

Programa do Curso



PROGRAMA
UX Unicórnio

ÍNDICE

Carga Horária	03
Sobre o Instrutor	04
Conteúdo programático	06
Módulos do curso	09
Módulo Pônei - O mercado de UX	11
Módulo Mustang - O processo de design	13
Módulo Pégasus - UI Design	20
Módulo Pégasus - Ferramentas de UI	36
Módulo Pégasus - UX Strategy	43
Módulo Pégasus - UX Research	49
Módulo Pégasus - UX Mapping	53
Módulo Pégasus - UX Writing	57
Módulo Pégasus - UX Frontend Básico	62
Módulo Pégasus - Facilitação de Workshops	65

CARGA HORÁRIA

120h

de capacitação em 3 meses de programa.

Estima-se pelo menos mais 1h prática para cada hora de vídeo gravado.

+200h

de vídeos gravados para você aprofundar em temas específicos conforme explicaremos nas próximas sessões.

SOBRE O INSTRUTOR



LEANDRO REZENDE

É **Senior UX/UI Designer na TrustArc**, uma empresa de gestão de privacidade de dados do Vale do Silício com clientes como Forbes, Oracle, Microsoft, IBM, Microsoft e Zoom.

Participou da construção de mais de 100 sites e sistemas no Brasil e no Exterior e, nesse tempo, co-fundou/trabalhou em startups, algumas delas apoiadas pelas aceleradoras Startup Farm, Y Combinator, Oxigênio e Plug and Play.

Participa como mentor em eventos de empreendedorismo como Startup Weekend e Colmeia da Inovação (setor público). É colaborador do IxDA Brasília (Interaction Design Association).

Com mais de **60.000 alunos** e satisfação superior a **90%** em seus cursos, é autor do Best Seller "UX e Design Thinking: Experiência do Usuário nos Negócios" com alunos em mais de 60 países e autor do Programa UX Unicórnio.

Formado pela Universidade de Brasília, ao longo dos últimos 17 anos especializou-se em Experiência do Usuário (**Certificado NN/g Nielsen Norman Group UXMC Master Certificate com especialidade em Interaction Design, UX Research e UX Management, uma das principais certificações do mundo em UX Design**), Desenvolvimento web Front-end e Gestão (certificado ITIL Foundation, ITIL OSA, ITIL RCV, COBIT, CSM, ISO 20k, SAFe Agilist, MBA Governança e Gestão).

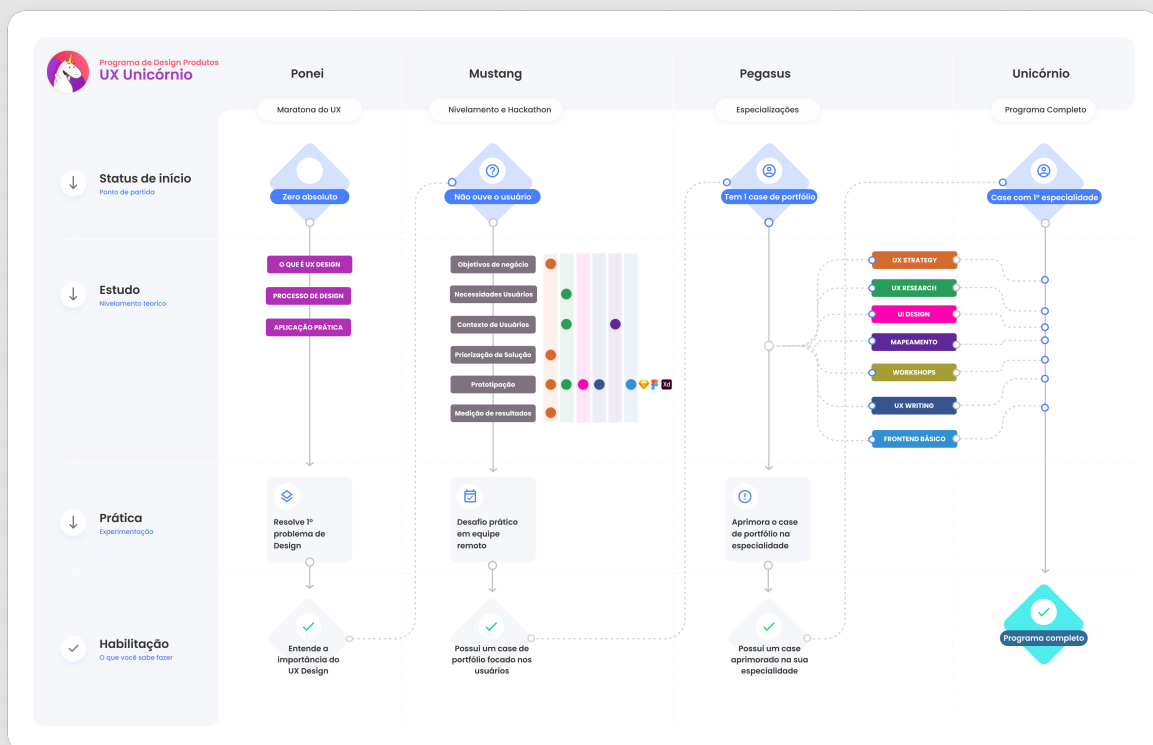
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O Programa UX Unicórnio é **100% focado em formar profissionais — e não apenas ensinar técnicas.**

Diversos alunos têm conquistado novas posições no mercado mesmo vindo de áreas do Direito, Psicologia, Jornalismo, dentre outras. **Apesar de ser um curso de Design, foi projetado para qualquer profissional que trabalha com inovação.**

Os módulos não são vendidos separadamente, pois o conhecimento generalista do programa é o mais valioso para o profissional se tornar completo. Módulos especialistas são ensinados para que cada profissional se aprofunde na disciplina que deseja sem deixar de conhecer outras habilidades importantes.

Toda teoria é explicada com exemplos práticos e o aluno é incentivado a aplicar em seu próprio desafio para criar um case de portfólio e comprovar suas habilidades para líderes ou recrutadores. O foco não é no certificado, mas no conhecimento e habilidade prática, além de ser ensinado diversas softskills desejadas pelo mercado (comunicação, facilitação, comprometimento, autonomia, propósito, etc).



[Mapa da jornada do aluno \(toque aqui para ampliar\)](#)

MÓDULOS DO CURSO

O programa é dividido em 3 grandes módulos:

PÔNEI

O aluno sai do **absoluto zero** e entende a importância do design nos resultados das organizações com exemplos práticos e nunca mais pensará em inovação da mesma forma.

MUSTANG

O aluno resolve seu primeiro desafio de design com foco nos usuários, pesquisando com pessoas reais e projetando uma solução para criar um Case de UX de mercado profissional. Entende a importância das técnicas na prática, ainda sem aprofundar.

PÉGASUS

Conjunto de 7 temáticas aprofundando nas especialidades mais necessárias e requisitadas pelo mercado como design de interfaces, estratégia, pesquisa, mapeamento de experiências, escrita para usuários, facilitação de workshops e desenvolvimento frontend.

O mercado de UX

Módulo Pônei

Objetivo:

Entender o mercado de UX Design, o propósito da profissão e solucionar um problema de design na prática.

Carga horária: 4 horas

1. O que é UX Design
2. O mercado e o valor de UX para organizações
3. O processo de UX
4. Aplicação Prática de Soluções de Design

O processo de design

Módulo Mustang

Objetivo:

Solucionar um desafio de design centrado no usuário e criar um primeiro case de UX comprovando as habilidades essenciais em um UX Designer ou Designer de Produtos.

Carga horária: 6 horas

1. O dia a dia do UX designer

2. Aprendendo a desenhar no papel

2.1. Textos e conteúdos

2.2. Elementos de tela

2.3. Outros componentes

2.4. Fluxo de usuário

2.5. Anotações

2.6. Ícones

2.7. Preparando teste com usuário

2.8. Primeiro contato com UI Design

2.9. Importação de arquivos

2.10. Crie seu protótipo do Netflix

3. Fundamentos de UX e UI

3.1. O termo UX Design

3.2. O que é uma Interface

3.3. O que é uma Interface Web

3.4. Diferença UX e UI

3.5. Exemplos de UI

3.6. Exemplos de UX

3.7. Conceituando UX

3.8. Conceituando UX Design

3.9. UX Design é um processo

3.10. UX Design gera oportunidades de negócio

3.11. UI Design precisa se conectar com UX

3.12. Dicas de UX de Daniel Furtado do canal UX Now

4. Fundamentos de UI

4.1. UI Design é um processo

4.2. O processo do Módulo Pégasus de UI Design

4.3. Exemplos de UI - Parte 1

4.4. Exemplos de UI - Parte 2

5. Cinto de utilidades digitais para trabalho remoto

5.1. Hora de conhecer o Slack

5.2. Hora de conhecer o Trello

5.3. Hora de conhecer o Mural

5.4. Hora de conhecer o Google Drive

5.5. Hora de conhecer o Googla Data Studio

5.6. Hora de conhecer o Medium

5.7. Hora de conhecer o UXFOL.IO

5.8. Portfólio - Aqui começa seu case!

6. O processo que vamos executar

6.1. Planeje suas tarefas no Trello

6.2. Resolvendo um desafio prático com foco no Usuário

6.3. Análise de contexto

6.4. Objetivos de Negócio

6.5. Objetivos do Usuário

6.6. Análise de Contexto

6.7. Priorização de Alternativas de Solução

6.8. Prototipação

6.9. Testes de Usabilidade

6.10. Produção de um case de solução de design
centrado no usuário

7. Portfólio Dia 1. O negócio

7.1. Crie seu Draft se ainda não criou

7.2. O desafio

7.3. Cenário atual

7.4. Objetivo de negócio

8. Portfólio Dia 2. O usuário

8.1. Perfil dos Usuários

8.2. Contexto dos Usuários

9. Portfólio Dia 3, 4 e 5. Primeira validação

9.1. Primeira validação

10. Portfólio Dia 6. Priorização da Solução

10.1. Selecionando o que será construído

11. Portfólio Dia 7. Ideação

11.1. Da ideia ao Protótipo

12. Portfólio Dia 8, 9 e 10. Segunda validação

12.1. O teste de usabilidade

13. Portfólio. O que vem depois

13.1. Média e Alta fidelidade

UI Design

Módulo Pégasus

Objetivo:

Aprender os processos de design de interfaces, melhores práticas visuais e criação de guias de estilos na prática. Um protótipo completo de alta fidelidade (visual final) com guia de estilos é criado nesse módulo.

Carga horária: 11 horas

1. FUNDAMENTOS - O que é Design de Interfaces

1.1. UI Design é um processo

1.2. O processo que você vai aprender

1.3. Exemplos de UI - Parte 1

1.4. Exemplos de UI - Parte 2

1.5. A profissão de UI Designer

1.6. Atribuições do UI Designer

1.7. Consistência

1.8. Flexibilidade

1.9. Velocidade

1.10. Controle

1.11. Nunca é somente um botão

1.12. Como projetar escalável

1.13. Atomic Design

1.14. Frameworks de UI

1.15. Ferramentas de UI

1.16. Ferramentas de UI

1.17. O que você aprenderá nas ferramentas

1.18. Qual é a melhor ferramenta para você?

2. TELINHAS BONITAS

2.1. Como usar referências visuais para criar interfaces modernas para aplicativos ou sites.

Componentes que os usuários reconhecem, bonitos e fáceis de usar.

3. PRÁTICA - Da ideia à alta fidelidade

3.1. UI Design na vida real

3.2. Resgate seu portfólio

4. PRÁTICA - Estratégia do projeto

4.1. Briefing

4.2. Briefing - Roteiro

4.3. Benchmarking

4.4. Compartilhe suas referências

5. PRÁTICA - Proposta de Solução

5.1. Rabiscoframes

6. PRÁTICA - Wireframe

6.1. Razões para fazer um wireframe

6.2. Buscando uma biblioteca para facilitar

6.3. Coletando elementos para o cabeçalho

6.4. Elementos para conteúdo

6.5. Organizando com grids e camadas

6.6. Organizando grids de 8pts

7. PRÁTICA - Grids

7.1. Introdução

7.2. Grid Bootstrap

7.3. Grid 8 pontos

7.4. Grids no Frontend

7.5. Grids nas Ferramentas de UI

7.6. Wireframe sem os textos finais

8. PRÁTICA - Validação e Textos com cliente

8.1. Wireframe - Aprovando com o cliente

8.2. Wireframe - Criando os textos

8.3. Dicas para bons textos

8.4. Wireframe com os textos finais

9. PRÁTICA - Planejando o Styleguide

9.1. UI - Selecionando os componentes

9.2. Selecione os elementos que vão para o styleguide

10. PRÁTICA - Escolhendo as cores

10.1. Criando as cores primárias e secundárias

Criando estilos de cores

11. FUNDAMENTOS - Cores

11.1. Introdução às Cores

11.2. A escolha das Cores

11.3. Princípios das Cores

11.4. Dicas de Sites e Inspirações

11.5. Cores RGB

11.6. Cores HSB - Introdução

11.7. Cores HSB - Saturação

11.8. Cores HSB - Brilho

11.9. Cores HSB - Matiz e Transparência

11.10. Cores em Ferramentas de UI

11.11. Métodos de Tonalidades

11.12. Dicas para paleta de cores

11.13. Contraste

11.14. Círculo Cromático

11.15. Círculo Cromático - Monocromático

11.16. Círculo Cromático - Análogo

11.17. Círculo Cromático - Complementar

11.18. Círculo Cromático - Meio complementar

11.19. Círculo Cromático - Triádico

11.20. Círculo Cromático - Tetrádico

11.21. Círculo Cromático - Colorshades

11.22. Supercolorido, Gradiente, Preto e Branco, Pastel

11.23. Acessibilidade

12. FUNDAMENTOS - Significado das cores

12.1. Introdução

12.2. Vermelho

12.3. Laranja

12.4. Amarelo

12.5. Verde

12.6. Azul

12.7. Roxo

12.8. Preto

12.9. Branco

12.10. Cinza

12.11. Marrom

12.12. Resumo das cores

13. PRÁTICA - Escolhendo a tipografia

13.1. Crie seu guia de cores

13.2. Criando as tipografias

14. FUNDAMENTOS - Tipografia

14.1. Introdução

14.2. Princípios

14.3. Legibilidade

14.4. Leiturabilidade

14.5. Tamanho de fonte

14.6. Tamanho de bloco

14.7. Alinhamento

14.8. Entrelinhas

14.9. Webfonts

14.10. Combinações

14.11. Dicas rápidas

15. PRÁTICA - Criando os botões

15.1. Crie seu guia tipográfico

15.2. Criando seus botões

15.3. Expandindo Guia de Estilos para Cores claras

15.4. Transformando Botões em símbolos

15.5. Criando o símbolo das cores

15.6. Criando o símbolo dos formatos

15.7. Aplicando cores e formatos nos botões

15.8. Criando o símbolo dos ícones

15.9. Guia de Estilos de botões

15.10. Criando o símbolo dos textos

15.11. Encerramento da criação de botões

16. FUNDAMENTOS - Botões

16.1. A importância dos Botões em UI

16.2. Criando botões no Sketch, Figma, XD e Invision Studio

16.3. Princípios de design para Botões

16.4. Anatomia de um botão

16.5. Bônus - Magic Buttons - Plugin Sketch

16.6. Botões CTA

16.7. Botões Primários

16.8. Botões Secundários

16.9. Botões para espaços pequenos

16.10. Botões FAB

16.11. Botões com ícones

16.12. Botões coloridos

16.13. Botões estilizados

16.14. Botões reaproveitáveis em Frameworks UI

16.15. Botões acessíveis

16.16. Dicas e melhores práticas para botões

16.17. Recapitulando sobre botões

17. PRÁTICA - Criando formulários

17.1. Crie seu guia de botões

17.2. Formulários

18. FUNDAMENTOS - Formulários

18.1. Introdução a formulários

18.2. 5 razões para se preocupar com formulários

18.3. Formulários em Ferramentas UI

18.4. Princípios de Design para Formulários

18.5. Anatomia dos formulários

18.6. Tipos de Formulários

18.7. Assistência

18.8. Tipos de campos - Parte 1

18.9. Tipos de campos - Parte 2

18.10. Otimização Data Driven

18.11. Otimização Data Driven 2

19. FUNDAMENTOS - 10 regras para formulários

19.1. #1 - Ordenação

19.2. #2 - Colunas

19.3. #3 - Tamanho do formulário

19.4. #4 - Tamanho dos campos

19.5. #5 - Labels acima dos campos

19.6. #6 - Formatação de campos

19.7. #7 - Placeholders e Labels

19.8. #8 - Reset

19.9. #9 - Mensagens de erro

19.10. #10 - Formulários são diálogos

20. FUNDAMENTOS - Otimização de Entrada de Dados

20.1. Dicas de UI para Formulários

20.2. Recapitulando sobre Formulários

21. PRÁTICA - Consolidando guias de estilos

21.1. Crie seu guia de formulários

21.2. Consolidando o Guia de Estilos

21.3. Guia de estilos completo

22.FUNDAMENTOS - Hierarquia Visual

22.1. Introdução

22.2. Tipografia

22.3. Tamanho

22.4. Proximidade

22.5. Repetição

22.6. Cor e contraste

22.7. Whitespace

22.8. Leis da Psicologia do UX Design

23. FUNDAMENTOS - Padrões de escaneamento

23.1. Introdução

23.2. F - Pattern

23.3. Z - Pattern

23.4. Encerramento da Hierarquia

24. PRÁTICA - Finalizando Alta Fidelidade

24.1. Imagens

24.2. Posicionando Wireframe - Hero

24.3. Posicionando Wireframe - Benefits

24.4. Posicionando Wireframe - Maps

24.5. Posicionando Wireframe - Drive

24.6. Posicionando Wireframe - Testimonials

24.7. Crítica ao Visual

24.8. Ajustando Style Guide - Colors, Typo, Buttons,
Text Styles

24.9. Atualizando - Colors, Typo, Buttons, Text Styles

24.10. Atualizando - Organismos e alinhamentos

24.11. Comparação UBER

24.12. Produto de alta fidelidade

25. PRÁTICA - HANDOFF - Passando a bola para o desenvolvimento

25.1. Intro Handoff

25.2. UI Designer preocupado com Frontend Developer

25.3. Exportando os Assets

25.4. Explicando para o Desenvolvedor Frontend

26. PRÁTICA - Preparando o Handoff - passando tudo para o desenvolvedor

27. FUNDAMENTOS BÔNUS - Usabilidade - Bônus UX&DT

27.1. Noção geral

27.2. Informações em pouca quantidade

27.3. Hierarquia funcional

27.4. Simplificação de Formulários

27.5. Advinhar intenções, Estados, Prevenção de Erros

27.6. O tempo do Usuário

27.7. Microinterações

27.8. Personalidade, Microtextos e Linguagem

28. FUNDAMENTOS BÔNUS - Checklist de UX - Bônus UX&DT

28.1. Introdução

28.2. Simplicidade

28.3. Inteligência

28.4. Agradabilidade

28.5. Relevância

28.6. Acionabilidade

Ferramentas de UI

Módulo Pégasus

Objetivo:

Ensinar o ferramental necessário com as principais ferramentas de prototipação do mercado para habilitar o aluno para aplicar os fundamentos visuais do módulo de UI Design.

Carga horária: 16 horas



Sketch



Adobe XD



Figma



Invision Studio

Em cada ferramenta é ensinado:

1. Como usar cada ferramenta criando interfaces de apps como Netflix, Uber, Instagram e Booking

2. Como criar guias de estilos

3. Overview da Ferramenta

3.1. Interface

3.2. Canvas, Artboards e Dispositivos

3.3. Barra de Ferramentas

3.4. Crie o wireframe de baixa fidelidade

3.5. Grid em Colunas

3.6. Box Model e Grid de 8 pontos

3.7. Alinhamento com Option/Alt

3.8. Acabamento do aplicativo

3.9. Bônus Freebies

4. Manipulando elementos

- 4.1. Alinhamento / Repeat Grid
- 4.2. Alinhando os elementos no grid
- 4.3. Largura, Altura, Rotação
- 4.4. Responsividade
- 4.5. Cor de preenchimento
- 4.6. Bordas, Transparência, Sombras e Blur
- 4.7. Tipografia Typeface, Peso, Tamanho e Cor
- 4.8. Alinhamento, Espaçamento e outras opções
- 4.9. Acabamento do aplicativo

5. Organização do Trabalho

- 5.1. Organização do trabalho
- 5.2. Operações entre elementos e máscaras
- 5.3. Ajustes de Responsividade [exceto Adobe XD]
- 5.4. Organização e responsividade
- 5.5. Responsividade automática
- 5.6. Responsividade manual

6. Prototipação Netflix

- 6.1. Prototipação de interações
- 6.2. Prototipação - Animações complexas
- 6.3. Prototipação - Comando de voz
- 6.4. Prototipação - Arrastar
- 6.5. Prototipação - Overlay
- 6.6. Compartilhando e testando o protótipo
- 6.7. Compartilhe seu protótipo

7. Prototipação Instagram

- 7.1. Instagram Scroll Horizontal e Vertical
- 7.2. Scroll Horizontal no Instagram

8. Animações

- 8.1. Indicação de telas animáveis
- 8.2. Indicação de elementos animáveis
- 8.3. Controle de tempo de animação

8.4. Exemplo de animação 1

8.5. Exemplo de animação 2

8.6. Hora de animar, tá "animado"?

9. Styleguides

9.1. Introdução aos Guias de Estilo

9.2. Introdução ao exemplo para Guia de Estilos

9.3. Escolhendo as cores

9.4. Variações de cores primárias e secundárias

9.5. Cores do Documento

9.6. Estilos locais

9.7. Estilos locais de cores, sombras e bordas

9.8. Componentes

9.9. Figma >> Guia de Cores para o Styleguide

9.10. Escolhendo e instalando a font

9.11. Criando cabeçalhos e parágrafos principais

9.12. Variações de texto dark, light, action

9.13. Estilos de Textos

9.14. Checando o contraste

9.15. Figma >> Guia tipográfico para o Styleguide

9.16. Criando o primeiro botãoHeranças de propriedades

9.17. Organizando a biblioteca em hierarquia

9.18. Mobile botões primários, secundários, mobile e desktop

9.19. Desktop botões primários, secundários, mobile e desktop

9.20. Figma >> Guia de botões para o styleguide

10. Landing page Booking.com

10.1. Mobile First

10.2. Ajustando Grids

10.3. Mobile - Textos e Botões

10.4. Desktop - Textos e Botões

10.5. Contraste Texto vs Imagem

10.6. Alterando o Botão master para replicar em todos
elementos

10.7. Incluindo textos e botões

UX Strategy

Módulo Pégasus

Objetivo:

Ensinar o aluno a lidar com definição de objetivos, priorização, gestão de stakeholders e compreender como UX Design se aplica nas metodologias ágeis.

Carga horária: 6 horas

1. Estratégia e UX

1.1. Roadmaps responsivos

1.2. Importância da definição dos objetivos de negócio

2. Planejamento de Negócio

2.1. Proposta de valor

2.2. Business Model Canvas

2.3. Value Proposition Canvas

3. Retorno de Investimento e Patrocínio

3.1. ROI de UX

3.2. Mapeamento de Stakeholders

3.3. Patrocínio e priorização

4. Gestão de Projetos e Produtos

4.1. Metodologias Ágeis

4.2. O modo tradicional de desenvolver produtos e inovação

4.3. MVPs

4.4. SCRUM

4.5. Histórias de Usuário

4.6. Jobs-to-be-done

4.7. Critérios de aceitação e Requisitos

4.8. Retrospectivas

4.9. Roadmaps

5. Avaliação de produtos digitais

5.1. O que são métricas e sua importância em UX

5.2. Lagging e Leading Indicators

5.3. High Tempo Testing

5.4. Métricas de vaidade

5.5. KPI

5.6. NPS

5.7. CTR e Funil de conversão

5.8. Usuários ativos e Matriz de Cohort

5.9. LTV e CAV

5.10. Churn rate

5.11. Baseline

6. Métricas HEART para medir Experiência do Usuário

6.1. Felicidade

6.2. Engajamento

6.3. Adoção

6.4. Retenção

6.5. Sucesso nas tarefas

7. Métricas AARRR para Produtos Digitais

7.1. Aquisição

7.2. Ativação

7.3. Retenção

7.4. Recomendação

7.5. Receita

8. Métricas de Equipe

8.1. OKRs

9. LEAN UX

9.1. Design Thinking

9.2. Duplo diamante

9.3. Lean Startup

9.4. Princípios do Lean UX

9.4.1. Equipes Multidisciplinares

9.4.2. Times pequenos

9.4.3. Progresso é valor e não entregáveis

9.4.4. Times focados em problemas

- 9.4.5. Remoção de desperdícios
- 9.4.6. Pequenas entregas
- 9.4.7. Entrega contínua
- 9.4.8. Saia do prédio
- 9.4.9. Conhecimento compartilhado
- 9.4.10. Nivelamento sem rockstars
- 9.4.11. Externalização do trabalho
- 9.4.12. Criar > Analisar
- 9.4.13. Aprender antes de escalar
- 9.4.14. Permissão para falhar
- 9.4.15. Sair do negócio de entregáveis

UX Research

Módulo Pégasus

Objetivo:

Aprofundar nas diversas técnicas de pesquisas atitudinais, comportamentais, quantitativas e qualitativas recomendadas pelo NN/g Nielsen Norman Group.

Carga horária: 2 horas

1. Objetivos de pesquisas

1.1. Entendendo os momentos do produto

1.2. Objetivos gerais e específicos

1.3. Quantitativo vs Qualitativo

1.4. Comportamental vs Atitudinal

1.5. Quantos usuários analisar

2. Plano de pesquisa

- 2.1. Desk research
- 2.2. Matriz CSD
- 2.3. Como definir usuários

3. Testes de usabilidade

- 3.1. Tipos de testes de usabilidade
- 3.2. Planejamento do teste de usabilidade
- 3.3. Script para iniciar o teste de usabilidade (NNg)
- 3.4. Cuidados em testes de usabilidade
- 3.5. Equipamentos em testes de usabilidade
- 3.6. Condução de testes de usabilidade
- 3.7. Análise de testes de usabilidade

4. Outras técnicas Comportamentais

- 4.1. Eye Tracking
- 4.2. Análise de cliques
- 4.3. Teste A/B
- 4.4. Teste de Intenções

5. Técnicas Atitudinais

5.1. Feedback de Clientes

5.2. Questionários de Intercepção

5.3. Estudos de Diário

5.4. Questionários / Survey

5.5. Entrevistas Estruturadas, Semiestruturadas e Não estruturadas

5.6. Entrevistas estruturadas e personas

5.7. Planejamento e Templates para entrevistas

5.8. Cardsorting

5.9. Desejabilidade

5.10. Teste de conceito

5.11. Design Participatório

6. Pós-Pesquisas

6.1. Aplicação dos resultados

6.2. Gestão do conhecimento

UX Mapping

Módulo Pégasus

Objetivo:

Aprofundar em técnicas de mapeamento de jornadas do usuário, blueprint e mapeamento de serviços e processos internos e técnicas de comunicação para disseminação do conhecimento sobre os aprendizados em experiência do usuário.

Carga horária: 3 horas

1. Mapeamento de Experiências

- 1.1. Mapeamento de usuários
- 1.2. Mapeamento de empresas
- 1.3. Cadeia de valor
- 1.4. Mapeamento simplificado
- 1.5. Plano de mapeamento

2. Momentos da verdade

- 2.1. Momento Zero da verdade
- 2.2. Primeiro momento da verdade
- 2.3. Segundo momento da verdade

3. Os principais mapeamentos em UX

- 3.1. Jornada do Usuário
- 3.2. Transformando Jornadas em Oportunidades
- 3.3. Service Blueprint

4. Comunicando o mapeamento e estudos de UX

- 4.1. Pixar Storytelling
- 4.2. Future Press Release
- 4.3. Ecossistema de aplicações e canais
- 4.4. Benchmarking
- 4.5. Primeiro Tweet
- 4.6. 360 Lightning Talk
- 4.7. Storyboard

5. Mapeamento para websites

5.1. Fluxo de usuário

5.2. Sitemaps

5.3. Taxonomia

5.4. Golden path

UX Writing

Módulo Pégasus

Objetivo:

Aprofundar em técnicas para selecionar as melhores palavras para criar interfaces fáceis de entender, fáceis de usar e que ajudam os usuários a atingirem seus objetivos com satisfação e assertividade.

Carga horária: 3 horas

1. Introdução ao UX Writing

1.1. Objetivos do UX Writing

1.2. Objetivos do Microcopy

1.3. Objetivos do Content Strategy

1.4. Boas práticas vs Pesquisas

2. Ferramentas de Ux Writing

- 2.1. Desk research de conteúdo
- 2.2. Guia de recomendações
- 2.3. Análise de palavras
- 2.4. Auditoria e Guia de recomendações
- 2.5. Vocabulários de personas
- 2.6. Mapa da empatia com foco em UX Writing
- 2.7. Mapa de jornada com foco em UX Writing
- 2.8. Wireframes e Lorem Ipsum
- 2.9. Microcopy canvas
- 2.10. Cardsorting
- 2.11. Tree Testing

3. Tom de voz

- 3.1. 4 dimensões do Tom de Voz
- 3.2. Como criar Tom de Voz

4. Heurísticas de conteúdo

4.1. Heurísticas universais

4.2. Botões

4.3. Títulos

4.4. Descrições

4.5. Estados vazios

4.6. Rótulos

4.7. Controles

4.8. Formulários

4.9. Auto preenchimento de campos

4.10. Textos Transacionais

4.11. Diálogo e Confirmação

4.12. Notificações e Tooltips

4.13. Mensagem de Erros

4.14. Onboarding

4.15. Dashboards

4.16. E-mails de aplicações

5. Conclusão

5.1. Acessibilidade dos textos

5.2. Trabalhando feedbacks

Frontend Básico

Módulo Pégasus

Objetivo:

Dar uma visão geral sobre HTML5, CSS3, como funciona a internet e dar ao aluno a compreensão necessária para entender sobre viabilidade técnica na hora de projetar soluções visuais.

Carga horária: 5 horas

1. Como funciona a internet

- 1.1. Manipulando aplicações no navegador
- 1.2. Entre o servidor e o computador
- 1.3. Ux e otimização de performance
- 1.4. Diferença Frontend e Backend
- 1.5. Entendendo o WWW
- 1.6. Primeiro contato com HTML, CSS e JS
- 1.7. Browsers e Compatibilidade

2. HTML 5

2.1. HTML sem semântica

2.2. HTML com semântica

2.3. Como aplicar HTML e principais tags

3. CSS 3

3.1. Como aplicar CSS e principais propriedades

4. Bootstrap básico

4.1. Visão geral dos principais componentes

5. Materialize básico

5.1. Visão geral dos principais componentes

6. Criação de uma página HTML + CSS + Materialize na prática

Facilitação de Workshops

Módulo Pégasus

Objetivo:

Aprofundar nas principais técnicas do mercado para promover a colaboração de equipes e sair da ideia até uma solução testada com usuários em apenas uma semana.

Carga horária: 3 horas

1. Lightning Decision JAM

2. Sprint 2.0