



User Experience (UX) Design

1. Estrutura Curricular – componente curricular/carga horária.

MÓDULO 1 – INTRODUÇÃO E CONCEPÇÃO DE UX	
Introdução a UX	32
User Experience Research	32
Design Thinking e Inovação	32
Carga horária total do módulo	96 horas-aula
MÓDULO 2 – ELEMENTOS DE CRIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA	
Arquitetura da Informação	32
Design Visual	32
UX Writing	32
Carga horária total do módulo	96 horas-aula
MÓDULO 3 – DESIGN DE INTERAÇÃO	
Processo do Design de Interação	32
Design de Interação de Interfaces Web e de Aplicativos para Dispositivos Móveis	32
Design Conversacional	32
Carga horária total do módulo	96 horas-aula
MÓDULO 4 – GESTÃO E NEGÓCIO	
People and Mindset	32
Negócios Digitais	32
Modelos Ágeis	32
Carga horária total do módulo	96 horas-aula
MÓDULO 5 - Aplicação de Conhecimento	48 horas-aulas à distância
Total da carga horária do curso	432 horas-aula



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 1

1. Nome do Componente Curricular: **Introdução a UX**

2. Carga Horária: 32 horas

3. Ementa:

Definição de UX Design e suas variações, conceituação de elementos e introdução às diferentes atividades do Design Centrado no Usuário, e boas práticas para construção de fluxos e mapeamento de Experiência do Usuário.

4. Objetivo:

Este componente tem por objetivo apresentar fundamentos conceituais do Design e de Experiência do Usuário, trazer definições, fundamentos e boas práticas, preparar repertório e nivelar o conhecimento da turma através de abordagens interdisciplinares sobre projetos de produtos digitais e praticar análises de sites e aplicativos.

5. Conteúdo Programático:

- i. O que é UX Design: histórico, princípios e função social.
- ii. Fundamentos de Experiência do Usuário.
- iii. Usabilidade em meios analíticos e digitais.
- iv. Design de produtos digitais e serviços.
- v. Perfil de cliente, mapa de valor e *jobs to be done*.
- vi. Análise de sites e aplicativos.
- vii. Design, Emoção e Psicologia aplicada a UX.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR – 2

1. Nome do Componente Curricular: **User Experience Research**

2. Carga Horária: 32 horas

3. Ementa:

Cultura digital, centralidade do trabalho e o consumo como fenômeno. O ser humano no centro em um mundo digital. O que é inovação, como criar cenários e prever impactos na experiência do usuário. Tipos de pesquisas disponíveis e análise de dados.

4. Objetivo:

Este componente curricular tem por objetivo trazer ao estudante elementos teóricos e práticos para entender os vínculos entre o processo de inovação e a centralidade no usuário. O estudante terá elementos para analisar o processo do consumo, com base em dados e tipos de pesquisas que podem ser utilizadas em UX.

5. Conteúdo Programático:

- i. Cultura digital, trabalho e consumo.
- ii. Inovação e empresas que viraram o jogo.
- iii. Consumo e centralidade no ser humano.
- iv. Impactos do Big Data na experiência do usuário.
- v. Criação de cenários e impactos na experiência do usuário.
- vi. Tipos de Pesquisa e Metodologias - documental, benchmarking, pesquisa de campo, foresight, como elaborar boas perguntas de pesquisa.
- vii. Análise de dados: social analytics, google analytics e CXA.
- viii. O futuro do consumo.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 3

1. Nome do Componente Curricular: **Design Thinking e Inovação**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Compreender e aplicar o processo de Ideação. Conhecer e aplicar as ferramentas e frameworks de Ideação. Importância da Inovação no negócio, no desenvolvimento de diferenciais e na manutenção do produto. Conceitos básicos de Design Thinking e sua relação com a inovação.

4. Objetivo:

Desenvolver a prática do processo de ideação como meio para geração de ideias. Demonstrar como a inovação pode criar diferenciais de produto. Capacitar o estudante nas ferramentas práticas de ideação e inovação.

5. Conteúdo Programático:

- i. Design thinking e Ideação.
- ii. Empatia e público-alvo.
- iii. Inovação, critérios, meios e formas de inovar.
- iv. Ideação e sua conexão com criatividade.
- v. Ferramentas de Ideação – Brainstorm, Brainwrite, Point of view (POV) e Mad Libs.
- vi. Ferramentas online para ideação em equipe.
- vii. Inovação e negócios.
- viii. Posicionamento, diferenciação e proposta de valor.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 4

1. Nome do Componente Curricular: **Arquitetura da Informação**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Arquitetura da informação sua origem, conceitos, técnicas e aplicações em contextos digitais. Organização, conteúdo, contexto e usuário.

4. Objetivos

Introduzir o estudante aos conceitos básicos de Arquitetura da Informação, sua origem e sua relação com a biblioteconomia. Contextualizar a Arquitetura da Informação em um ambiente digital. Sistemas de Informação, Design da Informação e Ciência da Informação.

5. Conteúdo Programático:

- i. Conceitos de Arquitetura da Informação e contribuições da Biblioteconomia.
- ii. Complexidade e Ambientes de Informação.
- iii. Aplicação da Arquitetura da Informação no UX.
- iv. Componentes da Arquitetura de Informação: Sistema de Organização; Navegação; Rotulação; Sistema de Busca.
- v. Conteúdo, contexto e usuário.
- vi. Comportamento do Usuário.
- vii. Técnicas de Taxonomia e Classificação.
- viii. Mapas de navegação, wireframes, os produtos que a Arquitetura da Informação entrega e sua relação com UX.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 5

1. Nome do Componente Curricular: **Design Visual**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Este componente trabalhará elementos visuais e fundamentos do design, teoria das cores, composição, tipografia, elementos de identidade visual, padrões de web e mobile usuais de forma a oferecer conhecimento e habilidade de uso para o estudante. Trará também o conhecimento sobre boas práticas em Design Systems (Sistemas de Design).

4. Objetivos

Promover que o estudante tenha noções de uso de elementos gráficos. Cores, tipografia, grids, distribuição de elementos, alinhamento e padrões. Levar ao conhecimento do estudante os padrões utilizados pelos sistemas operacionais mais utilizados em HCI (Interação humano-computador), entender e projetar com base em necessidades de plataformas desktop e mobile, seguindo boas práticas de acessibilidade.

5. Conteúdo Programático:

- i. Fundamentos e Princípios do Design Visual.
- ii. Gestalt e hierarquia visual.
- iii. Tipografia.
- iv. Teoria das cores.
- v. Modularidade, grids e design responsivo.
- vi. Design Systems.
- vii. Acessibilidade.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 6

1. Nome do Componente Curricular: **UX Writing**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Aborda a relação entre Arquitetura de Informação, produção de conteúdo e fluxos de informação. Criação de textos digitais apoiados no usuário - persona, tom e voz. SEO e redação digital. Storytelling.

4. Objetivos

Este componente tem por objetivo familiarizar o estudante com as práticas relacionadas ao texto digital e suas características. Como criar conteúdo apoiado no usuário, como criar um fluxo informacional e como geri-lo. Trazer ao conhecimento do estudante como botões, textos de links e organização de estruturas de textos influenciam no comportamento e nas ações desempenhadas pelos usuários.

5. Conteúdo Programático:

- i. Relação entre Arquitetura de Informação e UX Writing.
- ii. Agrupamentos informacionais, metadados e taxonomia.
- iii. UX Writing, Webwriting e Microcopy.
- iv. Persona, Tom e Voz da Marca.
- v. Linguagem conversacional e UX Writing.
- vi. Estrutura do texto digital.
- vii. SEO e redação digital.
- viii. Fluxos de Writing – Jornada do usuário, wireflow, interaction flow.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 7

1. Nome do Componente Curricular: **Processo do Design de Interação**
2. Carga Horária: 32
3. Ementa

Foca na interação do usuário com a interface digital. Os comportamentos mais comuns, os gatilhos de ação etc. Também se debruça sobre a importância do desenvolvimento de uma estratégia para uso destes gatilhos de ação de modo a facilitar e promover a interação.

4. Objetivos

Introduzir o estudante aos conceitos de interação e usabilidade, destacando a importância deles para a construção de uma boa experiência do usuário. Apresentar as ferramentas de desenvolvimento da interface do usuário e demonstrar como o monitoramento constante desta interação promove melhorias na experiência geral.

5. Conteúdo Programático:

- i. Introdução à usabilidade e a relação entre interação com interface e usabilidade.
- ii. Elementos que compõem a interface do usuário, importância e significados.
- iii. Heurísticas de Jakob Nielsen e a análise heurística.
- iv. Metas de usabilidade.
- v. Ferramentas de UI:
 1. Figma
 2. InVision
 3. Zeplin
 4. Adobe XD



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Coordenadoria de Educação Continuada



- vi. Métodos para desenvolvimento de interface / Prototipação
- vii. Testagem, monitoramento e melhoria contínua da experiência.
- viii. Usabilidade, interação e acessibilidade.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 8

1. Nome do Componente Curricular: **Design de Interação de Interfaces Web e de Aplicativos para Dispositivos Móveis**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Conceitos de Computação Móvel. Frameworks de Desenvolvimento e Ferramentas. Formato de Documentos e Metadados para Computação Móvel. Desenvolvimento de UI para Computação Móvel. Programação para dispositivos móveis. Padrões Arquiteturais para Computação Móvel. Comunicação, Conectividade e Serviços de Localização. Design responsivo.

4. Objetivos

Familiarizar o estudante com aplicações web responsivas, introduzi-lo aos conceitos de desenvolvimento e manutenção destas aplicações utilizando ambientes de computação em nuvem. Apresentar ambientes de desenvolvimento e os comandos de linguagem para desenvolvimento de soluções web e se apropriar dos conceitos, técnicas, comandos e instruções no desenvolvimento de aplicações dessa natureza.

5. Conteúdo Programático:

- i. CSS Mobile First.
- ii. Front-End e Javascript básico.
- iii. Back-end, microsserviços.
- iv. Webservices com acesso ao banco de dados.
- v. Integração dos projetos de Front e Back-end.
- vi. Frameworks para websites responsivos.
- vii. Desenvolvimento Mobile para Android.
- viii. Layouts e componentes de tela e customização de componentes



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 9

1. Nome do Componente Curricular: **Design Conversacional**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Princípios do design conversacional. Melhores práticas do design de interação para assistentes virtuais. Tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de interfaces conversacionais e/ou multimodais. Desafios do design de interação em plataformas multicanal e/ou omnichannel. O que aprender com o Design de Serviços.

4. Objetivos

Expandir o horizonte dos alunos apresentando os desafios e as melhores práticas do design conversacional, hoje tão presente com a proliferação dos assistentes virtuais. Preparar o aluno para pensar na jornada de navegação isoladamente ou de forma integrada em múltiplos dispositivos.

5. Conteúdo Programático:

- i. Princípios do Design Conversacional
- ii. Tecnologias de Reconhecimento de Fala e de Biometria de Voz
- iii. Ferramentas para o desenvolvimento de interfaces conversacionais e/ou multimodais.
- iv. Os desafios da linguagem natural
- v. O design de serviços aplicado a serviços conversacionais digitais.
- vi. Desenhando assistentes virtuais para redes sociais e outros canais.
- vii. Plataformas multicanal e omnichannel.
- viii. Métricas a serem consideradas para otimização da experiência



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 10

1. Nome do Componente Curricular: **People and Mindset**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa:

Entendimento de níveis de consciência organizacional. Diferenças entre mindset fixo e mindset de crescimento. Abordagem sobre auto-organização de equipes e novos modelos de gestão para a transformação digital.

4. Objetivos:

Habilitar os alunos a utilizarem as práticas e mindset, relacionados à gestão moderna de projetos, programas e liderança de equipes, realizando exercícios e discussões para entender como ajudar as equipes a assumirem a responsabilidade e se desenvolverem rumo a auto-organização. Entender aspectos intrínsecos às mudanças culturais contemporâneas e como utilizá-la como motor propulsor da transformação nas empresas. Conhecer aspectos psicológicos envolvidos no processo de transformação cultural.

5. Conteúdo Programático:

- i. Consciência organizacional.
- ii. Mindset Fixo x Mindset de Crescimento.
- iii. Gestão moderna e novos mindsets de trabalho colaborativo.
- iv. Autoconhecimento e inteligência emocional.
- v. Soft Skills e Hard Skills.
- vi. Aprendizado a partir da troca de experiências (Guilds e Comunidades de Prática).
- vii. Técnicas de facilitação de reuniões e eventos de equipe.
- viii. Times virtuais e dinâmica de trabalho.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 11

1. Nome do Componente Curricular: **Negócios Digitais**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

Transformar o modelo organizacional através da adoção de tecnologia ao negócio visando gerar valor e eficiência aos processos existentes. Como a cultura digital aliada a processos ágeis podem mudar o rumo da organização.

4. Objetivos

Demonstrar para os alunos como a tecnologia pode ajudar a gerar valor para o negócio. Ferramentas como Design Sprint e Lean Inception ajudam a entender como transformar os produtos e como eles podem ser construídos ou evoluídos visando a necessidade do usuário.

5. Conteúdo Programático:

- i. Design Sprint.
- ii. Lean Inception.
- iii. Design de produtos e processos voltados ao cliente.
- iv. Customer Success.
- v. Business Model Canvas.
- vi. Oceano Azul / Moonshots.
- vii. MVP.
- viii. Transformação Digital



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 12

1. Nome do Componente Curricular: **Modelos Ágeis**

2. Carga Horária: 32

3. Ementa

O modelo ágil como modo de pensar mais do que uma nova forma de atuação. A amplitude da agilidade e seus diversos frameworks de apoio ao desenvolvimento de produtos até a reformulação do modelo organizacional de forma escalada.

4. Objetivos

Desmistificar o modelo ágil e toda sua extensão. Habilitar um novo mindset nos alunos. Apresentar os pilares, os princípios e valores do Modelo Ágil. Apresentar os frameworks ágeis, aplicações e principais diferenças. Avaliar os impactos da adoção da agilidade nas organizações e na sociedade.

5. Conteúdo Programático:

- i. A origem do pensamento ágil e a influência do Sistema Toyota de Produção na disrupção do pensamento.
- ii. O manifesto ágil e seus signatários.
- iii. Os frameworks ágeis:
 1. Desenvolvimento de software:
 - a. Lean kanban
 - b. Scrum
 - c. XP
 2. Ágil escalado:
 - a. SAFe
 - b. LeSS
 - c. Disciplined Agile
 - d. O modelo Spotify



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Coordenadoria de Educação Continuada



3. Modern Agile.
 4. Agnostic Agile.
- iv. Os impactos da adoção ágil na organização, nas pessoas e na sociedade:
1. Os novos papéis e responsabilidades.
 2. Horizontalização organizacional: o fim dos departamentos.
 3. O papel do gestor numa corporação ágil.
 4. O futuro da Governança de TI como conhecemos.
- v. Governança ágil com OKR's.



IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR - 13

1. Nome do Componente Curricular: Aplicação de Conhecimento
2. Carga Horária: 48 horas/aula na modalidade EAD
3. Ementa

Promover o desenvolvimento do Trabalho de Aplicação de Conhecimento, com base no método prático e aplicado, o qual direciona o aluno para a resolução de um desafio ou problema real vivenciado em um contexto institucional/pessoal, utilizando os conceitos e práticas abordados ao longo do curso.

4. Objetivo

Capacitar o participante para investigar, analisar e compreender as causas e as implicações dos desafios em um contexto institucional/pessoal; com base na pesquisa bibliográfica, propor soluções e ações detalhadas, visando à resolução de problemas ou oportunidades reais enfrentadas nesse contexto institucional/pessoal.

5. Conteúdo Programático:

- i. Definição do problema/oportunidade/desafio a ser resolvido;
- ii. Descrição das características gerais do contexto institucional/pessoal;
- iii. Diagnóstico das origens e implicações do desafio a ser resolvido;
- iv. Pesquisa bibliográfica sobre os temas relacionados com o desafio do contexto institucional/pessoal;
- v. Proposição de soluções e ações detalhadas para a resolução do desafio.