

# Capacitação Prática

## Design de Produto Digital (UX/UI)



tech



**tech**

Capacitação Prática  
Design de Produto Digital (UX/UI)

# Índice

01

Introdução

---

*pág. 4*

02

Por que fazer esta  
Capacitação Prática?

---

*pág. 6*

03

Objetivos

---

*pág. 8*

04

Planejamento do programa  
de estágio

---

*pág. 10*

05

Onde posso fazer a  
Capacitação Prática?

---

*pág. 12*

06

Condições gerais

---

*pág. 14*

07

Certificado

---

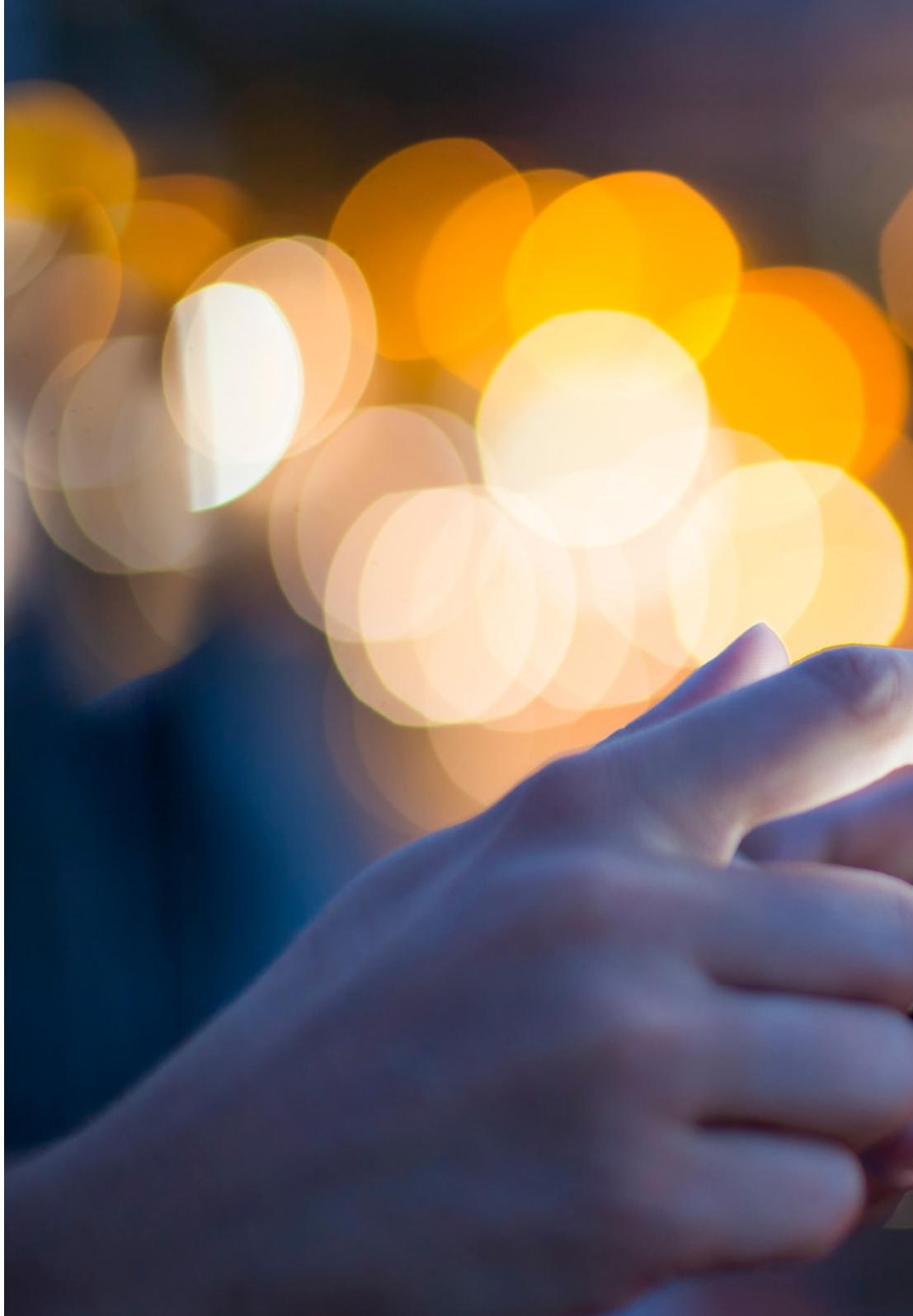
*pág. 16*

# 01 Introdução

Na era digital atual, o Design de Produtos Digitais tornou-se um elemento crucial para o sucesso de qualquer empresa. Com a crescente dependência da tecnologia, é fundamental para as entidades criar produtos digitais que sejam atraentes, fáceis de usar e que atendam às expectativas dos usuários. Nesse sentido, os profissionais de Design precisam atualizar seus conhecimentos sobre o assunto com o objetivo de oferecer soluções eficazes em um ambiente online em constante mudança. Para ajudar nessa tarefa, a TECH lança uma inovadora formação universitária que consiste em um estágio presencial de 3 semanas em uma instituição de prestígio relacionada a este campo.

“

*Com esta Capacitação Prática, você criará Produtos Digitais centrados no usuário que sejam intuitivos, fáceis de usar e visualmente atraentes”*





À medida que a tecnologia avança a passos largos, o Design de Produtos Digitais tornou-se fundamental para as empresas que desejam permanecer relevantes e competitivas em um ambiente digital em constante transformação. Nesse contexto, a Comissão Europeia aponta em um relatório que o comércio eletrônico na Europa teve um crescimento anual de 20% nos últimos anos. Esse fato evidencia a importância de criar artigos em ambientes online que sejam intuitivos, eficientes e que proporcionem uma experiência de usuário satisfatória.

Para contribuir com essa área, a TECH apresenta uma pioneira e revolucionária Capacitação Prática em Design de Produto Digital (UX/UI). Este programa consiste em um estágio presencial em uma entidade de referência nesse campo, permitindo que os alunos se atualizem sobre as últimas tendências em áreas como a criação de portfólios, elaboração de interfaces de usuário ou design web. Assim, ao longo de 3 semanas, os alunos se integrarão a uma equipe de trabalho multidisciplinar composta pelos melhores especialistas, com os quais trabalharão ativamente em tarefas como projetos de aplicativos web. Além disso, esses profissionais compartilharão com os alunos as últimas inovações em Metodologias Ágeis para otimizar programas web.

Durante esta Capacitação Prática, os alunos serão orientados por especialistas com uma vasta trajetória profissional em Design de Produto Digital. Esses especialistas ajudarão os alunos a consolidar o domínio dos conceitos e tarefas mais complexas. Graças a isso, após a conclusão do estágio presencial, os designers estarão equipados com todos os recursos necessários para enfrentar os desafios durante o exercício de sua profissão e experimentarão um significativo salto de qualidade em sua prática diária.

# 02

## Por que fazer esta Capacitação Prática?

Na plena era digital, a maioria das interações e transações são realizadas através de dispositivos eletrônicos como computadores, smartphones ou tablets. Nesse sentido, o Design de Produto Digital é essencial para criar experiências de usuário eficazes em ambientes digitais, uma vez que esses produtos devem ser intuitivos e fáceis de usar. Diante dessa situação, é de vital importância que os designers adquiram competências avançadas para manejar ferramentas inovadoras como a Internet das Coisas. Por isso, a TECH desenvolveu um produto acadêmico único e disruptivo no cenário pedagógico atual, que permitirá aos especialistas imergirem em um ambiente real para aplicar os últimos procedimentos e técnicas no campo do Design de Produto Digital. Dessa forma, os alunos adquirirão habilidades que permitirão otimizar significativamente sua prática diária.



*Esta oportunidade de aprendizado, eminentemente prática, permitirá que você acesse as empresas mais destacadas para oferecer Produtos Digitais de primeira qualidade”*

### 1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

As novas tecnologias tiveram um impacto significativo na área de Design de Produto Digital, oferecendo aos designers uma ampla gama de ferramentas que permitem criar projetos de forma mais eficiente. Por isso, a TECH lança esta Capacitação Prática, onde os alunos terão à disposição os recursos tecnológicos mais sofisticados para desempenhar suas tarefas com a máxima eficiência.

### 2. Aprofundar através da experiência dos melhores especialistas

Durante seu estágio presencial, os alunos se integrarão a um grupo de trabalho multidisciplinar composto por profissionais de Design de Produto Digital. Junto a eles, os alunos participarão de projetos relacionados a áreas como a criação de portfólios e design de interfaces de usuários, entre outros. Além disso, os alunos contarão com o apoio de um tutor específico designado, que os supervisionará durante todo o programa.

### 3. Ter acesso a ambientes profissionais de excelência

Para a realização deste itinerário exclusivo, a TECH escolheu instituições de alto nível que proporcionarão aos alunos um estágio presencial em Design de Produto Digital. Dessa forma, os alunos terão a oportunidade de acessar centros de prestígio para se imergir completamente na realidade da profissão de máxima exigência.



#### 4. Aplicar o aprendizado na prática diária desde o primeiro momento

O mercado acadêmico está repleto de programas pedagógicos pouco adaptados à prática diária dos designers. Além disso, exigem longas horas de carga horária, difíceis de conciliar com o trabalho profissional. Ao contrário disso, a TECH oferece uma Capacitação 100% prática, onde, em 3 semanas, os alunos poderão alcançar um domínio completo das metodologias de trabalho mais avançadas no setor de Design de Produto Digital.

#### 5. Expandir as fronteiras do conhecimento

Com o objetivo de expandir os limites das carreiras profissionais de seus alunos, a TECH coordenou o desenvolvimento desta titulação com empresas de amplo prestígio internacional. Dessa forma, cada um dos alunos terá a oportunidade de realizar sua Capacitação Prática de maneira personalizada, sem limitações geográficas.



*Você terá uma imersão prática total no centro de sua escolha"*

# 03

## Objetivos

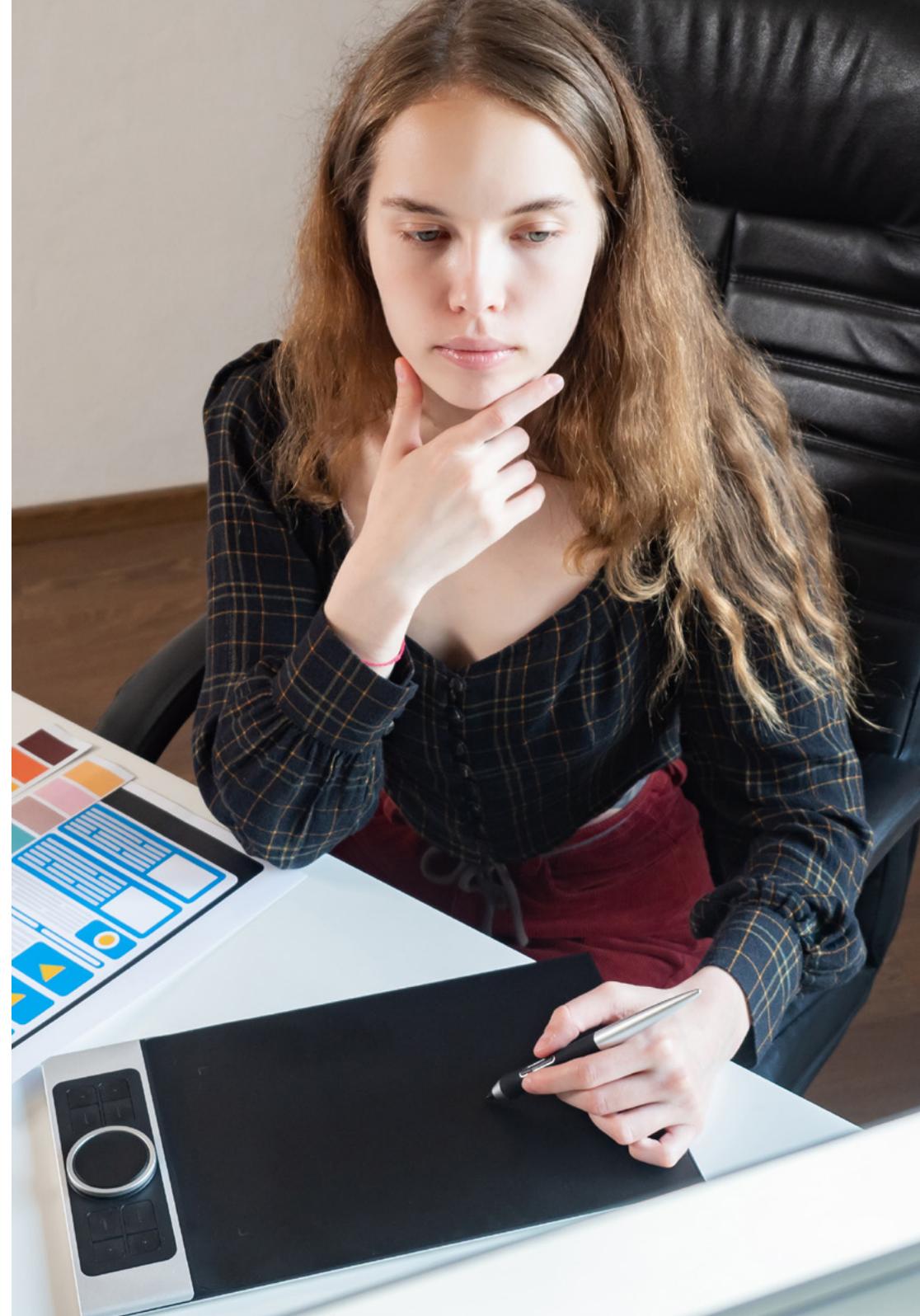
Por meio deste programa universitário, os alunos serão capazes de conceituar e projetar produtos digitais de alta qualidade. Nesse sentido, os profissionais adquirirão habilidades para manejar com eficácia ferramentas tecnológicas emergentes, como a Internet das Coisas e o Blockchain. Ao mesmo tempo, os designers incorporarão em sua prática diária Metodologias Ágeis para o Desenvolvimento de Aplicações Web, destacando-se o Scrum e o Método Kanban.



### Objetivos gerais

---

- ♦ Conhecer os fundamentos do Design, assim como as referências, estilos e movimentos que lhe deram forma desde o início até a atualidade
- ♦ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para ser utilizado em qualquer projeto
- ♦ Conhecer os softwares mais importantes no contexto atual do design
- ♦ Dominar os recursos tecnológicos da comunicação visual





## Objetivos específicos

---

- ♦ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de ideação de um projeto, relacionando-os com seus objetivos e valores de uso
- ♦ Saber sintetizar os próprios interesses através da observação e do pensamento crítico, traduzindo-os em criações artísticas
- ♦ Aprender Planejar, desenvolver e apresentar adequadamente as produções artísticas, utilizando estratégias eficazes de elaboração e contribuições criativas próprias
- ♦ Dominar o vocabulário, as metodologias e o conteúdo teórico e prático sobre imagem digital
- ♦ Compreender o software de desenho editorial e desenvolver as aptidões para criar sua própria arte final
- ♦ Aprofundar o conhecimento de uma plataforma IoT e os elementos que a compõem, os desafios e oportunidades para implementar plataformas IoT em fábricas e empresas, as principais áreas de negócios relacionadas às plataformas IdC e o relacionamento entre plataformas IoT, robótica e outras tecnologias emergentes
- ♦ Identificar os problemas relacionados ao design digital coletando, e analisando as informações necessárias para avaliá-los e solucioná-los
- ♦ Criar narrativas audiovisuais através da aplicação correta de critérios de usabilidade e interatividade
- ♦ Examinar as estratégias de liderança de equipes autogerenciadas de alto desempenho
- ♦ Compreender a Internet das Coisas (IoT), seus fundamentos, seus principais componentes, a computação em nuvem e as cidades inteligentes.
- ♦ Adquirir os conhecimentos básicos para compreender os fundamentos das cadeias de blocos e os aplicativos e serviços baseados em *Blockchain*
- ♦ Conhecer detalhadamente as diferentes ferramentas de edição e publicação web
- ♦ Desenvolver a habilidade de comunicar, defender seu trabalho e argumentar suas decisões de design fundamentadas em dados coletados na pesquisa de usuários
- ♦ Ponderar sobre a importância da internet, valorizando seu impacto na melhoria da qualidade de vida e do meio ambiente, além de sua capacidade de gerar identidade, inovação e qualidade na produção

# 04

## Planejamento do programa de estágio

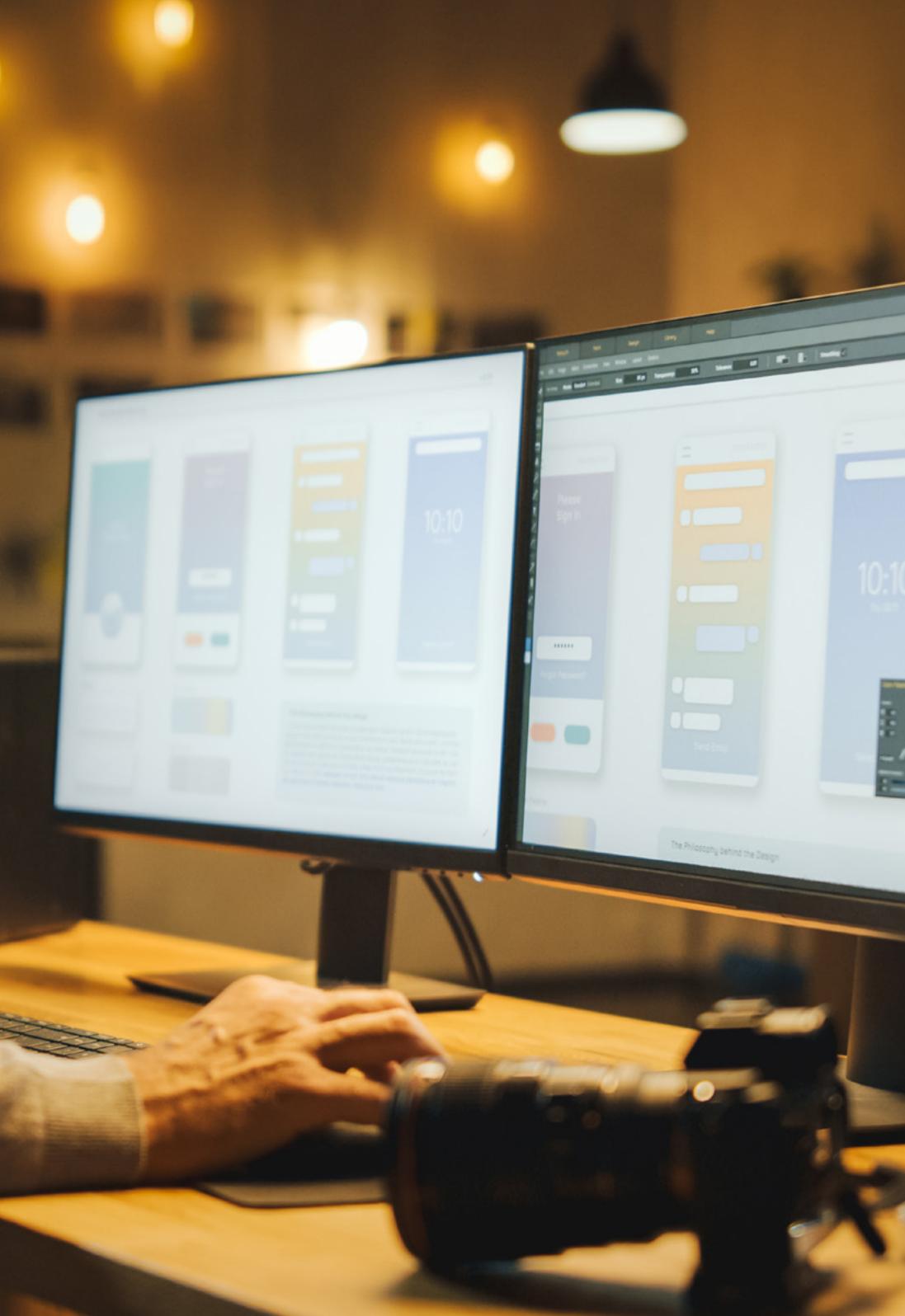
A Capacitação Prática deste programa em Design de Produto Digital (UX/UI) consiste em um estágio presencial em uma instituição de prestígio, com duração de 3 semanas, de segunda a sexta-feira, com jornadas de 8 horas consecutivas de formação prática ao lado de um especialista adjunto. Esse estágio presencial permitirá que os alunos desempenhem suas diferentes funções em um cenário de trabalho real, com o auxílio de uma equipe de profissionais de referência no setor, que transmitirá as últimas tendências em áreas como Metodologias Ágeis.

Nesta proposta de capacitação, de caráter completamente prático, as atividades são voltadas para o desenvolvimento e aperfeiçoamento das competências necessárias para a prestação de serviços de Design de Produto Digital em condições que exigem um alto nível de qualificação, e que são orientadas para a capacitação específica para o exercício da atividade.

Trata-se de uma oportunidade ideal para que os alunos ampliem seus horizontes acadêmicos e profissionais, aprendendo enquanto trabalham em um campo altamente demandado, que requer uma atualização constante com o objetivo de prestar serviços de excelência que garantam uma experiência satisfatória para os clientes.

O ensino prático será realizado com a participação ativa do aluno executando as atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação de professores e outros colegas de capacitação que facilitem o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática de design de Produto Digital (aprender a ser e aprender a conviver).





Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação, e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:

Módulo	Atividade Prática
<b>Técnicas Metodologias Ágeis</b>	Criar histórias de usuário que descrevam as necessidades e expectativas dos clientes finais.
	Elaborar protótipos rápidos e esboços que possam ser aprimorados ao longo do sprint.
	Colaborar na estimativa de tarefas relacionadas ao design para garantir um planejamento realista.
	Executar testes de usabilidade com consumidores reais para obter feedback e fazer ajustes nos designs.
<b>Internet das Coisas (IOT)</b>	Criar fluxos de usuário que definam como os consumidores interagirão com os dispositivos IoT, desde a configuração inicial até o uso diário.
	Projetar protótipos para avaliar aspectos como forma, tamanho e interação física.
	Coletar feedback dos clientes para melhorar os designs iterativamente e garantir a melhor experiência possível.
	Garantir que as interfaces e interações respeitem a privacidade dos dados dos usuários e cumpram com as regulamentações vigentes.
<b>Design do Portfólio</b>	Recolher todos os materiais relacionados a cada projeto (incluindo imagens, descrições e resultados finais).
	Escrever descrições claras e concisas para cada proposta, explicando fatores como objetivo, ferramentas empregadas ou resultados obtidos.
	Escolher tipografias e paletas de cores que sejam legíveis para complementar o trabalho apresentado.
	Manter o portfólio atualizado com os projetos mais recentes e importantes.
<b>Experiência do usuário</b>	Realizar uma pesquisa dos usuários potenciais para coletar informações sobre suas necessidades e desejos.
	Criar representações visuais da interface de usuário para validar ideias e conceitos antes da implementação.
	Implementar estratégias de design que sejam acessíveis para pessoas com diferentes capacidades.
	Analisar métricas de uso e realizar iterações no design para melhorar constantemente a experiência dos usuários.

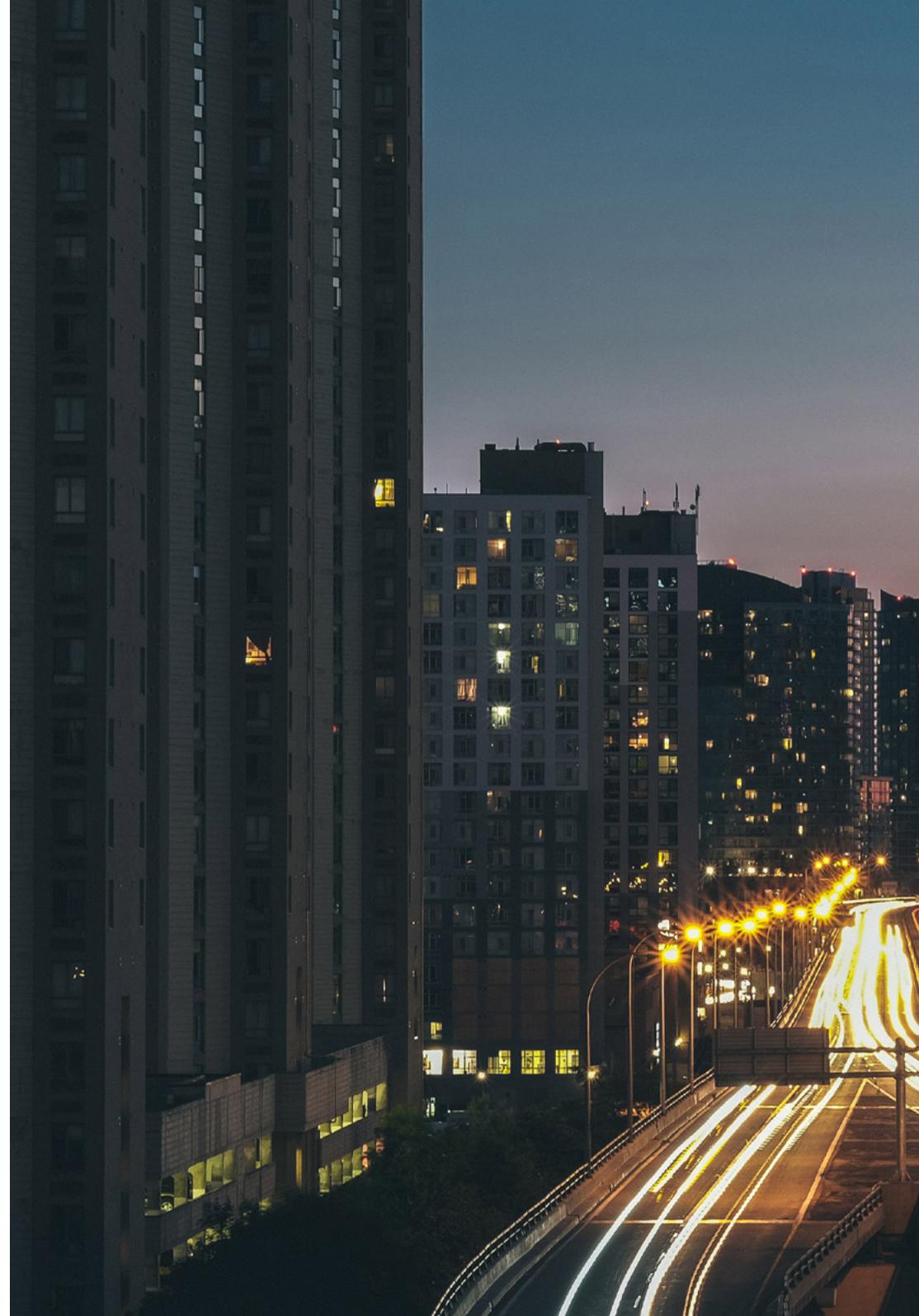
# 05

## Onde posso fazer a Capacitação rática?

Nesta capacitação, a TECH concentrou seus esforços em selecionar os melhores centros na campo do Design de Produto Digital. Dessa forma, os alunos formados terão acesso garantido a instalações de primeira classe, o que lhes dará a oportunidade de aumentar seu potencial. Tudo isso com o apoio dos melhores especialistas nessa disciplina em expansão.



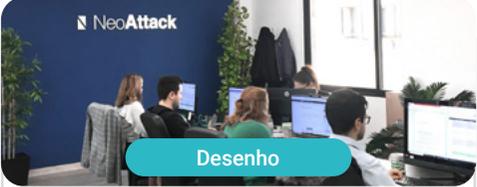
*Você realizará seu estágio presencial em uma entidade de referência, onde estará acompanhado por especialistas em Design de Produto Digital”*





## Design de Produto Digital (UX/UI) | 13 tech

O aluno poderá fazer esta capacitação nos seguintes centros:



NeoAttack

Desenho

### NeoAttack

País	Cidade
Espanha	Madrid

Endereço: Calle Santa Engracia 151,  
Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack lidera o mercado com estratégias de SEO e publicidade.

---

**Capacitações práticas relacionadas:**

- Design Gráfico
- Desenvolvimento de Software

# 06

## Condições gerais

### Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de capacitação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, esta entidade educacional se compromete a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a capacitação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da capacitação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



## Condições da Capacitação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

**1. ORIENTAÇÃO:** Durante a Capacitação Prática o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

**2. DURAÇÃO:** O programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de oito horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

**3. NÃO COMPARECIMENTO:** Em caso de não comparecimento no dia de início da Capacitação Prática, o aluno perderá o direito de realizá-la sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, conseqüentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

**4. CERTIFICAÇÃO:** ao passar nas provas da Capacitação Prática, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

**5. RELAÇÃO DE EMPREGO:** A Capacitação Prática não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

**6. ESTUDOS PRÉVIOS:** Alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização da Capacitação Prática. Nesses casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

**7. NÃO INCLUÍDO:** a Capacitação Prática não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

# 07 Certificado

Este **Capacitação Prática em Design de Produto Digital (UX/UI)** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de Capacitação emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Capacitação, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Capacitação Prática em Design de Produto Digital (UX/UI)**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento site

**tech**

Capacitação Prática  
Design de Produto Digital (UX/UI)

# Capacitação Prática

## Design de Produto Digital (UX/UI)



tech