



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Design Thinking

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	3
4.	CrITÉrios de Seleção	4
5.	Justificativa do Curso	4
6.	Objetivos do Curso	4
7.	Competências e Habilidades do Egresso	5
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	5
9.	Estágio Não Obrigatório	8
10.	Matriz Curricular	10
11.	Carga Horária	10
12.	Conteúdo programático	11
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	26

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Design Thinking

Área de Avaliação (CAPES): INTERDISCIPLINAR

Grande Área (CAPES): 90000005 MULTIDISCIPLINAR

Área do Conhecimento (CAPES): 90100000 INTERDISCIPLINAR

Classificação OCDE: Artes e Humanidades

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

[O curso de especialização em Design Thinking está destinado a profissionais das mais diversas áreas que desejam conhecer e trabalhar uma forma de desenvolvimento inovador baseado no design thinking].

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

[A inovação e a criatividade são necessidades de primeira hora na condução de negócios, no desenvolvimento de produtos e serviços, na execução de tarefas do cotidiano, no ambiente tecnológico, dentre outros contextos.

A perspectiva inovadora no desenvolvimento de soluções é fundamental para melhor atender clientes, além de promover a sobrevivência das organizações, por meio do alcance de mais vantagens competitivas e aumento do desempenho organizacional.

Desta forma, o curso de especialização em design thinking se apresenta como uma oportunidade para os profissionais das mais diversas áreas adquirirem conhecimentos relacionados aos métodos e processos utilizados no desenvolvimento de soluções, baseadas em design thinking.]

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- [Capacitar profissionais das mais diversas áreas a trabalhar com os métodos e processos de design thinking, agregando valor às organizações].

6.2. Objetivos Específicos

- [Apresentar as etapas e todo o passo-a-passo envolvido no processo de design thinking].

- [Compreender o design thinking como força motriz utilizada no desenvolvimento de produtos inovadores].
- [Conhecer os principais fundamentos da metodologia de design thinking.]

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Atuar nas organizações com objetivo de desenvolver produtos, utilizando ferramentas, técnicas e métodos relacionados ao design thinking.]

Habilidades

- Utilizar ferramentas e métodos relacionados ao design thinking.
- Desenvolver produtos inovadores, utilizando o design thinking.
- Modelar soluções de alto valor agregado, por meio do uso da criatividade.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;

- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de jubramento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;
- II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e
- II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o

estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Engenharia de desenvolvimento de produtos	0 h	40 h	40 h
Design de produto	0 h	40 h	40 h
Concepção de Produtos: MVP - Produto Mínimo Viável, Business model Canvas, Personas	0 h	40 h	40 h
Desenvolvimento de produtos digitais	0 h	40 h	40 h
Design de Interfaces	0 h	40 h	40 h
Dinâmicas de inovação	0 h	40 h	40 h
Gestão minimalista: Métodos Ágeis, Design e Lean Thinking	0 h	40 h	40 h
Introdução UX/UI	0 h	40 h	40 h
Gestão de carreira	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360 h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. | Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim**

informativo Cybercentro Castelo Branco. Castelo Branco, 2014. Disponível em:
<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Engenharia de desenvolvimento de produtos

Ementa: Estudo dos princípios e etapas do processo de desenvolvimento de novos produtos. Análise de critérios fundamentais no desenvolvimento de novos produtos: competitividade, estilo, design, inovação e criatividade, questões ambientais, ciclo de vida do produto, engenharia simultânea. Estudo mão-na-massa do processo de criação de um novo produto e de seu planejamento e gerenciamento.

Competências e Habilidades:

- Vivenciar todo o processo de desenvolvimento de um produto, desde sua concepção até sua produção.
- Entender a importância do desenvolvimento de novos produtos.
- Escolher as técnicas e métodos mais adequados no desenvolvimento de novos produtos.

Conteúdo Programático 1: Processo de Desenvolvimento de Novos Produtos.

Conteúdo Programático 2: Importância de critérios como competitividade, inovação, design, estilo, criatividade, questões ambientais, ciclo de vida do produto e engenharia simultânea para a criação de novos produtos.

Conteúdo Programático 3: Planejamento e gerenciamento de novos produtos

Conteúdo Programático 4: Estudo de caso: criação e desenvolvimento de um novo produto.

Bibliografia Básica:

BACK, N.; OGLIARI, A.; DIAS, A.; SILVA, J. C. **Projeto Integrado de Produtos:** Planejamento, Concepção e Modelagem. Barueri: Editora Manole, 2008.

BAXTER, M. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos 3.ed. São Paulo: Blucher, 2011.

ROZENFELD, H. et al. **Gestão do Desenvolvimento de produtos**. Uma referência para a melhoria de processo. São Paulo: Saraiva, 2006.

SELEME, R.; PAULA, A. **Projeto de produto**: planejamento, desenvolvimento e gestão (Série Gestão Comercial). Curitiba: InterSaberes, 2013.

Bibliografia Complementar:

BARBOSA FILHO, A. N. **Projeto e desenvolvimento de produtos**. São Paulo: Atlas, 2009.

CARVALHO, M. A. **Inovação em produtos**: IDEATRIZ: uma aplicação da Triz: inovação sistemática na ideação de produtos. 2.ed. São Paulo: Blucher, 2017.

CRAWFORD, M.; BENEDETTO, A. **Gestão de Novos Produtos**. 11.ed. Porto Alegre:Grupo A, 2016.

SÁ, D.; COSTA, F. A. N.; MACHADO, S. A.; PRADO JÚNIOR, T. **Desenvolvendo novos produtos**: conceitos, etapas e criação. Curitiba: InterSaberes, 2017.

Disciplina: Design de produto

Ementa: Abordagem dos conceitos de *consumer centric design*, cocriação e *user experience* que são fundamentais em qualquer desenvolvimento de produto. Conceituação dos princípios do estilo, incluindo percepção visual de produtos, percepção do estilo, fatores sociais, culturais e comerciais. Fundamentação dos princípios da criatividade, da importância da criatividade, inspiração inicial, etapas da criatividade e brainstorming/brainwriting. Apresentação da metodologia para desenvolvimento de produtos e gestão de projetos: métodos tipo funil ou cascata (*water fall*). Elaboração de projeto conceitual, da concepção do estilo, análise das funções do produto, do ciclo de vida, de valores e estudo do processo do projeto conceitual. Abordagem sobre lançamento de produtos e propriedade intelectual.

Competências e Habilidades:

- Dominar as principais ferramentas do design de produto;
- Criar e conceituar novos produtos;

- Elaborar projetos conceituais de novos produtos.

Conteúdo Programático 1: Conceitos de *consumer centric design*, cocriação e *user experience*. Princípios do estilo: percepção visual de produtos, percepção do estilo, fatores sociais, culturais e comerciais. Princípios da criatividade: a importância da criatividade, inspiração inicial, etapas da criatividade e brainstorming/brainwriting.

Conteúdo Programático 2: Metodologia para desenvolvimento de produtos e gestão de projetos: métodos tipo funil ou cascata (*water fall*).

Conteúdo Programático 3: Projeto conceitual: o processo do projeto conceitual, concepção do estilo, análise das funções do produto, análise do ciclo de vida, análise de valores.

Conteúdo Programático 4: Lançamento de produtos e propriedade intelectual.

Bibliografia básica:

BAXTER, M. **Projeto de produtos: guia prático para o design de novos produtos**. 3.ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BURDEK, B. E. **Design: história, teoria e prática do design de produto**. 2.ed. São Paulo: Blucher, 2018.

HSUAN-NA, Tai. **Design Conceitos e Métodos**. 1.ed. digital. São Paulo: Blucher, 2017.

Bibliografia complementar:

CARVALHO, M. A. **Inovação em produtos**. Blucher, 1.ed. São Paulo: Blucher, 2010.

CRAWFORD, M.; BENEDETTO, A. **Gestão de Novos Produtos**. Tradução: Beth Honorato; Revisão Técnica: Altair F. Klippel. 11.ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

MORRIS, R. **Fundamentos de design de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

VELA, J. C. **Design do produto: as concepções de formação pela perspectiva de seus docentes**. 1.ed. São Paulo: Blucher, 2010.

Disciplina: Concepção de Produtos: MVP – Produto Mínimo Viável, *Business Model Canvas*, Personas

Ementa: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos. O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP). MVP, *Design Thinking* e validação de ideias. Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado. Fundamentos do *Business Model Canvas*. Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo. MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Competências e Habilidades:

- Compreender os fundamentos do MVP, *Business Model Canvas* e o conceito de Persona.
- Relacionar as técnicas de *Design Thinking* com a validação de ideias.
- Analisar as tendências do mercado e a viabilidade de novos produtos.
- Relacionar os princípios do MVP com as técnicas de e-Commerce e Marketing Digital.

Conteúdo Programático 1: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos.

Conteúdo Programático 2: O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP).

Conteúdo Programático 3: MVP, *Design Thinking* e validação de ideias.

Conteúdo Programático 4: Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado.

Conteúdo Programático 5: Fundamentos do *Business Model Canvas*.

Conteúdo Programático 6: Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo.

Conteúdo Programático 7: MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Bibliografia:

RIES, E., **A Startup Enxuta**. São Paulo: Editora Leya, 2012.

CAROLI, P. **Direto ao Ponto**: Criando produtos de forma enxuta. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

OSTERWALDER, A., **Business Model Generation**: Inovação Em Modelos De Negócios. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2011.

BROWN, T., **Desing Thinking**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017.

GROSSMAN, S., **Minimum Viable Product**: Master Early Learning and Develop an MVP with Scrum. Short Hills: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017.

Disciplina: Desenvolvimento de produtos digitais

Ementa: O que são e quais os formatos de produtos digitais. Formas de Trabalho no Mercado Digital. Identificação de Ideias e Oportunidades. Persona. Jornada de Compra do Cliente. Validação do Nicho de Mercado. Ciclo de Vida de produtos digitais. Análise da Concorrência. Precificação. Direitos Autorais. Registro. Como Vender os Produtos Digitais. Métricas para Medir o Sucesso dos Produtos Digitais. *Design Thinking*.

Competências e Habilidades:

- Distinguir os formatos de produtos digitais e as formas de trabalho;
- Identificar oportunidades de negócio e a persona. Ser capaz de validar o nicho de mercado escolhido e discernir sobre o ciclo de vida do produto;
- Analisar a concorrência, estabelecer preço de venda;
- Conseguir proteger seu produto digital por meio do registro;
- Compreender as principais métricas comumente utilizadas para avaliar o desempenho do produto;
- Utilizar o *Design Thinking* para o desenvolvimento de um produto digital.

Conteúdo Programático 1: O que são e quais os formatos de produtos digitais. Formas de Trabalho no Mercado Digital. Identificação de Ideias e Oportunidades.

Conteúdo Programático 2: Persona. Jornada de Compra do Cliente. Validação do Nicho de Mercado. Ciclo de Vida de produtos digitais.

Conteúdo Programático 3: Análise da Concorrência. Precificação. Direitos Autorais. Registro. Como Vender os Produtos Digitais.

Conteúdo Programático 4: Métricas para Medir o Sucesso dos Produtos Digitais. *Design Thinking* para o Desenvolvimento de Produtos Digitais.

Bibliografia Básica:

BROWN, Tim. **Design Thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

FAUSTINO, Paulo. **Marketing Digital na Prática:** como criar do zero uma estratégia de marketing digital para promover negócios ou produtos. São Paulo: DVS Editora, 2019.

LOH, Stanley. **Marketing Digital:** técnicas e ferramentas para analisar comportamentos, disseminar ideias e fazer ofertas personalizadas através de mídias digitais. 2. ed. Porto Alegre, 2018.

Bibliografia Complementar:

HOTMART. O que são Produtos Digitais e como Ganhar Dinheiro com Eles. Thais Bittencourt. 11/08/2020. Disponível em: < <https://blog.hotmart.com/pt-br/o-que-e-um-produto-digital/>>. Acesso em: 11 nov. 2020.

LARROSSA, Luciano. **Facebook para Negócios:** como vender através da maior rede social do mundo. São Paulo: DVS Editora, 2018.

SAULLO, Eldes. **150 Nichos Quentes:** Como identificar segmentos de mercado poderosos e lucrar com eles. São Paulo: Casa do Editor, 2015.

Disciplina: Design de Interfaces

Ementa: Conceitos de design de interface de usuário, User eXperience (UX) e usabilidade. Design thinking. Análise de contexto. Prototipação de design de interfaces de usuário. Design visual. Avaliação de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Competências e Habilidades:

- Compreender os princípios fundamentais do design de interface.
- Levantar e analisar as necessidades e questões relevantes para os usuários da solução sendo projetada.
- Desenvolver diagramas e representações dos elementos e requisitos do projeto com a ferramenta FIGMA.

- Prototipar interfaces para a solução em desenvolvimento

Conteúdo Programático 1: Fundamentos do design de interface de usuário, User eXperience e Usabilidade. Design Thinking. O uso do FIGMA.

Conteúdo Programático 2: Análise de contexto: identificação de problemas, ideação, análise de usuários, tarefas, dispositivos, ambientes e especificações de requisitos de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 3: – Prototipação: sketches, wireframes e design visual. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 4: Avaliação de usabilidade: avaliação heurística, avaliação baseada em modelos, teste de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Bibliografia Básica:

SOBRAL, Wilma. **Design de interfaces**. São Paulo: Érica, 2019.

SEGURADO, Valquiria (Org). **Projeto de Interface com o Usuário**. São Paulo: Pearson, 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/124143>)

JOÃO, Belmiro. **Usabilidade e interface homem máquina**. São Paulo: Pearson 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>)

Bibliografia Complementar:

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**: um guia para desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec, 2019.

FONSECA, Manuel. **Introdução ao design de interfaces**. Lisboa: FCA, 2017.

JOHNSON, Jeff. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. SL: Morgan Kaufmann Publishers; 3rd ed. 2020.

Disciplina: Dinâmicas de inovação

Ementa: Facilitar dinâmicas e conduzir atividades de cocriação com times multidisciplinares, colaboração, experimentação, promover a melhoria contínua, Design Sprint, Design Thinking.

Competências e Habilidades:

- Aprender como estruturar uma dinâmica;
- Aprender como facilitar dinâmicas em grupo;
- Entender os benefícios de compartilhar conhecimento em grupo;
- Aprender as dinâmicas do Design Sprint;
- Aprender as dinâmicas do Design Thinking;
- Entender quais dinâmicas podem ser usadas para determinados cenários do desenvolvimento de um produto.

Conteúdo Programático 1: Boas práticas e papéis para facilitação de dinâmicas.

Conteúdo Programático 2: Como estruturar uma dinâmica.

Conteúdo Programático 3: Tipos de dinâmicas.

Conteúdo Programático 4: Design Thinking e Design Sprint.

Bibliografia Básica:

BROWN, Tim. **Design Thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2017.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden; GOTTLIEB, Andrea.

Sprint. O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2019.

CHIARA, Andressa. **O Produto Ágil: Testando Hipóteses**: Um guia sucinto para (in)validar produtos em um ambiente de agilidade. 1. ed., e-book, 2018.

Bibliografia Complementar:

CAROLI, Paulo. **Lean Inception**: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo. 1. ed. Porto Alegre-RS: Editora Caroli, 2018.

Disciplina: Gestão minimalista: Métodos Ágeis, Design e Lean Thinking

Ementa: Compreensão da relevância e aplicação da gestão minimalista, através das abordagens de Design Thinking, Lean Thinking e Métodos Ágeis.

Competências e Habilidades:

- Compreender a importância de novas abordagens dentro do contexto empresarial;
- Conhecer as principais metodologias relativas a gestão minimalista;
- Aplicar as metodologias de forma apropriada em sua realidade profissional;
- Saber tomar decisões em relação as escolhas das melhores técnicas e instrumentos de gestão.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: O que é gestão minimalista.

Conteúdo Programático 2: *Design Thinking*.

Conteúdo Programático 3: Lean Thinking.

Conteúdo Programático 4: Métodos Ágeis.

Bibliografia básica:

AMARAL, D. C.; CONFORTO, E. C.; BENASSI, J. L. G.; ARAUJO, C. **Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores**. São Paulo: Saraiva, 2011.

BROWN, TIM. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Campos, 2010.

MALONE, MICHAEL S.; ISMAIL, SALIM; VAN GEEST, YURI. **Organizações exponenciais: Por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito)**. Alta Books; 1ª edição, 2019.

MCKEOWN, GREG. **Essencialismo: A disciplinada busca por menos.** Editora Sextante; 1ª edição, 2015.

RIES, ERIC. **A startup enxuta: Como usar a inovação contínua para criar negócios radicalmente bem-sucedidos.** Editora Sextante; 1ª edição, 2019.

Bibliografia complementar:

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design Thinking: S.M. ação ou prática de pensar o design.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

CAROLI, PAULO. **Lean Inception: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo.** Editora Caroli; 1ª edição, 2019.

DWECK, CAROL S. **Mindset: A nova psicologia do sucesso.** Objetiva; 1ª edição, 2017.

MELO, A.; ABELHEIRA, R. **Design Thinking & Thinking Design - Metodologia, Ferramentas e Uma Reflexão Sobre o Tema.** São Paulo: Novatec, 2015.

ROCHA, RODRIGO FERREIRA DA. **Sem. Sistema de Estratégia Minimalista.** HSM, 2018.

SUTHERLAND, J. **Scrum: A arte de fazer o trabalho na metade do tempo.** São Paulo: Casa da palavra, 2016.

Disciplina: Introdução UX/UI

Ementa: Ergonomia, Usabilidade, História do UX, Princípios do design, Processos e Metodologias, Inovação, Pesquisa, Importância do *design* centrado no usuário, Design Thinking.

Competências e Habilidades:

- Aprender a história por trás das disciplinas de UX;
- Entender o que é *design*;
- Entender a importância do desenvolvimento centrado no usuário;
- Saber quais são as principais ferramentas e metodologias no processo de *design* centrado no usuário.

Conteúdo Programático 1: Introdução a UX e Design de produtos.

Conteúdo Programático 2: Noções básicas de Usabilidade.

Conteúdo Programático 3: Metodologias de pesquisas.

Conteúdo Programático 4: Inovação e Design Thinking.

Bibliografia Básica:

- KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2014.
- BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2017.
- NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Anfi-teatro, 2006.

Bibliografia Complementar:

- NORMAN, Donald A., **Design emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. 1. Ed. Rio de Janeiro-RJ: Rocco, 2008.
- LOWDERMILK, Travis, **Design Centrado No Usuário**: Um Guia para o Desenvolvimento de Aplicativos Amigáveis. 1. ed. São Paulo-SP: Novatec, 2013.
- ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer, **Design de Interação**: Além da Interação Humano-Computador, 3. ed. São Paulo-SP: Bookman, 2013.

Disciplina: Gestão de Carreira

Ementa: Esta disciplina deve abordar os conhecimentos relacionados à Gestão de Carreira e as dimensões ligadas a evolução do trabalho no mundo contemporâneo. Mais especificamente trata dos seguintes temas: Área de atuação profissional. Papel do profissional no cenário atual e as implicações desse papel na formação profissional. Condições atuais do mercado de trabalho no Brasil e suas implicações. Estratégias de evolução de trabalho. Autoconhecimento. A carreira e suas fases de desenvolvimento. Planejamento de carreira e plano de ação para busca dos objetivos pessoais e profissionais.

Competências e Habilidades:

- Capacitar o estudante na gestão da sua própria carreira profissional, identificando objetivos de longo prazo (função que almeja) na sua trajetória profissional, bem como as competências e comportamentos necessários, para o alcance dos seus objetivos de carreira;
- Mostrar a importância de uma atitude protagonista para o sucesso na carreira;
- Habilitar o leitor (aluno de qualquer área do conhecimento) ao planejamento estratégico da sua carreira, visando obter as competências, habilidades e as atitudes necessárias ao desenvolvimento da sua carreira.

Conteúdo Programático 1: Contexto. Dados do mercado de trabalho no Brasil. Cultura Brasileira nas Organizações. Visão Internacional e Grandes Tendências. O futuro do trabalho. Carreira em T.

Conteúdo Programático 2: Identidade. Vocação, Paixões, Comportamentos, Talentos, Missão Profissional.

Conteúdo Programático 3: Desenvolvimento. Competências técnicas. Competências Comportamentais. Skills que o mercado exige. Sugestões Práticas de dilemas comuns.

Conteúdo Programático 4: Mostrar o Trabalho. Empregabilidade e Networking. Como crescer na carreira. Como utilizar a marca pessoal como recurso para vender o seu trabalho. Como utilizar as redes para propagar o que você faz.

Bibliografia Básica:

DUTRA, Joel Souza (Org.). **Gestão de carreira na empresa contemporânea**. São Paulo: Atlas, 2010.

DUTRA, Joel Souza. **Administração de Carreira**. São Paulo: Atlas, 2006.

MOGGI, Jair; BURKHARD, Daniel. **Assuma a direção de sua carreira**. São Paulo: Negócios, 2003.

EPSTEIN, David. **Porque os generalistas vencem em um mundo de especialistas**. São Paulo: Globo Livros, 2020.

VELOSO, Elza Fátima Rosa. **Carreiras sem fronteiras e transição profissional no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2012.

Bibliografia Complementar:

ASHER, Donald. **How to Get Any Job, Second Edition**: Career Launch and Re-Launch for Everyone Under 30 (or How to Avoid Living in Your Parents' Basement). Berkeley: Ten Speed Press, 2011.

BALASSIANO, Moisés; COSTA, Isabel de Sá A. **Gestão de carreiras**: dilemas e perspectivas. São Paulo: Atlas, 2012.

BOLLES, Richard N. How to find your mission in life? Toronto: **Ten Speed Press**, 2001.

BOCK, Laszlo. **Um novo jeito de trabalhar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

BUCKINGHAM, Marcus; CLINTON, Donald O. **Descubra seus pontos fortes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

BURNETT, Bill; EVANS, Dave. **O Design da sua vida**. São Paulo: Rocco, 2017.

GALDINI, Danilca; MAGLIOCCA, Renata; ESTEVES, Sofia. **Carreira**: você está cuidando da sua? Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2011.

GUILLEBEAU, Chris. **Nasci Para Isso** - Como Encontrar O Trabalho Da Sua Vida. São Paulo: Companhia das letras, 2017.

IBARRA, Hermínia. **Identidade de carreira**: A experiência é a chave para reinventá-la. São Paulo: Gente, 2009.

MEYER, Erin. **A Regra é Não Ter Regras**: A Netflix e a Cultura da Reinvenção. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

LEPERE, Nicole. **How to do the work**. New York, 2021.

TEPERMAN, Joseph. **Anticarreira**: O Futuro do Trabalho, o Fim do Emprego e do Desemprego. São Paulo, 2019.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

