

# Mestrado Próprio

## Design de Produto Digital (UX/UI)



## Mestrado Próprio

### Design de Produto Digital (UX/UI)

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-produto-digital-ux-ui](http://www.techtute.com/pt/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-produto-digital-ux-ui)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 30*

06

Certificação

---

*pág. 38*

# 01

# Apresentação

A digitalização transformou a forma como as compras e o entretenimento são consumidos. A Internet e os dispositivos eletrônicos tornaram mais fácil a realização de todo o tipo de atividades, que podem agora ser realizadas confortavelmente em casa. Por este motivo, os produtos digitais têm de ser concebidos tendo em conta estas circunstâncias. Assim, esta capacitação aprofunda estes mecanismos, fornecendo ao profissional as melhores ferramentas de design aplicadas a este domínio, parando para analisar o funcionamento da experiência do utilizador e a criação de interfaces apelativas. Tudo isto, a partir de uma metodologia de ensino 100% online, com a qual o aluno poderá facilmente conciliar o seu trabalho com os seus estudos, uma vez que se adapta às suas circunstâncias pessoais.



“

*Este Mestrado Próprio torná-lo-á um grande especialista em Design de Produtos Digitais, fornecendo-lhe todas as ferramentas para aprofundar sobre a experiência do utilizador e a criação de interfaces apelativas”*

Com a popularização do ambiente digital, verificaram-se inúmeras alterações nos hábitos de consumo e na realização de tarefas básicas do quotidiano. Compras pela Internet, procedimentos administrativos, verificação de recibos e faturas bancárias, jogos de vídeo, etc. Toda uma série de tarefas e atividades que há anos eram realizadas offline são agora processadas e realizadas num dispositivo eletrónico. Consequentemente, os Designs Digitais alcançam agora, potencialmente, centenas de milhões de pessoas.

Assim, o profissional desta área precisa de incorporar no seu trabalho as melhores ferramentas de design focadas em Produtos Digitais. E este Mestrado Próprio oferece-as, aprofundando temas como a Internet das Coisas (IoT), metodologias ágeis de design, tecnologias emergentes, web design e experiência do utilizador, que são essenciais para as empresas de hoje.

Desta forma, a capacitação responde às necessidades do mercado, que exige cada vez mais designers especializados na criação de interfaces e na experiência do utilizador. E fá-lo através de um sistema de aprendizagem online especialmente orientado para a prática, que proporcionará ao aluno as melhores técnicas nesta área, utilizando os melhores recursos didáticos multimédia: resumos interativos, atividades, vídeos, estudos de caso e masterclasses, entre muitos outros.

Este **Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI)** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Produtos Digitais
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre temas controversos e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*A metodologia 100% online da TECH permitir-lhe-á integrar as Técnicas de Design de Produto Digital no seu perfil profissional, ao mesmo tempo que concilia tranquilamente os estudos com o seu trabalho"*



“

*A experiência do utilizador é uma questão fundamental para os produtos digitais e com esta capacitação aprenderá todos os elementos-chave para se tornar um designer atualizado nesta disciplina complexa"*

O corpo docente da qualificação inclui profissionais do setor, que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma capacitação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta especialização foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Mestrado Próprio. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Com este Mestrado Próprio, poderá aprofundar questões como os fundamentos da criatividade aplicados à experiência do utilizador.*

*Em linha com os conteúdos inovadores que oferece, esta capacitação dispõe de materiais didáticos de ponta para levar até si os últimos avanços nesta área do Design.*



# 02

## Objetivos

O principal objetivo deste Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI) é dotar o profissional das melhores ferramentas para trabalhar, de acordo com os mais recentes desenvolvimentos nesta importante área criativa. Ao longo da capacitação, os conteúdos mais avançados serão apresentados com recurso a tecnologia educativa de ponta. Isto permitir-lhe-á especializar-se neste domínio de forma rápida e imediata, podendo assim contar com grandes oportunidades de carreira a curto prazo.





“

*Especialize-se e progrida profissionalmente  
no mundo do Design graças a este  
Mestrado Próprio"*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Conhecer as bases do design, assim como as referências, os estilos e os movimentos que o moldaram desde o seu início até à atualidade
- ♦ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para a realização de qualquer obra de arte
- ♦ Conhecer os softwares mais importantes no contexto atual do design
- ♦ Dominar os recursos tecnológicos da comunicação visual
- ♦ Distinguir as fases do processo de design e as técnicas de análise da experiência do utilizador adequadas a cada fase





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos do design

- ◆ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do design, os campos de aplicação e os ramos profissionais
- ◆ Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber aplicá-los a projetos
- ◆ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de ideação de um projeto, relacionando-os com os seus objetivos e valores de utilização

### Módulo 2. Fundamentos da criatividade

- ◆ Saber sintetizar os próprios interesses através da observação e do pensamento crítico, traduzindo-os em criações artísticas
- ◆ Aprender a planificar, desenvolver e apresentar adequadamente produções artísticas, utilizando estratégias de produção eficazes e com contribuições criativas próprias
- ◆ Perder o medo do bloqueio artístico e utilizar técnicas para o combater
- ◆ Questionar-se a si próprio, ao seu espaço emocional e ao seu meio envolvente, de forma a efetuar uma análise destes elementos para os utilizar na sua própria criatividade



### Módulo 3. Tecnologia digital

- ♦ Dominar o vocabulário, as metodologias e os conteúdos teórico-práticos da imagem digital
- ♦ Dominar o vocabulário, metodologias e conteúdos teórico-práticos da imagem vetorial
- ♦ Compreender o software de retoque e manipulação de imagens e desenvolver as competências necessárias para a sua utilização
- ♦ Compreender os softwares de desenho vetorial e desenvolver as competências necessárias para a sua utilização
- ♦ Compreender os softwares de design editorial e desenvolver as competências necessárias para criar uma arte final própria

### Módulo 4. Internet das Coisas (IoT)

- ♦ Saber em detalhe como funciona o IoT e a Indústria 4.0 e as suas combinações com outras tecnologias, a sua situação atual, os seus principais dispositivos e utilizações e como a hiperconetividade dá origem a novos modelos de negócio onde todos os produtos e sistemas estão conectados e em comunicação permanente
- ♦ Aprofundar o conhecimento de uma plataforma IoT e dos elementos que a compõem, os desafios e oportunidades para implementar plataformas IoT em fábricas e empresas, as principais áreas de negócio relacionadas com plataformas IoT e a relação entre plataformas IoT, robótica e outras tecnologias emergentes
- ♦ Conhecer os principais dispositivos *wearables* existentes, a sua utilidade, os sistemas de segurança a serem aplicados em qualquer modelo de IoT e a sua variante no mundo industrial, conhecida como IIoT

### Módulo 5. Usabilidade em sistemas de informação e interfaces

- ♦ Identificar problemas relacionados com o design digital e recolher e analisar a informação necessária para os avaliar e solucionar
- ♦ Conhecer os fatores condicionantes dos processos de interação com a informação, a estrutura da informação e a acessibilidade
- ♦ Saber criar estruturas organizacionais para a informação
- ♦ Conhecer os erros de usabilidade para evitar cometê-los

### Módulo 6. Criação do portefólio

- ♦ Criar narrativas audiovisuais aplicando corretamente critérios de usabilidade e interatividade
- ♦ Identificar o papel do designer no mercado de trabalho
- ♦ Compreender o protocolo ético a ser seguido na prática profissional
- ♦ Ser capaz de identificar os próprios pontos fortes e fracos
- ♦ Saber valorizar economicamente o próprio trabalho

### Módulo 7. Metodologias ágeis

- ♦ Determinar os elementos-chave de um Business Case, a visão do produto e as histórias de utilizadores
- ♦ Planear iterações com base na velocidade da equipa e na duração da iteração
- ♦ Recolher e dar prioridade aos requisitos para um projeto ágil
- ♦ Reconhecer as orientações para decompor, estimar e atribuir histórias de utilizadores
- ♦ Analisar os elementos-chave da contratação de projetos ágeis
- ♦ Examinar as estratégias de liderança de equipas autogeridas de elevado rendimento

**Módulo 8. Tecnologias emergentes**

- ♦ Conhecer as diferentes tecnologias e serviços móveis atualmente disponíveis no mercado
- ♦ Aprender a desenhar experiências de utilizador adaptadas às novas tecnologias emergentes disponíveis atualmente
- ♦ Compreender o funcionamento da Internet das Coisas (IoT), os seus fundamentos, as principais componentes, a computação na cloud e as cidades inteligentes
- ♦ Adquirir os conhecimentos básicos para compreender os fundamentos das cadeias de blocos e as aplicações e serviços baseados em *Blockchain*
- ♦ Conhecer as mais recentes tecnologias inovadoras e introduzir as bases da investigação

**Módulo 9. Web Design**

- ♦ Conhecer em profundidade as diferentes ferramentas de edição e publicação na Web
- ♦ Conhecer os princípios básicos da Web dinâmica através de linguagens orientadas para o ambiente de rede
- ♦ Conhecer a importância do comércio eletrónico e a estrutura da informação deste tipo de páginas, a fim de criar designs coerentes e adaptados
- ♦ Refletir sobre a importância da Internet, valorizar o seu impacto na melhoria da qualidade de vida e do meio ambiente e a sua capacidade de gerar identidade, inovação e qualidade na produção
- ♦ Conhecer os fatores condicionantes dos processos de interação com a informação, a estrutura da informação e a acessibilidade

**Módulo 10. Design centrado no utilizador**

- ♦ Desenvolver a capacidade de comunicar, defender o seu trabalho e argumentar as suas decisões de design com base nos dados recolhidos na investigação dos utilizadores
- ♦ Integrar os conteúdos da disciplina de forma transversal com os conteúdos fornecidos noutras disciplinas



*Terá à sua disposição a melhor tecnologia educativa para o manter atualizado em relação aos últimos desenvolvimentos em Design de Produtos Digitais"*



03

# Competências

Esta capacitação permitirá ao profissional desenvolver novas competências na área do Design de Produto aplicado ao meio digital. Para tal, a certificação centra-se na Experiência do Utilizador e no Design de Interfaces para tornar o estudante num verdadeiro especialista nesta área, capaz de aceder a importantes empresas do setor que queiram contar com as suas competências para chegar facilmente a milhares de utilizadores na Internet.



“

*Este Mestrado Próprio permitir-lhe-á obter as competências mais atualizadas nesta área, preparando-o para enfrentar os desafios presentes e futuros do Design de Produtos Digitais com as melhores condições"*

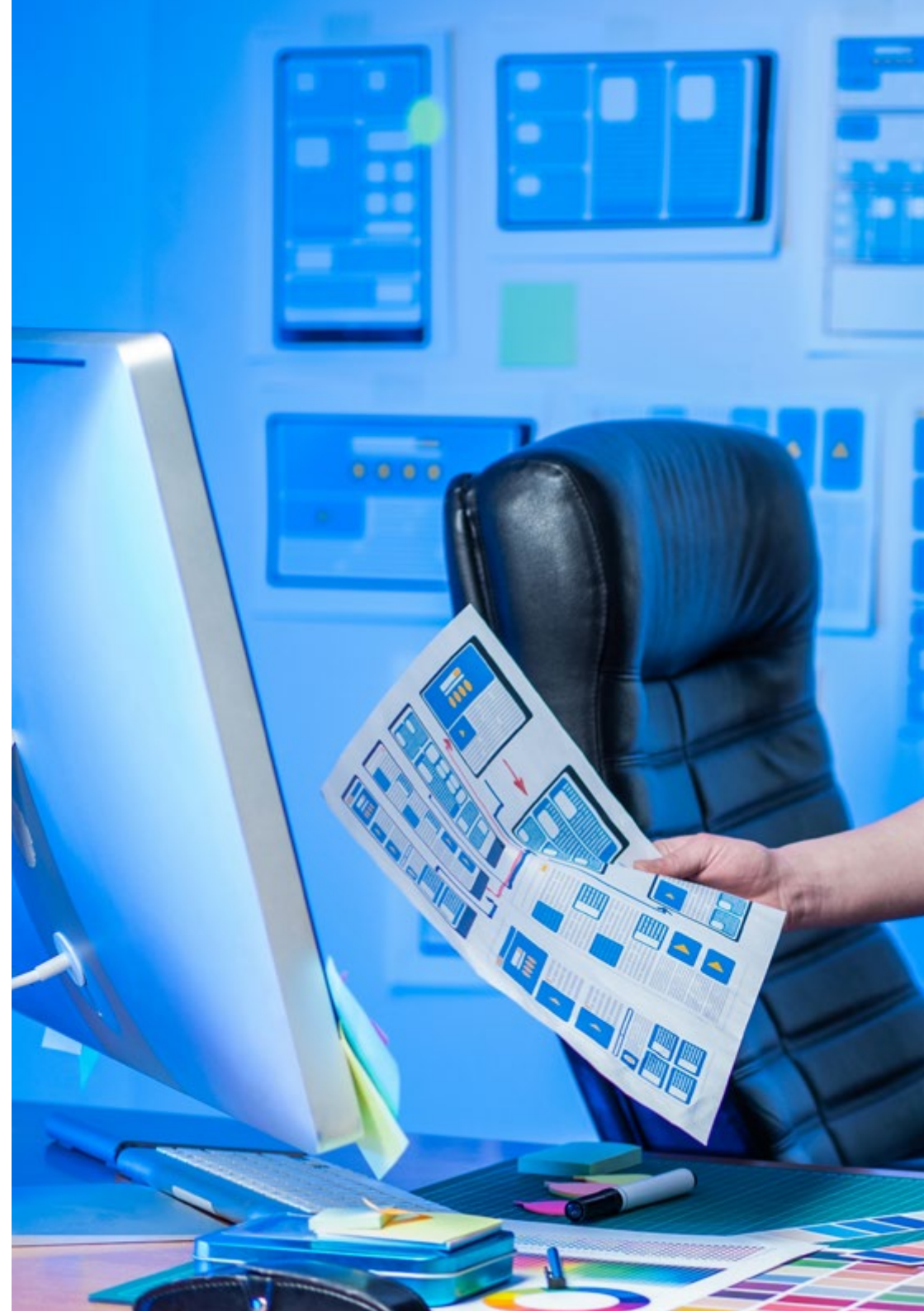


## Competências gerais

- ◆ Conceber, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com requisitos e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ◆ Conhecer e aplicar os princípios básicos do design centrado no utilizador e as suas principais técnicas e metodologias
- ◆ Conhecer e utilizar diferentes materiais e suportes de design
- ◆ Escolher as metodologias de projeto adequadas a cada caso

“

*Melhorar as suas competências alargará as suas oportunidades de carreira na área altamente competitiva do design”*







## Competências específicas

---

- ♦ Conceber, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com requisitos e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ♦ Conhecer e aplicar os princípios básicos do design centrado no utilizador e as suas principais técnicas e metodologias
- ♦ Conhecer as novidades existentes no mundo da realidade estendida, com aplicações e serviços AR e VR, bem como serviços baseados na localização
- ♦ Desenvolver um gémeo digital a partir de todos os dados de que dispomos (*Digital Twin*) das instalações/sistemas/ativos integrados numa rede IoT
- ♦ Aplicar métodos de análise de oportunidades para o design
- ♦ Desenvolver práticas ágeis para gerir a qualidade e o risco do projeto
- ♦ Utilizar ferramentas e estratégias para envolver ativamente as partes interessadas ao longo da vida de um projeto
- ♦ Calcular os Índices de Desempenho de Custo e Programação do projeto ágil

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI) está estruturado em 10 módulos e foi desenvolvido pelos maiores especialistas nesta área de Experiência do Utilizador. Assim, a capacitação permitirá ao profissional aprofundar questões como a tecnologia digital em relação ao design, o design aplicado à Internet das Coisas, as metodologias ágeis e, inclusive, a criação de um portefólio profissional. Com estes conhecimentos, estará pronto para se posicionar como um designer orientado para o futuro da disciplina, tornando-se uma figura muito procurada pelas melhores empresas do setor.





“

*Não encontrará um plano de estudos mais completo e atualizado do que este para dominar a área do Design aplicado à Experiência do Utilizador”*

## Módulo 1. Fundamentos do design

### 1.1. História do Design

- 1.1.1. A Revolução Industrial
- 1.1.2. As fases do design
- 1.1.3. A arquitetura
- 1.1.4. A Escola de Chicago

### 1.2. Estilos e movimentos do design

- 1.2.1. Design de interiores
- 1.2.2. Movimento Modernista
- 1.2.3. *Art Déco*
- 1.2.4. Design Industrial
- 1.2.5. A Bauhaus
- 1.2.6. 2ª Guerra Mundial
- 1.2.7. Transvanguarda
- 1.2.8. Design Contemporâneo

### 1.3. Designers e tendências

- 1.3.1. Designers de interiores
- 1.3.2. Designers gráficos
- 1.3.3. Designers industriais ou de produto
- 1.3.4. Designers de moda

### 1.4. Metodologia de projeto de design

- 1.4.1. Bruno Munari
- 1.4.2. Gui Bonsiepe
- 1.4.3. J. Christopher Jones
- 1.4.4. L. Bruce Archer
- 1.4.5. Guillermo González Ruiz
- 1.4.6. Jorge Frascara
- 1.4.7. Bernd Löbach
- 1.4.8. Joan Costa
- 1.4.9. Norberto Chaves

### 1.5. A linguagem no design

- 1.5.1. Os objetos e o sujeito
- 1.5.2. Semiótica dos objetos
- 1.5.3. A disposição do objeto e a sua conotação
- 1.5.4. A globalização dos sinais
- 1.5.5. Proposta

### 1.6. O design e a sua dimensão estético-formal

- 1.6.1. Elementos visuais
  - 1.6.1.1. A forma
  - 1.6.1.2. A medida
  - 1.6.1.3. A cor
  - 1.6.1.4. A textura
- 1.6.2. Elementos relacionais
  - 1.6.2.1. Direção
  - 1.6.2.2. Posição
  - 1.6.2.3. Espaço
  - 1.6.2.4. Gravidade
- 1.6.3. Elementos práticos
  - 1.6.3.1. Representação
  - 1.6.3.2. Significado
  - 1.6.3.3. Função
- 1.6.4. Quadro de referência

### 1.7. Métodos analíticos do design

- 1.7.1. Design Pragmático
- 1.7.2. Design Analógico
- 1.7.3. Design Icônico
- 1.7.4. Design Canônico
- 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia

- 1.8. Design e semântica
  - 1.8.1. A semântica
  - 1.8.2. O significado
  - 1.8.3. O significado denotativo e significado conotativo
  - 1.8.4. O léxico
  - 1.8.5. Campo lexical e família lexical
  - 1.8.6. As relações semânticas
  - 1.8.7. A mudança semântica
  - 1.8.8. Causas das mudanças semânticas
- 1.9. Design e pragmática
  - 1.9.1. Implicações práticas, abdução e semiótica
  - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
  - 1.9.3. Aprendizagem, experiência e encerramento
  - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
- 1.10. Contexto atual do design
  - 1.10.1. Problemas atuais do design
  - 1.10.2. Os temas atuais do design
  - 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

## Módulo 2. Fundamentos da criatividade

- 2.1. Criar é pensar
  - 2.1.1. A arte de pensar
  - 2.1.2. Pensamento criativo e criatividade
  - 2.1.3. Pensamento e cérebro
  - 2.1.4. As linhas de investigação sobre a criatividade: sistematização
- 2.2. Natureza do processo criativo
  - 2.2.1. Natureza da criatividade
  - 2.2.2. A noção de criatividade: criação e criatividade
  - 2.2.3. A criação de ideias ao serviço de uma comunicação persuasiva
  - 2.2.4. Natureza do processo criativo em publicidade

- 2.3. A invenção
  - 2.3.1. Evolução e análise histórica do processo de criação
  - 2.3.2. Natureza do cânone clássico da invenção
  - 2.3.3. A visão clássica da inspiração na origem das ideias
  - 2.3.4. Invenção, inspiração, persuasão
- 2.4. Retórica e comunicação persuasiva
  - 2.4.1. Retórica e publicidade
  - 2.4.2. As partes retóricas da comunicação persuasiva
  - 2.4.3. Figuras retóricas
  - 2.4.4. Leis e funções retóricas da linguagem publicitária
- 2.5. Comportamento e personalidade criativa
  - 2.5.1. A criatividade como característica pessoal, como produto e como processo
  - 2.5.2. Comportamento criativo e motivação
  - 2.5.3. Percepção e pensamento criativo
  - 2.5.4. Elementos da criatividade
- 2.6. Aptidões e capacidades criativas
  - 2.6.1. Sistemas de pensamento e modelos de inteligência criativa
  - 2.6.2. O modelo tridimensional da estrutura do intelecto de Guilford
  - 2.6.3. Interação entre fatores e capacidades do intelecto
  - 2.6.4. Aptidões criativas
  - 2.6.5. Competências criativas
- 2.7. As fases do processo criativo
  - 2.7.1. A criatividade como um processo
  - 2.7.2. As fases do processo criativo
  - 2.7.3. As fases do processo criativo na publicidade
- 2.8. A resolução de problemas
  - 2.8.1. A criatividade e a resolução de problemas
  - 2.8.2. Bloqueios perceptivos e bloqueios emocionais
  - 2.8.3. Metodologia da invenção: programas e métodos criativos
- 2.9. Os métodos do pensamento criativo
  - 2.9.1. Discussão de ideias como modelo para a criação de ideias
  - 2.9.2. Pensamento vertical e pensamento lateral
  - 2.9.3. Metodologia da invenção: programas e métodos criativos

2.10. Criatividade e comunicação publicitária

2.10.1. O processo criativo como um produto específico da comunicação publicitária

2.10.2. A natureza do processo criativo na publicidade: a criatividade e o processo de criação em publicidade

2.10.3. Princípios metodológicos e efeitos da criação publicitária

2.10.4. A criação publicitária: do problema à solução

2.10.5. Criatividade e comunicação persuasiva

### Módulo 3. Tecnologia digital

3.1. Introdução à imagem digital

3.1.1. As TIC

3.1.2. Descrição das tecnologias

3.1.3. Comandos

3.2. Imagem vetorial. Trabalhar com objetos

3.2.1. Ferramentas de seleção

3.2.2. Agrupamento

3.2.3. Alinhar e distribuir

3.2.4. Guias inteligentes

3.2.5. Símbolos

3.2.6. Transformar

3.2.7. Distorção

3.2.8. Envolventes

3.2.9. Pathfinder

3.2.10. Formas compostas

3.2.11. Traçados compostos

3.2.12. Cortar, dividir e separar

3.3. Imagem vetorial. Cor

3.3.1. Modos de cor

3.3.2. Ferramenta conta-gotas

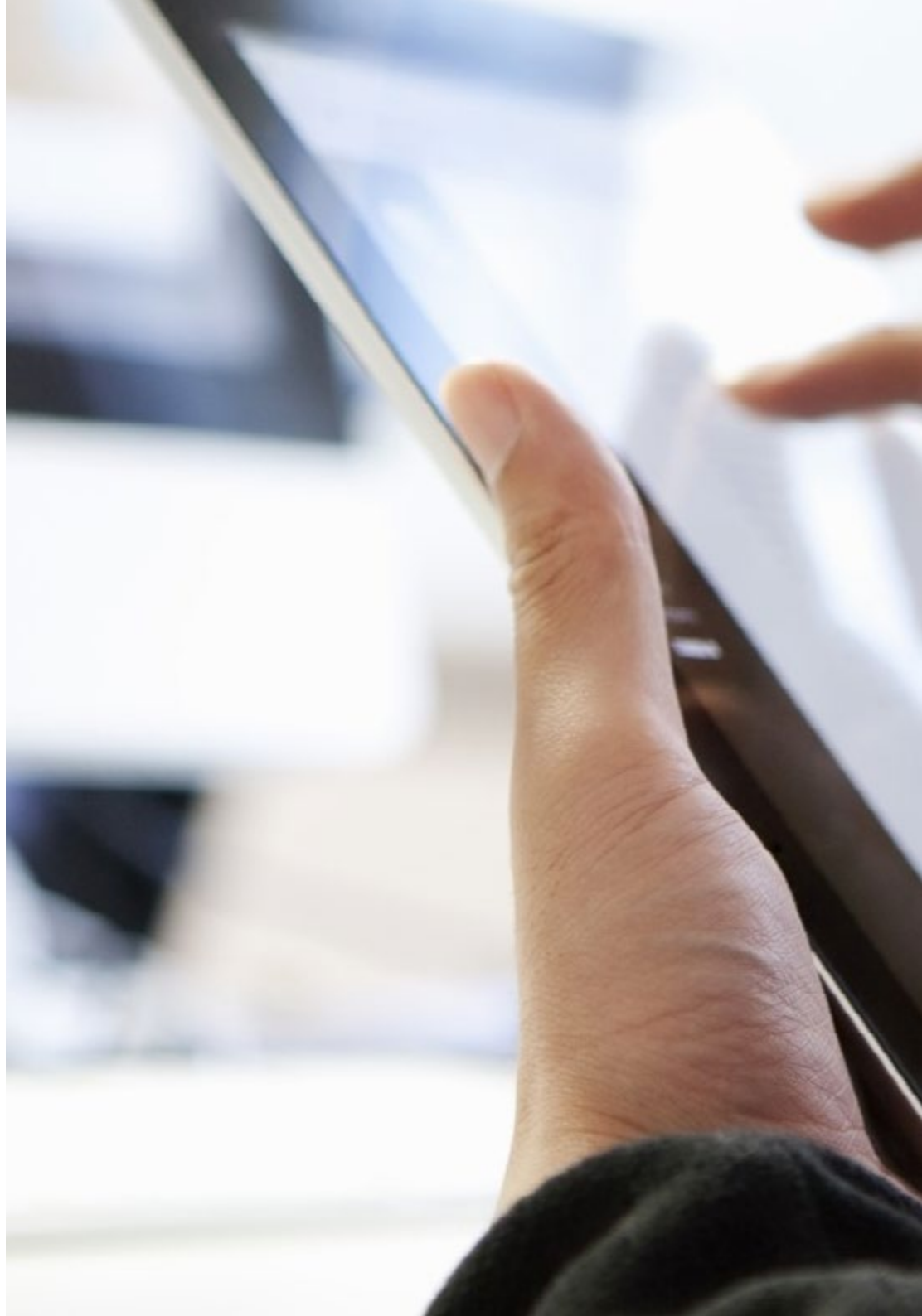
3.3.3. Amostras

3.3.4. Gradientes

3.3.5. Preenchimento de padrões

3.3.6. Painel de aparência

3.3.7. Atributos





- 3.4. Imagem vetorial. Edição avançada
  - 3.4.1. Malha de gradiente
  - 3.4.2. Painel de transparência
  - 3.4.3. Modos de fusão
  - 3.4.4. Decalque interativo
  - 3.4.5. Máscaras de recorte
  - 3.4.6. Texto
- 3.5. Imagem *Bitmap*. Camadas
  - 3.5.1. Criação
  - 3.5.2. Ligação
  - 3.5.3. Transformação
  - 3.5.4. Agrupamento
  - 3.5.5. Camadas de ajuste
- 3.6. Imagem *Bitmap*. Seleções, máscaras e canais
  - 3.6.1. Ferramenta seleção da moldura
  - 3.6.2. Ferramenta seleção de laço
  - 3.6.3. Ferramenta varinha mágica
  - 3.6.4. Menu de seleções. Gama de cores
  - 3.6.5. Canais
  - 3.6.6. Retoque de máscaras
  - 3.6.7. Máscaras de recorte
  - 3.6.8. Máscaras vetoriais
- 3.7. Imagem *Bitmap*. Modos de fusão e estilos de camadas
  - 3.7.1. Estilos de camadas
  - 3.7.2. Opacidade
  - 3.7.3. Opções de estilos de camadas
  - 3.7.4. Modos de fusão
  - 3.7.5. Exemplos de modos de fusão
- 3.8. O projeto editorial. Tipos e formas
  - 3.8.1. O projeto editorial

- 3.8.2. Tipologias do projeto editorial
- 3.8.3. Criação e configuração do documento
- 3.9. Elementos de composição do projeto editorial
  - 3.9.1. Páginas principais
  - 3.9.2. Reticulação
  - 3.9.3. Integração e composição do texto
  - 3.9.4. Integração de imagens
- 3.10. Layout, exportação e impressão
  - 3.10.1. Layout
    - 3.10.1.1. Seleção e edição de fotografias
    - 3.10.1.2. Verificação preliminar
    - 3.10.1.3. Empacotar
  - 3.10.2. Exportação
    - 3.10.2.1. Exportação para meios digitais
    - 3.10.2.2. Exportação para meios físicos
  - 3.10.3. Impressão
    - 3.10.3.1. Impressão tradicional
      - 3.10.3.1.1. Encadernação
    - 3.10.3.2. Impressão digital

## Módulo 4. Internet das Coisas (IoT)

- 4.1. Sistemas Ciberfísicos (CPS) na visão da Indústria 4.0.
  - 4.1.1. *Internet of Things* (IoT)
    - 4.1.2. Componentes envolvidos na IoT
    - 4.1.3. Casos e aplicações da IoT
- 4.2. Internet das Coisas e Sistemas Ciberfísicos
  - 4.2.1. Capacidades de computação e comunicação para objetos físicos
  - 4.2.2. Sensores, dados e elementos em Sistemas Ciberfísicos
- 4.3. Ecossistema de dispositivos
  - 4.3.1. Tipologias, exemplos e utilizações
  - 4.3.2. Aplicações de diferentes dispositivos
- 4.4. Plataformas IoT e a sua arquitetura
  - 4.4.1. Tipologias e plataformas de mercado IoT
  - 4.4.2. Funcionamento de uma plataforma IoT

- 4.5. *Digital Twins*
  - 4.5.1. O gémeo digital ou *Digital Twin*
  - 4.5.2. Usos e aplicações do gémeo digital
- 4.6. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
  - 4.6.1. Plataformas de geolocalização *indoor* e *outdoor*
  - 4.6.2. Implicações e desafios da geolocalização num projeto IoT
- 4.7. Sistemas de segurança inteligentes
  - 4.7.1. Tipologias e plataformas para implementação de sistemas de segurança
  - 4.7.2. Componentes e arquiteturas em sistemas de segurança inteligentes
- 4.8. Segurança das plataformas IoT e IIoT
  - 4.8.1. Componentes de segurança num sistema IoT
  - 4.8.2. Estratégias de implementação de segurança de IoT
- 4.9. *Wearables at work*
  - 4.9.1. Tipos de *wearables* em ambientes industriais
  - 4.9.2. Lições aprendidas e desafios de implementação *wearables* em trabalhadores
- 4.10. Implementação de uma API para interagir com uma plataforma
  - 4.10.1. Tipos de APIs envolvidas numa plataforma IoT
  - 4.10.2. Mercado de API
  - 4.10.3. Estratégias e sistemas para a implementação de integrações com API

## Módulo 5. Usabilidade em sistemas de informação e interfaces

- 5.1. Abordagem à usabilidade
  - 5.1.1. Conceito de usabilidade
  - 5.1.2. A usabilidade nas últimas décadas
  - 5.1.3. O contexto de utilização
  - 5.1.4. Eficiência e facilidade de utilização. O dilema Engelbart
- 5.2. Objetivos e princípios da usabilidade
  - 5.2.1. A importância da usabilidade
  - 5.2.2. Objetivos
  - 5.2.3. Princípios
  - 5.2.4. Diretrizes de legibilidade

- 5.3. Perspetivas e normas de usabilidade
  - 5.3.1. Normas de usabilidade segundo Jakob Nielsen
  - 5.3.2. Normas de usabilidade segundo Steve Krug
  - 5.3.3. Quadro recapitulativo comparativo
  - 5.3.4. Prática I: em busca de boas referências visuais
- 5.4. Análise dos erros de usabilidade mais comuns I
  - 5.4.1. Errar é humano
  - 5.4.2. Erros de coerência e de consistência
  - 5.4.3. Não ter um design *responsive*
  - 5.4.4. Organização deficiente na estrutura e nos conteúdos
  - 5.4.5. Informação pouco legível ou mal estruturada
- 5.5. Análise dos erros de usabilidade mais comuns II
  - 5.5.1. Gestão e controlo inadequados das ligações internas
  - 5.5.2. Erros de formulário e de contacto
  - 5.5.3. Falta de mecanismos de pesquisa ou ineficiência
  - 5.5.4. Nomes de página e *favicon*
  - 5.5.5. Outros erros de usabilidade comuns
- 5.6. Avaliação da usabilidade
  - 5.6.1. Métricas de usabilidade
  - 5.6.2. Retorno do investimento
  - 5.6.3. Fases e métodos de avaliação da usabilidade
  - 5.6.4. Prática II: avaliação da usabilidade
- 5.7. Design centrado no utilizador
  - 5.7.1. Definição
  - 5.7.2. Design centrado no utilizador e a usabilidade
  - 5.7.3. Avaliação da usabilidade
  - 5.7.4. Reflexão
- 5.8. Design de interfaces adaptadas às crianças
  - 5.8.1. Considerações destes utilizadores
  - 5.8.2. Usabilidade
  - 5.8.3. Diferenças de género
  - 5.8.4. Design de conteúdos
  - 5.8.5. Design visual
  - 5.8.6. Avaliação da usabilidade

- 5.9. Design de interfaces adaptadas a adolescentes
  - 5.9.1. Características gerais
  - 5.9.2. Considerações destes utilizadores
  - 5.9.3. Diferenças de género
  - 5.9.4. Referências visuais
- 5.10. Design de interfaces adaptadas ao público sénior
  - 5.10.1. Design visual
  - 5.10.2. Design de conteúdos
  - 5.10.3. Design de opções
  - 5.10.4. Usabilidade

## Módulo 6. Criação de portefólio

- 6.1. O portefólio
  - 6.1.1. O portefólio como carta de apresentação
  - 6.1.2. A importância de um bom portefólio
  - 6.1.3. Orientação e motivação
  - 6.1.4. Conselhos práticos
- 6.2. Características e elementos
  - 6.2.1. O formato físico
  - 6.2.2. O formato digital
  - 6.2.3. A utilização de *mockups*
  - 6.2.4. Erros comuns
- 6.3. Plataformas digitais
  - 6.3.1. Comunidades de aprendizagem contínua
  - 6.3.2. Redes Sociais: Twitter, Facebook, Instagram
  - 6.3.3. Redes Profissionais: LinkedIn, Infojobs
  - 6.3.4. Portefólios na Cloud: *Behance*
- 6.4. O designer no esquema laboral
  - 6.4.1. Oportunidades de carreira para um designer
  - 6.4.2. As agências de design
  - 6.4.3. Design gráfico empresarial
  - 6.4.4. Casos de sucesso

- 6.5. Como apresentar-se profissionalmente?
  - 6.5.1. Manter-se atualizado, em constante reciclagem
  - 6.5.2. O *Curriculum Vitae* e a sua importância
  - 6.5.3. Erros comuns num *Curriculum Vitae*
  - 6.5.4. Como criar um bom *Curriculum Vitae*?
- 6.6. Os novos consumidores
  - 6.6.1. A perceção de valor
  - 6.6.2. Definir o seu público-alvo
  - 6.6.3. Mapa de empatia
  - 6.6.4. Relações pessoais
- 6.7. Marca pessoal
  - 6.7.1. Empreendedorismo: a procura de um sentido
  - 6.7.2. Transforme a sua paixão num trabalho
  - 6.7.3. O ecossistema em torno da sua atividade
  - 6.7.4. O modelo *Canvas*
- 6.8. A identidade visual
  - 6.8.1. O *Naming*
  - 6.8.2. Os valores de uma marca
  - 6.8.3. Os grandes temas
  - 6.8.4. *Moodboard*. A utilização do *Pinterest*
  - 6.8.5. Análise de fatores visuais
  - 6.8.6. Análise de fatores temporais
- 6.9. A ética e responsabilidade
  - 6.9.1. Decálogo ético para a prática do design
  - 6.9.2. Direitos de autor
  - 6.9.3. Design e objeção de consciência
  - 6.9.4. O "bom" design
- 6.10. O preço do seu trabalho
  - 6.10.1. Precisa de dinheiro para viver?
  - 6.10.2. Contabilidade básica para empreendedores
  - 6.10.3. Tipos de despesas
  - 6.10.4. O seu preço/hora. Preço da venda ao público

## Módulo 7. Metodologias ágeis

- 7.1. Gestão ágil de projetos. Base para o desenvolvimento de aplicações Web
  - 7.1.1. A abordagem ágil
  - 7.1.2. Valores e princípios ágeis
  - 7.1.3. A gestão de projetos tradicionais e ágeis
  - 7.1.4. O modelo ágil de gestão de projetos
  - 7.1.5. Metodologias ágeis
- 7.2. Adoção de uma abordagem ágil para o desenvolvimento de aplicações Web
  - 7.2.1. Mitos e factos sobre a agilidade
  - 7.2.2. Práticas ágeis
  - 7.2.3. Escolher práticas ágeis para um projeto
  - 7.2.4. Desenvolver uma mentalidade ágil
  - 7.2.5. Implementação e comunicação da adoção dos princípios ágeis
- 7.3. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações Web
  - 7.3.1. Desenvolvimento *lean*
  - 7.3.2. *Extreme programming* (XP)
  - 7.3.3. Métodos Crystal
  - 7.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
  - 7.3.5. DSDM e Processo Unificado Ágil
- 7.4. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações Web avançadas
  - 7.4.1. Método *Kanban*
  - 7.4.2. *Scrum* e *scrumban*
  - 7.4.3. DA. *Disciplined Agile*
  - 7.4.4. Metodologias *híbridas*
  - 7.4.5. Comparação de metodologias ágeis
- 7.5. Projeto de desenvolvimento Web. Processo de planeamento
  - 7.5.1. Início de um projeto ágil
  - 7.5.2. Processo de planeamento ágil
  - 7.5.3. Recolha de requisitos e histórias de utilizadores
  - 7.5.4. Definição do escopo do projeto usando métodos ágeis. *Product Backlog*
  - 7.5.5. Ferramentas ágeis para dar prioridade aos requisitos



- 7.6. Partes interessadas em projetos ágeis para desenvolvimento de aplicações Web
  - 7.6.1. Partes interessadas em projetos ágeis
  - 7.6.2. Promoção da participação efetiva das partes interessadas
  - 7.6.3. Tomada de decisões participativas
  - 7.6.4. Intercâmbio e recolha ágil de conhecimentos
- 7.7. Plano de lançamento e criação de estimativas
  - 7.7.1. Plano de lançamento
  - 7.7.2. Estimativa do tamanho da história do utilizador
  - 7.7.3. Estimativa da velocidade
  - 7.7.4. Técnicas de estimativa ágeis
  - 7.7.5. Priorização das histórias de utilizadores
- 7.8. Planeamento e monitorização das iterações
  - 7.8.1. A iteração e o desenvolvimento progressivo
  - 7.8.2. Processo de planeamento da iteração
  - 7.8.3. Criação do *Backlog* da iteração
  - 7.8.4. O cronograma ágil e os *buffers*
  - 7.8.5. Acompanhamento do progresso da iteração
  - 7.8.6. Acompanhamento e relatório do progresso de *Release*
- 7.9. Liderar uma equipa de desenvolvimento de aplicações Web
  - 7.9.1. As equipas ágeis
  - 7.9.2. O líder do projeto ágil
  - 7.9.3. A equipa ágil
  - 7.9.4. Gestão de equipas ágeis virtuais
  - 7.9.5. Coaching para melhorar o desempenho da equipa
- 7.10. A gestão e a entrega de valor em projetos de desenvolvimento Web
  - 7.10.1. Processos para uma entrega centrada no valor
  - 7.10.2. A qualidade do produto
  - 7.10.3. Práticas ágeis de qualidade
  - 7.10.4. Gestão do risco
  - 7.10.5. Os contratos ágeis
  - 7.10.6. Gestão do valor acrescentado em projetos ágeis

## Módulo 8. Tecnologias emergentes

- 8.1. Tecnologias móveis
  - 8.1.1. Dispositivos móveis
  - 8.1.2. Comunicações móveis
- 8.2. Serviços móveis
  - 8.2.1. Tipos de aplicações
  - 8.2.2. Decisão sobre o tipo de aplicação móvel
  - 8.2.3. Design da interação móvel
- 8.3. Serviços baseados na localização
  - 8.3.1. Serviços baseados na localização
  - 8.3.2. Tecnologias para a localização móvel
  - 8.3.3. Localização baseada em GNSS
  - 8.3.4. Precisão e exatidão nas tecnologias de localização
  - 8.3.5. *Beacons*: localização por proximidade
- 8.4. Design da experiência do utilizador (UX)
  - 8.4.1. Introdução à experiência do utilizador (UX)
  - 8.4.2. Tecnologias para a localização móvel
  - 8.4.3. Metodologia para UX Design
  - 8.4.4. Boas práticas no processo de prototipagem
- 8.5. Realidade Estendida (RX)
  - 8.5.1. Conceitos de realidade estendida
  - 8.5.2. Tecnologias para a localização móvel
  - 8.5.3. Aplicação e serviços de AR e VR
- 8.6. Internet das Coisas (IoT) (I)
  - 8.6.1. Fundamentos de IoT
  - 8.6.2. Dispositivos e comunicações IoT
- 8.7. Internet das Coisas (IoT) (II)
  - 8.7.1. Para além da computação em nuvem
  - 8.7.2. Cidades inteligentes (*smart cities*)
  - 8.7.3. Gémeos digitais
  - 8.7.4. Projetos IoT

### 8.8. Blockchain

- 8.8.1. Fundamentos da cadeia de blocos
- 8.8.2. Aplicações e serviços baseados em *blockchain*

### 8.9. Condução autónoma

- 8.9.1. Tecnologias para a condução autónoma
- 8.9.2. Comunicação V2X

### 8.10. Tecnologia inovadora e investigação

- 8.10.1. Fundamentos da computação quântica
- 8.10.2. Aplicações da computação quântica
- 8.10.3. Introdução à investigação

## Módulo 9. Web Design

### 9.1. Introdução ao ambiente digital

- 9.1.1. O que é a Internet?
- 9.1.2. Breve história da Internet
- 9.1.3. Infraestrutura física da rede
- 9.1.4. Navegadores Web mais utilizados

### 9.2. Intranet

- 9.2.1. O que é a intranet?
- 9.2.2. Design da intranet
- 9.2.3. Usabilidade da intranet
- 9.2.4. Design da extranet

### 9.3. Página web

- 9.3.1. O que é uma página Web?
- 9.3.2. Diferenças entre uma página Web e um sítio Web
- 9.3.3. Elementos que compõem uma página Web
- 9.3.4. Tipos de páginas Web de acordo com a sua construção
- 9.3.5. Tipos de páginas Web de acordo com a tecnologia utilizada

### 9.4. Outros tipos de Web

- 9.4.1. Lojas online
- 9.4.2. Blogs
- 9.4.3. Webs institucionais e empresariais
- 9.4.4. Webs de notícias e revistas
- 9.4.5. Multimedia e *streaming*

### 9.4.6. Wikis

### 9.4.7. Fóruns

### 9.4.8. Portefólios

### 9.4.9. Landing pages

### 9.4.10. Fóruns

### 9.4.11. Sites de descarga

### 9.4.12. Aplicações web

### 9.4.13. Bancos de imagens

### 9.4.14. Jogos online

### 9.4.15. Motores de pesquisa

### 9.4.16. Sites educativos

### 9.4.17. Comparadores

### 9.5. Outros produtos digitais

### 9.5.1. E-mail transacional e *Mailing*

### 9.5.2. Redes Sociais

### 9.5.3. Banners

### 9.5.4. Aplicações móveis

### 9.6. Design centrado no utilizador e na experiência do utilizador

### 9.6.1. Usabilidade e utilizador

### 9.6.2. Interação Humano-Computador (IPO-HCI)

### 9.6.3. Processo de design centrado no utilizador

### 9.6.4. Porquê implementar um design centrado no utilizador?

### 9.7. O comércio eletrónico

### 9.7.1. A importância do comércio eletrónico

### 9.7.2. A confiança no comércio eletrónico

### 9.7.3. Design de Web de comércio eletrónico

### 9.7.4. Estrutura de Web de comércio eletrónico

### 9.8. Design *responsive* e adaptável

### 9.8.1. O que é o design *responsive*?

### 9.8.2. Diferenças entre *Responsive Web Design* e *Mobile First Web*

### 9.8.3. Vantagens do design *responsive*

### 9.8.4. Elementos a ter em conta para uma Web *responsive*

- 9.9. Design de experiências
  - 9.9.1. Para onde se dirige o Web Design?
  - 9.9.2. Tipos de experiências
  - 9.9.3. Fases de uma experiência
  - 9.9.4. Design emocional
  - 9.9.5. Design de experiências de imagem corporativa
- 9.10. Projeto de Web Design
  - 9.10.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 9.10.2. Em busca de ideias: pessoas, cenários, histórias, etc
  - 9.10.3. Arquitetura da informação
  - 9.10.4. Protótipo e avaliação
  - 9.10.5. Apresentação de projetos

## Módulo 10. Design centrado no utilizador

- 10.1. Rumo a um modelo baseado no utilizador
  - 10.1.1. Definição de Antropologia
  - 10.1.2. Dados antropométricos
  - 10.1.3. Dinâmica da utilização e do consumo
- 10.2. Comportamento humano
  - 10.2.1. Psicologia e design
  - 10.2.2. Antropologia e design
  - 10.2.3. Sociologia e design
- 10.3. Experiência do utilizador
  - 10.3.1. Usabilidade
  - 10.3.2. UX/UI
  - 10.3.3. Emoções
- 10.4. Design centrado no utilizador
  - 10.4.1. Estudo de experiências
  - 10.4.2. Teste de produto
  - 10.4.3. Orientação do utilizador
- 10.5. Analisar os utilizadores
  - 10.5.1. Entrevistas em profundidade
  - 10.5.2. Pessoas e cenários
  - 10.5.3. Fatores socioeconómicos e culturais
  - 10.5.4. Análise geográfica e dos hábitos dos utilizadores
  - 10.5.5. Estudos psicológicos e comportamentais
  - 10.5.6. Análise microambiental e macroambiental
- 10.6. Sistemas complexos
  - 10.6.1. A evolução da complexidade
  - 10.6.2. Correlações
  - 10.6.3. Simplificação
- 10.7. Conclusões e *Insights*
  - 10.7.1. Conceptualização
  - 10.7.2. Padrões ocultos
- 10.8. Design para os utilizadores
  - 10.8.1. Métodos de geração de conceitos criativos
  - 10.8.2. Análise e avaliação de ideias e requisitos
  - 10.8.3. Categorização de dados e registo sistemático
  - 10.8.4. Prototipagem
- 10.9. Design em conjunto com os utilizadores
  - 10.9.1. Métodos de colaboração
  - 10.9.2. Design aberto
- 10.10. Avaliação dos designs
  - 10.10.1. Bases de comparação
  - 10.10.2. Teste de comparação
  - 10.10.3. Avaliação heurística

# 05 Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*



## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



### Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.



*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



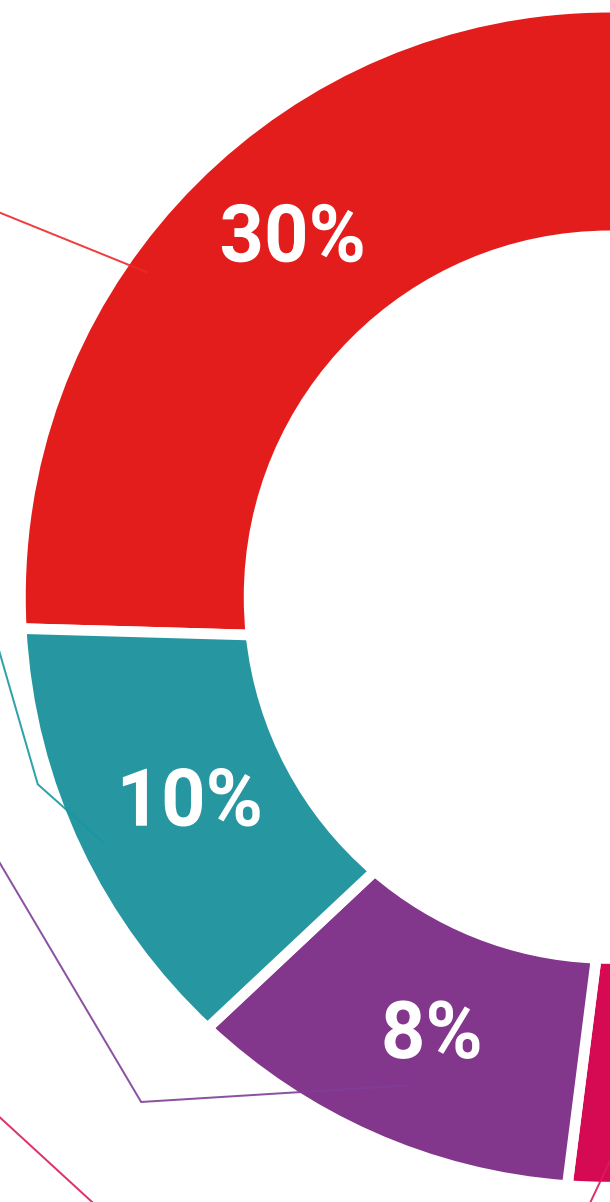
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.

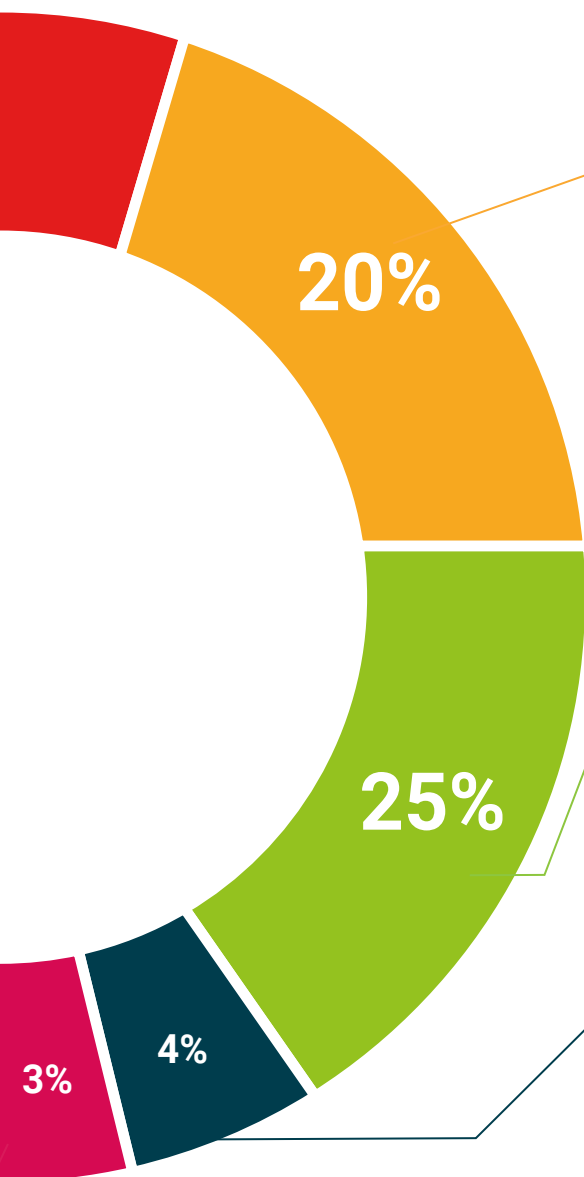


#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.







#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



# 06

## Certificação

O Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI) garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso  
e receba o seu certificado sem sair de casa  
e sem burocracias"*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI)** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado Próprio em Design de Produto Digital (UX/UI)**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Acreditação: **60 ECTS**





## Mestrado Próprio Design de Produto Digital (UX/UI)

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online



# Mestrado Próprio

## Design de Produto Digital (UX/UI)

