

Mestrado Próprio Semipresencial

Design de Produto Digital (UX/UI)





Mestrado Próprio Semipresencial

Design de Produto
Digital (UX/UI)

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio)

Duração: 12 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-produto-digital-ux-ui

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Por que fazer este Mestrado
Próprio Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competências

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Estágio

pág. 34

07

Onde posso realizar o
Estágio?

pág. 40

08

Metodologia

pág. 44

09

Certificado

pág. 52

01

Apresentação

O campo do Design de Produto Digital está vivendo uma fase de rápida transformação, impulsionada por avanços tecnológicos e mudanças nas expectativas dos usuários. Um exemplo disso é a tecnologia Blockchain e a Computação Quântica. Diante desse cenário, os designers devem incorporar aos seus procedimentos as técnicas mais inovadoras em Experiência do Usuário para atender às demandas dos consumidores. Para auxiliá-los nessa tarefa, a TECH apresenta uma revolucionária formação universitária focada nas estratégias mais vanguardistas para integrar com eficácia a voz dos usuários em cada etapa do processo de design, desde a conceitualização até a implementação.



“

Com este Mestrado Próprio Semipresencial, você criará Experiências de Usuário efetivas e centradas nos clientes para atender às suas expectativas com precisão”

A pandemia provocada pela COVID-19 acelerou a digitalização em todos os aspectos da vida, impulsionando mudanças profundas na maneira como os consumidores interagem com produtos online. Nesse sentido, o Fórum Econômico Mundial prevê que a economia digital contribuirá com até 20 trilhões de dólares nos próximos anos, impulsionada por tecnologias disruptivas como Inteligência Artificial e Realidade Virtual. Esta situação oferece aos designers oportunidades de trabalho sem precedentes, tornando necessário que eles aproveitem essas ferramentas emergentes para criar produtos inovadores e atraentes.

Nesse contexto, a TECH lança um pioneiro e completo Mestrado Próprio Semipresencial em Design de Produto Digital. Projetado por especialistas na área, o itinerário acadêmico aprofundará aspectos como Internet das Coisas, Realidade Estendida e Blockchain. Além disso, o programa fornecerá aos graduados as chaves para utilizar eficazmente Metodologias Ágeis (incluindo o Método Kanban) para o Desenvolvimento de Aplicações Web. Com isso, os designers adquirirão competências avançadas para criar as Interfaces de Usuário mais funcionais e intuitivas.

Por outro lado, após superar a fase teórica, os alunos realizarão um estágio presencial em uma instituição de prestígio. Assim, os alunos poderão aplicar todo o conhecimento adquirido na prática, em um ambiente de trabalho real, equipado com ferramentas tecnológicas de primeira categoria. Lá, contarão com o apoio de uma equipe de trabalho composta por profissionais experientes no campo do Design de Produto Digital. Sem dúvida, uma experiência ideal para que os designers se imerjam na realidade de uma profissão que oferece inúmeras oportunidades de trabalho e adquiram as habilidades necessárias para superar os desafios do dia a dia.

Este **Mestrado Próprio Semipresencial em Design de Produto Digital (UX/UI)** contém o programa mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de mais de 100 casos práticos apresentados por especialistas em Design da área Produto Digital
- ♦ Seu conteúdo gráfico, esquemático e extremamente prático fornece informações essenciais sobre as disciplinas que são indispensáveis para a prática profissional
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de conteúdo através de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet
- ♦ Além disso, você poderá realizar um estágio em um dos melhores empresas da área



Você utilizará a Computação Quântica para otimizar algoritmos empregados no Design de Produtos Digitais, alcançando uma melhoria na eficiência dos fluxos de trabalho”

“

Realizará um estágio presencial em uma entidade de prestígio, onde estará rodeado por autênticos especialistas na área de Design de Produto Digital”

Nesta proposta de Mestrado Próprio Semipresencial, com caráter profissionalizante e modalidade semipresencial, o programa é direcionado à atualização de profissionais de design que desejam incorporar à sua prática as últimas tendências em Design de Produto Digital. Os conteúdos são baseados nas mais recentes evidências científicas e orientados de maneira didática para integrar o conhecimento teórico com os elementos teórico-práticos, facilitando a atualização do conhecimento.

Graças ao seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, eles permitirão ao profissional de design um aprendizado situado e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um aprendizado imersivo programado para capacitar em situações reais. Este programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você desenvolverá competências avançadas para abordar uma ampla gama de problemas complexos de Design e oferecerá soluções altamente inovadoras.

Este Mestrado Próprio Semipresencial permitirá que você pratique em ambientes simulados, garantindo um aprendizado imersivo programado para prepará-lo para situações reais.



02

Por que fazer este Mestrado Próprio Semipresencial?

Com a crescente digitalização em todas as indústrias, a demanda por Produtos Digitais está em constante aumento. Assim, numerosas empresas buscam incorporar em seus organogramas designers especializados nesta área com o objetivo de desenvolver e melhorar suas ofertas. Nesse contexto, para adquirir uma vantagem competitiva, os profissionais precisam se manter na vanguarda das estratégias mais inovadoras para melhorar a Experiência dos Usuários. Por isso, a TECH criou esta formação pioneira, onde se combina a atualização mais recente em áreas como Design Web, Metodologias Ágeis e Tecnologia Digital com um estágio presencial em uma entidade renomada. Dessa forma, os designers estarão equipados com as competências necessárias para dar o salto para as instituições tecnológicas mais avançadas.





“

A TECH oferece uma oportunidade única de aprendizado, onde você realizará um estágio prático em uma empresa de prestígio para dominar as ferramentas mais inovadoras no Design de Produto Digital”

1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

Com a chegada da Indústria 4.0, o campo do Design de Produto Digital foi enriquecido com novas tecnologias que estão transformando a maneira como os designers concebem, desenvolvem e otimizam seus produtos. Um exemplo disso é a Internet das Coisas, que permite criar novas funcionalidades e Experiências de Usuário. Diante disso, a TECH apresenta uma formação universitária que fornecerá aos alunos as ferramentas tecnológicas mais avançadas para desempenhar suas funções com a máxima eficácia.

2. Aprofundar através da experiência dos melhores especialistas

Durante todo o plano de estudos, os alunos contarão com o respaldo de um corpo docente de primeira categoria. Integrado por especialistas renomados em Design de Produto Digital, esses profissionais estarão disponíveis a todo momento para resolver as dúvidas dos alunos e fornecerão uma orientação personalizada adaptada às suas circunstâncias. Nesse sentido, na fase de Mestrado Próprio Semipresencial, os alunos serão guiados por um tutor especializado, que os ajudará a se integrar de forma holística nos projetos de trabalho.

3. Ter acesso a ambientes profissionais de excelência

A TECH seleciona com minuciosidade todos os centros disponíveis para suas Mestrado Próprio Semipresencial. Graças a isso, os designers terão garantido o acesso a um ambiente de prestígio na área de Design de Produto Digital. Isso permitirá que apreciem o dia a dia de uma área de trabalho exigente, rigorosa e exaustiva, aplicando sempre as metodologias mais avançadas para garantir a satisfação dos usuários.





4. Combinar a melhor teoria com a prática mais avançada

A presente formação universitária facilita para que os alunos assimilem os conteúdos teóricos mais atualizados no campo do Design de Produto Digital, por meio de uma titulação 100% online e livre de cronogramas restritivos. Vale destacar que os alunos poderão desenvolver os conhecimentos adquiridos de maneira prática durante um estágio presencial em uma empresa de referência por 3 semanas.

5. Expandir as fronteiras do conhecimento

A TECH oferece aos alunos a oportunidade de realizar seu estágio presencial não apenas em entidades de grande porte nacional, mas também internacional. Assim, os designers poderão expandir suas fronteiras e se atualizar com os melhores profissionais no campo do Design de Produto Digital.



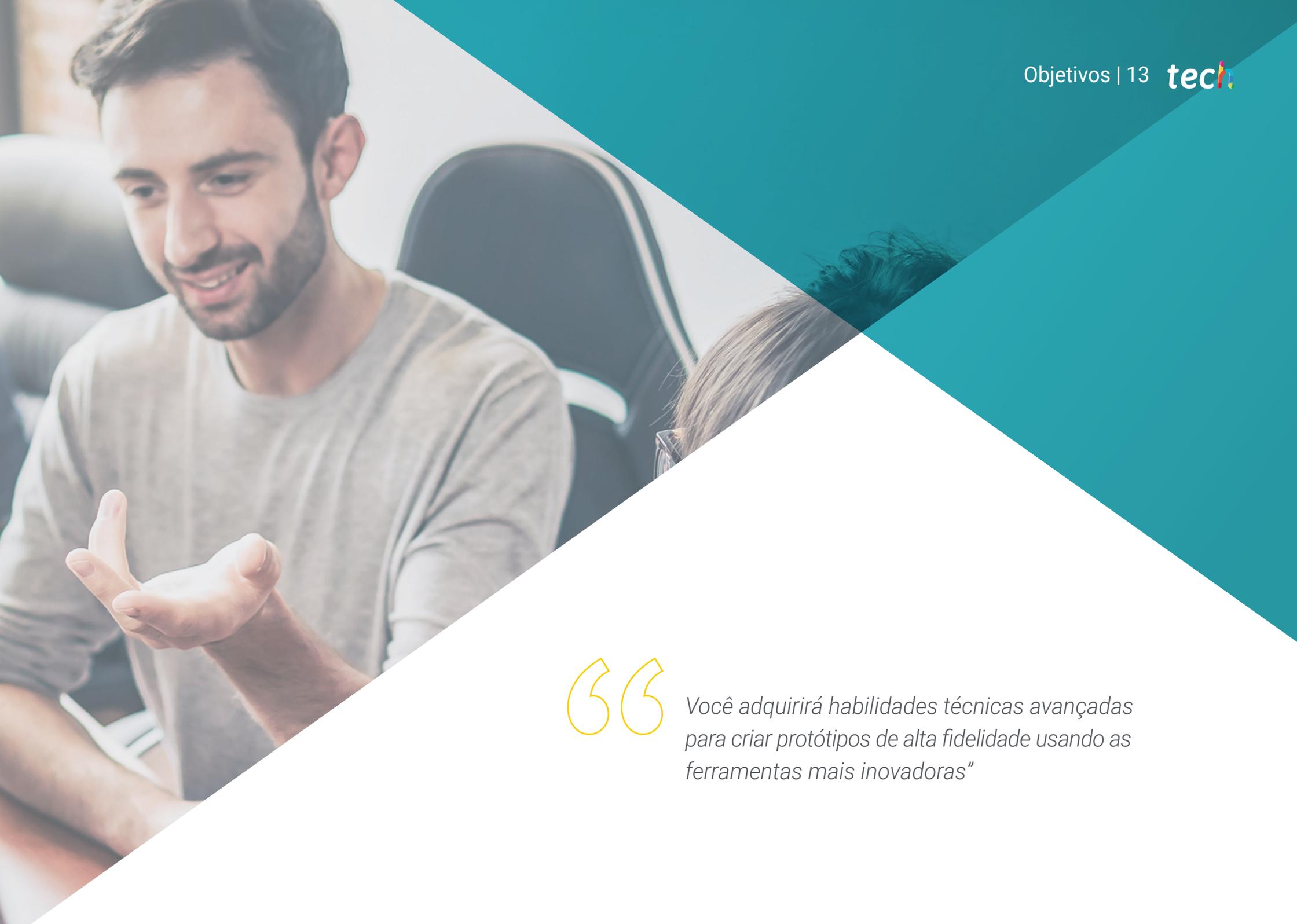
Faça uma imersão prática total no centro de sua escolha"

03

Objetivos

Graças a este Mestrado Próprio Semipresencial, os designers desenvolverão estratégias de Produtos Digitais alinhadas com as necessidades dos consumidores e os objetivos comerciais. Assim, os especialistas criarão Experiências de Usuário intuitivas, atraentes e funcionais. Nesse sentido, os profissionais incorporarão aos seus procedimentos habituais Metodologias Ágeis (como o Scrum) para se adaptar às mudanças e à incorporação de feedback de maneira mais rápida.





“

Você adquirirá habilidades técnicas avançadas para criar protótipos de alta fidelidade usando as ferramentas mais inovadoras”



Objetivo geral

- Com este Mestrado Próprio Semipresencial em Design de Produto Digital (UX/UI), os especialistas terão um elevado conhecimento sobre o uso de ferramentas avançadas tanto para prototipagem quanto para Design de Interfaces de Usuário. Dessa forma, os designers dominarão tecnologias de ponta (entre as quais se destacam o Blockchain e a Internet das Coisas) para otimizar significativamente seus projetos. Além disso, os especialistas se manterão atualizados com as últimas tendências em técnicas de pesquisa de consumidores, análise de dados e testes de usabilidade. Assim, criarão produtos centrados nos usuários, contribuindo para que os clientes desfrutem de uma experiência positiva.



Você atingirá seus objetivos profissionais mais ambiciosos graças ao enfoque distintivo deste programa, que lhe proporcionará as competências necessárias para superar os desafios no Design de Produto Digital”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos do Design

- ♦ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do design, campos de aplicação e ramos profissionais
- ♦ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de ideação de um projeto, relacionando-os com seus objetivos e valores de uso

Módulo 2. Fundamentos da Criatividade

- ♦ Saber sintetizar os próprios interesses através da observação e do pensamento crítico, traduzindo-os em criações artísticas
- ♦ Aprender Planejar, desenvolver e apresentar adequadamente as produções artísticas, utilizando estratégias eficazes de elaboração e contribuições criativas próprias
- ♦ Perder o medo do bloqueio artístico e usar técnicas para combatê-lo
- ♦ Indagar a si mesmo, sobre o seu espaço emocional e sobre o que está ao seu redor, o que permitirá uma análise destes elementos para utilizá-los em pro da sua própria criatividade

Módulo 3. Tecnologia digital

- ♦ Dominar o vocabulário, as metodologias e o conteúdo teórico e prático sobre imagem digital
- ♦ Dominar o vocabulário, as metodologias e o conteúdo teórico e prático sobre imagem vetorial
- ♦ Compreender o software de retoque e manipulação de imagens e desenvolver as habilidades necessárias para utilizá-lo
- ♦ Dominar o software de desenho vetorial e desenvolver as habilidades necessárias para utilizá-lo

Módulo 4. Internet das Coisas (IoT)

- ♦ Saber em detalhes como funciona a IoT e a Indústria 4.0 e suas combinações com outras tecnologias, sua situação atual, seus principais dispositivos e usos e como a hiperconectividade dá origem a novos modelos de negócios onde todos os produtos e sistemas estão conectados e em comunicação permanente
- ♦ Aprofundar o conhecimento de uma plataforma IoT e os elementos que a compõem, os desafios e oportunidades para implementar plataformas IoT em fábricas e empresas, as principais áreas de negócios relacionadas às plataformas IdC e o relacionamento entre plataformas IoT, robótica e outras tecnologias emergentes

Módulo 5. Usabilidade em Sistemas de Informação e Interfaces

- ♦ Identificar os problemas relacionados ao design digital coletando, e analisando as informações necessárias para avaliá-los e solucioná-los
- ♦ Conhecer os fatores condicionantes dos processos de interação com a informação, a estrutura da informação e a acessibilidade
- ♦ Estabelecer estruturas organizacionais de informações
- ♦ Conhecer os erros de usabilidade a fim de evitá-los

Módulo 6. Criação de Portfólio

- ♦ Criar narrativas audiovisuais através da aplicação correta de critérios de usabilidade e interatividade
- ♦ Identificar a figura do designer no mercado de trabalho
- ♦ Compreender o protocolo ético a ser seguido na prática profissional
- ♦ Ser capaz de identificar os pontos fortes e fracos de si mesmo

Módulo 7. Metodologias Ágeis

- ♦ Determinar os principais elementos de um caso de negócios, a visão do produto e as histórias dos usuários
- ♦ Planejar iterações com base na velocidade do dispositivo e na duração da iteração
- ♦ Recopilar e priorizar os requisitos para um projeto ágil
- ♦ Reconhecer as diretrizes para a decomposição, estimativa e atribuição de histórias de usuários
- ♦ Analisar os fundamentos para a contratação de projetos ágeis
- ♦ Examinar as estratégias de liderança de equipes autogerenciadas de alto desempenho

Módulo 8. Tecnologias emergentes

- ♦ Entender as diferentes tecnologias e serviços móveis atualmente disponíveis no mercado
- ♦ Aprender como projetar experiências de usuário adaptadas às novas tecnologias emergentes disponíveis hoje
- ♦ Compreender a Internet das Coisas (IoT), seus fundamentos, seus principais componentes, a computação em nuvem e as cidades inteligentes
- ♦ Adquirir os conhecimentos básicos para compreender os fundamentos das cadeias de blocos e os aplicativos e serviços baseados em *Blockchain*





Módulo 9. Web design

- ♦ Conhecer detalhadamente as diferentes ferramentas de edição e publicação web
- ♦ Conhecer os princípios básicos da web dinâmica através de linguagens orientadas ao ambiente web
- ♦ Compreender a importância do comércio eletrônico e a estrutura de informação deste tipo de páginas, a fim de criar designs coerentes e adaptados
- ♦ Ponderar sobre a importância da internet, valorizando seu impacto na melhoria da qualidade de vida e do meio ambiente, além de sua capacidade de gerar identidade, inovação e qualidade na produção

Módulo 10. Design centrado no usuário

- ♦ Desenvolver a habilidade de comunicar, defender seu trabalho e argumentar suas decisões de design fundamentadas em dados coletados na pesquisa de usuários
- ♦ Integrar transversalmente os conteúdos da disciplina com os ministrados em outras disciplinas

04

Competências

Após concluir este Mestrado Próprio Semipresencial em Design de Produto Digital (UX/UI), os profissionais de Design serão capazes de criar artigos inovadores, funcionais e centrados no usuário. Nesse sentido, os alunos incorporarão à sua prática Metodologias Ágeis sofisticadas (como o Scrum ou Método Kanban) para o Desenvolvimento de Aplicações Web Avançadas. Além disso, os especialistas adquirirão competências para manejar com eficácia tecnologias emergentes, como Realidade Aumentada, Internet das Coisas e Blockchain. Dessa forma, os especialistas otimizarão sua prática diária e experimentarão um notável salto de qualidade em sua trajetória como designers.



“

Você dominará tecnologias emergentes para o Design de Produtos Digitais, como Realidade Aumentada e Internet das Coisas”



Competências gerais

- ♦ Idealizar, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com as exigências e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ♦ Conhecer e aplicar os princípios básicos do design voltado ao usuário e suas principais técnicas e metodologias
- ♦ Conhecer e utilizar os diferentes materiais e meios de comunicação de desenho
- ♦ Escolher as metodologias de projeto adequadas para cada caso

“

Matricule-se agora e cresça na sua área de trabalho através de um programa completo que lhe permitirá colocar em prática tudo o que aprendeu”





Competências específicas

- ♦ Idealizar, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com as exigências e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ♦ Conhecer e aplicar os princípios básicos do design voltado ao usuário e suas principais técnicas e metodologias
- ♦ Conhecer os desenvolvimentos no mundo da realidade ampliada, com aplicações e serviços AR e VR, bem como serviços baseados em localização.
- ♦ Desenvolver, a partir de todos os dados disponíveis, o Gêmeo Digital (*Digital Twin*) das instalações/sistemas/ativos integrados em uma rede IoT.
- ♦ Aplicar métodos de análise de oportunidades ao design
- ♦ Desenvolver práticas ágeis para gerenciar a qualidade e o risco dos projetos
- ♦ Utilizar ferramentas e estratégias para engajar ativamente as partes interessadas ao longo da vida de um projeto
- ♦ Calcular indicadores de rendimento de custo e programação do projeto ágil

05

Estrutura e conteúdo

O presente Mestrado Próprio Semipresencial foi desenvolvido por uma equipe docente composta por verdadeiros profissionais do Design de Produto Digital. Graças a isso, esses especialistas elaboraram materiais didáticos que se destacam tanto pela alta qualidade quanto pela adaptação às exigências do mercado de trabalho atual. Composto por 10 módulos especializados, o itinerário acadêmico aprofundará questões como Internet das Coisas (IoT), Design Web ou Experiência do Usuário. Além disso, os materiais didáticos fornecerão aos designers as Metodologias Ágeis mais inovadoras para o desenvolvimento de Aplicações Web, destacando-se os Métodos Crystal.



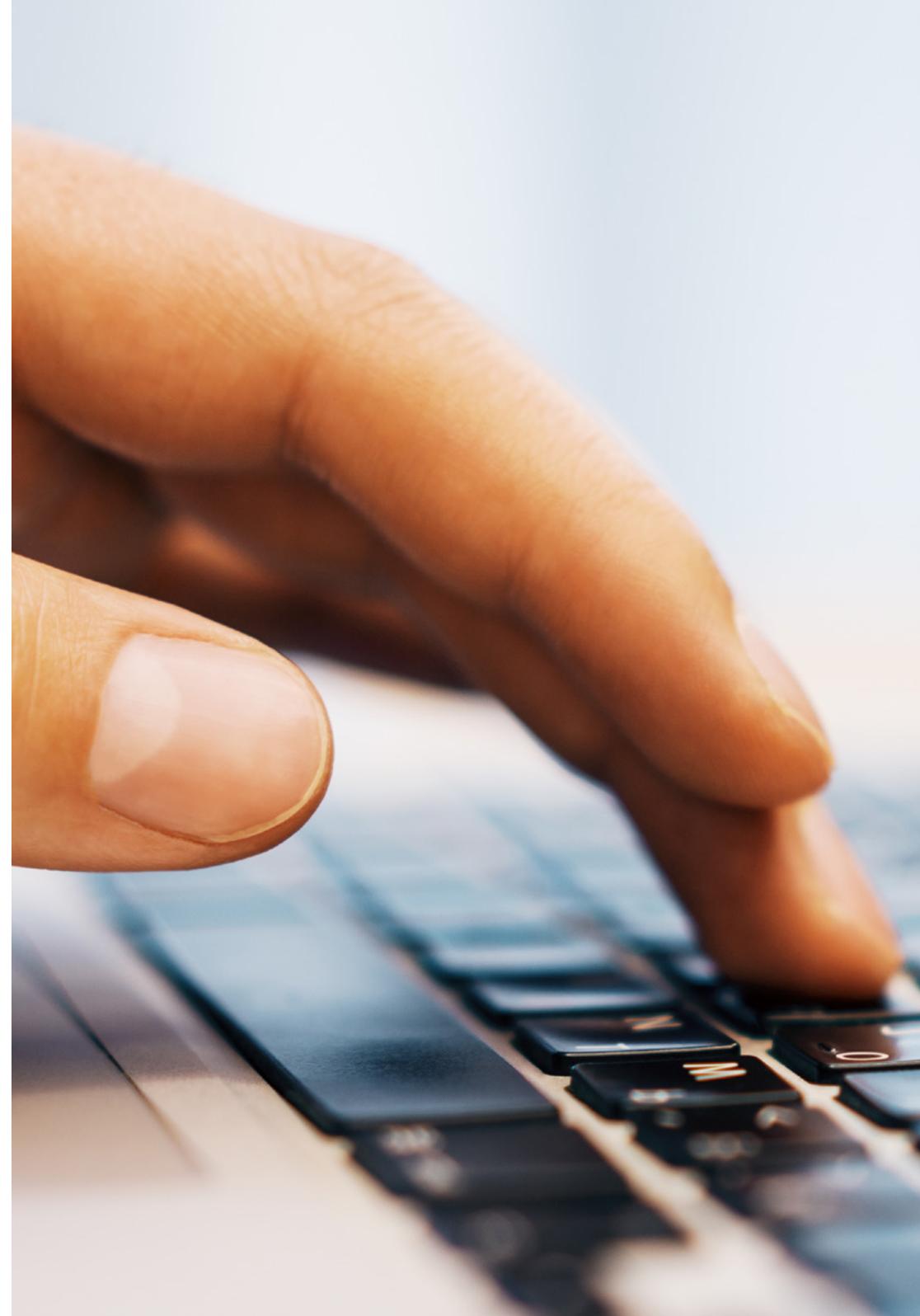


“

Você dominará a tecnologia Blockchain para manter um alto nível de segurança no armazenamento e transferência de dados”

Módulo 1. Fundamentos do Design

- 1.1. História do design
 - 1.1.1. Revolução industrial
 - 1.1.2. As etapas do Design
 - 1.1.3. A arquitetura
 - 1.1.4. A Escola de Chicago
- 1.2. Estilos e movimentos do Design
 - 1.2.1. Design decorativo
 - 1.2.2. Movimento modernista
 - 1.2.3. Art Déco
 - 1.2.4. Desenho industrial
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. II Guerra Mundial
 - 1.2.7. Transvanguarda
 - 1.2.8. Design contemporâneo
- 1.3. Designers e tendências
 - 1.3.1. Designers de interiores
 - 1.3.2. Designers gráficos
 - 1.3.3. Designers industriais ou de produtos
 - 1.3.4. Designers de moda
- 1.4. Metodologia do Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Chaves



- 1.5. A linguagem no Design
 - 1.5.1. Os objetos e o sujeito
 - 1.5.2. Semiótica dos objetos
 - 1.5.3. O layout do objeto e a sua conotação
 - 1.5.4. A globalização dos sinais
 - 1.5.5. Proposta
 - 1.6. O Design e sua dimensão estético-formal
 - 1.6.1. Elementos visuais
 - 1.6.1.1. A forma
 - 1.6.1.2. A medida
 - 1.6.1.3. A cor
 - 1.6.1.4. A textura
 - 1.6.2. Elementos de relação
 - 1.6.2.1. Direção
 - 1.6.2.2. Posicionamento
 - 1.6.2.3. Espaço
 - 1.6.2.4. Gravidade
 - 1.6.3. Elementos práticos
 - 1.6.3.1. Representação
 - 1.6.3.2. Significado
 - 1.6.3.3. Função
 - 1.6.4. Marco de referência
 - 1.7. Métodos analíticos do Design
 - 1.7.1. Design pragmático
 - 1.7.2. Design analógico
 - 1.7.3. Design icônico
 - 1.7.4. Design canônico
 - 1.7.5. Principais autores e sua metodologia
 - 1.8. Design e semântica
 - 1.8.1. A semântica
 - 1.8.2. O significado
 - 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
 - 1.8.4. O léxico
 - 1.8.5. Campo léxico e família léxica
 - 1.8.6. Relações semânticas
 - 1.8.7. Mudança semântica
 - 1.8.8. Causas das mudanças semânticas
 - 1.9. Design e o pragmatismo
 - 1.9.1. Consequências práticas, abdução e semiótica
 - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
 - 1.9.3. Aprendizagem, vivência e conclusão
 - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
 - 1.10. Contexto atual do Design
 - 1.10.1. Problemas atuais do Design
 - 1.10.2. Os temas atuais do Design
 - 1.10.3. Contribuições metodológicas
- ## Módulo 2. Fundamentos da Criatividade
- 2.1. Criar é pensar
 - 2.1.1. A arte da pensar
 - 2.1.2. Pensamento criativo e criatividade
 - 2.1.3. Pensamento e cérebro
 - 2.1.4. As linhas de pesquisa sobre criatividade: sistematização
 - 2.2. Natureza do processo criativo
 - 2.2.1. Natureza da criatividade
 - 2.2.2. A noção de criatividade: criação e criatividade
 - 2.2.3. A criação de ideias a serviço da comunicação persuasiva
 - 2.2.4. Natureza do processo criativo na publicidade

- 2.3. A invenção
 - 2.3.1. Evolução e análise histórica do processo de criação
 - 2.3.2. Natureza do cânone clássico da invenção
 - 2.3.3. A visão clássica da inspiração na origem das ideias
 - 2.3.4. Invenção, inspiração, persuasão
- 2.4. Retórica e comunicação persuasiva
 - 2.4.1. Retórica e publicidade
 - 2.4.2. As partes retóricas da comunicação persuasiva
 - 2.4.3. Figuras retóricas
 - 2.4.4. Leis retóricas e funções da linguagem publicitária
- 2.5. Comportamento e personalidade criativa
 - 2.5.1. A criatividade como característica pessoal, como produto e como processo
 - 2.5.2. Comportamento criativo e motivação
 - 2.5.3. Percepção e pensamento criativo
 - 2.5.4. Elementos de criatividade
- 2.6. Habilidades e capacidades criativas
 - 2.6.1. Sistemas de pensamento e modelos de inteligência criativa
 - 2.6.2. O modelo tridimensional da estrutura do intelecto de Guilford
 - 2.6.3. Interação entre fatores e capacidades do intelecto
 - 2.6.4. Habilidades criativas
 - 2.6.5. Competências criativas
- 2.7. As fases do processo criativo
 - 2.7.1. A criatividade como um processo
 - 2.7.2. As fases do processo criativo
 - 2.7.3. As fases do processo criativo na publicidade
- 2.8. A solução de problemas
 - 2.8.1. Criatividade e resolução de problemas
 - 2.8.2. Bloqueios perceptivos e emocionais
 - 2.8.3. Metodologia da invenção: programas e métodos criativos
- 2.9. Os métodos do pensamento criativo
 - 2.9.1. Brainstorming como um modelo de criação de ideias
 - 2.9.2. Pensamento vertical e lateral
 - 2.9.3. Metodologia da invenção: programas e métodos criativos

- 2.10. Criatividade e comunicação publicitária
 - 2.10.1. O processo criativo como um produto específico da comunicação publicitária
 - 2.10.2. Caráter do processo criativo na publicidade: a criatividade e o processo de criação publicitária
 - 2.10.3. Princípios metodológicos e efeitos da criação publicitária
 - 2.10.4. Criação publicitária: do problema à solução
 - 2.10.5. Criatividade e comunicação persuasiva

Módulo 3. Tecnologia digital

- 3.1. Introdução à Imagem Digital
 - 3.1.1. As TIC
 - 3.1.2. Descrição das tecnologias
 - 3.1.3. Comandos
- 3.2. Imagem vetorial. Trabalhar com objetos
 - 3.2.1. Ferramentas de seleção
 - 3.2.2. Agrupamento
 - 3.2.3. Alinhar e distribuir
 - 3.2.4. Guias inteligentes
 - 3.2.5. Símbolos
 - 3.2.6. Transformar
 - 3.2.7. Distorção
 - 3.2.8. Envoltentes
 - 3.2.9. Buscador de traços
 - 3.2.10. Formas compostas
 - 3.2.11. Traçados compostos
 - 3.2.12. Cortar, dividir e separar
- 3.3. Imagem vetorial. Cor
 - 3.3.1. Modos de cor
 - 3.3.2. Ferramenta conta-gotas
 - 3.3.3. Amostras
 - 3.3.4. Degradê
 - 3.3.5. Preenchimento de motivo
 - 3.3.6. Painel de aparência
 - 3.3.7. Atributos

- 3.4. Imagem vetorial. Edição avançada
 - 3.4.1. Malha de gradiente (Degradê)
 - 3.4.2. Painel de transparência
 - 3.4.3. Modos de fusão
 - 3.4.4. Calco interativo
 - 3.4.5. Máscaras de recorte
 - 3.4.6. Texto
- 3.5. Imagem mapa de bits. As camadas
 - 3.5.1. Criação
 - 3.5.2. Links
 - 3.5.3. Transformação
 - 3.5.4. Agrupamento
 - 3.5.5. Camadas de ajuste
- 3.6. Imagem mapa de bits. Seleções, máscaras e canais
 - 3.6.1. Ferramenta de seleção de moldura
 - 3.6.2. Ferramenta de seleção de laço
 - 3.6.3. Ferramenta varinha mágica
 - 3.6.4. Menu de seleções. Gama de cores
 - 3.6.5. Canais
 - 3.6.6. Retoque de máscaras
 - 3.6.7. Máscaras de recorte
 - 3.6.8. Máscaras vetoriais
- 3.7. Imagem mapa de bits. Modos de fusão e estilos de camadas
 - 3.7.1. Estilos de camada
 - 3.7.2. Opacidade
 - 3.7.3. Opções de estilos de camadas
 - 3.7.4. Modos de fusão
 - 3.7.5. Exemplos de modos de fusão
- 3.8. O projeto editorial. Tipos e formas
 - 3.8.1. O projeto editorial
 - 3.8.2. Tipologias do projeto editorial
 - 3.8.3. Criação e configuração do documento

- 3.9. Elementos compositivos do projeto editorial
 - 3.9.1. Páginas maestras
 - 3.9.2. Reticulação
 - 3.9.3. Integração e composição do texto
 - 3.9.4. Integração de imagens
- 3.10. Diagramação, exportação e impressão
 - 3.10.1. Diagramação
 - 3.10.1.1. Seleção e edição fotográfica
 - 3.10.1.2. Verificação preliminar
 - 3.10.1.3. Embalar
 - 3.10.2. Exportação
 - 3.10.2.1. Exportação para meios digitais
 - 3.10.2.2. Exportação para meios físicos
 - 3.10.3. Impressão
 - 3.10.3.1. A impressão tradicional
 - 3.10.3.1.1. Encadernação
 - 3.10.3.2. A impressão digital

Módulo 4. Internet das Coisas (IoT)

- 4.1. Sistemas ciberfísicos (CPS) na visão da Indústria 4.0
 - 4.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 4.1.2. Componentes envolvidos na IOT
 - 4.1.3. Casos e aplicações de IoT
- 4.2. Internet das coisas e sistemas ciberfísicos
 - 4.2.1. Capacidades de computação e comunicação para objetos físicos
 - 4.2.2. Sensores, dados e elementos em sistemas ciberfísicos
- 4.3. Ecossistema de dispositivos
 - 4.3.1. Tipologias, exemplos e usos
 - 4.3.2. Aplicações de diferentes dispositivos
- 4.4. Plataformas IoT e sua arquitetura
 - 4.4.1. Tipologias e plataformas de mercado de IOT
 - 4.4.2. Como funciona uma plataforma IoT

- 4.5. *Digital Twins*
 - 4.5.1. O gêmeo digital ou *Digital Twin*
 - 4.5.2. Usos e aplicações do gêmeo digital
- 4.6. Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)
 - 4.6.1. Plataformas para geolocalização *indoor* e *outdoor*
 - 4.6.2. Implicações e desafios da geolocalização em um projeto IoT
- 4.7. Sistemas de segurança inteligentes
 - 4.7.1. Tipologias e plataformas para implementação de sistemas de segurança
 - 4.7.2. Componentes e arquiteturas em sistemas de segurança inteligentes
- 4.8. Segurança das plataformas IoT e IIoT
 - 4.8.1. Componentes de segurança em um sistema IoT
 - 4.8.2. Estratégias de Implementação de Segurança de IoT
- 4.9. *Wearables at work*
 - 4.9.1. Tipos de *wearables* em ambientes industriais
 - 4.9.2. Lições aprendidas e desafios na implementação de *wearables* na força de trabalho
- 4.10. Implementando uma API para interagir com uma plataforma
 - 4.10.1. Tipos de APIs envolvidas em uma plataforma IoT
 - 4.10.2. Mercado API
 - 4.10.3. Estratégias e sistemas para implementação de integrações API

Módulo 5. Usabilidade em Sistemas de Informação e Interfaces

- 5.1. Abordagem da usabilidade
 - 5.1.1. Conceito de usabilidade
 - 5.1.2. A usabilidade nas últimas décadas
 - 5.1.3. O contexto de uso
 - 5.1.4. Eficiência e facilidade de uso. O dilema Engelbart
- 5.2. Objetivos e princípios da usabilidade
 - 5.2.1. A importância da usabilidade
 - 5.2.2. Objetivos
 - 5.2.3. Princípios
 - 5.2.4. Diretrizes de legibilidade



- 5.3. Perspectivas e normas de usabilidade
 - 5.3.1. Normas de usabilidade de acordo com o Jakob Nielsen
 - 5.3.2. Normas de usabilidade de acordo com o Steve Krug
 - 5.3.3. Tabela de resumo comparativa
 - 5.3.4. Prática I: em busca de boas referências visuais
- 5.4. Análise dos erros de usabilidade mais comuns I
 - 5.4.1. Errar é humano
 - 5.4.2. Erros de coerência e consistência
 - 5.4.3. Não ter um design *responsivo*
 - 5.4.4. Deficiente organização em estrutura e conteúdo
 - 5.4.5. Informação não legível ou mal estruturada
- 5.5. Análise dos erros de usabilidade mais comuns II
 - 5.5.1. Gestão inadequada e controle de links internos
 - 5.5.2. Erros de formulário e de contato
 - 5.5.3. Falta de mecanismos de busca ou ineficiência
 - 5.5.4. Nomes de páginas e *favicon*
 - 5.5.5. Outros erros comuns de usabilidade
- 5.6. Avaliação da usabilidade
 - 5.6.1. Métricas de usabilidade
 - 5.6.2. Retorno do Investimento
 - 5.6.3. Fases e métodos de avaliação da usabilidade
 - 5.6.4. Prática II: Avaliação da Usabilidade
- 5.7. Design centrado no usuário
 - 5.7.1. Definição
 - 5.7.2. Design orientado ao usuário e a usabilidade
 - 5.7.3. Avaliação da usabilidade
 - 5.7.4. Reflexões
- 5.8. Design de interface orientada às crianças
 - 5.8.1. Considerações sobre estes usuários
 - 5.8.2. Usabilidade
 - 5.8.3. Diferenças de gênero
 - 5.8.4. Concepção de conteúdos
 - 5.8.5. Design visual
 - 5.8.6. Avaliação de usabilidade

- 5.9. Design de interface orientada ao adolescente
 - 5.9.1. Características gerais
 - 5.9.2. Considerações sobre estes usuários
 - 5.9.3. Diferenças de gênero
 - 5.9.4. Referências visuais
- 5.10. Design de interface orientada ao público sênior
 - 5.10.1. Design visual
 - 5.10.2. Concepção de conteúdos
 - 5.10.3. Design de opções
 - 5.10.4. Usabilidade

Módulo 6. Criação de Portfólio

- 6.1. O portfólio
 - 6.1.1. O portfólio como sua carta de apresentação
 - 6.1.2. A importância de um bom portfólio
 - 6.1.3. Orientação e motivação
 - 6.1.4. Conselhos práticos
- 6.2. Características e elementos
 - 6.2.1. O formato físico
 - 6.2.2. O formato digital
 - 6.2.3. O uso de maquetes
 - 6.2.4. Erros mais comuns
- 6.3. Plataformas digitais
 - 6.3.1. Comunidades de Aprendizagem contínua
 - 6.3.2. Redes sociais Twitter, Facebook, Instagram
 - 6.3.3. Redes Profissionais: LinkedIn, InfoJobs
 - 6.3.4. Portfólios na nuvem: Behance
- 6.4. O designer no esquema de trabalho
 - 6.4.1. Perspectivas de trabalho para um designer
 - 6.4.2. Agências de design
 - 6.4.3. Design gráfico empresarial
 - 6.4.4. Casos de sucesso

- 6.5. Como me apresento profissionalmente?
 - 6.5.1. Manter-se atualizado, reciclando-se constantemente
 - 6.5.2. O curriculum vitae e sua importância
 - 6.5.3. Erros comuns em um curriculum vitae
 - 6.5.4. Como criar um bom curriculum vitae?
- 6.6. O novo consumidor
 - 6.6.1. A percepção de valor
 - 6.6.2. Definição do Público-Alvo
 - 6.6.3. Mapa de empatia
 - 6.6.4. Relações pessoais
- 6.7. Minha marca pessoal
 - 6.7.1. Empreender: A busca de um sentido
 - 6.7.2. Transforme sua paixão em um trabalho
 - 6.7.3. O ecossistema em torno de sua atividade
 - 6.7.4. O modelo Canvas
- 6.8. Identidade Visual
 - 6.8.1. O *naming*
 - 6.8.2. Os valores de uma marca
 - 6.8.3. As grandes questões
 - 6.8.4. Moodboard. O uso de Pinterest
 - 6.8.5. Análise de fatores visuais
 - 6.8.6. Análise de fatores temporais
- 6.9. Ética e responsabilidade
 - 6.9.1. Decálogo ético para a prática do design
 - 6.9.2. Direitos autorais
 - 6.9.3. Design e objeção de consciência
 - 6.9.4. O "bom" design
- 6.10. O preço do meu trabalho
 - 6.10.1. Você precisa de dinheiro para viver?
Borrarr Contabilidade básica para empresários
 - 6.10.3. Tipos de despesas
 - 6.10.4. Seu preço/hora Preço de varejo

Módulo 7. Metodologias Ágeis

- 7.1. Gestão ágil de projetos. Base para o desenvolvimento de aplicativos web
 - 7.1.1. A abordagem ágil
 - 7.1.2. Valores e princípios ágeis
 - 7.1.3. A gestão de projetos tradicional e ágil
 - 7.1.4. O modelo ágil de gestão de projetos
 - 7.1.5. Metodologias Ágeis
- 7.2. Adoção de uma abordagem ágil no desenvolvimento de aplicações web
 - 7.2.1. Mitos e verdades sobre a agilidade
 - 7.2.2. Práticas ágeis
 - 7.2.3. Escolha de práticas ágeis para um projeto
 - 7.2.4. Desenvolvendo uma mentalidade ágil
 - 7.2.5. Implementação e comunicação da adoção de princípios ágeis
- 7.3. Metodologias ágeis para desenvolvimento de aplicativos web
 - 7.3.1. Desenvolvimento *Lean*
 - 7.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 7.3.3. Métodos Crystal
 - 7.3.4. *Features Driven Development* (FDD)
 - 7.3.5. DSDM e Processo Unificado Ágil
- 7.4. Metodologias ágeis para desenvolvimento de aplicativos web avançados
 - 7.4.1. Método Kanban
 - 7.4.2. *Scrum* e *Scrumban*
 - 7.4.3. DA. Disciplined Agile
 - 7.4.4. Metodologias híbridas
 - 7.4.5. Comparação de metodologias ágeis
- 7.5. Projeto de desenvolvimento web. Processo do planejamento
 - 7.5.1. Início de um projeto ágil
 - 7.5.2. Processo de planejamento ágil
 - 7.5.3. Recopilação de requisitos e histórias de usuários
 - 7.5.4. Estabelecimento do alcance do projeto usando métodos ágeis *Product Backlog*
 - 7.5.5. Ferramentas ágeis para dar prioridade aos requisitos

- 7.6. Partes interessadas de projetos ágeis para o desenvolvimento de aplicações web
 - 7.6.1. Partes interessadas em projetos ágeis
 - 7.6.2. Promoção da participação efetiva das partes interessadas
 - 7.6.3. Tomada de decisões participativa
 - 7.6.4. Intercâmbio e recopilação ágil de conhecimentos
- 7.7. Plano de lançamento e criação de estimativas
 - 7.7.1. Plano de lançamento
 - 7.7.2. Estimativa do tamanho da história do usuário
 - 7.7.3. Estimativa da velocidade
 - 7.7.4. Técnicas de estimativa ágeis
 - 7.7.5. Priorização das histórias dos usuários
- 7.8. Planejamento e monitoramento das iterações
 - 7.8.1. Iteração e desenvolvimento progressivo
 - 7.8.2. Processo de planejamento da iteração
 - 7.8.3. Criando o *Backlog* da iteração
 - 7.8.4. O cronograma ágil e os *Buffers*
 - 7.8.5. Acompanhamento do progresso da iteração
 - 7.8.6. Acompanhamento e relatórios do progresso do *Release*
- 7.9. Liderando uma equipe de desenvolvimento de aplicativos web
 - 7.9.1. Equipes ágeis
 - 7.9.2. O líder do projeto ágil
 - 7.9.3. A equipe ágil
 - 7.9.4. Gestão de equipes ágeis virtuais
 - 7.9.5. *Coaching* para a melhoria do desempenho da equipe
- 7.10. A gestão e entrega de valor em projetos de desenvolvimento web
 - 7.10.1. Processos para entrega centrada no valor
 - 7.10.2. A qualidade do produto
 - 7.10.3. Práticas ágeis de qualidade
 - 7.10.4. Gestão do risco
 - 7.10.5. Contratos ágeis
 - 7.10.6. Gestão do valor obtido em projetos ágeis

Módulo 8. Tecnologias emergentes

- 8.1. Tecnologia móvel
 - 8.1.1. Dispositivos móveis
 - 8.1.2. Comunicações móveis
- 8.2. Serviços móveis
 - 8.2.1. Tipos de aplicações
 - 8.2.2. Decisão sobre o tipo de aplicação móvel
 - 8.2.3. Design de interação móvel
- 8.3. Serviços baseados na localização
 - 8.3.3. Serviços baseados na localização
 - 8.3.4. Tecnologias para localização móvel
 - 8.3.5. Localização baseada em GNSS
 - 8.3.6. Precisão e exatidão nas tecnologias de localização
 - 8.3.7. *Beacons*: localização por proximidade
- 8.4. Design de experiência do usuário(UX)
 - 8.4.1. Introdução à experiência do usuário(UX)
 - 8.4.2. Tecnologias para localização móvel
 - 8.4.3. Metodologia para DESIGN UX
 - 8.4.4. Boas práticas no Processo: de Prototipagem
- 8.5. Realidade ampliada
 - 8.5.1. Conceitos de realidade ampliados
 - 8.5.2. Tecnologias para localização móvel
 - 8.5.3. Aplicação e serviços de AR e VR
- 8.6. Internet das Coisas (IoT) (I)
 - 8.6.1. Fundamentos da IoT
 - 8.6.2. Dispositivos IoT e comunicações
- 8.7. Internet das Coisas (IoT) (II)
 - 8.7.1. Além da computação em nuvem
 - 8.7.2. Cidades inteligentes (*smart cities*)
 - 8.7.3. Gêmeos digitais
 - 8.7.4. Projetos de IOT

- 8.8. *Blockchain*
 - 8.8.1. Fundamentos da cadeia de bloqueios
 - 8.8.2. Aplicações e serviços baseados em *Blockchain*
- 8.9. Condução autônoma
 - 8.9.1. Tecnologias para a condução autônoma
 - 8.9.2. Comunicações V2X
- 8.10. Tecnologia inovadora e pesquisa
 - 8.10.1. Fundamentos da computação quântica
 - 8.10.2. Aplicações da computação quântica
 - 8.10.3. Introdução à Pesquisa

Módulo 9. Web design

- 9.1. Introdução ao Ambiente Digital
 - 9.1.1. O que é a Internet?
 - 9.1.2. Breve história da internet
 - 9.1.3. Infraestrutura física da rede
 - 9.1.4. Navegadores web mais utilizados
- 9.2. Intranet
 - 9.2.1. O que é uma intranet?
 - 9.2.2. Design da Intranet
 - 9.2.3. Usabilidade da Intranet
 - 9.2.4. Design da Extranet
- 9.3. Sites
 - 9.3.1. O que é uma página web?
 - 9.3.2. Diferenças entre uma página web e um website
 - 9.3.3. Elementos que compõem uma página web
 - 9.3.4. Tipos de páginas web de acordo com sua construção
 - 9.3.5. Tipos de páginas web de acordo com a tecnologia utilizada
- 9.4. Outros tipos de Web
 - 9.4.1. Lojas online
 - 9.4.2. Blogs
 - 9.4.3. Websites institucionais e corporativos
 - 9.4.4. Websites de notícias e revistas
 - 9.4.5. Multimídia e *Streaming*
 - 9.4.6. Wikis
 - 9.4.7. Foros
 - 9.4.8. Portfólios
 - 9.4.9. Landing pages
 - 9.4.10. Foros
 - 9.4.11. Sites para download
 - 9.4.12. Aplicações Web
 - 9.4.13. Bancos de imagens
 - 9.4.14. Jogos online
 - 9.4.15. Motores de busca
 - 9.4.16. Sites educacionais
 - 9.4.17. Comparadores
- 9.5. Outros produtos digitais
 - 9.5.1. E-mail transacional e *mailing*
 - 9.5.2. Redes sociais
 - 9.5.3. *Banners*
 - 9.5.4. Aplicativos para celulares
- 9.6. Design orientado ao usuário e na experiência do usuário
 - 9.6.1. Usabilidade e usuário
 - 9.6.2. Interação Pessoa/Computador (IPO-HCI)
 - 9.6.3. Processo de design orientado ao usuário
 - 9.6.4. Por que implementar um design orientado ao usuário?
- 9.7. Comércio eletrônico
 - 9.7.1. A importância do comércio eletrônico
 - 9.7.2. A confiança no comércio eletrônico
 - 9.7.3. Design de uma página web de comércio eletrônico
 - 9.7.4. Estrutura de uma página web de comércio eletrônico

- 9.8. Design Responsivo e adaptável
 - 9.8.1. O que é design *Responsivo*?
 - 9.8.2. Diferenças entre *Responsive Web Design* e *Mobile First Web*
 - 9.8.3. Vantagens do design Responsivo
 - 9.8.4. Elementos a considerar para um website *responsivo*
- 9.9. Design de experiências
 - 9.9.1. Para onde se dirigirá o web design?
 - 9.9.2. Tipos de experiências
 - 9.9.3. Fases de uma experiência
 - 9.9.4. Design de emoções
 - 9.9.5. Design de experiências em imagem corporativa
- 9.10. Projeto do web design
 - 9.10.1. Apresentação e explicação do projeto
 - 9.10.2. Em busca de ideias: pessoas, cenários, histórias, etc.
 - 9.10.3. Arquitetura da informação
 - 9.10.4. Prototipagem e avaliação
 - 9.10.5. Apresentação de projetos

Módulo 10. Design centrado no usuário

- 10.1. Um modelo baseado no usuário
 - 10.1.1. Definição de Antropologia
 - 10.1.2. Dados antropométricos
 - 10.1.3. Dinâmicas de uso e consumo
- 10.2. Comportamento humano
 - 10.2.1. Psicologia e Design
 - 10.2.2. Antropologia e Design
 - 10.2.3. Sociologia e Design
- 10.3. Experiência do usuário
 - 10.3.1. Usabilidade
 - 10.3.2. UX/UI
 - 10.3.3. Emoções
- 10.4. Design centrado no usuário
 - 10.4.1. Estudo das experiências
 - 10.4.2. Testes de produtos
 - 10.4.3. Orientado ao usuário
- 10.5. Analisar os usuários
 - 10.5.1. Entrevistas em profundidade
 - 10.5.2. Pessoas e cenários
 - 10.5.3. Fatores socioeconômicas e culturais
 - 10.5.4. Análise geográfica e dos hábitos de usuários
 - 10.5.5. Estudos psicológicos e comportamentais
 - 10.5.6. Análise do micro e macro-ambiente
- 10.6. Sistemas complexos
 - 10.6.1. Movendo-se na complexidade
 - 10.6.2. Correlação
 - 10.6.3. Simplificação
- 10.7. Conclusões e *Insights*
 - 10.7.1. Conceitualização
 - 10.7.2. Padrões ocultos
- 10.8. Projetar para os usuários
 - 10.8.1. Métodos de geração de conceitos criativos
 - 10.8.2. Análise e avaliação de ideias e requisitos
 - 10.8.3. Categorização de dados e registro sistemático
 - 10.8.4. Prototipagem
- 10.9. Projetar para os usuários
 - 10.9.1. Métodos de colaboração
 - 10.9.2. Design Aberto
- 10.10. Avaliação dos Designs
 - 10.10.1. Fundamentos de comparação
 - 10.10.2. Teste comparativo
 - 10.10.3. Avaliação heurística

06

Estágio

Após concluir a fase teórica online, este programa universitário prevê um período de Mestrado Próprio Semipresencial em uma organização de renome. Desta forma, os alunos contarão com a supervisão de um tutor especialista, que os ajudará durante todo o processo e garantirá que tenham um aprendizado eficaz.



“

Realize seu estágio junto a profissionais do setor que lhe trarão as últimas novidades em Design Centrado no Usuário”

O período de Mestrado Próprio Semipresencial deste programa em Design de Produto Digital (UX/UI) em uma em um estágio presencial em uma instituições reconhecidas, com duração de 3 semanas, de segunda a sexta-feira, com jornadas de 8 horas consecutivas de formação prática ao lado de um especialista adjunto. Esta experiência acadêmica permitirá aos alunos se inserirem em um ambiente profissional, ao lado de uma equipe de profissionais que os ajudarão a aprimorar significativamente suas competências.

Sob uma abordagem eminentemente prática, as atividades que fazem parte desta proposta acadêmica são destinadas ao desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades necessárias para o Design de Produtos Digitais. Isso permitirá aos alunos implementar em sua prática diária as técnicas mais inovadoras para desenvolver protótipos e realizar testes de usabilidade para iterar os designs.

Sem dúvida, trata-se de uma oportunidade ideal para que os alunos se desenvolvam profissionalmente em instalações de altíssimo nível. Além disso, contarão com o apoio de uma equipe composta por especialistas em Design de Produto Digital. Esses profissionais ajudarão os alunos a criar experiências de usuário de primeira categoria.

O ensino prático será realizado com a participação ativa do aluno executando as atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação de professores e outros colegas de capacitação que facilitem o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática de design de Produto Digital (aprender a ser e aprender a conviver).



Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação, e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:

Módulo	Atividade Prática
Técnicas Metodologias Ágeis	Criar histórias de usuário que descrevam as necessidades e expectativas dos clientes finais.
	Elaborar protótipos rápidos e esboços que possam ser aprimorados ao longo do sprint.
	Colaborar na estimativa de tarefas relacionadas ao design para garantir um planejamento realista.
	Executar testes de usabilidade com consumidores reais para obter feedback e fazer ajustes nos designs.
Internet das Coisas (IOT)	Criar fluxos de usuário que definam como os consumidores interagirão com os dispositivos IoT, desde a configuração inicial até o uso diário.
	Projetar protótipos para avaliar aspectos como forma, tamanho e interação física.
	Coletar feedback dos clientes para melhorar os designs iterativamente e garantir a melhor experiência possível.
	Garantir que as interfaces e interações respeitem a privacidade dos dados dos usuários e cumpram com as regulamentações vigentes.
Design do Portfólio	Recolher todos os materiais relacionados a cada projeto (incluindo imagens, descrições e resultados finais).
	Escrever descrições claras e concisas para cada proposta, explicando fatores como objetivo, ferramentas empregadas ou resultados obtidos.
	Escolher tipografias e paletas de cores que sejam legíveis para complementar o trabalho apresentado.
	Manter o portfólio atualizado com os projetos mais recentes e importantes.
Experiência do usuário	Realizar uma pesquisa dos usuários potenciais para coletar informações sobre suas necessidades e desejos.
	Criar representações visuais da interface de usuário para validar ideias e conceitos antes da implementação.
	Implementar estratégias de design que sejam acessíveis para pessoas com diferentes capacidades.
	Analisar métricas de uso e realizar iterações no design para melhorar constantemente a experiência dos usuários.

Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de Mestrado Próprio Semipresencial na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, esta entidade educacional se compromete a contratar um seguro de responsabilidade civil para cobrir qualquer eventualidade que possa surgir durante o desenvolvimento da estadia no centro de práticas.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da Mestrado Próprio Semipresencial. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



Condições da Mestrado Próprio Semipresencial

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante o Mestrado Próprio Semipresencial o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de 8 horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

3. NÃO COMPARECIMENTO: em caso de não comparecimento no dia de início do Mestrado Próprio Semipresencial, o aluno perderá o direito de realizá-la sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, conseqüentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

4. CERTIFICAÇÃO: ao passar nas provas do Mestrado Próprio Semipresencial, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

5. RELAÇÃO DE EMPREGO: o Mestrado Próprio Semipresencial não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS: alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização do Mestrado Próprio Semipresencial. Nestes casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

7. NÃO INCLUÍDO: o Mestrado Próprio Semipresencial não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

07

Onde posso realizar o Estágio?

Este programa de Mestrado Próprio Semipresencial contempla em seu itinerário uma estadia prática em uma empresa de renome internacional, onde os alunos colocarão em prática tudo o que aprenderam em Design de Produto Digital (UX/UI). Com o objetivo de aproximar este curso a mais profissionais, a TECH oferece aos alunos a possibilidade de realizá-lo em diferentes instituições ao redor do mundo. Assim, os alunos terão um aprendizado efetivo e integral nas melhores empresas.





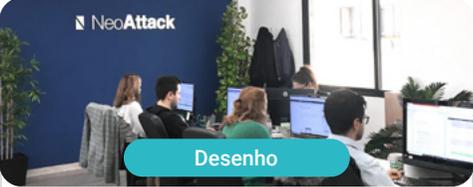
“

Você realizará sua estágio presencial em uma empresa de prestígio a nível internacional”

tech 42 | Onde posso realizar o Estágio?



Os alunos poderão realizar a parte prática deste Mestrado Próprio Semipresencial nos seguintes centros:



Desenho

NeoAttack

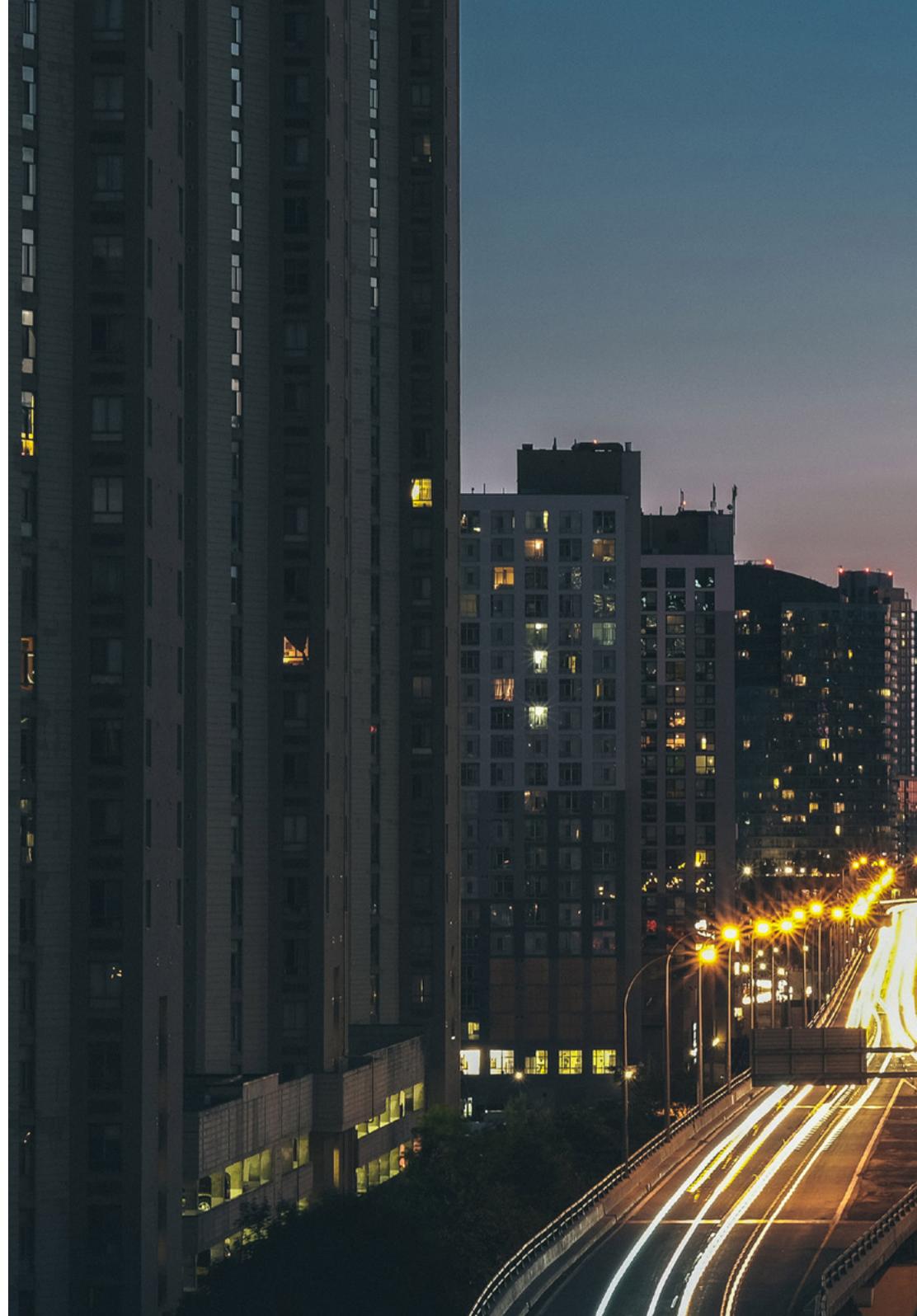
País	Cidade
Espanha	Madrid

Endereço: Calle Santa Engracia 151,
Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack lidera o mercado com estratégias de SEO e publicidade.

Capacitações práticas relacionadas:

- Design Gráfico
- Desenvolvimento de Software





“

*Dominar todos os métodos
mais avançados de avaliação
do rendimento esportivo”*

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

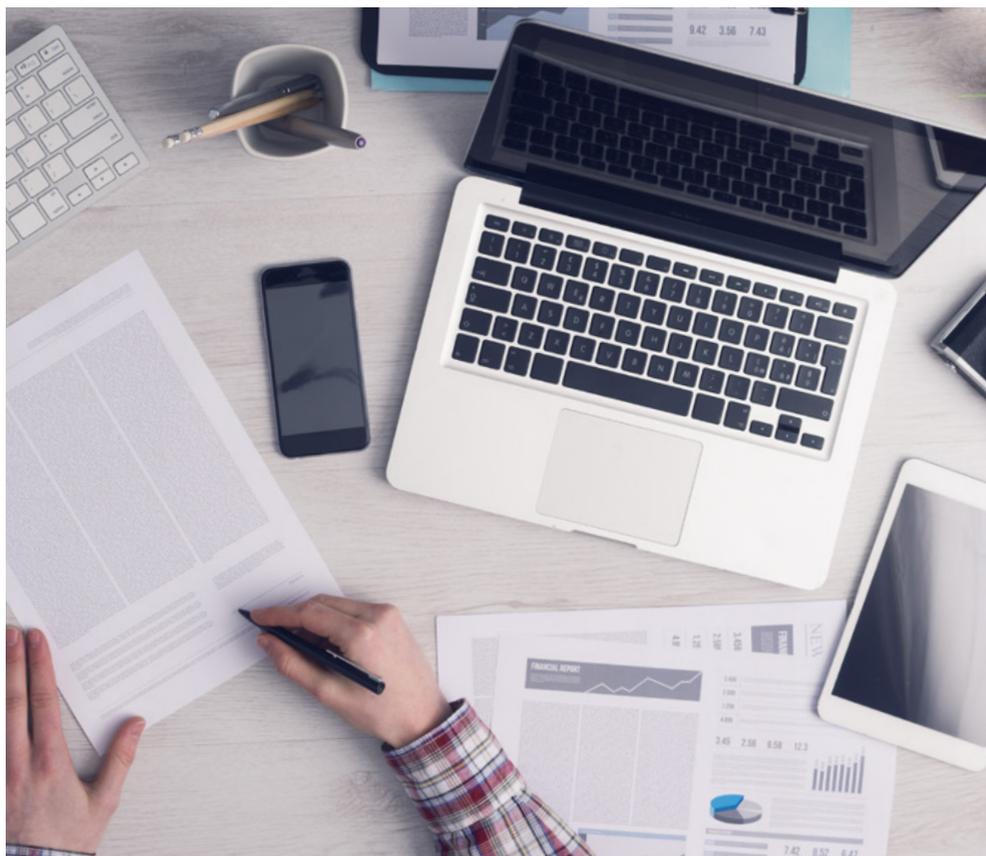
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



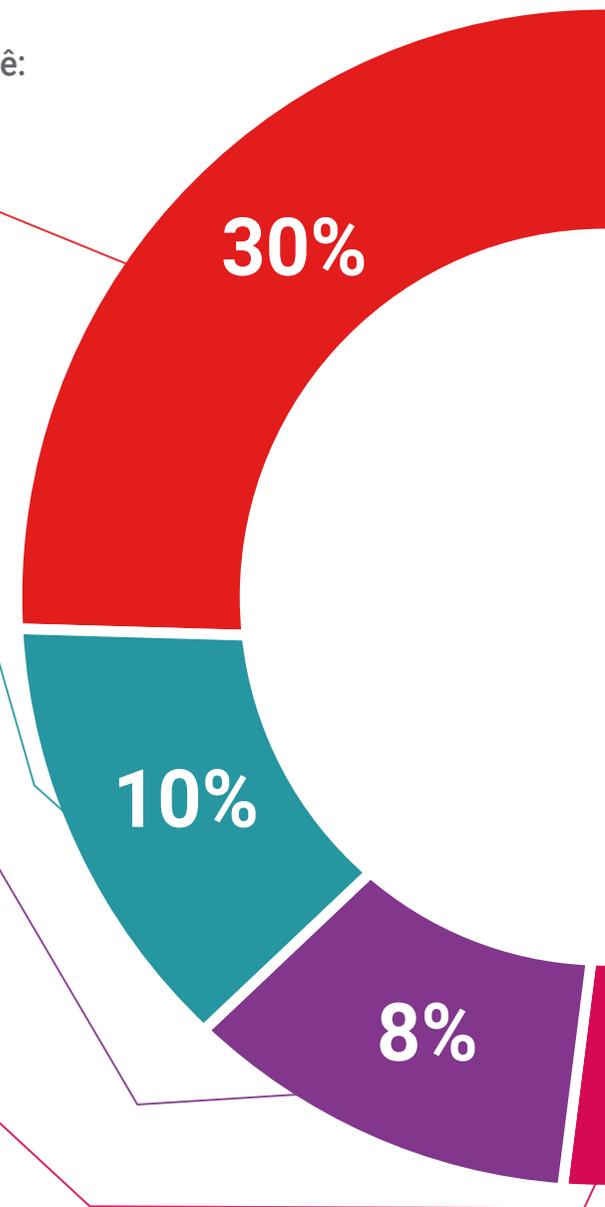
Práticas de habilidades e competências

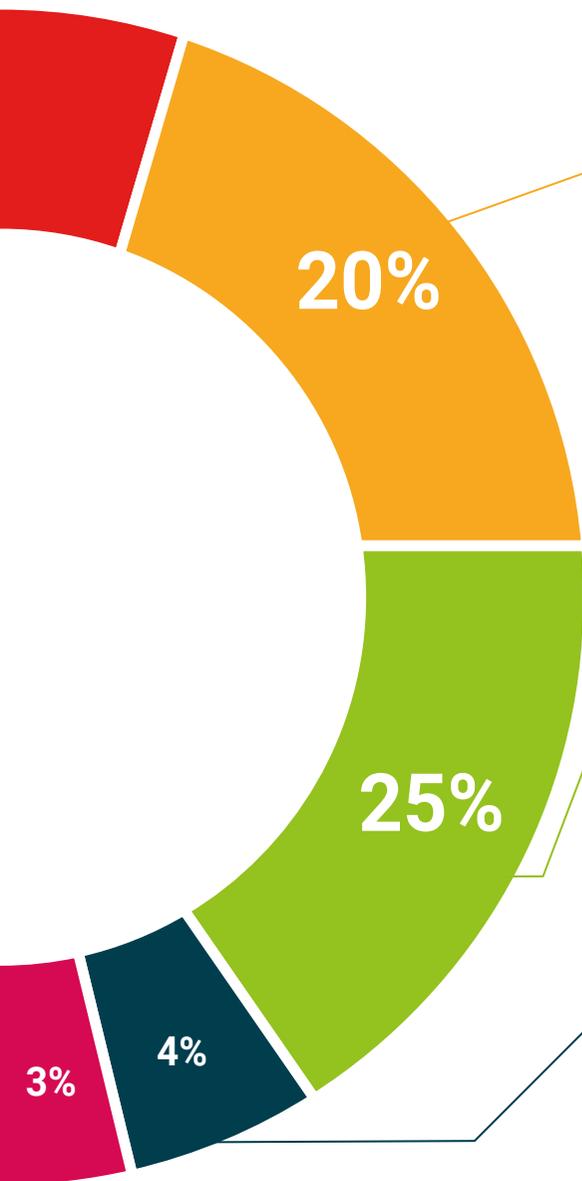
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



09

Certificado

O Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI) garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI)** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

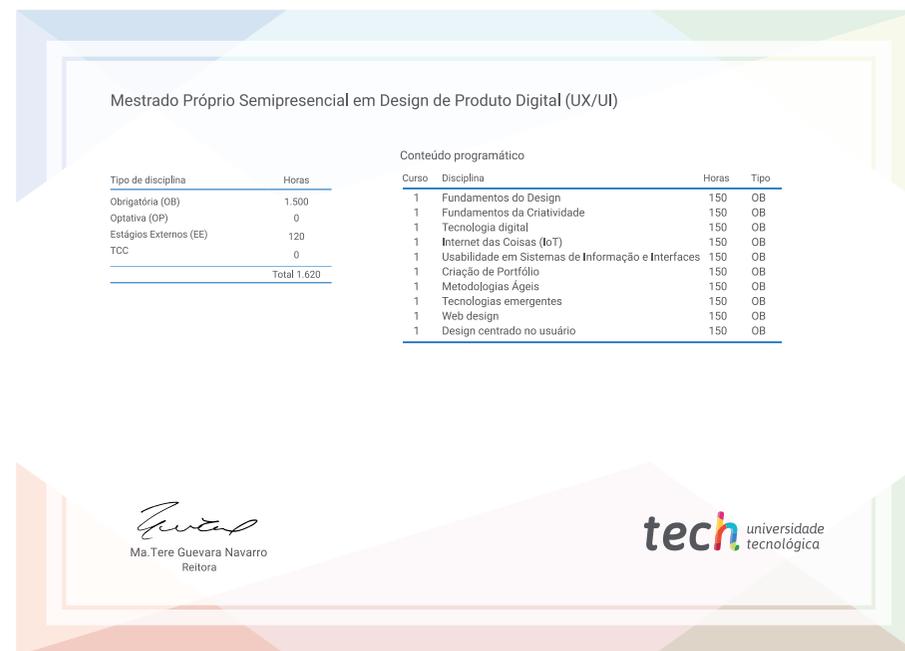
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de Mestrado Próprio emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI)**

Modalidade: **Semipresencial (Online + Estágio)**

Duração: **12 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Mestrado Próprio Semipresencial
Design de Produto]
Digital (UX/UI)

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio)

Duração: 12 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Mestrado Próprio Semipresencial

Design de Produto Digital (UX/UI)

