

Nome do Curso: UX_ e Design de Produtos Digitais Online

- Justificativa: O curso de especialização em UX e Design de Produtos Digitais tem sua origem na especialização em Design de Interação do Instituto de Educação Continuada (IEC) da PUC Minas. A excelência do curso de Design de Interação, o corpo docente qualificado, a baixa oferta de cursos especializados no país, o avanço do tema nas academias e mercados nacionais e internacionais e a presença marcante dos ex-alunos no mercado justificam a continuidade de ofertas do curso na PUC Minas e ainda mais, sua completa revisão e atualização. Por isso, unimos os mais de 15 anos de tradição e referência na formação de designers a novos conceitos que emergiram a partir das grandes transformações no desenvolvimento de produtos digitais nos últimos anos. O mercado hoje tem uma demanda crescente por designers que tenham conhecimentos que vão além do design de interface do usuário. E o designer de produtos digitais é alguém que procura encontrar soluções que respondam às necessidades do utilizador, melhorando a sua experiência com o produto. A atuação deste profissional abrange aspectos referentes à criação do produto, desde a definição da estratégia, aos user flows, wireframes, mockups, testes com usuários e, por vezes ainda, o front-end development. Por isso, conhecimentos como estratégia de negócios, métodos de pesquisa, design visual e prototipagem passaram a ser vistos como necessários para que esses profissionais façam entregas que criem valor para os usuários e para os negócios. E com essas novas habilidades, o designer de produtos digitais se torna um profissional completo, apto a trabalhar em várias funções. Profissionais formados na especialização em UX e Design de Produtos Digitais podem encontrar trabalho em papéis como: UX Researcher, Product Designer, UI Designer, UX Designer, Design Strategist e Usability Tester. O curso, sem dúvidas, nasce com o potencial de permitir aos profissionais da área se atualizarem e se diferenciarem e também de oportunizar que pessoas de outras áreas de atuação possam fazer uma transição de carreira bem-sucedida.

- Objetivos: Formar profissionais capazes de entender os usuários, os seus objetivos, motivações, ansiedades e frustrações, e, a partir daí, identificar oportunidades e desenvolver produtos digitais que respondam a essas questões. Por isso, o curso objetiva capacitar os alunos com as metodologias, processos e ferramentas necessários ao desenvolvimento de um produto digital, desde a definição e requisitos do produto, passando pelo UX e UI design, e à necessidade de evolução e interação constante.

- Público Alvo: Profissionais com formação superior: em áreas como Administração, Ciência da Informação, Ciências Sociais, Comunicação, Economia, Engenharias, Estatística, Marketing, dentre outras e que buscam progressão na carreira atuando em equipes de desenvolvimento de produtos digitais; em Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Engenharia de Software, Sistemas de Informação e tecnólogos da área de Tecnologia da Informação e outros cursos correlatos; independentemente da área de formação, que atuam no mercado como gestores de negócios, gerentes ou coordenadores de informática, gerentes de projeto, analistas de negócios, analistas de desenvolvimento de sistemas, analistas de suporte técnico e consultores de sistemas. que pretendem investir ou mudar de carreira ou que estejam

em busca de novas habilidades, competências, soft skills e networking na área de desenvolvimento e gestão de produtos digitais.

Disciplinas:

Disciplina 1: BRANDING, MARKETING E CUSTOMER SUCCESS

Ementa: Princípios básicos de Branding: Posicionamento, Prisma de Marca, Manual de Branding, Branding e UX. Marketing: Plano de Marketing, Canais, Comunicação, O novo funil de vendas, Marketing Digital, Marketing e UX. Customer Success (CS).

Disciplina 2: USABILIDADE E DESIGN INCLUSIVO

Ementa: Metas e princípios de Usabilidade. Estudos de usabilidade. Diversidade e inclusão: contextualização. O que é design inclusivo e design universal. Principais pilares do design inclusivo. Ferramentas de design inclusivo. Diretrizes de acessibilidade. Tecnologias assistivas.

Disciplina 3: ESTRATÉGIA DE PRODUTO

Ementa: Economia da atenção. Retenção e engajamento. Objetivos Estratégicos do Negócio x Experiência do Usuário. Planejamento da Experiência: Entendimento e pesquisa, Análise e entendimento (user stories), Visão, Conceituação (ideação e prototipação) e Projeto. Jobs to be done. Priorização de iniciativas e construção de roadmap. Testes e aprendizagem.

Disciplina 4: CARREIRA E LIDERANÇA

Ementa: Liderar a si mesmo. Gestão da própria carreira. Competências técnicas. Competências comportamentais. Autoconhecimento e autodesenvolvimento. Plano de Desenvolvimento Individual. Liderar pessoas. Leadership Skills. Os desafios da liderança. Ferramentas de gestão. Desenvolvimento de equipes e retenção de talentos. Resultados em times ágeis. Gestão da mudança.

Disciplina 5: PROJETO INTEGRADO DE UX

Ementa: Técnicas de prototipação de interface. Prática projetual de design, Protótipos de baixa e alta fidelidade; Prototipação rápida, Prototipação eletrônica, Desenvolvimento de protótipos interativos. Noções básicas de desenvolvimento para designers (CSS, HTML).

Disciplina 6: UX RESEARCH

Ementa: A importância da pesquisa como base de negócios digitais. A tríade de interesse: o usuário, o produto, o negócio. Pesquisa Qualitativa e Pesquisa Quantitativa. Métodos e Ferramentas de pesquisa. Planejamento de pesquisa. Recrutamento de pesquisa. Preparação de roteiros e questionários. Análise de dados. Proteção de dados e acesso à informação. Formatos de apresentação de resultados de pesquisa.

Disciplina 7: FUNDAMENTOS DE UX E DESIGN THINKING

Ementa: Design Thinking: mentalidade, processo e ferramentas. Centralidade do usuário. Espaço de exploração do problema. Inovação a partir da experimentação, teste e aprendizagem. Design Sprint. Visão geral da área e princípios de UX Design. A evolução da experiência (da ergonomia ao engajamento). Estratégias de Negócios e UX. Processo de UX Design.

Disciplina 8: UX METRICS E AVALIAÇÕES

Ementa: Heurísticas e Guidelines de Usabilidade. Lei de Fitts, Lei de Hick, Thumbzone. Análise Heurística e Testes de Usabilidade e Acessibilidade. Relatório de avaliação da usabilidade de um software web, desktop ou aplicativo mobile. Métricas de UX e Product Growth. O que é Growth. Otimização do negócio com growth e UX. Data Science, Growth e UX. Interseção entre Growth, UX, Data Science e Marketing para o crescimento dos negócios. ROI de UX. OKRs. Otimização da Taxa de Conversão – CRO. H.E.A.R.T

Disciplina 9: INOVAÇÃO EM EXPERIÊNCIA - TECNOLOGIAS E TENDÊNCIAS

Ementa: Prospecção de tendências tecnológicas. Foresight e forecasting. Micro, macro e mega trend. Análise PESTLE. Métodos de prospecção: inteligência competitiva e tecnológica, Opinião de especialistas, Delphi e Cenários, Design Fiction e Design Especulativo. Planejamento Estratégico Futurista. Temas emergentes: Super Apps, Web3, Voice Design, VR/AR, Metaverso.

Disciplina 10: ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO E UX WRITING

Ementa: Entendimento do público e planejamento de conteúdo. O que é UX writing. Responsabilidades de um UX Writer. A importância do conteúdo. Diferentes tipos de conteúdo. Escrita e design. Utilidade, clareza, concisão e conversação. Acessibilidade e inclusão. O tom e a voz. Style guides. Componentes de UI: Títulos e descrições; Mensagens: alerta, erro e confirmação; Botões: CTA e outros comandos; Text input fields, transições, empty states, tooltips e 404.

Disciplina 11: GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

Ementa: Fundamentos de gerenciamento de projetos. Abordagem tradicional e abordagem ágil. Frameworks e Metodologias e frameworks ágeis: Scrum, Kanban e outros. Cultura em projetos ágeis. Estratégias e técnicas para planejamento, monitoramento e gestão de mudanças em times ágeis.

Disciplina 12: DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE

Ementa: Do UX ao UI (Framework). Princípios de Design de Interface. Padrões de Design e Interação (GUI, NUI, VUI e Future). Princípios de design gráfico: cor, forma, composição, tipografia, estrutura. Leis da Gestalt. Estilos de design visual. Técnicas de prototipação de interface em baixa. Protótipos de baixa e alta fidelidade; Prototipação rápida, Prototipação eletrônica, Desenvolvimento de protótipos interativos.

Disciplina 13: ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Ementa: O usuário e os novos comportamentos na busca por informação. Contexto: o que dá sentido ao conteúdo. Fundamentos da arquitetura da informação. Componentes da arquitetura de informação: Sistemas de organização, Sistemas de rotulagem, Sistemas de navegação e Sistemas de pesquisa. Método e Ferramentas: Concepção, Implementação, Monitoramento.

Disciplina 14: HUMANIDADES

Ementa: O ser humano, o processo de humanização e o conceito de pessoa. Desafios contemporâneos e o lugar da religião e da espiritualidade. Autonomia e heteronomia na sociedade atual. Princípios éticos e ética profissional.

Disciplina 15: TRANSFORMAÇÕES DIGITAIS

Ementa: Era de mudanças e aceleração da transformação. Futuro-presente do trabalho. Contexto e conceito de Transformação Digital. Modelos e estratégias para

negócios digitais. Metodologias de Foresight e Forecasting. Estratégias e ferramentas para transformação e inovação nos negócios.

Disciplina 16: DATA DISCOVERY E ANALYTICS

Ementa: Fundamentos da descoberta de dados. Fundamentos e requisitos de aplicações de suporte a decisão. Princípios de projeto, arquitetura e construção de aplicações OLAP. Análise, visualização e comunicação de dados. Ferramentas de Data Discovery e Self-Service Analytics.