



**disruptive**  
digital  
education

# Product & UX Design Leadership

programa | curso remote learning

Remote

# Product & UX Design Leadership

Este curso foi concebido por profissionais da área de Product Design com uma vasta experiência nacional e internacional.

## O QUE É?

Liderar pessoas e equipas é um grande desafio: as pessoas são complexas e uma equipa é muito mais do que um conjunto de pessoas. A acrescentar a isto há ainda uma série de mitos e falácias sobre o que é liderar, sobre se é possível ou não aprender a fazê-lo e se existe um modelo único ou múltiplas formas de liderar.

A forte liderança em Product/UX Design é quem acaba por moldar as equipas e os negócios.

**duração total** 100h

### investimento

1 235 € a pronto pagamento  
(5% de desconto aplicado)

325€ x 4 (sem juros)

**nota** Lotação limitada

### ADMISSÃO

Idade Mínima 18 anos

Gosto e interesse por Comunicação; motivação para desenvolver competências neste domínio e interesse por gestão de equipas ou projetos de trabalho. Formação ou experiência nas áreas de Product/UX Design, design.

Marcação de uma SOPP gratuita com um student Admissions Manager.

## **SOBRE O CURSO**

Neste curso irás perceber os fundamentos da gestão de equipas de Product/UX Design e a importância de criar uma estratégia de Product/UX Design competitiva que colabore entre departamentos e meça o sucesso, permitindo impulsionar a inovação e ajudar os negócios a prosperar.

### **OBJETIVOS**

Aprender os princípios de gestão de equipas de Product/UX Design durante a execução da sua visão.

Explorar os conceitos e práticas por trás das equipas de Product/UX Design e aprender a aplicá-los como líder de uma equipa de Product/UX Designers.

### **PERFIL**

Este curso é indicado para profissionais de Design, idealmente com conhecimentos básicos em Product/UX Design e com interesse em técnicas de intervenção e gestão de equipas.

## **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.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Project/Product Management

#### Project/Product Initiation

- › Princípios base
- › Waterfall vs Agile
- › Ciclo de vida e fases do projeto
- › Processos e ferramentas de iniciação do projeto
- › Identificação e mapeamento de stakeholders
- › Identificação do objetivo do projeto

#### Project/Product Planning

- › Scrum framework
- › Definição do scope/requisitos do projeto
- › Técnicas de priorização
- › Estimativa de custos
- › Definição do cronograma ou roadmap e sequência de atividades
- › Identificação e análise de riscos
- › Definição de plano de comunicação com os stakeholders

#### Process Management

- › Kick-off de projeto com a equipa e com o cliente
- › Responsabilização e autonomia da equipa
- › Retrospectiva e fecho do projeto

### 2. Aligning Product & UX Strategies

#### Product Strategy and Lifecycle

- › Overview of Product and UX Leadership
- › Developing and executing a product strategy (From users to customers)
- › Measuring and analyzing performance (data-driven decisions)
- › Market Insights

#### Creating a Unified Vision and Roadmap

- › Aligning product and UX goals
- › Developing a shared vision and mission
- › Integrating UX into product roadmaps
- › Effective communication and collaboration
- › Service Design (blueprints, cx journeys)
- › Defining success metrics
- › Ideation processes for innovative product concepts

Output: product strategy, cx journey

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 3. Advanced UX Design

Design Psychology

- › Modelos Mentais
- › Design (Accessibility, Design System)
- › Test (effective usability testing)
- › UX Psychology

Trends

- › AI, AR, VR, and their impact on product teams

### 5. Mindshift: de colaborador a líder

- › Transição de colaborador a líder: principais desafios e obstáculos
- › Gerir a mudança: mental, relacional e de tarefas.

### 4. Liderança

- › O que é a Liderança?
- › Breve evolução histórica
- › Os desafios comuns na liderança de equipas (produtividade, engagement, retenção de talento, cultura, inovação, experiência)
- › Liderar ou Gerir? Diferenças e clarificação de conceitos; utilização, vantagens e desvantagens
- › Bons Líderes / Maus Líderes
- › Estilos de Liderança e aplicabilidade

### 6. Construção de Equipas

- › O que faz uma equipa? - Características, acordos implícitos e explícitos; diferentes papéis e níveis de influência.
- › Como se constrói uma equipa? O que ter em conta: hard skills versus real skills.
- › Etapas de formação de equipas- (forming / storming / norming / performing)
- › O papel do líder na construção da equipa.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 7. Os maiores obstáculos de uma equipa

- › Construir uma cultura de confiança mútua
- › Encorajar o debate construtivo
- › Promover a responsabilidade colectiva
- › Cultivar a responsabilidade pessoal
- › Foco em objetivos comuns

### 8. Competências de liderança

Projeto realizado ao longo de todo o curso que pretende simular uma situação prática do dia-a-dia desta área, sendo que deve envolver vários conhecimentos adquiridos ao longo dos módulos do curso

## EQUIPAMENTO

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

## SOPP

Para se inscreverem no curso, 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 expetativas em relação ao curso e esclarecer eventuais dúvidas sobre o mesmo.

## Notas

- › 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 curso.
- › Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos cursos 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.

## CERTIFICAÇÃO

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



**disruptive**  
digital  
education

[weareedit.io](http://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](mailto: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](mailto:geral@edit.com.pt)