

Curso

User Experience no
Desenvolvimento de
Aplicações para
Dispositivos Móveis



Curso

User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso/user-experience-desenvolvimento-aplicacoes-dispositivos-moveis

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O sucesso das aplicações móveis é determinado pela experiência que elas proporcionam ao usuário. Uma das áreas mais importantes que surgiram nos últimos anos no contexto da transformação digital e do novo papel do cliente, especificamente no canal móvel, é a que mais se desenvolveu graças à evolução tecnológica dos dispositivos e das infraestruturas de rede. A construção de uma experiência verdadeiramente diferenciada é um verdadeiro desafio para o desenvolvedor, por isso, este curso aprofunda as metodologias mais valorizadas nas empresas, bem como as ferramentas que permitem levar as grandes ideias a designs em produção. Tudo isto, através de um sistema de estudo 100% online e durante cerca de 6 semanas com especialistas na matéria.





“

Dominar a tecnologia necessária para transformar a User Experience ao longo do processo de criação e desenvolvimento de designs ótimos. Será possível após a conclusão deste curso. Inscreva-se já”

Determinar os princípios da cultura centrada no utilizador e como esta gera uma nova posição para os profissionais da experiência do cliente faz parte dos objetivos deste Curso. Com esse objetivo, será avaliada a tecnologia necessária para transformar a UX (*User Experience*) ao longo do processo de criação e desenvolvimento de designs otimizados, trabalhar-se-á com as ferramentas de prototipagem e *Wireframing* mais importantes na indústria e, finalmente, serão analisadas as interfaces de usuário sob a perspetiva da teoria do design.

O profissional poderá entender as perspectivas da experiência do cliente, a bidirecionalidade, as microinterações como parte do processo: relação *End-to-end*, interações e omnicanalidade. Estudará o comportamento do utilizador, o estado da arte da tecnologia, os componentes técnicos envolvidos, as teorias de usabilidade, as diferentes técnicas de UX e ferramentas de *Low-Code*, entre outros aspetos desenvolvidos em profundidade no conteúdo deste curso.

Uma formação 100% *online*, desenhada por especialistas na área de desenvolvimento de aplicações e novas tecnologias, com mais de 25 anos de experiência como engenheiros informáticos, que compartilharão suas experiências mais marcantes com destacado valor profissional e humano. Ao longo de 6 semanas, o aluno aprofundará cada um dos conceitos sobre User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis, através de uma metodologia inovadora baseada no *Relearning* e em uma variedade de formatos que tornarão o processo de aprendizagem muito mais dinâmico e prático.

Este **Curso de User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que foi concebido fornecem uma informação prática sobre as disciplinas que são indispensáveis para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, as perguntas ao especialista e os trabalhos de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



A TECH impulsiona os cursos de atualização com mais saídas profissionais na atualidade e para o futuro”

“

Entenda o comportamento do novo tipo de utilizador, suas interações e o seu percurso nas aplicações e sites web móveis em somente 6 semanas”

O currículo inclui, em seu corpo docente, profissionais do setor que compartilham a experiência do seu trabalho, além de reconhecidos especialistas de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar-se em situações reais.

O design deste curso baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que se apresentam ao longo do programa. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Aprenda a trabalhar com as ferramentas de Prototipagem e Wireframing mais importantes na indústria.

A TECH Universidade Tecnológica oferece-lhe uma capacitação atualizada e 100% online sobre os temas mais procurados no local de trabalho.



02

Objetivos

A construção de uma experiência verdadeiramente diferenciada não é só Marketing, existe uma ciência e uma tecnologia para isso. Este Curso aborda as metodologias centradas no utilizador mais valorizadas pelas empresas, assim como as ferramentas que permitem transformar grandes ideias em designs em produção. Preparando o profissional com conhecimento exclusivo e específico, para que se destaque graças a soluções mais eficientes em um ambiente tão atual e competitivo.



month forward consensus

2023 = 2.23

2024 = 2.15

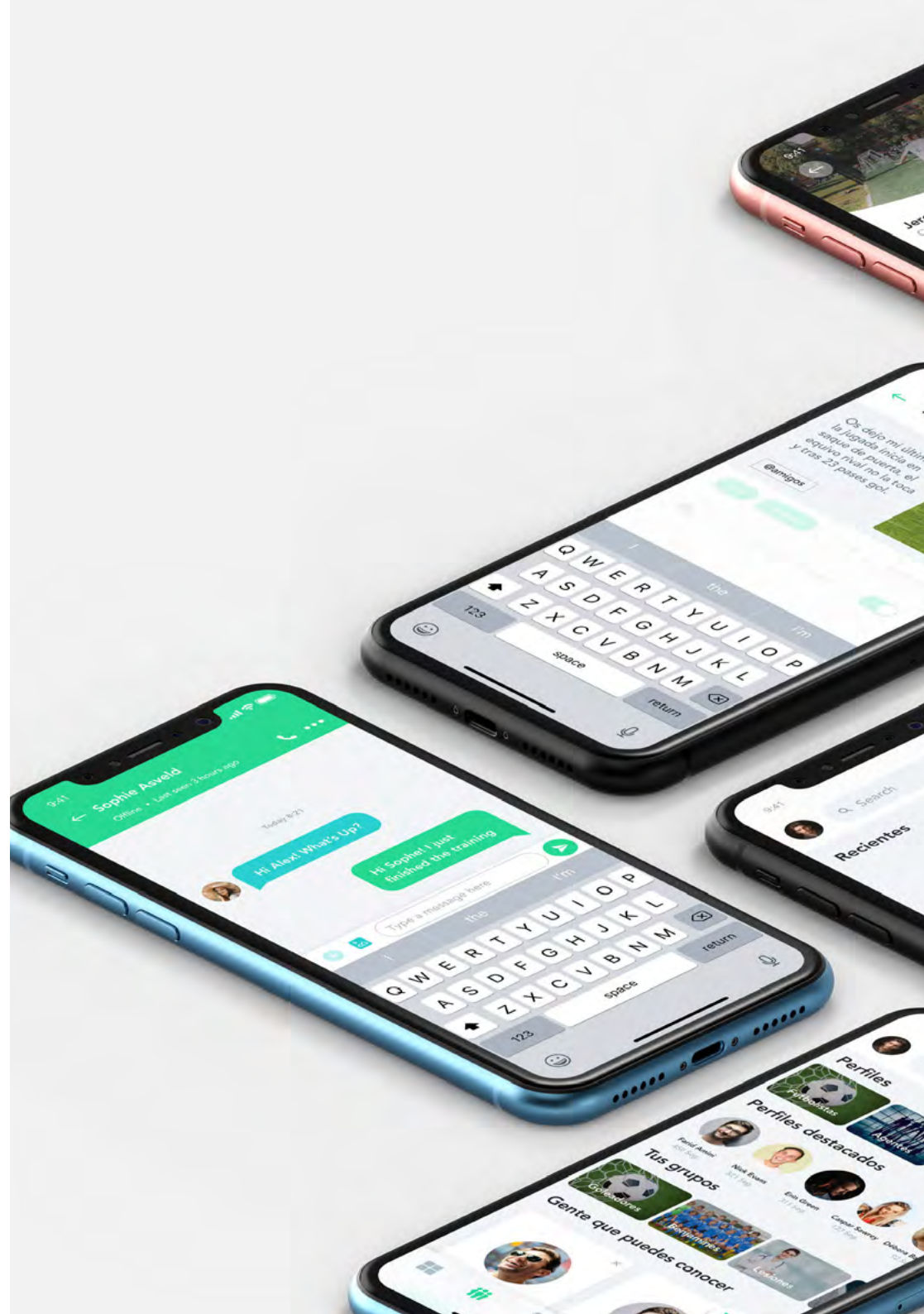
“

Compreenda como a teoria visual e o design de interfaces influenciam o comportamento dos clientes”



Objetivos gerais

- ◆ Analisar as necessidades e o comportamento dos utilizadores em relação aos dispositivos móveis e suas aplicações
- ◆ Executar o design das arquiteturas, iterações e interfaces de utilizador através das linguagens de programação das plataformas móveis mais representativas do mercado (Web, iOS e Android)
- ◆ Aplicar os mecanismos de controlo, teste e depuração de erros no desenvolvimento de aplicações móveis
- ◆ Abordar diferentes casos práticos e de negócio para publicar, distribuir e divulgar aplicações móveis nos principais mercados de aplicações
- ◆ Dominar o conhecimento prático para planificar e dirigir projetos tecnológicos relacionados com tecnologias móveis
- ◆ Desenvolver as capacidades, aptidões e ferramentas necessárias para aprender a desenvolver aplicações móveis de forma autónoma e profissional, em dispositivos multiplataforma
- ◆ Explorar os conteúdos relacionados com a monetização de aplicações e o Marketing móvel





Objetivos específicos

- ◆ Analisar o novo tipo de utilizador, suas interações e seu percurso nas aplicações e sites móveis
- ◆ Determinar as ferramentas fundamentais de análise web, mobilidade e acessibilidade
- ◆ Concretizar as técnicas de avaliação de microinterações e o design de experiências personalizadas
- ◆ Estabelecer como as novas tecnologias disruptivas, como a IA ou o IoT, elevaram a experiência do cliente a novos padrões
- ◆ Mostrar como a análise do comportamento gera uma quantidade e qualidade de dados nunca vistos na análise tradicional
- ◆ Desenvolver as novas metodologias como *Design Thinking*, centrado no utilizador
- ◆ Propor ferramentas básicas e avançadas de prototipagem e *Wireframing*

“

Este curso é para si, se procura gerar soluções eficientes nos seus próximos projetos e quer destacar-se no ambiente competitivo das novas tecnologias”

03

Direção do curso

Um curso de atualização que visa beneficiar todos os profissionais que trabalham em ambientes de TI, foi desenvolvido sob a perspectiva de docentes com mais de 25 anos de experiência na área de desenvolvimento de aplicações, novas tecnologias, arquitetura de soluções e infraestrutura digital; os quais foram escolhidos pela TECH para acompanhar o aluno ao longo do processo de aprendizagem, oferecendo um verdadeiro apoio com seu perfil renomado e profundo conhecimento.





“

Mais de 2 décadas de experiência em soluções informáticas suportam os conteúdos desenvolvidos neste curso”

Direção



Sr. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Gestor Sênior de Prática de Blockchain, EY
- ♦ Especialista Técnico de Cliente Blockchain, IBM
- ♦ Diretor de Arquitetura para Blocknitive
- ♦ Coordenador da Equipa Bases de Dados Distribuídas não Relacionais, WedoIT (Subsidiária da IBM)
- ♦ Arquiteto de Infraestruturas na Bankia
- ♦ Responsável do Departamento de Layout na T-Systems
- ♦ Coordenador de Departamento para a Bing Data España SL

Professores

Sr. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Diretor de Experiência de Clientes para IBM
- ♦ Engenheiro Técnico de Preventa através do portfólio *Watson Customer Engagement*
- ♦ Engenheiro de redes de I+D na Telefónica
- ♦ Licenciatura em Engenharia Superior de Telecomunicações pela Universidade de Alcalá e pela *Danish Technical University*



04

Estrutura e conteúdo

Para conhecer tudo sobre User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis, a TECH desenhou um programa exclusivo com o conteúdo mais atualizado e funcional para todos os profissionais de TI que desejam elevar seu nível de profissionalização. Um conteúdo descrito de forma aprofundada, com múltiplos recursos multimídia e material teórico-prático que tornarão o processo de aprendizagem muito mais dinâmico e ágil. Adequado a uma metodologia 100% online e baseada no *Relearning*, que estará disponível desde o primeiro dia e com a opção para descarregá-lo para consulta sempre que necessário.



“

O profissional atual requer formações que ofereçam um aprendizado fácil e eficiente. A metodologia 100% online e baseada no Relearning deste curso torna isso possível”

Módulo 1. User Experience em Dispositivos Móveis

- 1.1. *User Experience*
 - 1.1.1. *Client Experience*
 - 1.1.2. *Client Experience*. Requisitos
 - 1.1.3. Bidireccionalidade com o cliente
- 1.2. *Client Experience*. Objetivos e equipamentos
 - 1.2.1. *Client Experience*. Objetivos e equipamentos
 - 1.2.2. Processos iterativos
 - 1.2.3. Informação necessária
- 1.3. Micro-interações
 - 1.3.1. Relação *End-to-end*
 - 1.3.2. Interações
 - 1.3.3. Omnichannel
- 1.4. Comportamento do utilizador
 - 1.4.1. Design dos alicerces
 - 1.4.2. Análise web e de sessão
 - 1.4.3. Especialistas em analítica
- 1.5. Estado da arte da tecnologia
 - 1.5.1. *Machine Learning*
 - 1.5.2. Blockchain
 - 1.5.3. Internet das Coisas
- 1.6. Componentes técnicos
 - 1.6.1. Componentes técnicos
 - 1.6.2. Componentes avançados: dispositivos
 - 1.6.3. Componentes avançados: diferentes perfis
- 1.7. Usabilidade
 - 1.7.1. Heurísticas de Nielsen
 - 1.7.2. Testes de utilizador
 - 1.7.3. Usabilidade. Erros



- 1.8. Técnicas de UX. *User Experience*
 - 1.8.1. Regras
 - 1.8.2. Prototipagem
 - 1.8.3. Ferramentas de *Low-Code*
- 1.9. Estratégia Visual
 - 1.9.1. Designer de *User Interface*
 - 1.9.2. Trabalho de *User Interface* na web
 - 1.9.3. Trabalho de *User Interface* em aplicações
- 1.10. *Developer Frameworks*
 - 1.10.1. *Frameworks* de CX
 - 1.10.2. *Frameworks* de UX
 - 1.10.3. *Frameworks* de UI

“ Aprenda os temas mais atualizados sem sacrificar suas atividades atuais. Matricule-se agora e experimente a nova forma de estudar”



05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

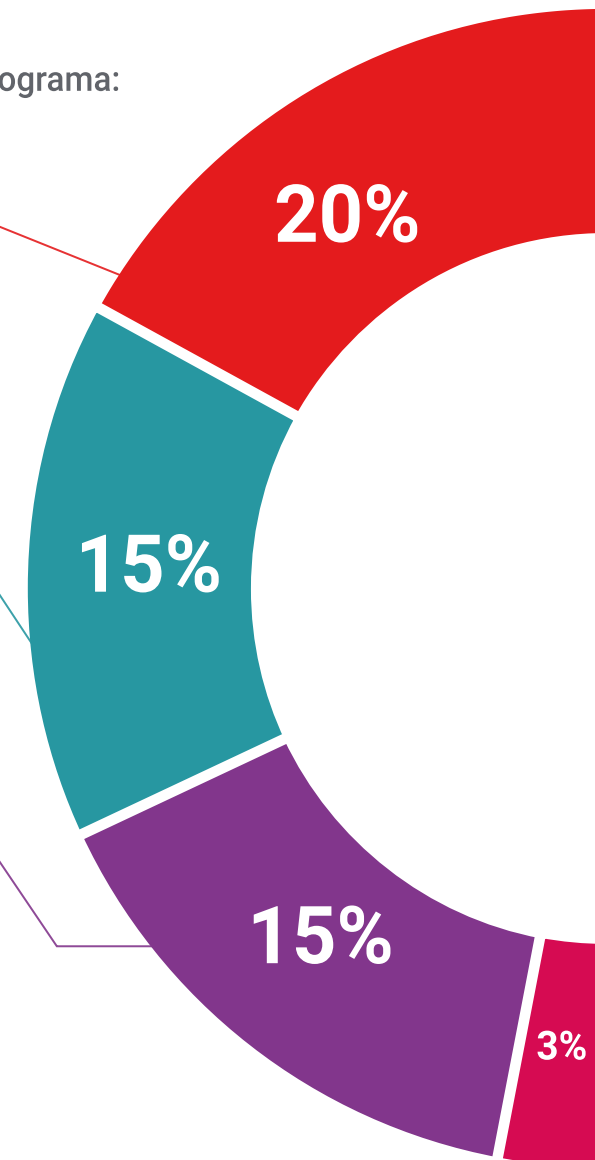
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

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

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

O Curso de User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de 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 **Curso de User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de User Experience no Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade



Curso

User Experience no
Desenvolvimento de
Aplicações para
Dispositivos Móveis

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

User Experience no
Desenvolvimento de
Aplicações para
Dispositivos Móveis