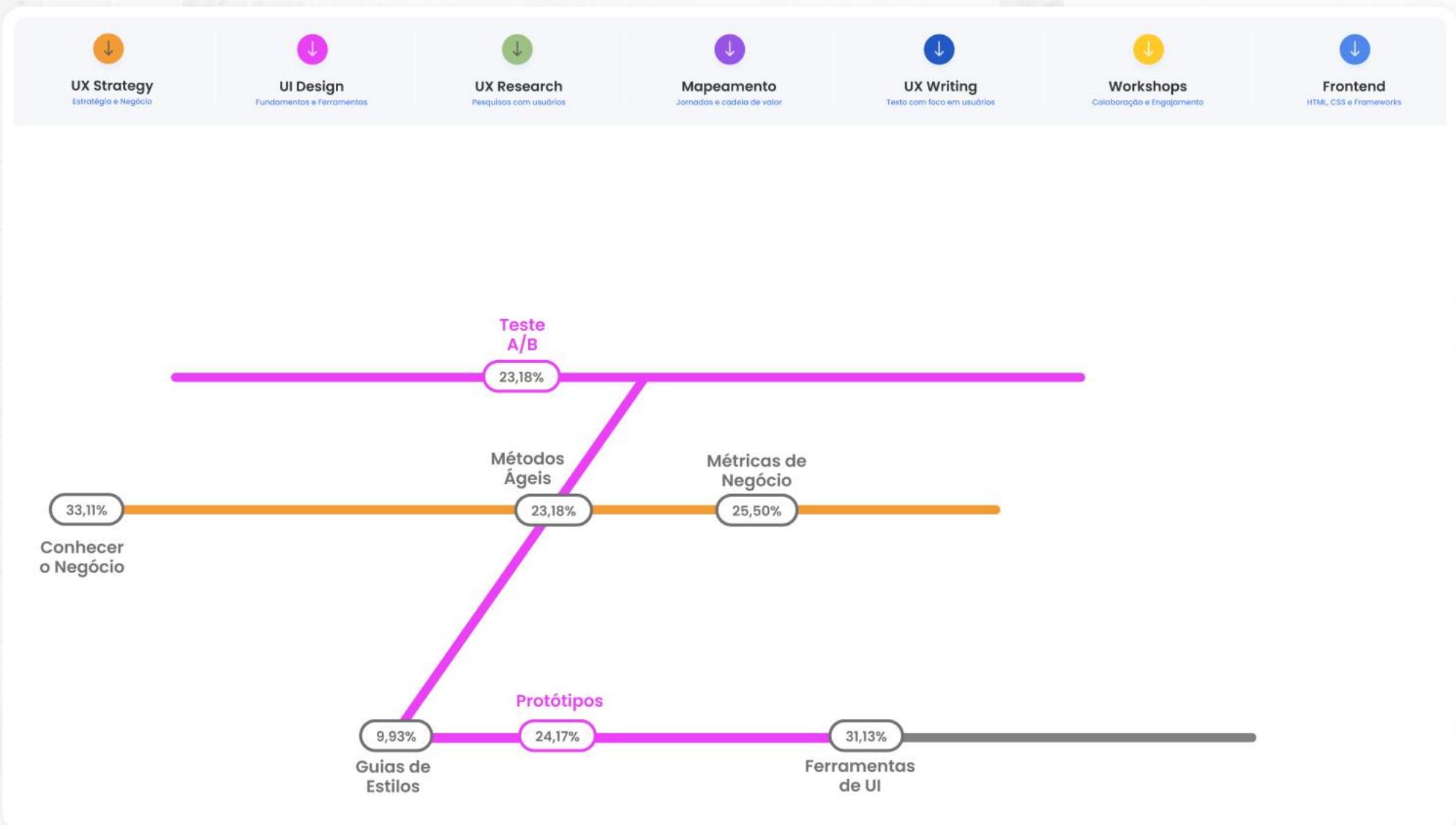
Disciplina

Protótipos (24,17%)

O que significa

Réplicas de menor custo apenas da parte visual de um produto. Por meio dos softwares de prototipação, são criadas interações entre os elementos para permitir testes com o usuário antes mesmo da construção do produto final.

Linha Rosa - Design de Interfaces (UI Design)



Linha Rosa - Design de Interfaces (UI Design)

Subáreas em UI Design

As subáreas relevantes para domínio em Design de Interfaces são:

Briefing

Técnica para identificar com o cliente o que é necessário ser realizado no projeto.

Inspirações

Avaliação de outros produtos para buscar referências visuais bonitas, fáceis de usar e que podem já fazer parte do modelo mental do usuário.

Handoff

Técnicas para repassar atributos e peças visuais para equipe de programação construir o produto.

Análise de Cliques e Mapas de Calor

Técnicas para identificar com mapas de calor que áreas de uma interface são mais utilizadas ou melhor percebidas por usuários.

Características Visuais

Conhecimento sobre fundamentos e boas práticas em cores, tipografia, espaçamentos, grids, hierarquia visual e componentes como botões e formulários.

Linha Rosa - Design de Interfaces (UI Design)



Exemplos de Características Visuais e fundamentos importantes

Cores

Conhecimento do significado das cores, combinações, princípios, contrastes e outros fundamentos.

Espaçamento

O espaçamento é o princípio que dita o ritmo de leitura de um texto. Varia de acordo com a fonte escolhida, o tipo de texto, a altura e a largura do bloco.

Botões

Estudo sobre as diferentes configurações que um botão pode assumir. Exemplos: CTA, primário, secundário, com ou sem ícones, variação de cores e outras configurações.

Grids

Conhecimento sobre organização estrutural visual em grids de colunas ou grids de 8 pontos.

Tipografia

Sobre fontes tipográficas, ter conhecimentos como legibilidade, leitabilidade, alinhamento, combinações e outros fundamentos.

Hierarquia Visual

Conhecimento sobre composição do peso visual com tipografia, tamanho, proximidade, repetição, cor e contraste e outros elementos.

Formulários

Estudo sobre maneiras de facilitar o preenchimento de formulários. Fala sobre boas práticas como assistência, anatomia, tipos de campos, otimização de preenchimento, ordenação e outros fundamentos e técnicas.

Linha Verde

Pesquisas com o usuário (UX Research)

As disciplinas mais desejadas em UX Research são:

Disciplina

Pesquisa Quantitativa (14,57%)

O que significa

Técnicas de pesquisa que buscam dados quantificáveis (numéricos) sobre um determinado assunto. Normalmente, investiga "o que está errado?".

Disciplina

Teste de Usabilidade (38,41%)

O que significa

Testes para identificar atritos no uso dos componentes visuais de uma interface, identificando se o produto está fácil de usar. É um tipo de pesquisa quantitativa e comportamental.

Disciplina

Pesquisa Qualitativa (24,83%)

O que significa

Técnicas de pesquisa que buscam dados não quantificáveis sobre um determinado assunto. Utilizada para investigar a fundo o que o usuário pensa, sente e faz; quais seus problemas; e quais suas opiniões. Normalmente, investiga "por que está errado?"

Destacamos a conexão direta entre testes de usabilidade com a área de UI Design. **Do que adianta criar um produto lindo que não é fácil de usar?**

Da mesma forma, não adianta fazer a pergunta errada durante uma pesquisa. O UX Researcher precisa estar sempre atento às **estratégias de negócio e produto** para remover as principais dúvidas existentes em relação aos usuários.

Linha Verde - Pesquisas com o usuário (UX Research)



UX Strategy
Estratégia e Negócio



UI Design
Fundamentos e Ferramentas



UX Research
Pesquisas com usuários



Mapeamento
Jornadas e cadeia de valor



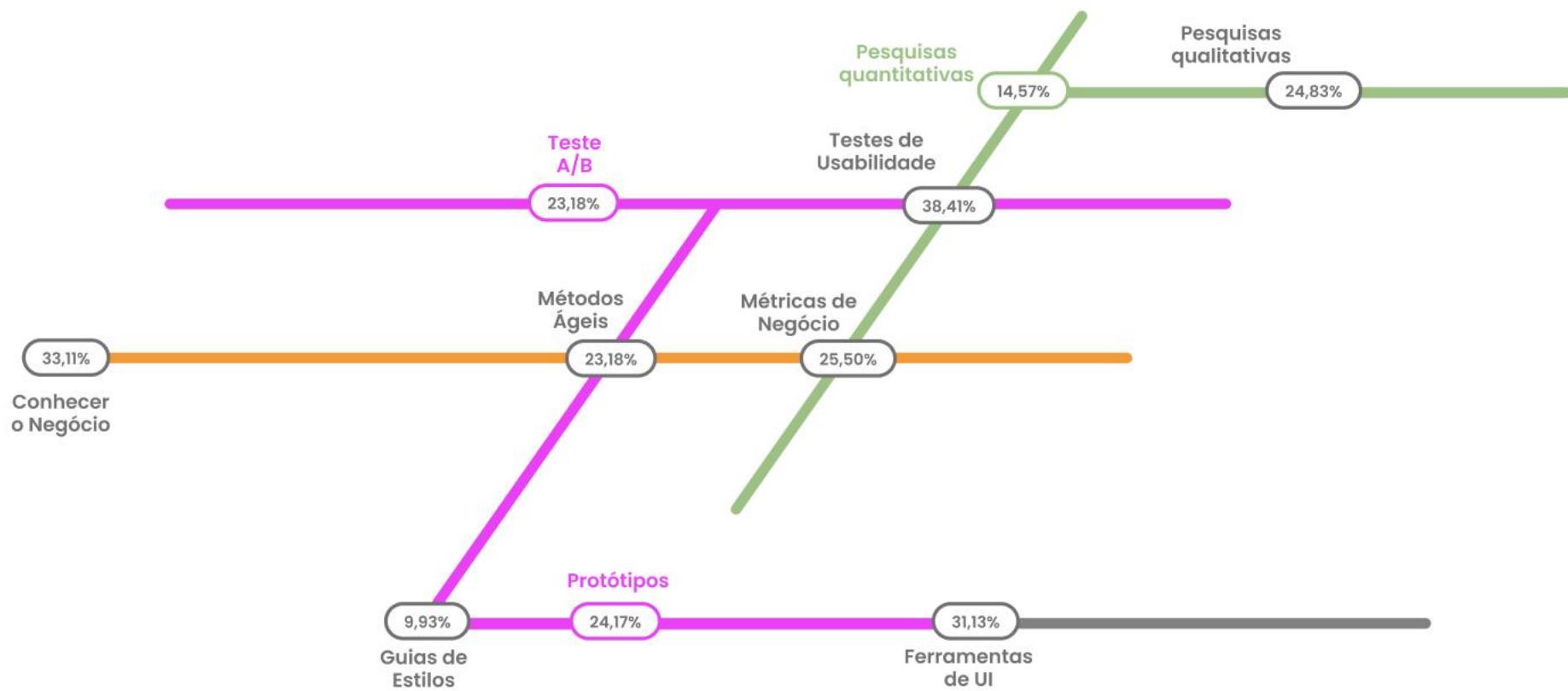
UX Writing
Texto com foco em usuários



Workshops
Colaboração e Engajamento



Frontend
HTML, CSS e Frameworks



Linha Verde - Pesquisas com o usuário (UX Research)

Subáreas em UX Research

Subáreas relevantes para domínio em UX Research são:

Pesquisas atitudinais

Técnicas para avaliar as pessoas sob suas perspectivas - "O que elas tem a nos dizer". Exemplos: entrevistas, feedback de cliente, estudo de diário, questionário de interceptação dentre outros.

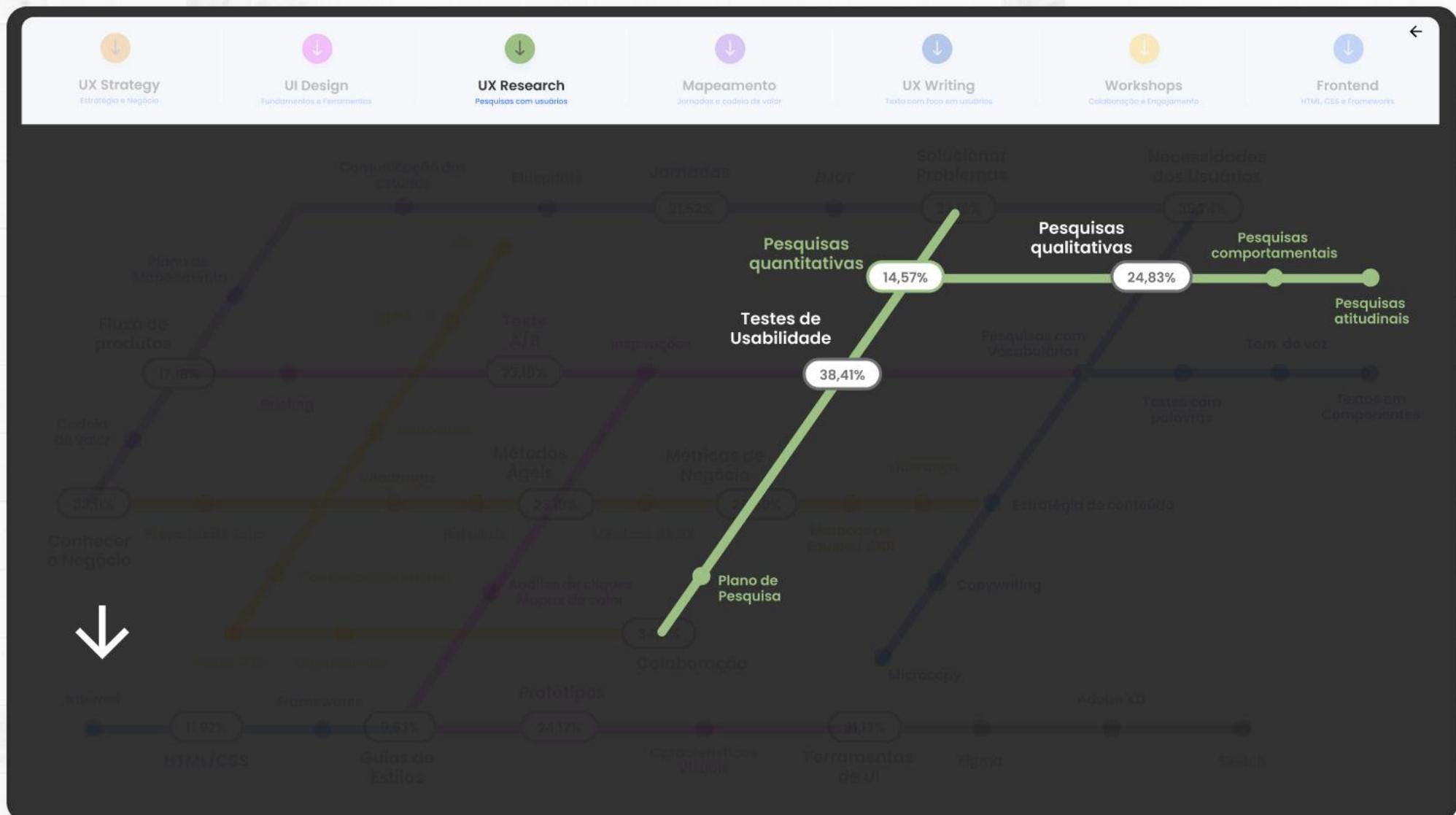
Pesquisas comportamentais

Técnicas para avaliar como as pessoas agem ou se comportam. Exemplos: análise de cliques, Teste A/B, Eye Tracking dentre outros.

Plano de pesquisa e relatórios

Planejamento das pesquisas que vão ser utilizadas para gerar aprendizados. Com planos bem definidos, fica muito mais fácil gerar relatórios sobre os aprendizados obtidos nos estudos.

Linha Verde - Pesquisas com o usuário (UX Research)



Linha Roxa

Mapeamento de Necessidades dos Usuários (UX Mapping)

As disciplinas mais desejadas em UX Mapping são:

Disciplina

Solucionar Problemas (23,18%)

O que significa

Encontrar soluções de menor esforço e maior impacto para o problema do usuário, sempre visando objetivos do negócio, viabilidade técnica e capacidade de execução pela equipe envolvida.

Disciplina

Jornadas (21,52%)

O que significa

Fluxo que o usuário percorre antes, durante e depois de usar um produto ou serviço. Ajuda na identificação de oportunidades de melhoria em cada etapa.

Disciplina

Necessidades dos Usuários (39,74%)

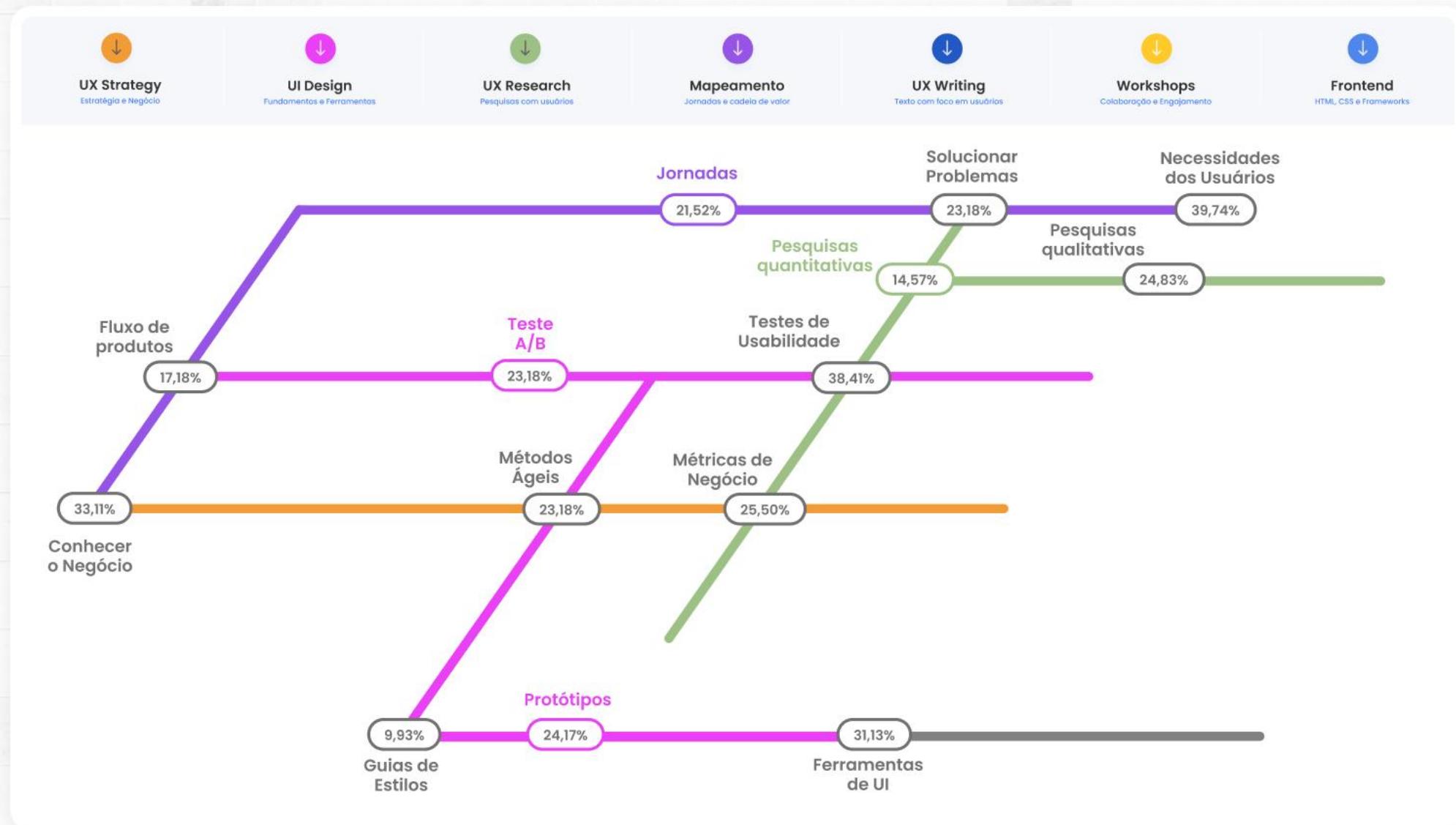
O que significa

Entendimento e pesquisa sobre o que o usuário precisa para atingir seus objetivos ou reduzir seus atritos.

Identificar problemas é a principal razão de existir dessa linha. Ela se cruza com UX Research porque nenhum mapeamento deve ser feito sem pesquisas com usuários. Também fica clara a conexão entre Mapeamento de Fluxos de Produtos e UI Design.

É importante destacar que é necessário conhecer profundamente o negócio de forma estratégica. Assim, o mapeamento da jornada dos usuários pode ser realmente decisivo para identificar oportunidades de gerar resultados melhores, tanto para os usuários quanto para o negócio.

Linha Roxa - Mapeamento de Necessidades dos Usuários (UX Mapping)



Linha Roxa – Mapeamento de Necessidades dos Usuários (UX Mapping)

Subáreas em Mapeamento de Jornadas

Subáreas relevantes para domínio em UX Mapping são:

Blueprints

Fluxo de processos internos que acontecem em uma empresa para entregar um serviço apoiando a jornada do usuário.

Plano de Mapeamento

Planejamento de um estudo de mapeamento para otimizar custos e ampliar impacto.

Cadeia de Valor

Entendimento sobre como o processo interno da empresa transforma demandas em benefícios.

Comunicação dos Estudos

Técnicas para que o time entenda os estudos realizados e seus respectivos resultados. Exemplos: storyboards, storytelling, ecossistemas, benchmarking dentre outros.

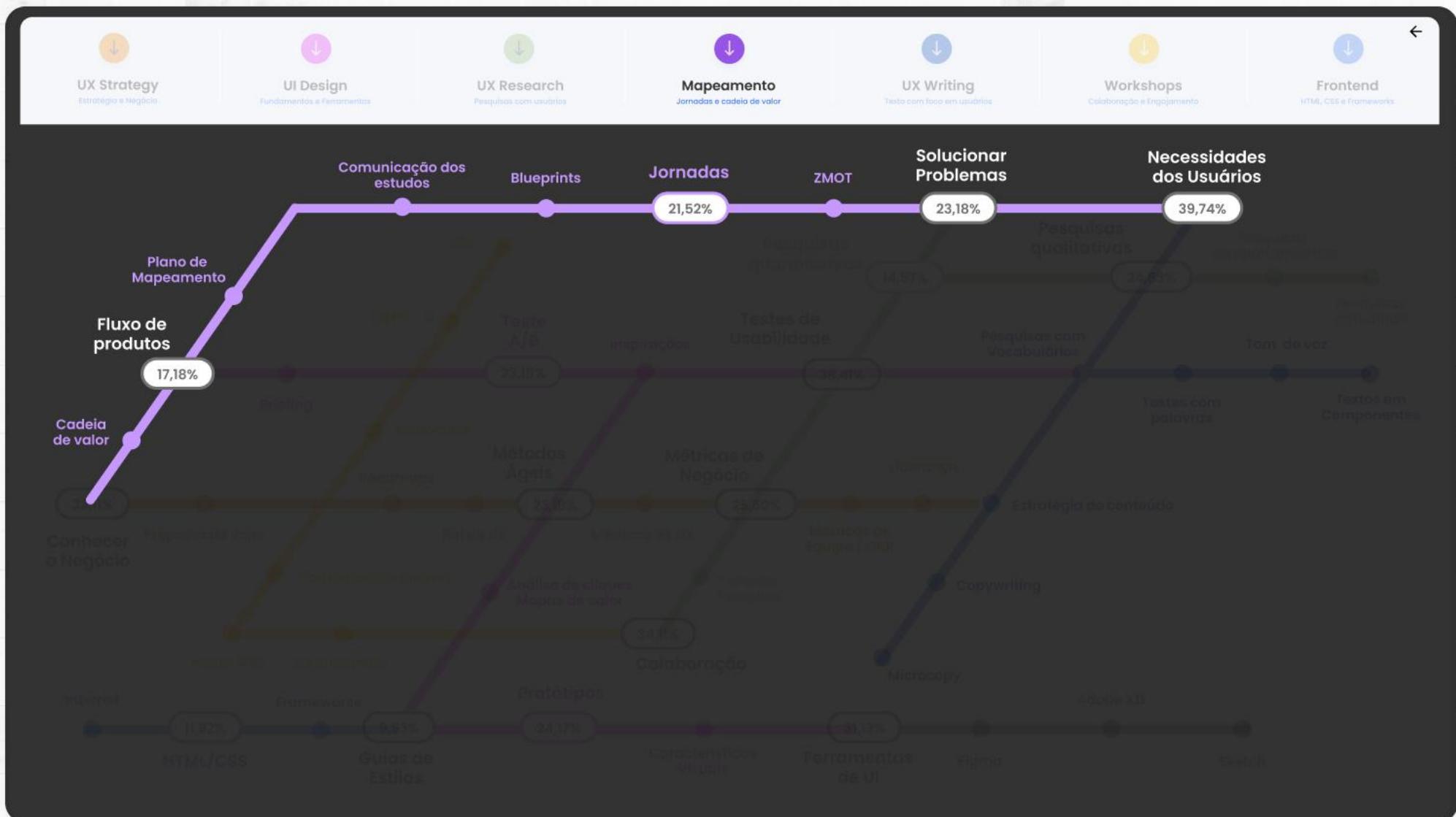
Esse mapa de carreira é uma forma de comunicar os resultados das pesquisas de carreira, por exemplo.

ZMOT (Zero Moment Of Truth.*)

Identificação dos momentos mais decisivos da jornada de compra para planejar estratégias que ajudem na venda.

*Tradução: momento zero da verdade

Linha Roxa – Mapeamento de Necessidades dos Usuários (UX Mapping)



Linha Azul

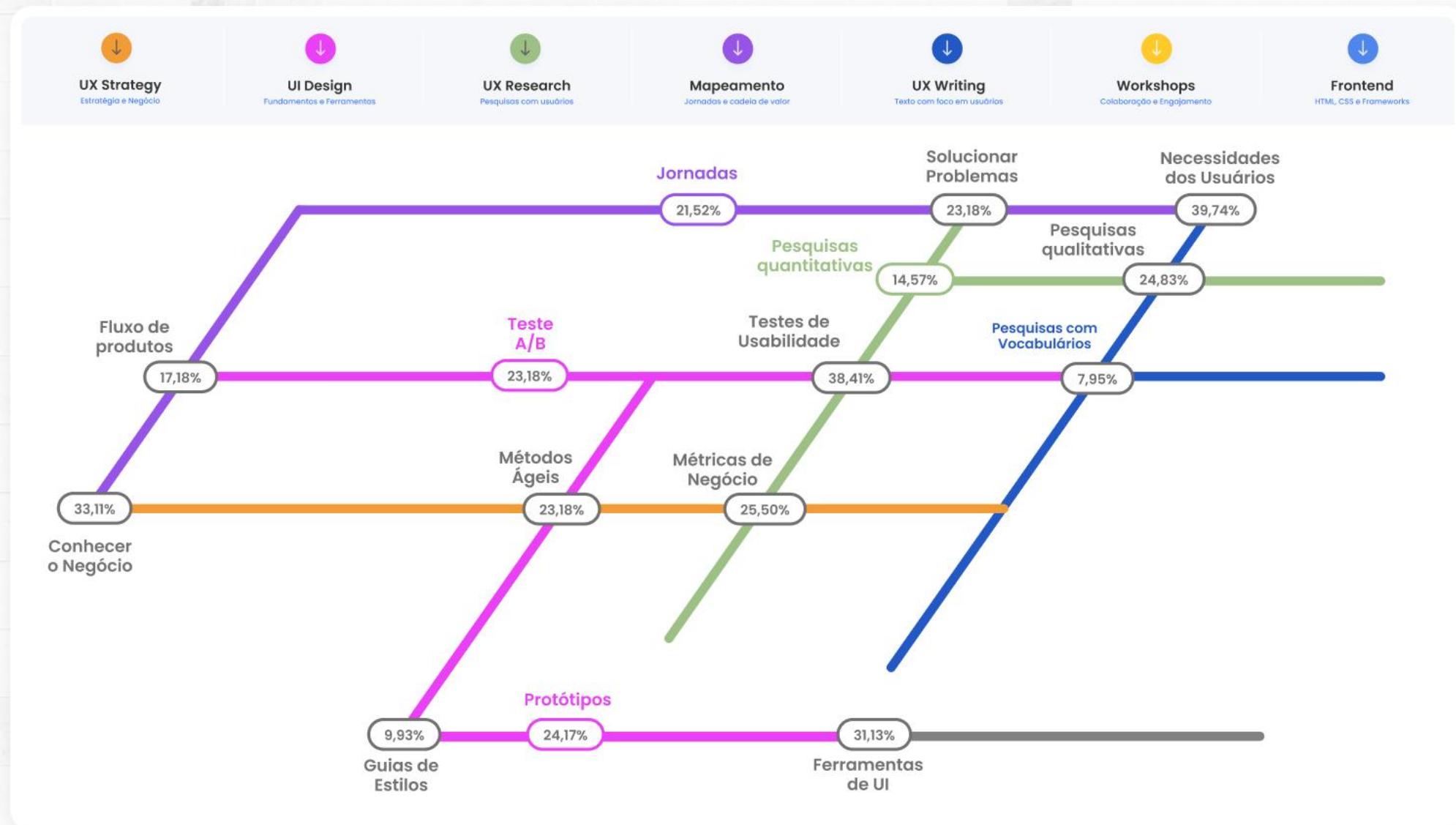
Escrita para usuários (UX Writing)

UX Writing é uma disciplina muito nova e a pesquisa com vocabulários é a maior demanda. Não se deve escolher as palavras apenas escrevendo "bonito" e com a ortografia certa. As palavras mais reconhecíveis e fáceis de entender pelos usuários são essenciais para uma boa experiência.

É importante destacar que **palavras bonitas VS experiência do usuário** têm uma relação direta com **telas bonitas VS experiência do usuário**. Não adianta criar uma interface bonita que não é útil ou fácil de usar. O mesmo vale para as palavras. Não adianta usar um vocabulário rebuscado ou encher o texto de termos técnicos se o usuário tiver dificuldade de compreensão por causa disso.

Para evitar esse erro clássico, pesquisamos vocabulários com os usuários.

Linha Azul – Escrita para usuários (UX Writing)



Linha Azul – Escrita para usuários (UX Writing)

Subáreas em UX Writing

Subáreas relevantes para domínio em UX Writing são:

Tom de Voz

Como escolher as palavras certas para cada momento e emoção despertada na jornada do usuário.

Microcopy

Textos usados para facilitar o entendimento à primeira vista, gerenciando a emoção certa.

Copywriting

Textos usados para persuadir usuários a tomarem uma decisão.

Estratégia de Conteúdo

Conteúdos certos que comuniquem a estratégia da empresa e seu valor em múltiplos canais.

Pesquisas com Vocabulários

Técnicas para descobrir que palavras o usuário utiliza para se comunicar. Exemplos: auditorias, pesquisas, avaliação de comentários dentre outros.

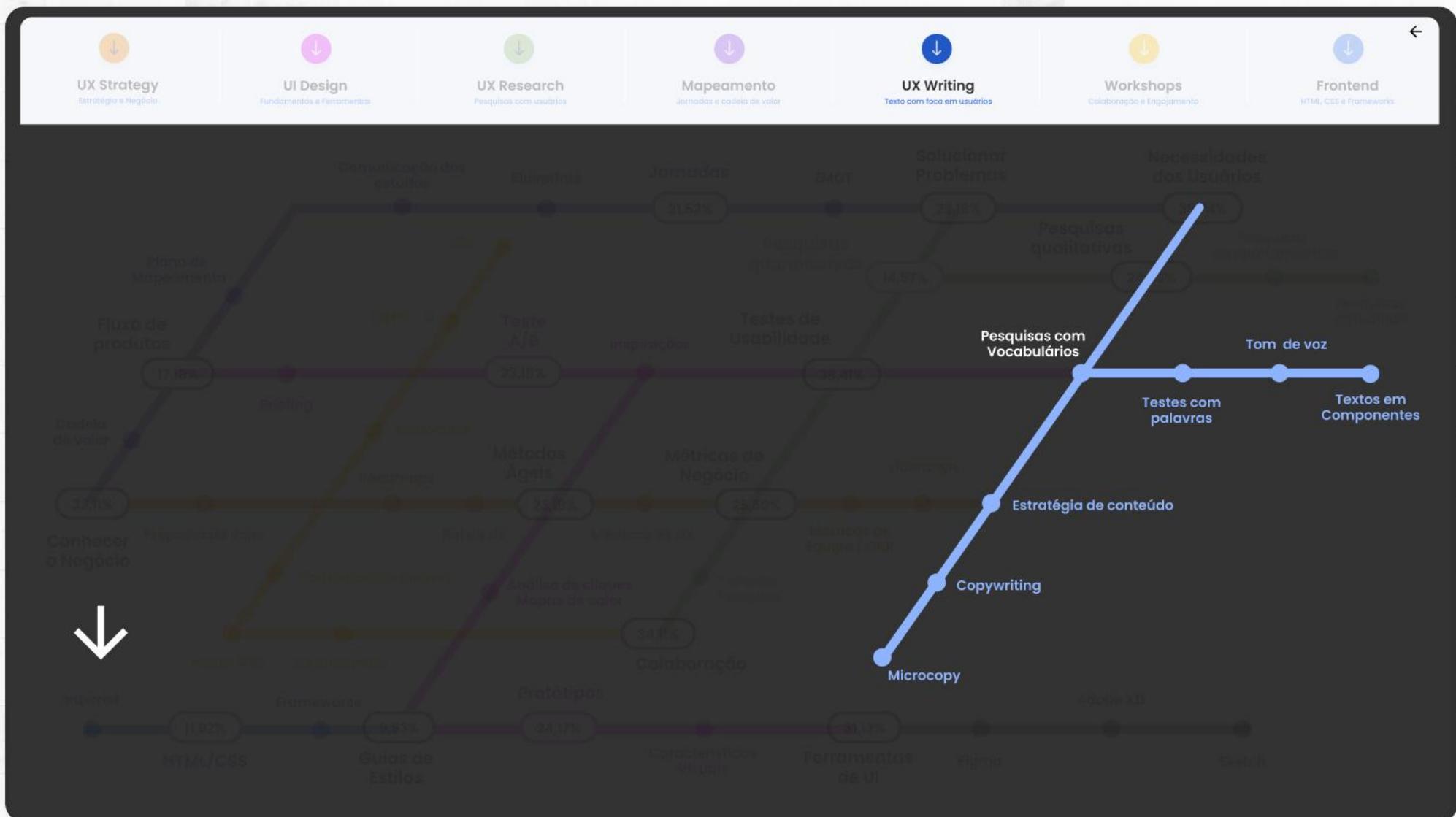
Textos em Componentes

Entendimento sobre que tipo de texto melhora a experiência em botões, títulos, estados vazios, erros, formulários, controles, diálogos e qualquer outro tipo de componente visual.

Teste com Palavras

Teste utilizando ferramentas diversas como desk research de conteúdo, auditoria, mapa de empatia, jornada com foco nas palavras, wireframes com foco em palavras dentre outros.

Linha Azul – Escrita para usuários (UX Writing)



Linha amarela

Workshops e Colaboração

A disciplina mais desejada em Workshops é:

Disciplina

Colaboração (34,11%)

O que significa

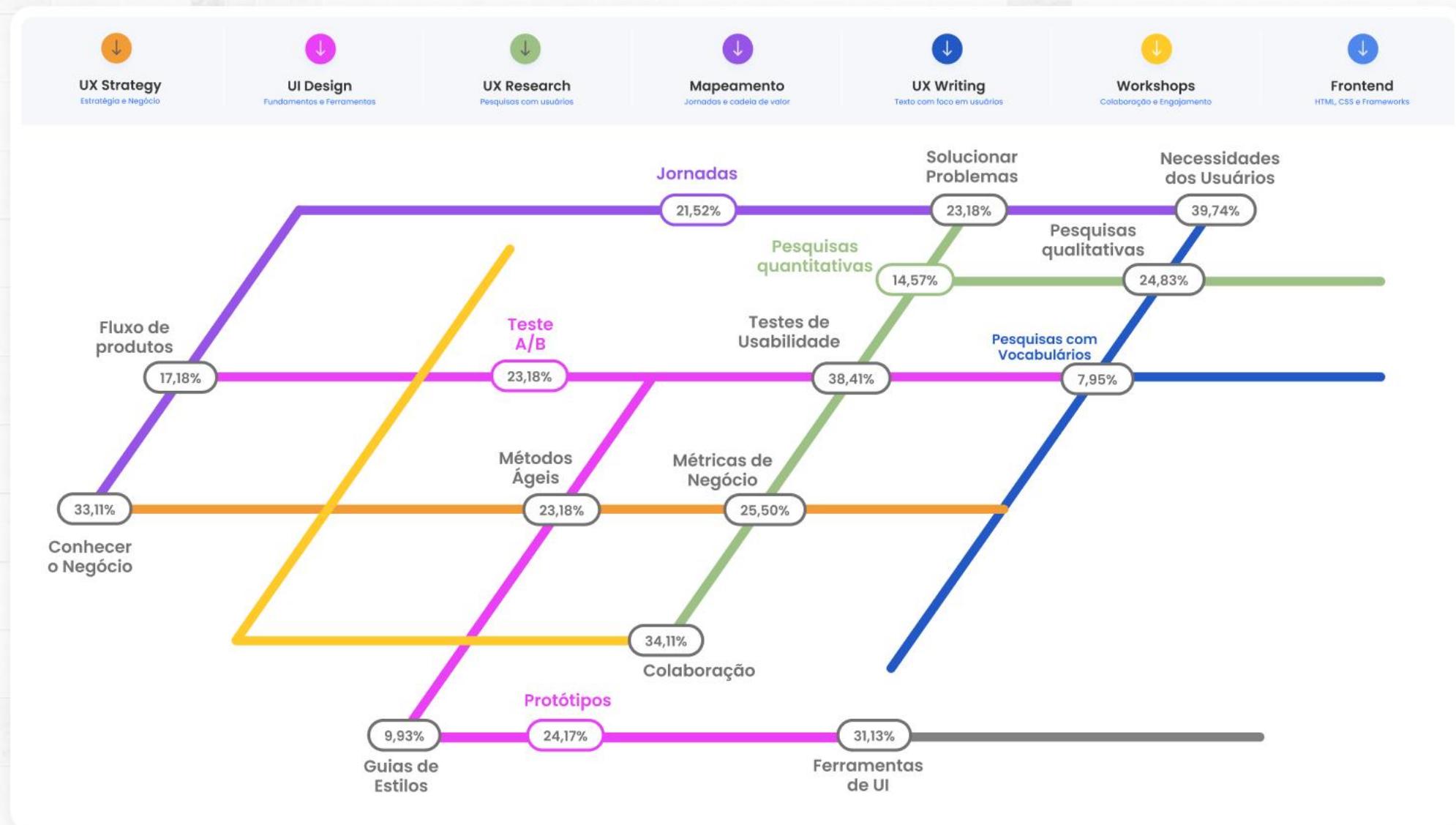
Utilizar técnicas e dinâmicas para influenciar todos os membros da equipe a trazerem suas contribuições. Em UX, $1+1 = 3$.

Trabalhar em equipe e de forma colaborativa é essencial para TODAS as vagas de UX. Fica ainda mais explícito quando vemos as descrições das vagas: 34% delas destacam essa disciplina como requisito obrigatório.

Não adianta dizer da boca pra fora que é um bom "membro de equipe". É necessário demonstrar capacidade de gerar engajamento da equipe com os processos de UX e capacidade de negociação.

É assim que se consegue patrocínio interno para as iniciativas. Isso é plenamente treinável e as técnicas são essenciais para não haver a clássica reclamação: "minha empresa não valoriza o UX".

Linha amarela - Workshops e Colaboração



Linha amarela - Workshops e Colaboração

Subáreas em Workshops

Subáreas relevantes para domínio em Workshops são:

Matriz CSD

Técnica que divide afirmações sobre o usuário ou o cenário em uma das 3 categorias seguintes: certezas, suposições e dúvidas. A matriz é utilizada para descobrir quais perguntas devem ser feitas e quais quesitos devem ser investigados.

Engajamento

Criar dinâmicas para que a equipe tenha vontade genuína de trabalhar com foco no usuário.

Comunicação Interna

Apresentar bons argumentos de decisão e tornar públicos os resultados obtidos.

Patrocínio

Organizar processos e argumentos para que as pessoas certas participem das decisões que vão ser melhores para o negócio. Deixar claro que: foco no usuário = lucro.

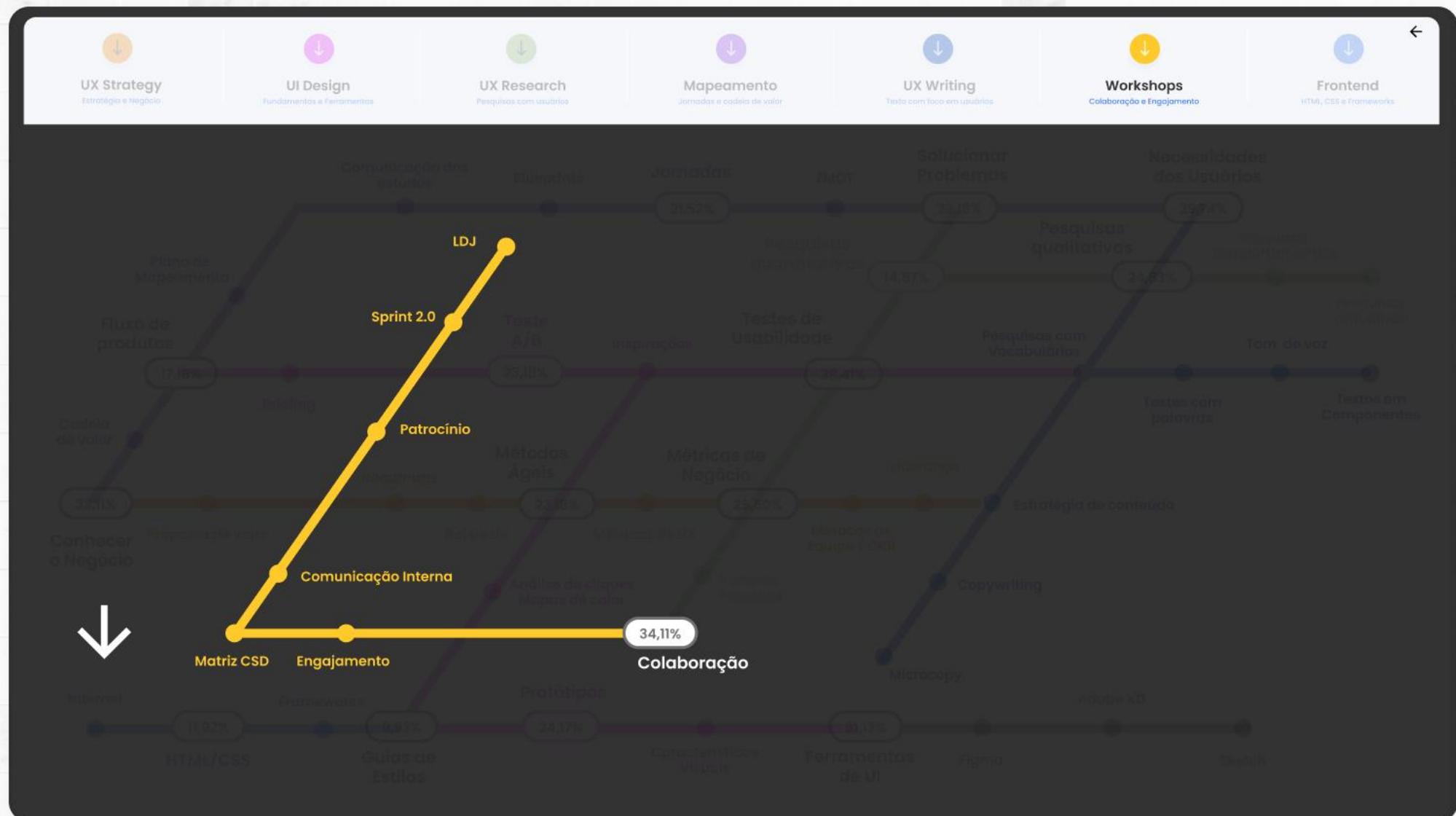
LDJ

Dinâmica criada pela AJ&Smart para fazer reuniões mais produtivas e ajudar na tomada de decisões.

Sprint 2.0

Dinâmica criada pela AJ&Smart para sair da ideia a um protótipo testado em menos de uma semana. Técnica inspirada na Design Sprint de Jake Knapp e usada originalmente por Google Ventures.

Linha amarela – Workshops e Colaboração



Linha Ciano

Frontend Básico

A disciplina mais desejadas em Frontend Básico é:

Disciplina

HTML/CSS* (11,92%)

O que significa

Entendimento de linguagens de marcação e formatação como HTML e CSS.

- **HTML:** HyperText Markup Language, que significa: "Linguagem de Marcação e Hipertexto".
- **CSS:** Cascading Style Sheets, que significa: "Folha de Estilos em Camadas".

Um bom profissional de UX sempre se preocupa com 3 pilares: Negócio, Usuário e Recursos Viáveis.

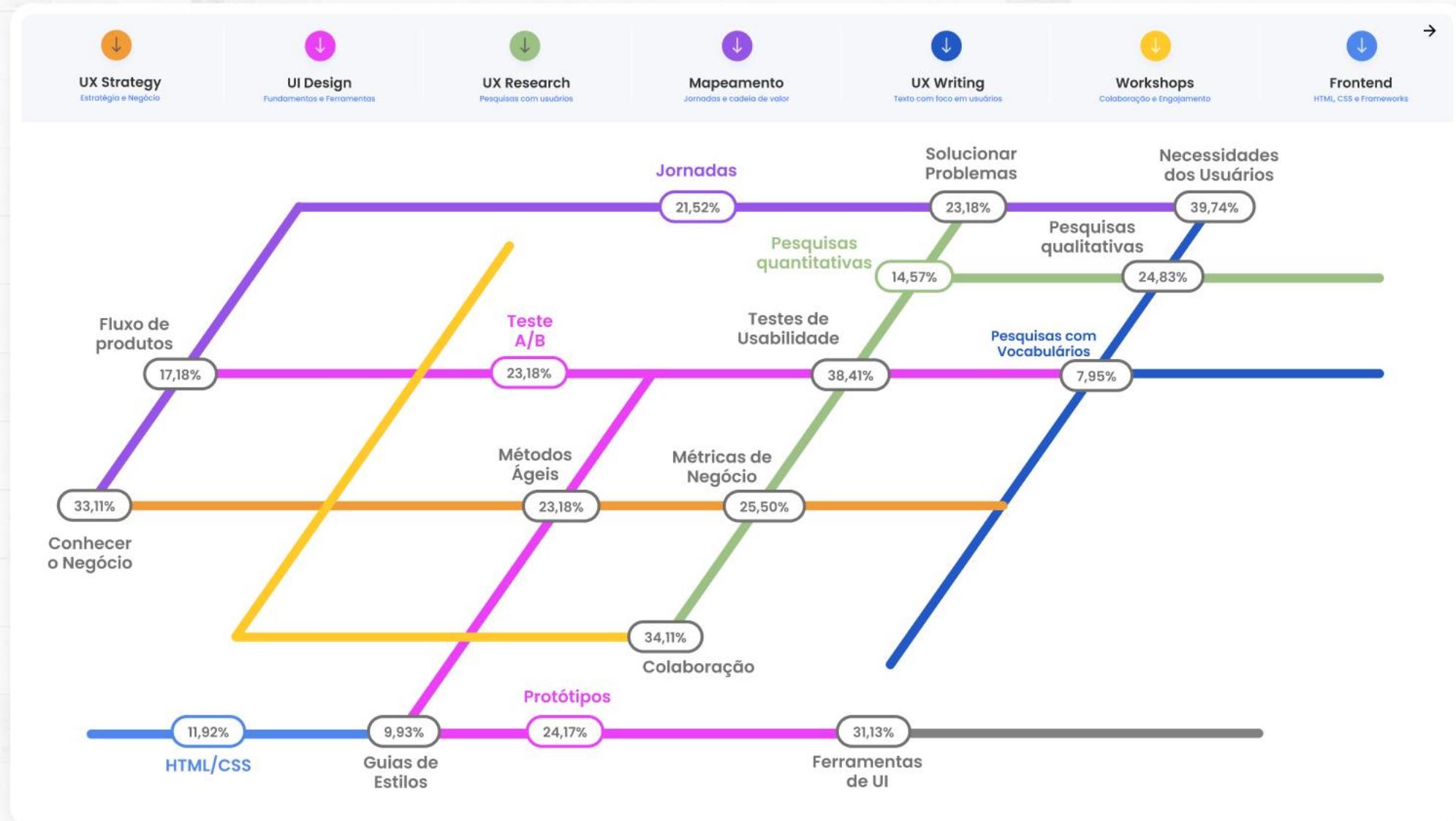
Não adianta o produto satisfazer o usuário se o negócio não obtiver lucros e benefícios.

Não adianta o produto gerar lucro e não gerar valor para os usuários.

Não adianta projetar a solução perfeita para usuários e para o negócio se ela não for viável financeira e tecnicamente.

Por isso, esse conhecimento é extremamente relevante, mesmo que o profissional não codifique no dia-a-dia.

Linha Ciano - Frontend Básico



Linha Ciano - Frontend Básico

Subáreas em Frontend

Subáreas relevantes para domínio em Frontend são:

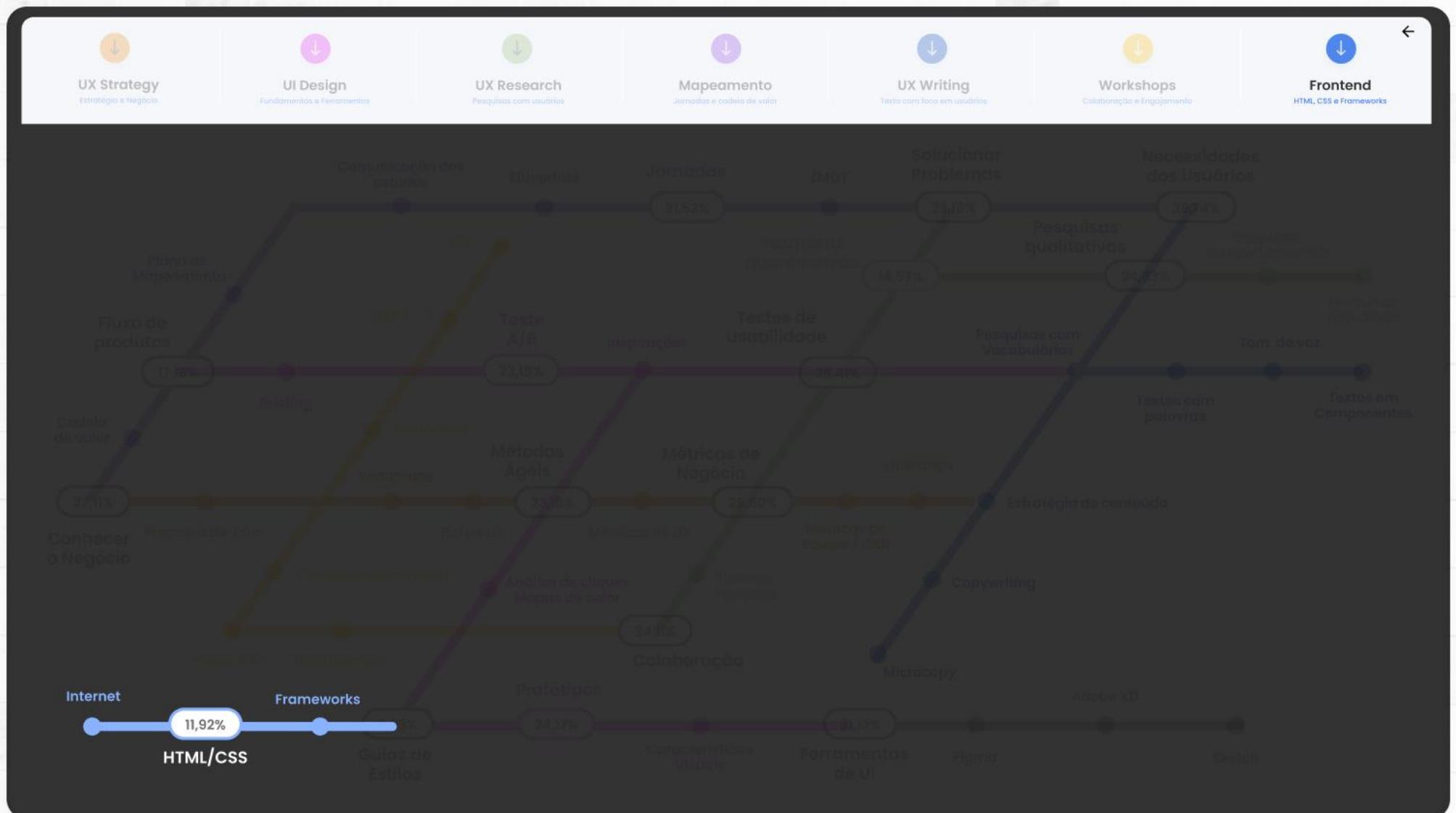
Internet

Entendimento de como funciona a Internet para criar e lançar produtos digitais.

Frameworks

Entendimento de como otimizar a construção de produtos digitais.

Linha ciano - Workshops e Colaboração



Estratégia inicial de estudos por área

UX Designers

Sabemos que alguns profissionais têm mais aptidão com estratégia de negócio e mapeamento de oportunidades. Eles usam esses conhecimentos para prototipar e gerar soluções melhores. São normalmente chamados de Product Designers ou UX Designers.

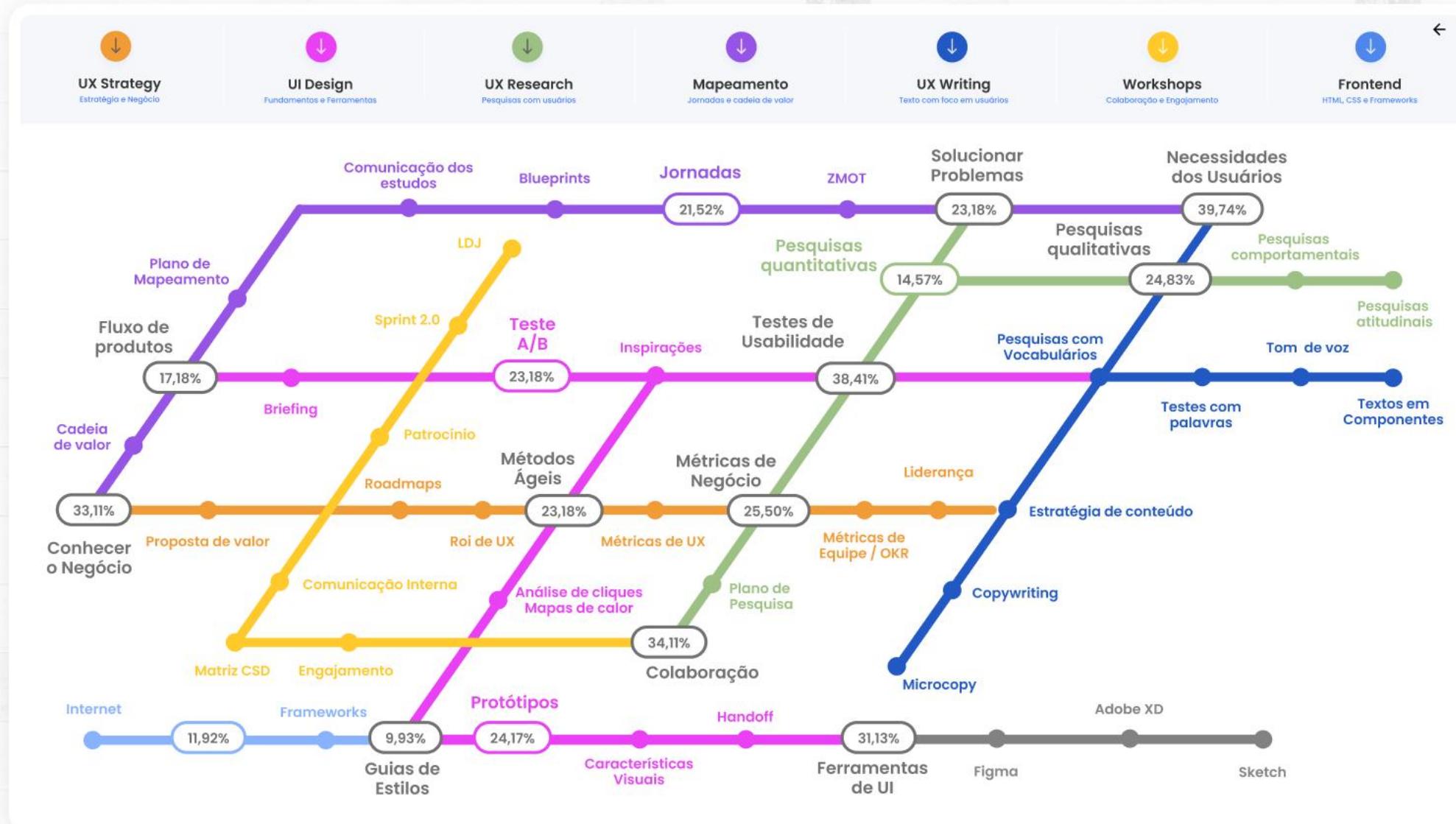
Esses profissionais são mais generalistas e é recomendado que sigam os estudos em todas as áreas até entenderem qual é sua verdadeira aptidão para se especializar.

Algumas áreas de formação indicadas que podem ter muita aptidão com essa disciplina são:

- **Design** (gráfico, produto, arquitetura...)
- **Tecnologia** (computação, engenharia...)
- **Comunicação** (jornalismo, publicidade...)
- **Ciências Humanas** (psicologia, antropologia...)
- **Ciências da Informação** (biblioteconomia, arquivologia...)
- **Ciências Sociais** (administração, direito, economia...)
- **Ciências da Saúde** (medicina, farmácia, enfermagem)

Estratégia inicial de estudos por área: UX Designer

O UX Designer é demandado de diversas formas de acordo com a empresa. É a vaga que informa a demanda.



Estratégia inicial de estudos por área

UI Designers

Designers de Interface são mais focados em construir as telas dos aplicativos, sites ou sistemas que os usuários utilizarão.

Elas precisam ser estéticamente agradáveis e seguir fundamentos de design como tipografia, cores, grids e hierarquia visual, por exemplo.

Também é muito importante trabalhar pensando na flexibilidade e escalabilidade do produto por meio dos Guias de Estilos. Nessa disciplina, é essencial dominar ferramentas de prototipação e finalização visual como o Figma.

Mas não se engane: interfaces não se resumem ao visual. Também existem interfaces conversacionais e contextuais que sequer exigem telas para funcionar bem. Tome como exemplo aplicativos que tocam música dependendo da sua localização ou assistentes de voz como a Alexa e a Siri.

Algumas áreas de formação indicadas que podem ter muita aptidão com essa disciplina são:

- **Design** (gráfico, produto, arquitetura...)
- **Tecnologia** (computação, engenharia...)
- **Comunicação** (jornalismo, publicidade, marketing...)

Estratégia inicial de estudos por área: UI Designer



Estratégia inicial de estudos por área

UX Researchers

O pesquisador com foco no usuário tem a responsabilidade de reduzir o grau de incerteza do conhecimento sobre o usuário, seus contextos e comportamentos. Também deve pesquisar e estudar o mercado.

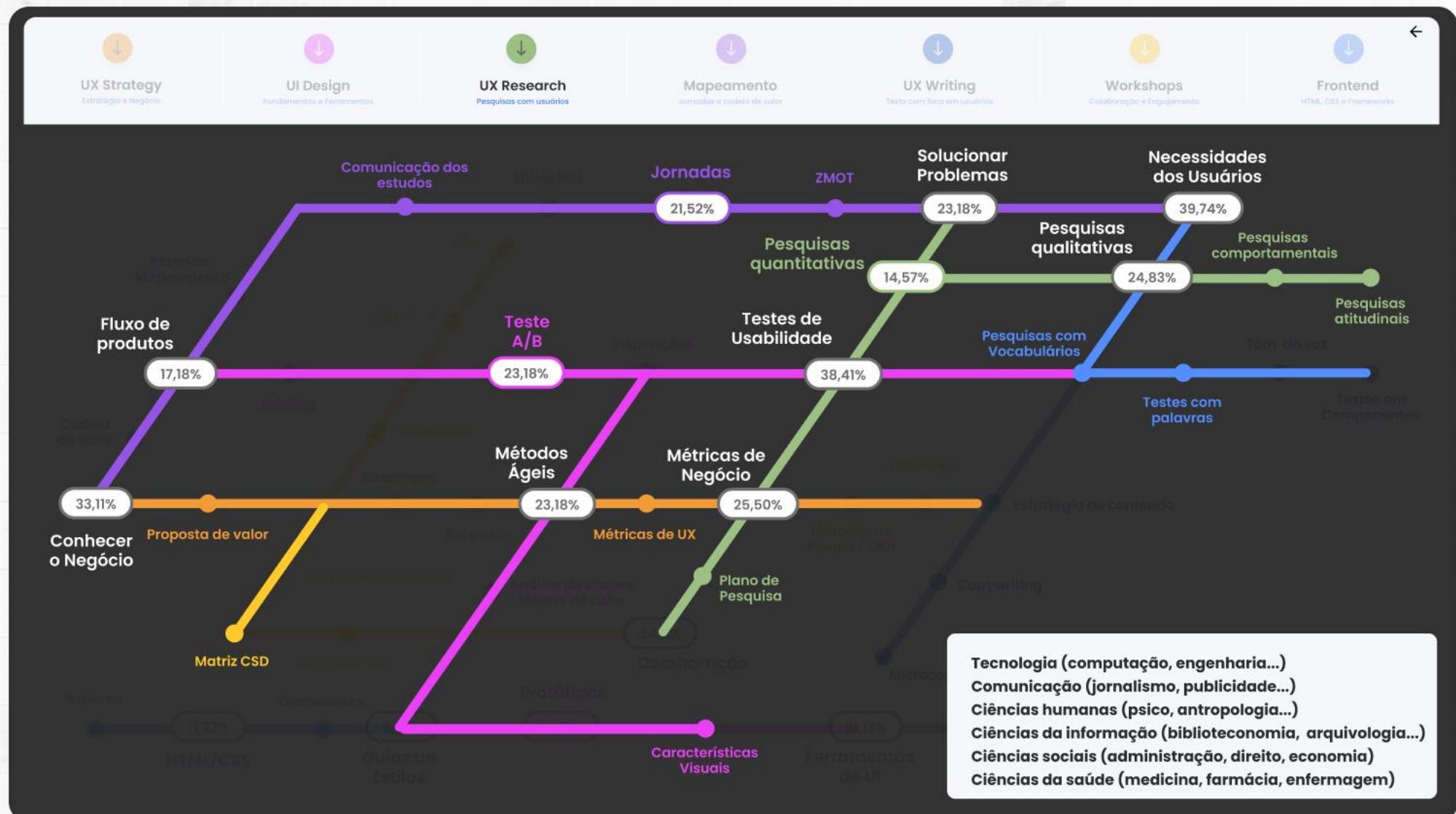
As pesquisas se relacionam fortemente com a estratégia de negócio, escrita para usuário, jornadas e até mesmo design de interfaces, pois identificar se o produto é fácil de usar também é essencial.

Diferente do que muitos pensam, não basta conversar com usuário para identificar oportunidades. É necessário planejar as pesquisas e escolher as metodologias corretas, sejam elas quantitativas, qualitativas, comportamentais, atitudinais ou contextuais. Além disso, o profissional deve sempre gerar relatórios fáceis de entender para viabilizar um repositório de conhecimento para toda equipe. Isso amplia o conhecimento compartilhado e reduz retrabalho.

Algumas áreas de formação indicadas que podem ter muita aptidão com essa disciplina são:

- **Tecnologia** (computação, engenharia...)
- **Comunicação** (jornalismo, publicidade...)
- **Ciências Humanas** (psicologia, antropologia...)
- **Ciências da Informação** (biblioteconomia, arquivologia...)
- **Ciências Sociais** (administração, direito, economia...)
- **Ciências da Saúde** (medicina, farmácia, enfermagem...)

Estratégia inicial de estudos por área: UX Researcher



Estratégia inicial de estudos por área

UX Writers

Uma disciplina jovem com foco em escolher as palavras certas para as interfaces dos produtos. Muitos acreditam que esse profissional precisa apenas escrever bonito ou de forma rebuscada. Contudo, a magia da profissão está no exato contrário desse conceito.

Escrever corretamente é essencial, mas falar a língua do usuário é ainda mais importante para conectá-lo com o produto e guiá-lo durante toda sua jornada: da necessidade ao sucesso.

Conhecimentos em semântica, testes de usabilidade, mapeamento de jornadas e arquitetura da informação, por exemplo, são essenciais para realizar um bom trabalho - além de escrever corretamente, claro.

Algumas áreas de formação indicadas que podem ter muita aptidão com essa disciplina são:

- **Comunicação** (jornalismo, publicidade...)
- **Ciências da Informação** (biblioteconomia, arquivologia...)
- **Ciências Sociais** (administração, direito, economia...)

Estratégia inicial de estudos por área: UX Writer



Estratégia inicial de estudos por área

Facilitadores de Workshop

O Facilitador de Workshop é o profissional responsável por unir os esforços e conhecimentos da equipe em um objetivo comum: criar o melhor produto possível para o negócio e para o usuário. Isso exige boas doses de liderança, proatividade e relacionamento interpessoal.

Já se apaixonou por Design Thinking? Também vai se apaixonar por UX Design. São gêmeos separados no nascimento.

Algumas áreas de formação indicadas que podem ter muita aptidão com essa disciplina são:

- **Comunicação** (jornalismo, publicidade...)
- **Ciências da Informação** (biblioteconomia, arquivologia...)
- **Ciências Sociais** (administração, direito, economia, RH...)
- **Inovadores de qualquer área**

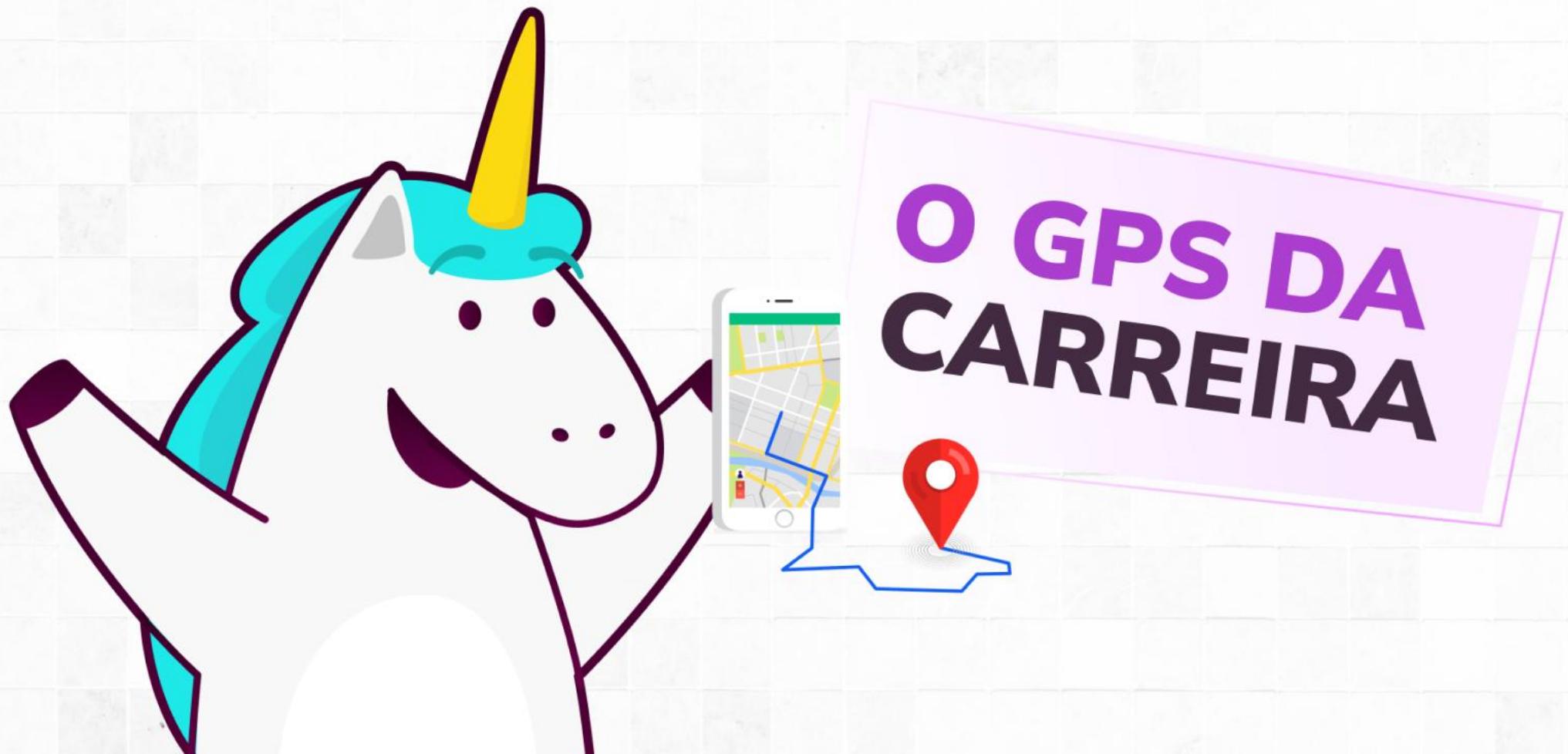
Estratégia inicial de estudos por área: Facilitador de Workshops



O GPS da Carreira

O mapa era uma excelente ferramenta no passado para nos guiar em viagens. Mas não podemos negar que a criação do GPS fez com que esse tipo de ferramenta caísse em desuso.

O GPS nos ajuda a chegar mais rápido no nosso caminho, economizando tempo, energia e muitas vezes nos evitando de fazer longas jornadas no rumo errado.



Quem precisa de um mapa quando se tem um GPS?

Pensando nisso, o UX Unicórnio criou um Programa completo de Formação em Product Design, UX e UI cobrindo **TODAS as disciplinas desse mapa de carreira.**

A ementa é viva e está em constante evolução, sempre orientada pelas principais demandas de mercado.

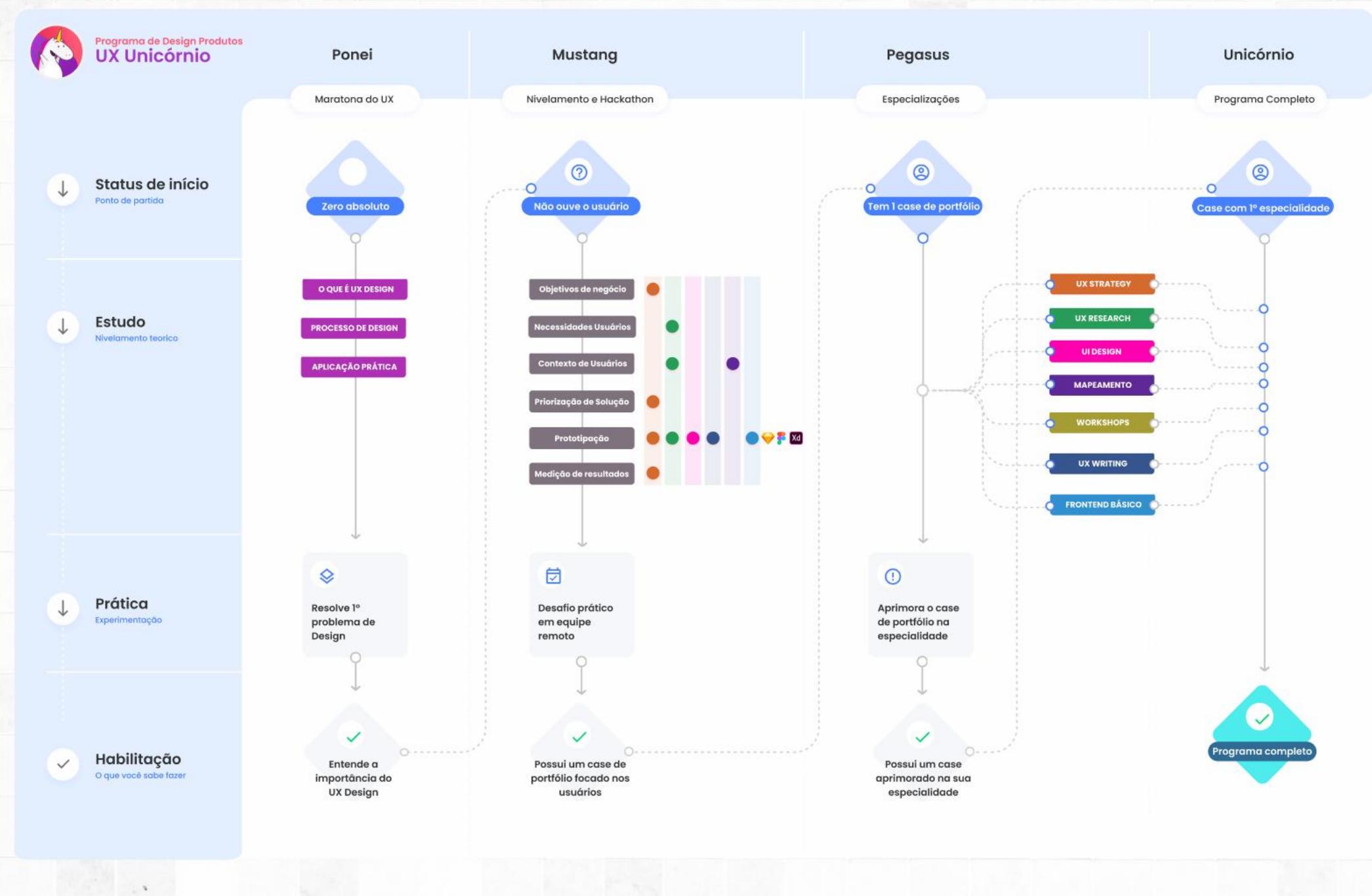
Toda jornada do aluno é guiada com suporte de profissionais de mercado e é possível adquirir separadamente uma avaliação ao vivo em formato de entrevista para coletar feedbacks sobre a apresentação do case e o artigo escrito.

Sempre são disponibilizadas algumas vagas bônus da avaliação extra de portfólio para os primeiros inscritos em cada turma do programa, então fique de olho!

Já foram mais de 200 portfólios analisados. Os alunos com direito a essa avaliação, seja quem comprou ou quem ganhou pelo bônus, têm acesso a todas as gravações para se preparar ainda melhor, se inspirando e aprendendo com colegas.

Novas vagas do Programa UX Unicórnio podem ser abertas em breve. Acesse <http://uxunicornio.com.br> para mais informações e veja a ementa completa em <http://bit.ly/ementa7uxunicornio>

A jornada do aluno com o GPS da carreira - Explicada no 4º episódio do Profissão UX Designer.



O GPS da Carreira

No GPS da carreira, o aluno é orientado por 4 importantes etapas:

1. Módulo PONEI

O aluno entende a importância do UX e como pode se destacar na carreira, estudando todos os detalhes desse mapa com inúmeros exemplos práticos. **É o Profissão UX Designer que você já participou!**



3. Módulo PEGASUS

Módulos especialistas são disponibilizados para o aluno aprofundar os estudos na área de mais aptidão. Todas as disciplinas desse mapa de carreira são estrategicamente cobertas e correlacionadas entre si durante todo o programa. **Assim, formamos o profissional mais desejado pelo mercado: o T-Shaped** (aquele que tem tanto uma base geral de conhecimentos quanto uma especialização). Por aqui, chamamos carinhosamente esse profissional de **UX Unicórnio**.

Os módulos cobertos são: UX Strategy, Design de Interfaces, Pesquisas com Usuários (UX Research), Mapeamento de Jornadas, Escrita com Usuários (UX Writing), Workshops e Frontend.



2. Módulo MUSTANG

O aluno se depara com um desafio para ganhar experiência em UX, que é um pré-requisito obrigatório em mais de 90% das vagas disponíveis. Ao ganhar experiência trabalhando em equipe de forma ágil e remota, o aluno criará seu case de portfólio de UX, que também é essencial para demonstrar essa experiência. Aqui, não ficamos só na teoria.



4. Nível UNICÓRNIO



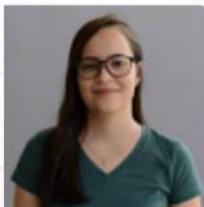
Ao finalizar todas as etapas, o aluno recebe o certificado UX Unicórnio **comprovando habilidades práticas nas áreas mais desejadas pelo mercado**.

Alguns alunos que passaram por essa trajetória



Adyla Lira UX Designer

Adyla estava insatisfeita como Designer Gráfico e migrou para UX para ganhar 3x mais e trabalhar remotamente.



Vanessa Maciel UX Designer

Deixou a carreira da arquitetura e recebeu duas propostas de UX Designer. Em poucos meses, quadruplicou o salário.



Ewerton Nascimento Senior UX Designer

Desenvolvedor Frontend. Deixou o desemprego e, em 3 meses passou a ganhar mais de R\$ 5.000. Em um ano, cresceu na carreira e ganha mais de R\$ 10.000.



Bea Scabelli UX Designer SAP

Formada em Relações Internacionais. Em 5 meses, saiu do absoluto zero e tornou-se UX Designer na SAP na Alemanha.



Hariane Leão UX Designer

Ex-Designer de moda, trabalhava em horários rígidos e migrou para UX Design para ganhar 2x mais e remotamente

E muitos outros...



RODRIGO MOREIRA

Perdeu o emprego na pandemia e recebeu 5 propostas em 5 meses. Triplicou o salário antigo.



ROSA DE MIRANDA

Mora em Recife e vai trabalhar remoto para uma empresa de São Paulo com UX Design.



JULIANA KAORI

Ela foi desligada na pandemia. Estudar UX ajudou a voltar para o mercado mais rápido.



MONALISA FUKUDA

Designer gráfico, ganhava R\$ 3 mil no início da crise. Ela triplicou salário com UX.



DERICK OLIVEIRA

No primeiro mês de estudos em UX, migrou de carreira e hoje ganha 50% a mais.



SARAH FIELDS

Encontrou no UX o propósito que faltava em sua formação como Designer Gráfico.



PATRÍCIA KRUSCHKE

Patrícia é formada em direito e conseguiu uma oportunidade como UX Writer.



LUIZ FACCIOLI

Está trabalhando remotamente na B2W e está muito feliz com a migração para o UX.



JERONYMO

Formado em comunicação, sentia o mercado difícil. Ele encontrou a saída.

UX Unicórnio não garante vagas ou salários. Temos orgulho de compartilhar o sucesso de nossos alunos, mas eles se dedicaram muito! Entenda que não existe fórmula mágica, mas estaremos do seu lado dando nosso melhor para te acompanhar nessa jornada.

Veja mais no IGTV instagram.com/uxunicornio

Exemplos de trabalhos criados pelos alunos

Sabemos que todas as vagas de UX Design exigem um **conjunto específico de conhecimentos**.

Preparamos nossos alunos para ganhar experiência e demonstrá-la em seus cases de portfólio de forma ampla.

Esses cases têm amplitude para serem customizados de acordo com as vagas a que são submetidos. Sua amplitude mostra que o aluno é profissional em diversas situações.

O curso é atualizado ano a ano para preparar profissionais que o mercado realmente busca.

Durante um ano, o aluno recebe um bônus de suporte para tirar todas as dúvidas e acessar todas atualizações do curso. Após um ano, tudo isso pode ser renovado por um valor menor para ex-alunos.

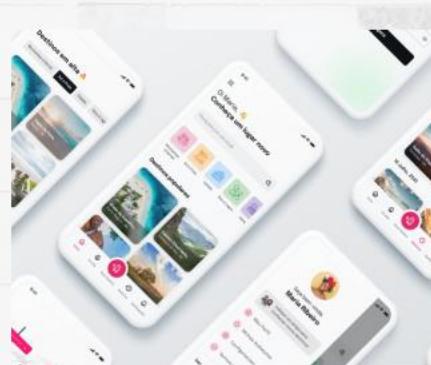
 Vanessa Cavalcanti • 1º
UX/UI Design | Inovação | Disseminadora no InovAtiva
Esse curso fez parte da virada de chave da minha carreira!
Experiência pra vida toda!

1 m ...
3 gostaram | 3 respostas

 Giselly Vendramini • 1º
UX/UI Designer Jr na Afya Educacional
O Programa UX Unicórnio está mudando a minha vida, abrindo a minha mente para a área de design. A didática e o acompanhamento do Leandro são incríveis!

1 m ...
5 gostaram | 1 resposta

Mais comentários em: bit.ly/alunosnolinkedin



Como viajar com tranquilidade e segurança em tempos de pandemia

Melhorando a experiência de usuário para propor novos cenários para turistas e o mercado de turismo.

Por Kamilla Bittencourt e equipe

Acesse em bit.ly/caseunicornio1

Descomplicando o seguro auto usando o VW Play, nova loja de Apps para veículos

Utilizando UX Design para explorar tendências atuais de consumo e fortalecer o relacionamento entre seguradora e usuários.

Por Anny Ribeiro e equipe

Acesse em bit.ly/caseunicornio2

Ajudando academias a enfrentar a crise causada pela pandemia

Aplicando UX Design para entender as dificuldades das pequenas e médias academias para aumentar os ganhos durante a pandemia.

Por Vanessa Maciel e equipe

Acesse em bit.ly/caseunicornio3

Veja mais cases em uxunicornio.com.br

**QUER TRILHAR SUA
CARREIRA DE SUCESSO
COMIGO?**

Te espero no
Programa UX Unicórnio!

<http://uxunicornio.com.br>

Leandro Rezende, UXMC.

