



disruptive
digital
education

emotional design & design psychology

programa | remote learning | workshop

Remote

emotional design & design psychology

SOBRE O WORKSHOP

Desenhar interfaces não é suficiente. Os produtos digitais que convertem, retêm e criam lealdade são os que nascem da compreensão de como as pessoas sentem, pensam e decidem. Este workshop ensina como aplicar princípios de psicologia, neurociência e economia comportamental ao design de experiências digitais, da research à estratégia emocional.

Em 16 horas, vais aprender por que a emoção humana domina as decisões, como mapear e medir as emoções, e como transformar os insights num produto digital que as pessoas querem usar. Inclui vários exercícios e um projeto final de criação e aplicação de uma Emotional UX Strategy a um produto real.

duração total 16h

investimento 240€

nota Lotação limitada

REQUISITOS

Idade mínima de 18 anos.
Noções básicas de UI e UX. Conhecimento intermédio de design digital. Não é necessário saber programar.

OBJETIVOS

Dominar a relação entre emoção, cognição e comportamento no contexto digital. Os participantes saem com ferramentas práticas para aplicar design emocional, desde entrevistas e mapas de empatia até vieses cognitivos e triggers comportamentais, e com uma estratégia emocional completa para um produto real.

PÚBLICO-ALVO

Para UX/UI designers, Product designers, UX Researchers, front-end developers, product managers e marketers que querem ir além da usabilidade e criar experiências com impacto emocional real. Também para profissionais de outras áreas que trabalham com produtos digitais e querem entender o que motiva o comportamento dos seus utilizadores.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. UX/UI Design

- › O que é UX Design e conceitos fundamentais
- › Usabilidade e as 5 componentes de Nielsen
- › AI & Human: a expressão emocional e o viés da AI
- › Empatia no design e diversidade cultural
- › Double Diamond e Design Thinking
- › Atenção digital

3. Psicologia e Cognição

- › Affordances, modelos mentais e vieses cognitivos
- › Gestalt
- › Carga cognitiva, Lei de Miller e Lei de Hick
- › Emoção na tomada de decisão e negativity bias
- › Modelo mental / cenário

5. Aplicar Emoções ao UX Design

- › Empathy Map, Lean Personas e User Stories
- › Storyboard e cenários emocionais
- › Micro-interações, gamificação e as Leis do UX
- › Design Ético
- › Emotional UX Strategy

2. Design Emocional

- › Os 3 níveis de Norman: visceral, comportamental, reflexivo
- › Hierarquia de Maslow e pirâmide de Arron Walter
- › Respostas emocionais a produtos digitais
- › Brand Voice, UX Writing e humanização da linguagem

4. Mapas, Fluxos e Emoções

- › User Flow e User Journey Map / Customer Journey Map
- › Experience Maps, Happy Path / Sad Path
- › Métricas HEART e triggers emocionais
- › Economia comportamental
- › Entrevistas e guião de UX Research

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet (preferencialmente através de cabo de rede); Webcam e microphone;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop, temática, certificação DGERT, carimbado e assinado pela coordenação pedagógica em formato digital.

REMOTE LEARNING

Esta formação irá manter e garantir a qualidade dos cursos presenciais, uma vez que as aulas em formato remote learning decorrem num ambiente de sala de aula virtual, com formação live, permitindo assim que todos os participantes se conheçam e interajam entre si, adquiram conhecimento independentemente da sua localização e beneficiem de feedback em tempo real.

A formação será estruturada por sessões em direto transmitidas a partir de estúdios em Lisboa e no Porto, devidamente equipados tecnicamente com tecnologia broadcast ao nível de áudio, luz e imagem multicâmara. O acesso às aulas, conteúdos e documentação de apoio será feito através de uma plataforma, aliada a um sistema de vídeo e áudio conferência online com interação bidirecional entre os tutores e formandos.

Notas

- › Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.
- › A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.
- › A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados. Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.
- › Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.
- › Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



disruptive
digital
education

weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Av. Aquilino Ribeiro Machado,
Nº 8, 1800-399

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

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
400-057 Porto

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