

# Programa Avançado

Design com Inteligência Artificial  
e Experiência do Usuário



## Programa Avançado Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/inteligencia-artificial/programa-avancado/programa-avancado-design-inteligencia-artificial-experiencia-usuario](http://www.techtute.com/br/inteligencia-artificial/programa-avancado/programa-avancado-design-inteligencia-artificial-experiencia-usuario)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificado

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

A Inteligência Artificial (IA) tem aplicações transformadoras no âmbito do Design. Sua importância está na capacidade de otimizar processos, personalizar designs ou ajudar os especialistas a tomar decisões mais informadas. Para se beneficiar disso, os profissionais precisam ampliar seu conhecimento sobre o assunto de forma contínua. Além disso, é fundamental que eles permaneçam na vanguarda da tecnologia, para implementar as últimas tendências em seus processos criativos e melhorar as experiências dos usuários. Nesse contexto, a TECH criou uma capacitação avançada que ajudará os designers a aplicar o Machine Learning em suas práticas, a fim de oferecer serviços caracterizados pela máxima personalização. Além disso, este curso é ministrado 100% online para a comodidade dos alunos.



“

*Domine o Design Generativo na  
melhor universidade digital do  
mundo, de acordo com a Forbes”*

A Análise Preditiva das interações do usuário usando IA é uma ferramenta valiosa, destinada a otimizar as experiências do consumidor para produtos e serviços específicos. Por exemplo, ao antecipar suas preferências, os designers podem criar interfaces mais individualizadas e atraentes. Nesse sentido, ao prever possíveis dificuldades na navegação, os especialistas podem adotar medidas para melhorar a retenção ou até mesmo evitar a frustração dos indivíduos. Para desenvolver os estudos mais precisos, os profissionais devem considerar as etapas para aproveitá-los ao máximo. Isso inclui fatores como recomendações personalizadas, detecção de anomalias e segmentação de público-alvo.

Por esse motivo, a TECH desenvolveu este Programa Avançado, que abordará a interação entre design e usuário e aplicações de IA. Dessa forma, o plano de estudos fornecerá aos alunos sugestões contextuais com base no comportamento do público, bem como designs adaptáveis para diferentes dispositivos. Além disso, o conteúdo programático se aprofundará na personalização dinâmica das interfaces de usuário para atrair ainda mais a atenção do usuário.

Ele também apresentará as estratégias mais eficazes para incorporar com sucesso as ferramentas de Machine Learning aos procedimentos criativos. É importante ressaltar que a importância da ética será enfatizada durante a elaboração dos projetos, por meio de ações destinadas a reduzir o impacto ambiental e o uso de resíduos. Dessa forma, os alunos poderão oferecer as melhores e mais inovadoras peças artísticas, levando em consideração as considerações deontológicas do setor.

Com relação à metodologia deste programa, é importante observar que ela reforça seu caráter inovador. A TECH oferece aos alunos um ambiente educacional 100% online, adaptando-se assim às necessidades de profissionais ocupados que desejam avançar em suas carreiras. Também utiliza o sistema de ensino *Relearning*, baseado na repetição de conceitos-chave para fixar o conhecimento e facilitar a aprendizagem. Assim, a combinação de flexibilidade e uma abordagem pedagógica robusta o torna altamente acessível.

Este **Programa Avançado de Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design com IA e Experiência do Usuário
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático oferece informações técnicas e práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais 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 a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Aplique as estratégias mais eficazes para realizar a análise contínua da experiência do usuário para implementar melhorias”*

“

*Seus processos criativos de design se destacarão por sua ética e sustentabilidade, graças a este curso universitário 100% online”*

A equipe de professores deste programa inclui profissionais desta área, cuja experiência é somada a esta capacitação, além de reconhecidos especialistas de conceituadas sociedades científicas e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Aprenda a criar automaticamente layouts editoriais com algoritmos para economizar tempo e melhore o seu trabalho.*

*Com o sistema Relearning, você integrará os conceitos de forma natural e progressiva. Esqueça a memorização!*



# 02

## Objetivos

Graças a este programa, os alunos adquirirão as habilidades para implementar recursos de Machine Learning em seus projetos de design. Assim, os alunos dominarão a geração automática de conteúdo, a otimização do design e o reconhecimento de padrões. De maneira simultânea, eles empregarão algoritmos preditivos para antecipar as interações do usuário, permitindo respostas proativas. Os artistas também adquirirão uma consciência ética na tomada de decisões, promovendo assim práticas sustentáveis, como a redução de resíduos ou a integração de tecnologias responsáveis. Além disso, eles garantirão experiências imersivas para os consumidores e, ao mesmo tempo, manterão sua privacidade.





“

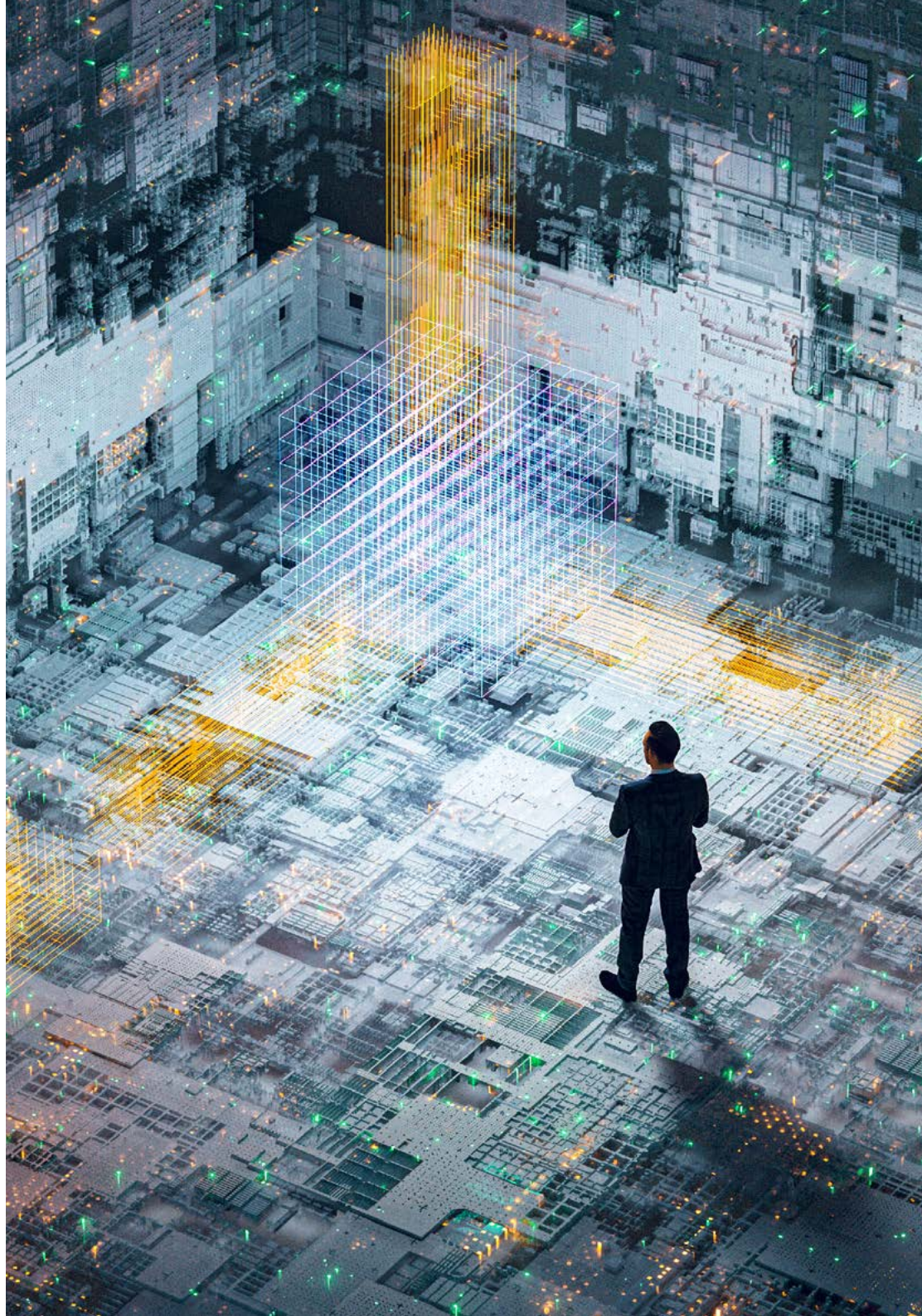
*Você estará preparado para superar os desafios enfrentados durante o desenvolvimento de seus produtos e transformá-los em oportunidades para inovar”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender os fundamentos teóricos da Inteligência Artificial
- ◆ Estudar os diferentes tipos de dados e entender o ciclo de vida dos dados
- ◆ Avaliar o papel crucial dos dados no desenvolvimento e na implementação de soluções de Inteligência Artificial
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre os algoritmos e a complexidade para resolver problemas específicos
- ◆ Explorar a base teórica das redes neurais para o desenvolvimento do *Deep Learning*
- ◆ Analisar a computação bioinspirada e sua relevância para o desenvolvimento de sistemas inteligentes
- ◆ Analisar as estratégias atuais de Inteligência Artificial em vários campos, identificando oportunidades e desafios
- ◆ Desenvolver habilidades para implementar ferramentas de inteligência artificial em projetos de design, abrangendo geração automática de conteúdo, otimização de design e reconhecimento de padrões
- ◆ Aplicar ferramentas de colaboração, aproveitando a Inteligência Artificial para melhorar a comunicação e a eficiência das equipes de design
- ◆ Incorporar aspectos emocionais aos designs por meio de técnicas que se conectem efetivamente com o público
- ◆ Compreender a simbiose entre o design interativo e a Inteligência Artificial para otimizar a experiência do usuário
- ◆ Desenvolver habilidades em design adaptativo, considerando o comportamento do usuário e aplicando ferramentas avançadas de Inteligência Artificial
- ◆ Analisar criticamente os desafios e as oportunidades ao implementar projetos personalizados no setor usando a Inteligência Artificial
- ◆ Compreender o papel transformador da Inteligência Artificial na inovação do processo de design e fabricação





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Aplicações práticas de Inteligência Artificial em Design

- ♦ Aplicar ferramentas de colaboração, aproveitando a IA para melhorar a comunicação e a eficiência das equipes de Design
- ♦ Incorporar aspectos emocionais aos designs por meio de técnicas que se conectem efetivamente com o público, explorando como a IA pode influenciar a percepção emocional do Design
- ♦ Dominar ferramentas e estruturas específicas para a aplicação de IA em Design, como GANs (Redes Generativas Adversárias) e outras bibliotecas relevantes
- ♦ Utilizar a IA para gerar imagens, ilustrações e outros recursos visuais automaticamente
- ♦ Implementar técnicas de IA para analisar dados relacionados ao Design, como comportamento de navegação e feedback do usuário

### Módulo 2. Interação Design-Usuário e Inteligência Artificial

- ♦ Compreender a simbiose entre o Design Interativo e a IA para otimizar a experiência do usuário
- ♦ Desenvolver habilidades em Design Adaptativo, considerando o comportamento do usuário e aplicando ferramentas avançadas de IA
- ♦ Analisar criticamente os desafios e as oportunidades ao implementar projetos personalizados no setor usando IA
- ♦ Usar algoritmos de IA preditivos para antecipar as interações do usuário, permitindo respostas proativas e eficientes ao design
- ♦ Desenvolver sistemas de recomendação baseados em IA que sugiram conteúdo, produtos ou ações relevantes para os usuários

### Módulo 3. Ética e meio ambiente no Design e Inteligência Artificial

- ♦ Compreender os princípios éticos relacionados à Inteligência Artificial e ao Design, cultivando uma consciência ética na tomada de decisões
- ♦ Concentrar-se na integração ética de tecnologias, como o reconhecimento de emoções, garantindo experiências imersivas que respeitem a privacidade e a dignidade do usuário
- ♦ Promover a responsabilidade social e ambiental no design de videogames e no setor em geral, considerando aspectos éticos na representação e na jogabilidade
- ♦ Gerar práticas sustentáveis nos processos de design, desde a redução de resíduos até a integração de tecnologias responsáveis, contribuindo para a preservação do meio ambiente
- ♦ Analisar como as tecnologias de IA podem afetar a sociedade, considerando estratégias para atenuar seus possíveis impactos negativos



*Aproveite esta oportunidade e fique por dentro das últimas tendências em assistentes virtuais graças a esta capacitação revolucionária”*

# 03

## Direção do curso

Com o objetivo de manter intacto o excelente nível educacional que caracteriza os programas da TECH, este Programa Avançado é dirigido e ministrado por profissionais de destaque na área de Design com IA e Experiência do Usuário. Esses especialistas têm ampla experiência profissional, o que lhes permitiu disponibilizar soluções inovadoras em instituições de prestígio nacional. Além disso, como esses especialistas são responsáveis pelo desenvolvimento dos conteúdos didáticos disponíveis nesta capacitação, o conhecimento e as habilidades que os alunos adquirem serão aplicáveis em sua experiência de trabalho.



“

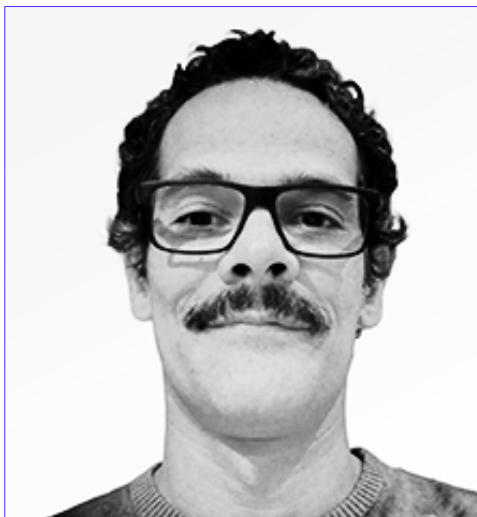
*Você terá acesso a um plano de estudos elaborado por uma equipe de professores de prestígio, o que lhe garantirá uma experiência de aprendizado de sucesso”*

## Direção



### Dr. Arturo Peralta Martín-Palomino

- ♦ CEO e CTO em Prometeus Global Solutions
- ♦ CTO em Korporate Technologies
- ♦ CTO em AI Shephers GmbH
- ♦ Consultor e Assessor Estratégico de Negócios da Alliance Medical
- ♦ Diretor de Design e Desenvolvimento da DocPath
- ♦ Doutorado em Engenharia da Computação pela Universidade de Castilla - La Mancha
- ♦ Doutorado em Economia, Negócios e Finanças pela Universidade Camilo José Cela
- ♦ Doutorado em Psicologia pela Universidade de Castilla - La Mancha
- ♦ Mestrado em Executive MBA pela Universidade Isabel I
- ♦ Mestrado em Gestão Comercial e de Marketing pela Universidade Isabel I
- ♦ Mestrado Especialista em Big Data por Formação Hadoop
- ♦ Mestrado em Tecnologia da Informação Avançada pela Universidade de Castilla-La Mancha
- ♦ Membro: Grupo de pesquisa SMILE



### Sr. Chema Maldonado Pardo

- ♦ Especialista em Design Gráfico
- ♦ Designer Gráfico na DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Sócio Fundador e Responsável pelo Departamento de Design e Publicidade da D.C.M. Difusão Integral de Ideias, C.B.
- ♦ Responsável pelo Departamento de Design e Impressão Digital da Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Designer Gráfico em Ático, Estúdio Gráfico
- ♦ Designer Gráfico e Impressor Artesanal na Lozano Artes Gráficas
- ♦ Designer gráfico e de layout na Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telecomunicações da Universidade Politécnica de Madri
- ♦ ETS Sistemas de Computação da Universidade de Castilla-La Mancha

## Professores

### Sra. Adelaida Parreño Rodríguez

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* na Universidade de Múrcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* na Universidade de Múrcia
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project e FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Criadora de conteúdo de Global UC3M Challenge
- ♦ Prêmio Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Mestrado em Energias Renováveis pela Universidade Politécnica de Cartagena
- ♦ Graduação em Engenharia Elétrica (bilíngue) pela Universidad Carlos III de Madri

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este curso se aprofundará na interseção entre Design Gráfico e IA, enriquecendo os procedimentos criativos dos alunos. Para isso, o plano de estudos abrangerá tudo, desde a geração automática de conteúdo visual até a previsão de tendências ou a colaboração aprimorada. Aspectos importantes, como adaptação contextual, integração de assistentes virtuais e análise emocional dos usuários, também serão abordados em profundidade. Dessa forma, os alunos adquirirão as habilidades para desenvolver experiências digitais definidas pela personalização e inovação.



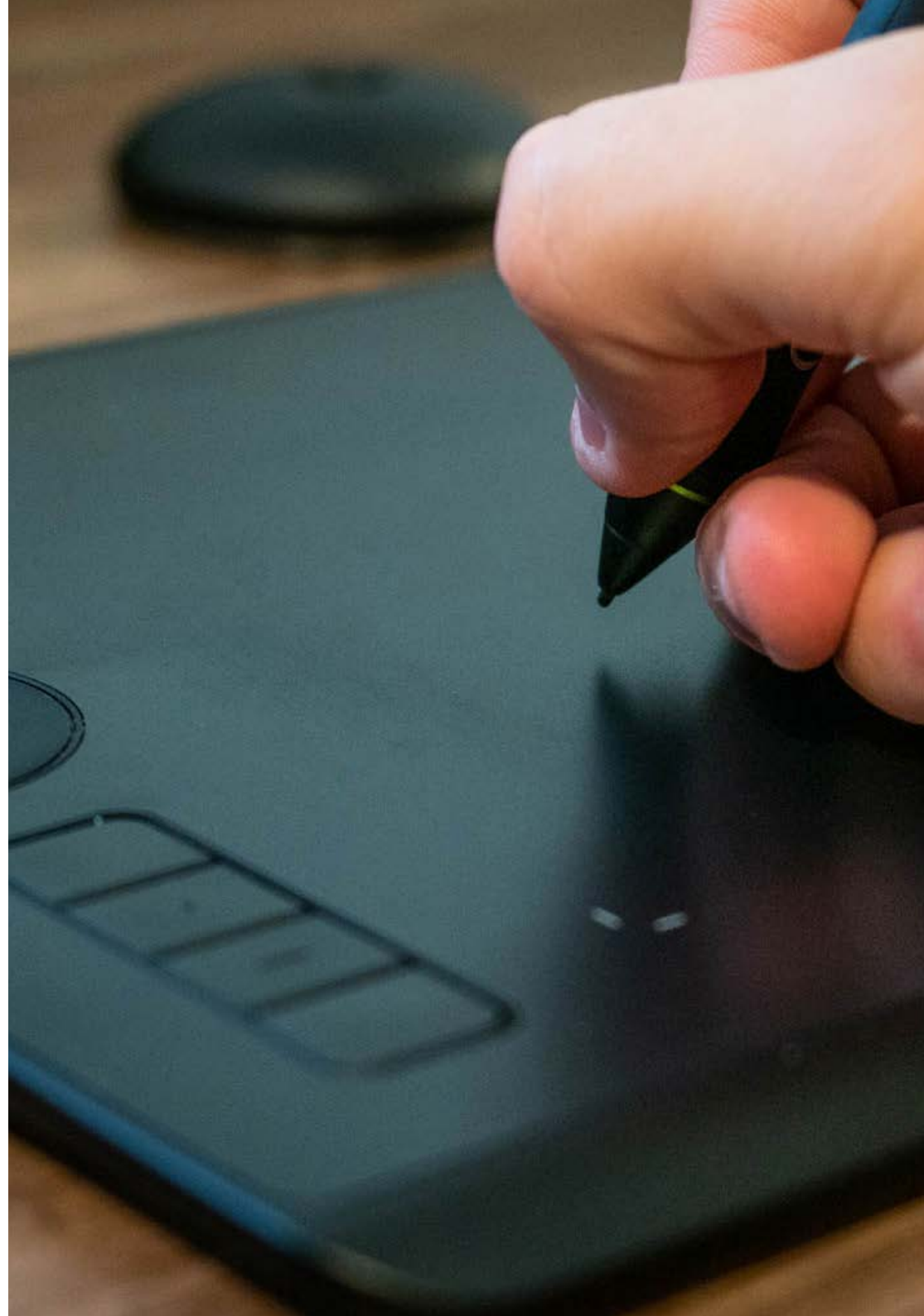


“

*Domine as mais avançadas ferramentas de Inteligência Artificial para desenvolver os designs mais criativos e exclusivos”*

## Módulo 1. Aplicações práticas de Inteligência Artificial em Design

- 1.1. Geração automática de imagens em design gráfico
  - 1.1.1. Conceitos fundamentais de geração de imagens
  - 1.1.2. Ferramentas e *frameworks* para geração gráfica automática
  - 1.1.3. Impacto social e cultural do design generativo
  - 1.1.4. Tendências atuais no campo e desenvolvimentos e aplicativos futuros
- 1.2. Personalização dinâmica de interfaces de usuário por meio de IA
  - 1.2.1. Princípios de personalização de UI/UX
  - 1.2.2. Algoritmos de recomendação na personalização de interfaces
  - 1.2.3. Experiência do usuário e feedback contínuo
  - 1.2.4. Implementação prática em aplicativos reais
- 1.3. Design generativo: Aplicações na indústria e na arte
  - 1.3.1. Fundamentos do design generativo
  - 1.3.2. Design generativo na indústria
  - 1.3.3. Design generativo na arte contemporânea
  - 1.3.4. Desafios e futuros avanços no design generativo
- 1.4. Criação automática de *Layouts* editoriais com algoritmos
  - 1.4.1. Princípios de *Layout* editorial automático
  - 1.4.2. Algoritmos de distribuição de conteúdo
  - 1.4.3. Otimização do espaço e das proporções no design editorial
  - 1.4.4. Automação do processo de revisão e ajuste
- 1.5. Geração de conteúdo procedimental em videogames
  - 1.5.1. Introdução à geração de procedimentos em videogames
  - 1.5.2. Algoritmos para criação automática de níveis e ambientes
  - 1.5.3. Narrativa processual e ramificação em videogames
  - 1.5.4. Impacto da geração de procedimentos na experiência do jogador
- 1.6. Reconhecimento de padrões em logotipos com *Machine Learning*
  - 1.6.1. Fundamentos do reconhecimento de padrões em design gráfico
  - 1.6.2. Implementação de *Machine Learning* para identificação de logotipos
  - 1.6.3. Aplicações práticas no design gráfico
  - 1.6.4. Considerações legais e éticas sobre o reconhecimento de logotipos

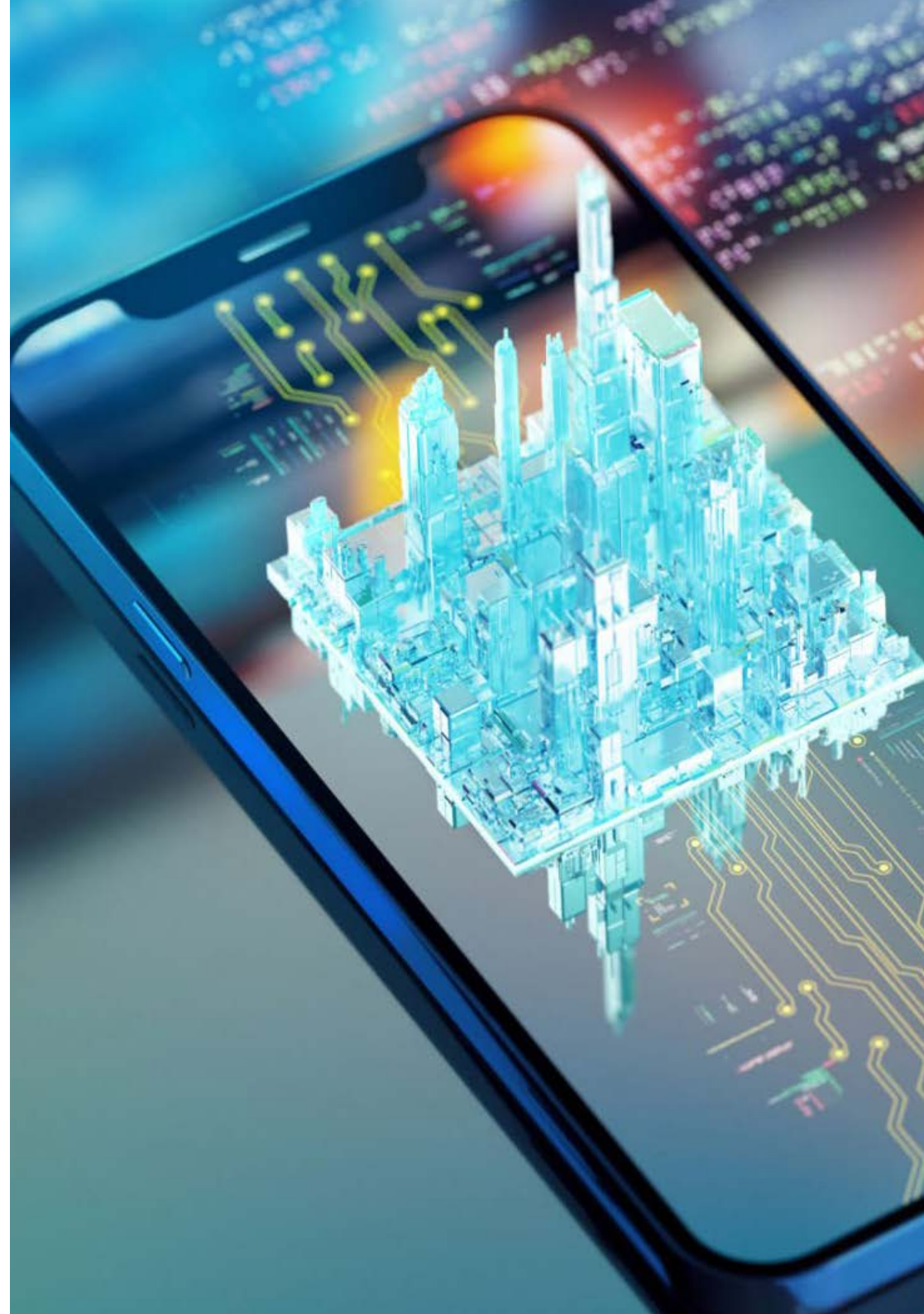


- 1.7. Otimização de cores e composições com IA
    - 1.7.1. Psicologia das cores e composição visual
    - 1.7.2. Algoritmos de otimização de cores em design gráfico
    - 1.7.3. Composição automática de elementos visuais
    - 1.7.4. Avaliação do impacto da otimização automática na percepção do usuário
  - 1.8. Análise preditiva de tendências visuais em design
    - 1.8.1. Coleta de dados e tendências atuais
    - 1.8.2. Modelos de *Machine Learning* para previsão de tendências
    - 1.8.3. Implementação de estratégias proativas de design
    - 1.8.4. Princípios do uso de dados e previsões no design
  - 1.9. Colaboração assistida por IA em equipes de design
    - 1.9.1. Colaboração humano-IA em projetos de design
    - 1.9.2. Plataformas e ferramentas para colaboração assistida por IA
    - 1.9.3. Melhores práticas de integração de tecnologia assistida por IA
    - 1.9.4. Perspectivas futuras sobre a colaboração humano-IA no design
  - 1.10. Estratégias para a incorporação de sucesso da IA no design
    - 1.10.1. Identificação de necessidades de design solucionáveis por IA
    - 1.10.2. Avaliação das plataformas e ferramentas disponíveis
    - 1.10.3. Integração eficaz em projetos de design
    - 1.10.4. Otimização contínua e adaptabilidade
- Módulo 2. Interação Design-Usuário e IA**
- 2.1. Sugestões contextuais de design baseadas no comportamento
    - 2.1.1. Compreensão do comportamento do usuário no design
    - 2.1.2. Sistemas de sugestões contextuais baseados em IA
    - 2.1.3. Estratégias para garantir a transparência e o consentimento do usuário
    - 2.1.4. Tendências e possíveis melhorias na personalização baseada no comportamento
  - 2.2. Análise preditiva de interações do usuário
    - 2.2.1. Importância da análise preditiva nas interações de design do usuário
    - 2.2.2. Modelos de *Machine Learning* para a previsão do comportamento do usuário
    - 2.2.3. Integração da análise preditiva ao design da interface do usuário
    - 2.2.4. Desafios e dilemas da análise preditiva
  - 2.3. Design adaptável para diferentes dispositivos com IA
    - 2.3.1. Princípios de design adaptativo de dispositivos
    - 2.3.2. Algoritmos de adaptação de conteúdo
    - 2.3.3. Otimização da interface para experiências móveis e de desktop
    - 2.3.4. Desenvolvimentos futuros em design adaptativo com tecnologias emergentes
  - 2.4. Geração automática de personagens e inimigos em videogames
    - 2.4.1. A necessidade de geração automática no desenvolvimento de videogames
    - 2.4.2. Algoritmos de geração de personagens e inimigos
    - 2.4.3. Personalização e adaptabilidade em caracteres gerados automaticamente
    - 2.4.4. Experiências de desenvolvimento: Desafios e lições aprendidas
  - 2.5. Melhoria na IA em personagens do jogo
    - 2.5.1. Importância da inteligência artificial nos personagens de videogame
    - 2.5.2. Algoritmos para melhorar o comportamento dos personagens
    - 2.5.3. Adaptação contínua e aprendizagem de IA em jogos
    - 2.5.4. Desafios técnicos e criativos na melhoria da IA de personagens
  - 2.6. Design personalizado no setor: Desafios e oportunidades
    - 2.6.1. Transformando o design industrial com a personalização
    - 2.6.2. Tecnologias facilitadoras para design personalizado
    - 2.6.3. Desafios na implementação do design personalizado em escala
    - 2.6.4. Oportunidades de inovação e diferenciação competitiva
  - 2.7. Design para sustentabilidade por meio da IA
    - 2.7.1. Análise do ciclo de vida e rastreabilidade com inteligência artificial
    - 2.7.2. Otimização de materiais recicláveis
    - 2.7.3. Melhoria de processos sustentáveis
    - 2.7.4. Desenvolvimento de estratégias e projetos práticos
  - 2.8. Integração de assistentes virtuais em interfaces de design
    - 2.8.1. Papel dos assistentes virtuais no design interativo
    - 2.8.2. Desenvolvimento de assistentes virtuais especializados em design
    - 2.8.3. Interação natural com assistentes virtuais em projetos de design
    - 2.8.4. Desafios de implementação e melhoria contínua

- 2.9. Análise contínua da experiência do usuário para melhorias
  - 2.9.1. Ciclo de melhoria contínua no design de interação
  - 2.9.2. Ferramentas e métricas para análise contínua
  - 2.9.3. Iteração e adaptação na experiência do usuário
  - 2.9.4. Garantia de privacidade e transparência no manuseio de dados confidenciais
- 2.10. Aplicação de técnicas de IA para melhoria da usabilidade
  - 2.10.1. Intersecção de IA e usabilidade
  - 2.10.2. Análise de sentimento e experiência do usuário (UX)
  - 2.10.3. Personalização dinâmica da interface
  - 2.10.4. Otimização do fluxo de trabalho e da navegação

### Módulo 3. Ética e meio ambiente no Design e IA

- 3.1. Impacto ambiental no design industrial: Abordagem ética
  - 3.1.1. Consciência ambiental no design industrial
  - 3.1.2. Avaliação do ciclo de vida e design sustentável
  - 3.1.3. Desafios éticos nas decisões de design com impacto ambiental
  - 3.1.4. Inovações sustentáveis e tendências futuras
- 3.2. Melhoria da acessibilidade visual no design gráfico responsivo
  - 3.2.1. Acessibilidade visual como uma prioridade ética no design gráfico
  - 3.2.2. Ferramentas e práticas para melhorar a acessibilidade visual
  - 3.2.3. Desafios éticos na implementação da acessibilidade visual
  - 3.2.4. Responsabilidade profissional e melhorias futuras na acessibilidade visual
- 3.3. Redução de resíduos no processo de design: Desafios sustentáveis
  - 3.3.1. Importância da redução de resíduos no design
  - 3.3.2. Estratégias para redução de resíduos em diferentes etapas do projeto
  - 3.3.3. Desafios éticos na implementação de práticas de redução de resíduos
  - 3.3.4. Compromissos corporativos e certificações sustentáveis
- 3.4. Análise de sentimento na criação de conteúdo editorial: Considerações éticas
  - 3.4.1. Análise de sentimentos e ética em conteúdo editorial
  - 3.4.2. Algoritmos de análise de sentimento e decisão ética
  - 3.4.3. Impacto na opinião pública
  - 3.4.4. Desafios na análise de sentimentos e implicações futuras



- 3.5. Integração do reconhecimento de emoções para experiências imersivas
  - 3.5.1. Ética na integração do reconhecimento de emoções em experiências imersivas
  - 3.5.2. Tecnologias de reconhecimento de emoções
  - 3.5.3. Desafios éticos na criação de experiências imersivas emocionalmente conscientes
  - 3.5.4. Perspectivas futuras e ética no desenvolvimento de experiências imersivas
- 3.6. Ética no Design de videogames: Implicações e decisões
  - 3.6.1. Ética e responsabilidade no design de videogames
  - 3.6.2. Inclusão e diversidade em videogames: Decisões éticas
  - 3.6.3. Microtransações e monetização ética em videogames
  - 3.6.4. Desafios éticos no desenvolvimento de narrativas e personagens em videogames
- 3.7. Design responsável: Considerações éticas e ambientais na indústria
  - 3.7.1. Abordagem ética para o design responsável
  - 3.7.2. Ferramentas e métodos para um design responsável
  - 3.7.3. Desafios éticos e ambientais na indústria de design
  - 3.7.4. Compromissos corporativos e certificações de design responsável
- 3.8. Ética na integração de IA em interfaces de usuário
  - 3.8.1. Explorando como a inteligência artificial em interfaces de usuário levanta desafios éticos
  - 3.8.2. Transparência e explicabilidade em sistemas de IA de interface de usuário
  - 3.8.3. Desafios éticos na coleta e no uso de dados da interface do usuário
  - 3.8.4. Perspectivas futuras em ética de IA em interfaces de usuário
- 3.9. Sustentabilidade na inovação do processo de design
  - 3.9.1. Reconhecer a importância da sustentabilidade na inovação do processo de design
  - 3.9.2. Desenvolvimento de Processos Sustentáveis e Tomada de Decisões Éticas
  - 3.9.3. Desafios éticos na adoção de tecnologias inovadoras
  - 3.9.4. Compromissos empresariais e certificações de sustentabilidade nos processos de design
- 3.10. Aspectos éticos na aplicação de tecnologias em design
  - 3.10.1. Decisões éticas na seleção e aplicação de tecnologias de design
  - 3.10.2. Ética no design de experiências de usuário com tecnologias avançadas
  - 3.10.3. Interseções de ética e tecnologias em design
  - 3.10.4. Tendências emergentes e o papel da ética na direção futura do design de alta tecnologia

05

# Metodología

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, 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 competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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.*





## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. 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 o 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil 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 corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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.



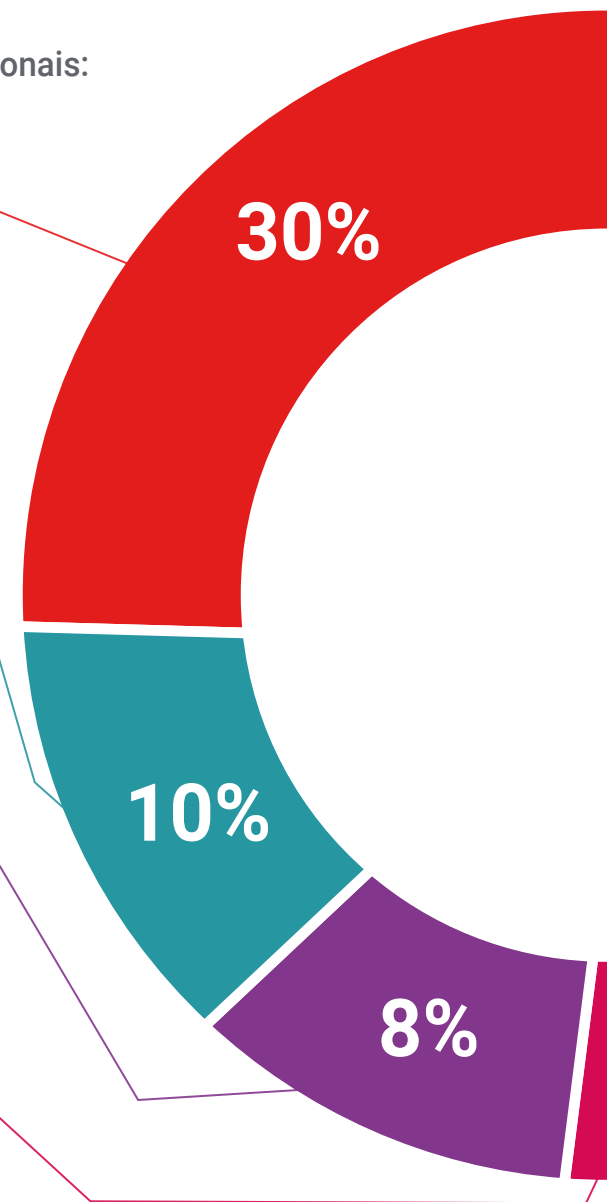
#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes 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**

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Programa Avançado de Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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

**tech** universidade  
tecnológica

**Programa Avançado**  
Design com Inteligência  
Artificial e Experiência  
do Usuário

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Programa Avançado

Design com Inteligência Artificial  
e Experiência do Usuário

