

Especialização: Mobile Application Design

Duração

2 semestres

Objetivos

O objetivo do curso é desenvolver competências práticas de design de interfaces móveis e produtos para dispositivos móveis.

No primeiro período é finalizado um trabalho no âmbito de um termo de referência com um grande cliente. Os estudantes, por meio da interface de um aplicativo, solucionam as tarefas do negócio e dos usuários, estudam as sutilezas do trabalho das equipes de outsourcing.

O objetivo do segundo período é o desenvolvimento da competência de criação do produto como um todo. As ideias dos alunos passam pela verificação com usuários, pelo planejamento do desenvolvimento e monetização, bem como pela promoção de marketing.

Como resultado, os alunos obterão um portfólio com materiais promocionais e exemplos interativos de protótipos de aplicativos móveis em funcionamento, que demonstrarão tanto a experiência de desenvolvimento de seus próprios projetos, como de projetos para marcas contratantes de renome.

Metodologia

As aulas são focas na prática, visando objetivos que reúnem teorias fundamentais do design, aplicadas a interfaces móveis e já utilizando os softwares específicos para produção. A estrutura do curso reúne de forma flexível módulos referentes ao estudo de teorias de sucesso na área de gestão da inovação e organização do processo design com trabalho de projeto em seminários e workshops.

Resultados esperados

O mercado de aplicativos móveis muda, o que se reflete no desenvolvimento contínuo de tecnologias e softwares, na evolução do processo de design e no aparecimento de novas funções e equipes de desenvolvimento.

Diferencial prático do especialista de sucesso ao final do programa: capacidade de dar conta dos objetivos em condições de caos permanente e de mudanças no mercado concorrente; capacidade de tomar para si a responsabilidade; capacidade de aplicar novas tecnologias no projeto; e o principal: a competência em identificar os problemas e os objetivos do usuário.

O tamanho reduzido das equipes de criação requer a participação do designer em funções contíguas. Durante os estudos, os participantes terão contato com as funções de redator, data analyst, gerente de produto, Marketing e noções da função de programador.

Dentro do ambiente de trabalho (ex: ter condições de fazer uma boa apresentação, apresentar pessoalmente para o time, colaborar com equipe)

Avaliação

A avaliação final é feita semestralmente através do Madclub, nele é passado um briefing com um trabalho onde os alunos terão que desenvolver toda a concepção e interface de um aplicativo onde será apresentado para um banca final composta por líderes do mercado. No segundo semestre o Madclub é o Live Project – trabalho com clientes reais.



Coordenador: Lincoln Soares

Lincoln é diretor de criação na Pontomobi, maior empresa de soluções mobile da América Latina pertencente ao grupo Dentou Aegis Network. Já trabalhou no desenvolvimento de projetos para grandes marcas como a Volkswagen, VISA, Inbev, Audi, Vivo, Havaianas e Gol.

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
Kickoff de Produto	<p>Disciplina introdutória, em decorrência da qual os alunos terão conhecimento das peculiaridades da indústria, principais instrumentos, quadro geral do processo de produção e aplicativos e obterão habilidades de trabalho com o briefing.</p> <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Introdução ao gerenciamento de Produto;• Mobile e outras interfaces• Modelos de Priorização• Comportamento e Frameworks• Métricas e Tracking• App Store Optimization• Lançamento
Professor	Arthur Castro
Bibliografia Básica	<p>Mobilized: An Insiders Guide to the Business and Future of Connected Technology - SC Moatti</p> <p>Becoming Facebook - Mike Hoefflinger</p> <p>Hooked: How to Build Habit-Forming Products - Nir Eyal</p> <p>How to Create Tech Products Customers Love - Marty Cagan</p>

Disciplina	Ementa
Startup e Empreendedorismo	<p>A visão de negócio é essencial para o profissional, mesmo sem a intenção e criar o próprio negócio, ela trás insumos para complementar a visão estratégica do profissional dentro de uma corporação.</p> <p>Os alunos terão aulas de estruturação de negócio, identificar oportunidades, modelos de negócio, Pitch de vendas e trabalhar e alocar recursos.</p>
Professor	Lucas Lima
Avaliação	Madclub

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
UX Design	<p>Introdução a disciplina de User experience, onde os alunos terão conhecimento sobre a profissão, sobre o mercado e terão foco nas habilidades de análise e descoberta de usuário, marca e produtos.</p> <p>Os alunos aprenderão a projetar wireframe (base do aplicativo), criar protótipos interativos e verificar a usabilidade dos usuários.</p> <p>Nas etapas de projeto do aplicativo, esta é uma das mais importantes, pois aqui são estabelecidas as bases de acordo com as quais será desenvolvida a interface. A ênfase nos estudos será na interação e verificação constante do design com os usuários.</p> <p>Temas: Personas, User Journey, Cenários, Necessidades do usuário Vs Expectativas do Cliente, Objetivo, Pontos de Atenção e Recomendações, Modelo de navegação, Modelo Funcional (app maps), Wireframes, Protótipos e Teste de usabilidade.</p>
Professor	Rafael Miashiro e Ricardo Sato
Avaliação	Avaliação final do semestre (Madclub)
Bibliografia Básica	About Face – Alan Cooper Não me faça pensar – Steve Krug Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices – Jesse James Garret

Disciplina	Ementa
MadClub I	O MadClub é trabalho final do semestre, nele é passado um briefing com um trabalho onde os alunos terão que desenvolver toda a concepção e interface de um aplicativo onde será apresentado para um banca final composta por lideres do mercado.
Professor	Lincoln Soares

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
UI Design	<p>UI Design – User Interface Design (Design de Interface do usuário) é o termo que usamos para definir como um aplicativo ou software interage com uma pessoa. É tudo que é visível e funciona para orientá-la no uso e controle de um dispositivo ou produto. Falamos então do controle de suas funções, que podem ser feitos através de botões, menus ou até mesmo por voz. E em produtos digitais a interface do usuário, na maioria dos casos, vai ser uma interface gráfica.</p> <p>Utilizando o Sketch App, principal software para interfaces gráficas digitais, vamos abordar todos os temas que envolvem a disciplina como tipografia, cores, iconografia e grids. Como se aplicam no ambiente mobile e estudos das guidelines Apple e Google Material Design.</p> <p>Como definir um frame work visual, Como fazer a exportação e diretrizes para o time de programação, e fazer protótipos e evoluir através de tester rápidos.</p>
Professor	Glauber Sampaio e Lincoln Soares
Avaliação	Avaliação final do semestre
Bibliografia Básica	Design do dia-a-dia – Donald Norman Conversas com Paul Rand – Michael Kroeger The Vignelli Canon – Massimo Vignelli

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
Chatbots	Em meio as tecnologias emergentes, os chatbots vêm ganhando um grande destaque pela indústria criativa / design. Em 2017, foi considerada a buzzword do ano (UX Design Collective) e em 2018, ainda continua como uma grande tendência (juntamente com Inteligência Artificial). Embora seja uma tecnologia «nova», os princípios do design continuam os mesmos, mas o que muda é a interface e quando ela muda, a interação passa a ser diferente. Por conta disso, talvez não vamos mais precisar desenhar uma tela, mas sim redigir uma conversa. Nesta disciplina, vamos abordar processos enxutos de ideação, criação e prototipação de chatbots e dar os primeiros passos para desenhar conversas. Além disso, vamos estudar alguns dos principais cases do mercado nacional e global.
Professor	Caio Calado
Avaliação	Apresentação de um projeto final, no caso um chatbot, que pode ser avaliado por uma banca de pessoas de mercado (convidadas para a apresentação pelo professor).
Bibliografia Básica	Direto ao Ponto Criando produtos de forma enxuta por Paulo Caroli: https://www.casadocodigo.com.br/products/livro-direto-ao-ponto Bot Business 101: How to start, run & grow your Bot / AI business por Ekim Kaya: https://www.amazon.com/Bot-Business-101-start-business-ebook/dp/B01NBU30DA Designing Voice User Interfaces: Principles of Conversational Experiences por Cathy Pearl: https://www.amazon.com/Designing-Voice-User-Interfaces-Conversational-ebook/dp/B01NALL1Q0/ref=pd_sim_351_5?_encoding=UTF8&psc=1&refRID=G6PEQT3MR30T0Z4RPDAA

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina	Ementa
Digital Product Leadership	Matéria que visa as Funções e responsabilidades de um Product Manager. Temas: <ul style="list-style-type: none">• Product Market: Processos, hipóteses, MVP, Canvas, análise competitiva• OKR e KPIs para acompanhar o sucesso do produto• Criação e Priorização do Roadmap e Product Backlog• Histórias – Definição e Critérios de aceitação• Refinamento do Product Backlog• Definição de “Done” e «Ready»• O Release Planning• Identificar riscos as novas funcionalidades• Tecnologias
Professor	Roberta Altermann
Avaliação	Board com Backlog Priorizado Apresentação da estratégia / KPIs
Bibliografia Básica	Business Model Generation: Inovação em Modelos de Negócios. Autores: Alex Osterwalder, Yves Pigneur Lean Startup. Autor: Eric Ries How to measure anything. Autor: Douglas W. Hubbard Lean Analytics: Use Data to Build a Better Startup Faster. Autores: Benjamin Yoskovitz, Alistair Croll Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Autor: Rafael Sabbagh The Product Manager’s Handbook. Autor: Autora: Linda Gorchels

Disciplina	Ementa
Metodologias Ágeis	As Metodologias Ágeis são os novos modelos de produção que envolvem indústria da tecnologia e produtos digitais. Os métodos ágeis vem ajudando muitas equipes a encarar a imprevisibilidades dentro de um projeto através de entregas incrementais e ciclos iterativos. Os alunos terão contato com os principais modelos e experimentarão na prática de como funciona.
Avaliação	Madclub
Bibliografia Básica	Lean Startup . Autor: Eric Ries Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Autor: Rafael Sabbagh

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina

Ementa

Métricas e Mensuração

O Objetivo da disciplina é mostrar como o uso de dados pode potencializar a etapa de investigação dentro de um processo criativo e também como podemos medir o sucesso dos usuários e do negócio após o produto ser lançado no mercado.

Temas:

- A Importância dos dados para UX;
 - Conceitos de digital analytics - Métrica/Dimensão/Usuário/Sessão/Seguimento/Período/Cookies. Tipos de Métricas (Comportamento do Usuário/ Performance da aplicação/Canais de aquisição/Alcance de Metas);
 - Dados auxiliares - Dados de Central de Atendimento; Dados transacionais CRM/ERP; Dados de mercado (dados abertos, pesquisas de mercado, tendências);
 - Relatório de Estado (Big Picture) - Utilizando as informações disponíveis para criar um visão geral do estado atual do negócio/produto. Obtendo a visão geral sobre qual é o estado atual da aplicação. Entendendo quais são os usuário e seu perfil. Utilizando dados para complementar personas
- Exercício: Objetivo de negócio → Objetivo de produto → KPI's;
- Modelos de Negócio e grupos de métricas. Modelo de negócio (E-commerce / Market place / SaaS / Free App / Assinatura);
- Grupos de Métricas (Aquisição / Ativação / Receita / Retenção).
Framework AARRR, framework HEART;
- Testes A/B - Definição de Hipóteses; Planejamento e Execução; Análise de Resultados;
 - Cultura de Dados -Premissas; Ferramentas; Boas práticas.
 - Estratégia de mensuração. Exercício: um documento que define toda estratégia de mensuração de uma aplicação (site/app/software).

Professor

Huxley Dias

Avaliação

Madclub

Bibliografia Básica

Web Analytics Uma Hora por Dia (KAUSHIK, AVINASH)

Web Analytics 2.0: A Arte das Análises de Web & A Ciência do Foco no Cliente (KAUSHIK, AVINASH)

Google Analytics - Compreendendo o Comportamento Dos Usuários (Cutroni,Justin)

Google Analytics e Google Tag Manager para Desenvolvedores (Jonathan Weber e Equipe Luna Metrics)

LEAN ANALYTICS - Use data to build a better startup faster (Alistair Croll e Ben Yoskovitz)

Landing Page Optimization (Tim Ash)

You Should Test That: Conversion Optimization for More Leads, Sales and Profit or The Art and Science of Optimized Marketing (Chris Goward)

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina	Ementa
Product Design	<p>Um aplicativo vai muito além de uma ideia. A execução de um produto faz parte do dia a dia de um Product Designer, o como criar e por onde começar o aplicativo é de extrema importância para o sucesso. Durante as aulas vamos evoluir essa ideia para virar um produto sólido, onde os alunos entendam o porque estão criando cada detalhe conectando, negócio, pessoas e tecnologia. Vamos passar pelas áreas de UX design, UI design e aulas específicas sobre prototipação de alta fidelidade sempre visando um produto final.</p>
Professor	Diego Moraes, Gabriel Matos e Thassya Macedo.
Avaliação	Madclub
Bibliografia Básica	Rise of the DEO - Christopher Ireland, Maria Giudice Sprint by Google Ventures Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want. - Osterwalder, Alex/Bernarda,Greg

Disciplina	Ementa
Product Design	<p>Os estudantes aprenderão a projetar a promoção dos produtos por meio de concepção promo, prepara os materiais que acompanham o produto. A formação de um mapa de desenvolvimento ajudará o aluno a aprender a planejar o futuro do produto com base em fatores externo, bem como na previsão de futuro próximo.</p> <p>Temas:</p> <p>Roadmap, Marketing, Promoção e Acompanhamento em loja de Apps.</p>
Avaliação	Madclub

Disciplina	Ementa
MadClub – Live Project	<p>O MadClub Live Project é trabalho final do curso, nele é passado um briefing com um trabalho onde os alunos terão que desenvolver toda a concepção e interface de um aplicativo junto ao cliente e será apresentado para um banca final composta por líderes do mercado.</p>
Professor	Lincoln Soares