



disruptive
digital
education

user experience & user interface design

programa | curso



user experience & user interface design

Este programa foi concebido por profissionais da área com uma vasta experiência nacional e internacional.

O QUE É?

A evolução da media digital veio evidenciar o fator central do design de produto digital: o utilizador. Ao centrar o foco de desenvolvimento na criação de conteúdo relevante para os utilizadores, e na sua imediata acessibilidade e facilidade de utilização, as experiências digitais vieram alterar os paradigmas de pensamento e de produção.

Este curso de User Experience & User Interface Design compila o know-how, as ferramentas e as técnicas necessárias para uma abordagem estratégica e multidisciplinar à criação de experiências digitais interativas.

duração total 216h

148h Curso Hands-on
Projeto Curso

52h Projeto Digital 360°

16h Workshop

investimento

337,50€ x 8 (sem juros)
(pronto pagamento: 5% de desconto)

ADMISSÃO

Idade Mínima de 18 anos.

Formação nas áreas de design & comunicação, tecnologia de informação, gestão de projetos ou experiência profissional comprovada.

Marcação de uma SOPP gratuita com um student Admissions Manager.

SOBRE O CURSO

O curso é focado no processo de design centrado no utilizador. Ao longo do programa, os alunos vão desenvolver um projeto de forma prática e interativa, criando protótipos e questionando as suas decisões; abordando temáticas como user research, content strategy, paradigmas de interação, usabilidade, prototipagem, user interface design e visual design.

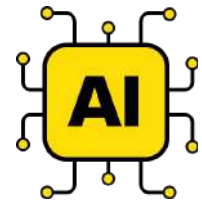
Esta formação é composta por aulas teóricas, práticas, produção de projetos, workshops temáticos e “inside knowledge” de profissionais convidados.

OBJETIVOS

Os principais objetivos deste curso estão relacionados com a preparação dos profissionais para as práticas de design de interação centradas no utilizador, dotando-os também de componentes de planeamento e de desenho de interfaces interativos.

PERFIL

O curso de User Experience & User Interface Design é destinado a profissionais que procuram estar atualizados e acompanhar o desenvolvimento da indústria digital.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. UX Design.

INTRO TO UX, USER EXPERIENCE DESIGN

- › Design Process (Understand, Define, Ideate, Prototype & Test)

UNDERSTAND - USER RESEARCH

- › Planning Research
 - Audience
 - Goals & Objectives
 - Methods
- › Secondary Research
 - Desk Research
 - Journals
 - Benchmark
- › Primary Research
 - Qualitative
 - Interviews
 - Diary journal
 - Shadowing
 - Quantitative
 - Surveys
 - Hotjar

DEFINE - AFFINITY MAPS, PERSONAS & JOURNEYS

- › Affinity maps
- › Personas
- › Journey Maps
- › Empathy maps
- › Insights

IDEATION

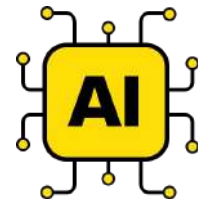
- › Problem statement
- › Hypothesis – Brainstorming & Ideation
- › Storyboards

USABILITY TESTING

- › User test planning
- › User Scenario & tasks
- › Prototypes (Wireframes)
- › User Testing
- › Dry run
- › User test results (report) – homework
- › Usability Metrics

APPLIED PRACTICE

- › Project guidance



2. UI Design.

INFORMATION ARCHITECTURE

- › Content Strategy
- › Organization systems & structures
- › UX Sitemap & Card sorting

DESIGN PATTERNS

- › UI elements
- › Design & Dark patterns
- › Grids
- › Responsive & Adaptive Design
- › Mobile Patterns (iOS & Android)
- › Gestures

STARTING A CONCEPT

- › Sketching
- › Flows: User Flow/Task-Flow/Wireflow
- › Wireframes

INTERACTION DESIGN

- › UI Motion & Gestures
- › Prototyping
- › Future of UI

STORYTELLING

- › What is?
- › How to communicate
- › The Story motion

APPLIED PRACTICE

- › Project guidance

3. Visual Design.

VISUAL DESIGN

- › Design Psychology & The Gestalt Theory
- › Color
- › Typography and Iconography
- › Usability, Readability and Accessibility
- › Moodboards for UX Design
- › Mockups
- › Visual and Information Hierarchy

UX WRITING

- › Microcopy
- › Copy for Usability

TRENDS

- › UX & Design trends
- › Design Systems & Documentation-Handoff
- › UI Kit Creation

UX PORTFOLIO

- › Case Study

APPLIED PRACTICE

- › Project guidance

PROJETO DIGITAL 360°

O contato dos nossos alunos com empresas & marcas é essencial no método de ensino da EDIT. No âmbito do projeto final de cada programa – Digital Campaign 360° - os alunos desenvolvem campanhas digitais integradas para marcas de referência, validando assim o processo de aprendizagem enquanto desenvolvem um projeto para a indústria digital.

Ao nível da metodologia de trabalho, após o briefing apresentado pela marca, os alunos são organizados em equipas multidisciplinares. Com a supervisão dos tutores da EDIT. e de profissionais das agências parceiras, desenvolvem o projeto direcionado para os objetivos apresentados.

O processo de aprendizagem culmina com a apresentação de um pitch aos responsáveis de comunicação das marcas convidadas, com todas as componentes estratégicas, criativas e de desenvolvimento.

CERTIFICAÇÃO

A certificação é entregue aos alunos em formato digital e inclui: carga horária, modular e total do curso, temáticas, notas finais de cada módulo e média final do curso, certificação DGERT, carimbo e assinatura (da coordenação pedagógica do programa ou administração da escola).

WORKSHOP EDIT.

No final do curso, os alunos da EDIT. têm acesso a um workshop gratuito, à escolha do aluno.

DOCUMENTAÇÃO DE APOIO

A inscrição no curso de User Experience & User Interface Design inclui acesso a publicações e a documentação de suporte nas aulas, incluindo um conjunto de recursos bibliográficos e formações on-line de suporte às atividades de ensino, investigação e aprendizagem.

RECRUTAMENTO

EDIT. tem como missão principal a aceleração das carreiras profissionais e empregabilidade dos alunos. Não só desenvolvemos formações práticas que permitem aos alunos aprender com profissionais reconhecidos no mercado, como também damos acesso a uma rede de parceiros de recrutamento.

SOPP

Para se inscreverem no curso de User Experience & User Interface Design, os alunos necessitam de agendar uma SOPP (Sessão de Orientação Pedagógica & Profissional) gratuita, com um dos Student Admissions Managers da EDIT.

Esta SOPP tem como objetivo dar a conhecer, em pormenor, a metodologia da escola, as instalações, enquadrar o perfil do candidato, analisar as expectativas em relação ao curso e esclarecer eventuais dúvidas sobre o mesmo.

EQUIPAMENTO

Um computador por aluno;

Documentação em formato digital.



disruptive
digital
education

weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso Henriques, 7A
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
4000-057 Porto

(+ 351) 224 960 345
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt