# Conheça a ementa completa do programa UX/IA Unicórnio 2.0

**Carga Horária:** 120h em vídeos na trilha principal, 200h de experiência completa com conteúdos e desafios. Mais de 300h de gravações de aulas ao vivo e análises de portfólio.

**Formação em UX oficialmente reconhecida pelo MEC em 2025 com prova de certificação.**

Destaque-se dos outros cursos superficiais.

# Sobre o Instrutor

**Leandro Rezende é Senior UX Designer atuando como Lead UX Researcher na TrustArc**, uma empresa de gestão de privacidade de dados do Vale do Silício com clientes como Forbes, Oracle, Microsoft e Formula 1.

Com mais de 60.000 alunos e satisfação superior a 90% em seus cursos, é autor do Best Seller "UX e Design Thinking: Experiência do Usuário nos Negócios" com alunos em mais de 60 países, autor do Programa UX Unicórnio e autor e coordenador da primeira Pós-Graduação em UX Research, Operações de Pesquisa e Liderança em Design do país.

Formado pela Universidade de Brasília e MBA Governança e Gestão de TI, ao longo dos últimos 17 anos especializou-se em Experiência do Usuário, Desenvolvimento web Front-end e Gestão.

Coleciona mais de 20 certificações internacionais em UX acreditadas pela NN/g Nielsen Norman Group, a mais reconhecida instituição de pesquisas com usuários do mundo - UXMC Master Certificate com especialidade em Interaction Design, UX Research e UX Management. Também detém certificações internacionais em TI como ITIL Foundation, ITIL OSA, ITIL RCV, COBIT, CSM, ISO 20k e SAFe Agilist.

Participou da construção de mais de 100 sites e sistemas no Brasil e no Exterior e, nesse tempo, co-fundou/trabalhou em 9 Startups, algumas delas apoiadas pelas aceleradoras Startup Farm, Y Combinator, Oxigênio e Plug and Play.

Participa como mentor em eventos de empreendedorismo como Startup Weekend e Colmeia da Inovação (setor público). É colaborador do IxDA Brasília (Interaction Design Association) e já passou por empresas como Accenture, Globo e STF.

# Conteúdo programático

O Programa UX Unicórnio é 100% focado em formar profissionais — e não apenas ensinar técnicas. Centenas de alunos têm conquistado novas posições no mercado mesmo vindo de áreas do Direito, Psicologia, Jornalismo, dentre outras. Apesar de ser um curso de Design, foi projetado para qualquer profissional que trabalha com inovação.

O Programa UX Unicórnio é 100% focado em formar profissionais — e não apenas ensinar técnicas. Centenas de alunos têm conquistado novas posições no mercado mesmo vindo de áreas do Direito, Psicologia, Jornalismo, dentre outras. Apesar de ser um curso de Design, foi projetado para qualquer profissional que trabalha com inovação.

## Módulo Pônei

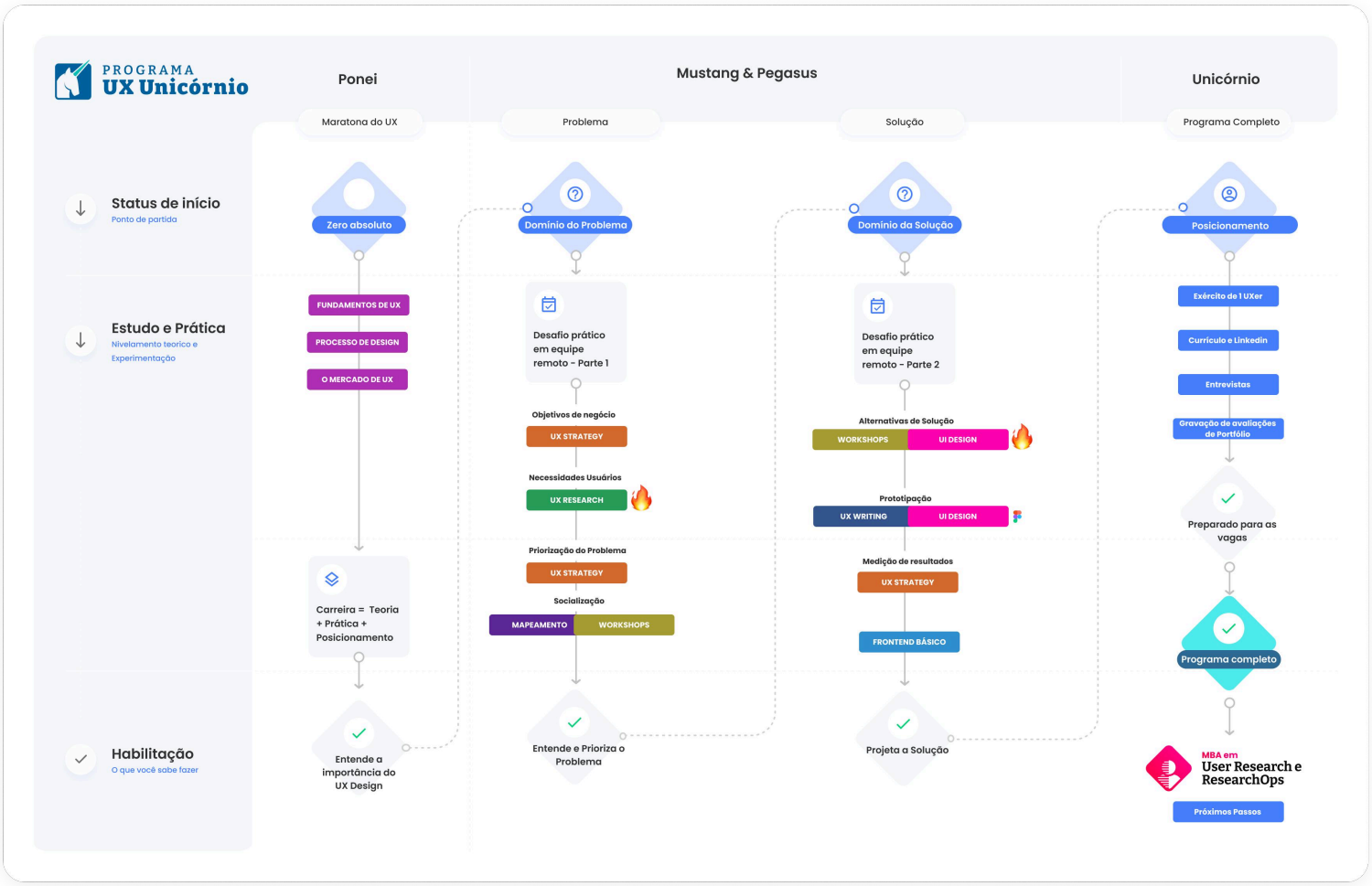
A aluno sai do absoluto zero e entende a importância do design nos resultados das organizações e nunca mais pensará em inovação da mesma forma.

## Módulo Mustang

O aluno resolve seu primeiro desafio de design com foco nos usuários, pesquisando com pessoas reais e projetando uma solução para criar um case profissional de UX Design.

## Módulo Pegasus

Conjunto de 7 temáticas aprofundando nas especialidades mais necessárias e requisitadas para um trabalho de excelência em UX Design como design de interfaces, estratégia, pesquisa, mapeamento de experiências, escrita para usuários, facilitação de workshops e desenvolvimento frontend.




Ver jornada ampliada →

# Módulo Pônei

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** Entender o mercado de UX Design, o propósito da profissão e solucionar um problema de design na prática. Entender a nova estratégia de ensino e os primeiros passos no aprendizado

---

### 1 - Manual de sobrevivência

Aulão ao vivo inaugural na primeira semana

**1.1** Como acessar a comunidade de discussão

**1.2** Como baixar materiais de apoio como ebook, audiobook e notion com inúmeras referências para você aprofundar nos estudos

### 2 - Introdução à Carreira

**2.1** A importância da Teoria, Prática e Posicionamento

**2.2** Níveis Júnior, Pleno e Senhor

**2.3** Mercado, Salários e Oportunidades

**2.4** Habilidades mais requisitadas no mercado

**2.5** Desafio Prático introdutório

**2.6** Estratégia de ensino - Teoria, Prática, Posicionamento

### 3 - Mapa da Carreira

Análise de 1000 vagas mostrando os padrões de disciplinas mais requisitadas do mercado

# Módulo Mustang

**Carga horária: 12 horas**

**Objetivo:** Entender conceitos fundamentais de UX Design, escolher seu desafio, formar o grupo e iniciar o aprendizado prático. Módulo com conteúdos exclusivos do MBA em User Research, Operações de Pesquisa e Liderança.

---

## 4 - Conceitos Fundamentais Aulas MBA

**1.1** Interfaces, Usabilidade e UI Design - Design de Interfaces
**1.2** Inovação, UX Design e Retorno de Investimento
**1.3** Tipos de Clientes, CX, Design de Serviço, Empatia e Alteridade
**1.4** Diferença entre Usuário, Cliente, Cliente do Cliente
**1.5** Design de Serviço

## 5 - Esquentando os Motores com Lápis e Papel

**2.1** Template para desenhar
**2.2** Textos e Conteúdos, Elementos de Tela e Outros Componentes, Fluxos de Usuários, Anotações, Ícones
**2.3** Exercício Prático começando pelo papel
**2.4** Preparando teste com usuário
**2.5** Primeiro contato com UI Design

## 6 - Discovery e análise do problema antes do visual Aulas MBA

**3.1** Discoveries, Solutioneering e Problemas mal definidos
**3.2** Design Thinking, Problemas bem definidos
**3.3** Cenários de descoberta (features, produtos, regulações etc)
**3.4** Tempo de Discovery, Entrevistando Stakeholders e Estudo de Caso

**3.5** Definição de problemas e objetivos
**3.6** Papéis na descoberta
**3.7** Estudo de caso: Plano de Discovery

## 7 - Tipos de Pesquisa e Exemplos Práticos Aulas MBA

**3.1** Pesquisas qualitativa e quantitativa
**3.2** Pesquisas comportamentais e atitudinais
**3.3** Fases de aplicação das pesquisas
**3.4** Tipos de pesquisas mais comuns
**3.5** Estudo de caso e exemplos práticos selecionados
**3.6** Pesquisas remotas ou presenciais
**3.7** Pesquisas moderadas e não moderadas
**3.8** As quatro principais etapas da pesquisa
**3.9** Projetos, Produtos e Funcionalidades
**3.10** HMW, Hipóteses e ROI

## 8 - Vieses cognitivos que atrapalham as pesquisas Aulas MBA

**5.1** Como funciona a mente humana
**5.2** O que é um viés cognitivo
**5.3** 10 vieses mais comuns em pesquisas - Confirmation Bias, Anchoring Bias, Framing, Social Validity, Serial-Position Effect, Comparison Bias, Dunning Kruger Effect, Clever Hans Effect, Implicit bias, False consensus Effect, Acquiescence Bias

## 9 - Escolha do desafio, ferramentas e formação de equipes

**8.1** Slack, Trello Mural, Google Drive, Medium, UX Folio

## 10 - Entendendo o processo básico de solução de desafio de design

**9.1** Espaço do Problema
**9.1.1** Problema e Objetivo de Negócio
**9.1.2** Problema e Contexto do Usuário
**9.1.3** Priorização do Problema
**9.2** Espaço da Solução
**9.2.1** Priorização da melhor alternativa de solução
**9.2.2** Prototipação
**9.2.3** Avaliação somativa (summative)
**9.3** Posicionamento na carreira
**9.2.4** Exemplo de case de portfólio
**9.2.5** Site de portfólio de talentos com dezenas de exemplos de destaque
**9.2.6** Abrindo a caixa preta dos critérios de avaliação do UX Unicórnio

# Módulo Pégasus UX Strategy Parte I

**Carga horária: 5 horas**

**Objetivo:** Ensinar sobre os objetivos de negócio, gestão de stakeholders e compreender como UX Design se aplica nas metodologias ágeis.

---

### 11 - Estratégia e UX

**1.1** Roadmaps Responsivos
**1.2** Importância da definição dos objetivos de negócio

### 12 - Planejamento de Negócio

**2.1** Proposta de valor
**2.2** Business Model Canvas
**2.3** Value Proposition Canvas

### 13 - Retorno de Investimento e Patrocínio

**3.1** ROI de UX
**3.2** Mapeamento de Stakeholders
**3.3** Patrocínio e priorização

### 14 - Como funcionam as metodologias ágeis

**6.1** O mundo da tecnologia, MVPs e SCRUM
**6.2** Dinâmica de Retrospectiva
**6.3** A importância do Roadmap de Releases

### 15 - Reuniões produtivas e LDJ para Facilitação entre Equipes

# Módulo Pegasus UX Research

**Carga horária: 16 horas**

**Objetivo:** Aprofundar nas principais técnicas de pesquisa desde o planejamento e execução até seleção de participantes, análise e relatório.

---

**1 - Planos de Pesquisa** (com Raquel Bernabó, Senior Researcher na Thoughworks) Aulas MBA
**5.1** Montando um plano
**5.2** Estudo de caso
**5.3** Matriz CSD

**2 - Pesquisas Secundárias** (com Elenay Oliveira, Senior Researcher na NuvemShop) Aulas MBA
**2.1** Fontes dados (dados desagregados, agregados, revisão bibliográfica, dados individuais, categorizados e interpretados)
**2.2** Expansão do conhecimento vs Viés de distanciamento da realidade
**2.3** Vantagens e Desvantagens do Método
**2.4** Processo do planejamento à execução (objetivo, busca, coleta, classificação e síntese, análise, documentação e construção de resultados)

**3 - Questionários Survey** (com Pedro Vargas, Lead UX Researcher na Warren) Aulas MBA
**3.1** Perguntas de pesquisa e perguntas de questionário
**3.2** Amostra probabilística, não-probabilística e População
**3.3** Erros e boas práticas
**3.4** Leis e normas
**3.5** Ferramentas
**3.6** Polvo Survey e Diagrama de Erro Total de Survey
**3.7** Recrutamento (esforço, recompensa e confiança)
**3.8** Limpeza de dados
**3.9** Análise das respostas
**3.10** Apresentação dos resultados

**4 - Testes de Usabilidade** (com Raquel Bernabó, Senior Researcher na Thoughworks) Aulas MBA

**4.1** Tipos de Perguntas de Pesquisa respondidas por Testes de Usabilidade
**4.2** Tipos de interfaces que podem ser testadas
**4.3** Tarefas de teste de usabilidade
**4.4** Definição de objetivos e priorização de perguntas de pesquisa
**4.5** Seleção de participantes
**4.6** Operações de teste e plano de teste de usabilidade
**4.7** Anatomia de tarefas
**4.8** Tipos de perguntas pós-tarefa
**4.9** Como priorizar e ordenar tarefas
**4.10** Questionários pós-tarefa e pós-teste
**4.11** Estrutura de roteiro de teste
**4.12** Posturas de moderador e observador
**4.13** Análise de teste de usabilidade
**4.14** Como entregar um relatório de teste de usabilidade

**5 - Entrevistas em Profundidade** (com Raquel Bernabó, Senior Researcher na Thoughworks) Aulas MBA

**5.1** Quando fazer entrevistas?
**5.2** Tipos de entrevista (estruturada, semi estruturada e não estruturada)
**5.3** Entrevista remota x presencial
**5.4** Estrutura do roteiro
**5.5** Tipos de pergunta
**5.6** Como elaborar perguntas
**5.7** Perguntas a evitar
**5.8** Entrevista piloto
**5.9** Dicas de condução

**6 - Pesquisas Longitudinais e Estudo Diário** (com Luccas Oliveira, Senior Researcher no Mercado Livre) Aulas MBA

**6.1** Pesquisa transversal, longitudinal, estática e temporal
**6.2** Tipos de amostragem, coorte, painel e tendência
**6.3** Impacto de dados em marcas e produtos, fatores de mudança e métricas
**6.4** Hábitos, engajamento, jornadas, interseção entre canais
**6.5** Momentos de pesquisa longitudinal
**6.6** Big data e estudos longitudinais
**6.7** Prós e contra (tempo, custo, sincronia com entregas)
**6.8** Combinação de métodos (diários, entrevistas e testes)
**6.9** Estimativas e modelos de tabulação

**6.10** Impacto do estudo e expectativas de stakeholders
**6.11** Recrutamento e engajamento (confiabilidade, articulação, incentivos, contato sem vieses)
**6.12** Fatiamento de entregas e sincronia com backlog

## 7 - Outras Técnicas - Visão Geral

**7.1** Eye
**7.2** Eye Tracking
**7.3** Análise de cliques
**7.4** Teste A/B
**7.5** Teste de Intenções
**7.6** Feedback de Clientes
**7.7** Questionários de Interceptação
**7.8** Estudos de Diário
**7.9** Questionários / Survey
**7.10** Cardsorting
**7.11** Desejabilidade
**7.12** Teste de conceito
**7.13** Design Participatório

## 8 - Seleção de Participantes, Análise e Relatórios

Aulas MBA

(com Raquel Bernabó, Senior Researcher na Thoughworks)

**8.1** Perfilamento, definição e priorização de características, perfis a evitar
**8.2** Formas de encontrar o participante e Quantos participantes recrutar
**8.3** Bonificação de participantes
**8.4** Insight, Debriefing, Documentação, Padrões, Códigos
**8.5** Mapa de afinidades, Softwares para análise
**8.6** Formas de colaboração na análise e Ferramentas de análise (e entrega)
**8.7** O que evitar

# Módulo Pégasus UX Strategy — PARTE 2 de 2

**Carga horária: 2 horas**

**Objetivo:** Entender como realizar a priorização de problemas a serem resolvidos.

---

**1 - Avaliação de produtos digitais**

**1.1** O que são métricas e sua importância em UX
**1.2** Lagging e Leading Indicators
**1.3** High Tempo Testing
**1.4** Métricas de vaidade
**1.5** KPI
**1.6** NPS
**1.7** CTR e Funil de conversão
**1.8** Usuários ativos e Matriz de Cohort
**1.9** LTV e CAV
**1.10** Churn rate
**1.11** Baseline

**2 - Métricas HEART para medir Experiência do Usuário**

**2.1** Felicidade
**2.2** Engajamento
**2.3** Adoção
**2.4** Retenção
**2.5** Sucesso nas tarefas

**3 - Métricas AARRR para Produtos Digitais**

**3.1** Aquisição
**3.2** Ativação
**3.3** Retenção
**3.4** Recomendação
**3.5** Receita

**4 - Métricas de Equipe e OKRs**

# Módulo Pegasus Mapeamento e Facilitação

**Carga horária: 5 horas**

**Objetivo:** Entender como mapear jornadas, necessidades, criar relatórios e analisar dados e aprofundar nas principais técnicas do mercado para promover a colaboração de equipes, sair da ideia a uma solução testada com usuários em apenas uma semana.

---

**1 - Por que mapear experiências?**

**1.1** Benefícios do Mapeamento
**1.2** Mapeamento de usuários
**1.3** Mapeamento de empresas
**1.4** O Case da Amazon Go
**1.5** Cadeia de Valor Parte 2 - Case do STF
**1.6** Mapeamento simplificado
**1.7** Plano de mapeamento

**2 - Momentos da Verdade**

**2.1** Momento da verdade
**2.2** Momento Zero da verdade

**3 - Os Principais Mapeamentos**

**3.1** Personas
**3.2** 5 passos para mapear jornadas
**3.3** Jornadas: Lentes, Tarefas e Oportunidades
**3.4** Service Blueprint: Frontstage e Backstage
**3.5** Live: Exemplo prático de Jornada Nielsen Norman Group
**3.6** Live Top Cases com os alunos: Jornada do Usuário e do Ciente

**4 - Mapeamento para Websites ou Apps**

**4.1** Fluxo de Usuário, Sitemaps e Golden Path

**5 - Desafio Persona e Jornada**

**5.1** Mini case Persona
**5.2** Mini case Jornada

**6 - Encerramento**
**6.1** Não é pelo artefato, é pelo alinhamento

**7 - Importância dos Workshops**
**7.1** Introdução ao módulo de Workshops
**7.2** Colaboração é sucesso
**7.3** Workshop é organização
**7.4** O poder do quebra gelo

**8 - Sprint 2.0**
**8.1** O que é a Sprint 2.0?
**8.2** Preparação da Sprint
**8.3** Dia 1 - Apresente o resumo
**8.4** Dia 1 - Alinhamento do desafio
**8.5** Dia 1 - Definição da meta, obstáculos e alvo da jornada
**8.6** Dia 1 - Produção de soluções
**8.7** Dia 2 - Priorização da solução
**8.8** Dia 2 - Preparação de testes com usuários
**8.9** Dia 3 - Prototipação
**8.10** Dia 4 - testes com usuários
**8.11** Encerramento Sprint 2.0

**9 - Lightning Decision Jam**
**9.1** Abertura
**9.2** Meu primeiro LDJ
**9.3** Tirando da defensiva
**9.4** Problemas sob vários ângulos
**9.5** Priorização
**9.6** Transformando problemas em desafios
**9.7** Definindo soluções
**9.8** Pré-priorização de soluções
**9.9** Priorização em grupo de soluções
**9.10** O que vai para o plano de ação
**9.11** Próximos passos

# Módulo Pégasus UX Writing

**Carga horária:  5 horas**

**Objetivo:** Aprofundar em técnicas para selecionar as melhores palavras para criar interfaces fáceis de entender, fáceis de usar e que ajudam os usuários a atingirem seus objetivos com satisfação e assertividade.

---

**1 - UX Writing — Content First**

**2 - Microcopy e Melhor Leiturabilidade**

**2.1** Momento Zero da verdade
**2.2** Primeiro momento da verdade
**2.3** Segundo momento da verdade

**3 - Introdução ao UX Writing**

**3.1** Objetivos do UX Writing
**3.2** Objetivos do Microcopy
**3.3** Objetivos do Content Strategy
**3.4** Boas práticas vs Pesquisas

**4 - Ferramentas de UX Writing**

**4.1** Desk research de conteúdo
**4.2** Guia de recomendações
**4.3** Análise de palavras
**4.4** Auditoria e Guia de recomendações
**4.5** Vocabulários de personas
**4.6** Mapa da empatia com foco em UX Writing
**4.7** Mapa de jornada com foco em UX Writing
**4.8** Wireframes e Lorem Ipsum
**4.9** Microcopy canvas
**4.10** Cardsorting
**4.11** Tree Testing

**5 - Tom de Voz**
**5.1** 4 dimensões do Tom de Voz
**5.2** Como criar Tom de Voz

**6 - Heurísticas de Conteúdo**
**6.1** Heurísticas universais
**6.2** Botões
**6.3** Títulos
**6.4** Descrições
**6.5** Estados vazios
**6.6** Rótulos
**6.7** Controles
**6.8** Formulários
**6.9** Auto preenchimento de campos
**6.10** Textos Transacionais
**6.11** Diálogo e Confirmação
**6.11** Notificações e Tooltips
**6.12** Mensagem de Erros
**6.13** Onboarding
**6.14** Dashboards
**6.15** E-mails de aplicações

**7 - Fechamento**
**7.1** Acessibilidade dos textos
**7.2** Trabalhando feedbacks

# Módulo Pégasus UI Design e Figma 2025

**Carga horária: 35 horas**

**Objetivo:** Aprender os processos de design de interfaces, melhores práticas visuais e criação de guias de estilos na prática. Aprender princípios e uso da ferramenta de prototipação Figma, uma das mais populares no mercado atualmente.

---

**1 - Aquecimento: o que é Design de Interfaces**

A Tradição UX Unicórnio

Ferramentas, Processos e Repertório

Relembrando as diferenças entre UX e UI Design

01. UX, UI, Usabilidade, Acessibilidade, CX, Inovação

02. Dicas e Cuidados ao Buscar Referências

03. Live mão na massa usando referências na prática (Redesign de alunos)

Trailer - Agora o curso começa de verdade

Figma Gratuito

**2 - Acabou o medo de inovar - Usando Lápis e Papel**

Lápis, Papel e Formas Geométricas

Seus primeiros rabiscos com 10 apps famosos

Protótipos em Papel com vida do Spotify

Instalando Figma e Importando arquivos

Prototipando TikTok no Figma

Prototipando Airbnb no Figma - Elevando a barra

Como o papel ajuda o designer

Decompondo Spotify e Youtube

Atomic Design e Guias de Estilos

Ilustração de imagens e ícones avançada em UX

**3 - Figma - App Nubank e overview da ferramenta**

Instalando o Figma Web e Desktop
Download dos arquivos desse projeto
Canvas, Camadas, Ferramentas e Propriedades
Frames - Smartphone, Tablet ou Desktop
Move - Manipulando Camadas
Formas, Pen Tool, Pencil e Texts
Canvas - Orientação, alinhamento e organização de camadas
Grupos e manipulação interna
Introdução aos grids e snap to grid
Comentários e Mini revisão
Redimensionamento de imagens e preparação da referência
Identificação e replicação de cores, espaços e tamanhos
Criando o primeiro componente
Ampliando uso de componentes identificando elementos similares
Constraints nos componentes - Travando espaçamentos
Constraints responsivas
Organizando os componentes (iniciando uma biblioteca)
Propriedades de textos
Organizando os componentes (continuando a biblioteca)
Componentes dentro de componentes - Cards
Fixed position scroll e revisão de constraints
Preview do trabalho na tela do celular
Organizando camadas e páginas
Introdução ao autolayout
Rolagem Horizontal
Grids de 8 pontos, Box Model e Plugin de Vetorização - Parte 1

**4 - Figma - Feature Site Land Rover - Responsividade e recursos avançados**

Download Projeto Landrover no Figma
Grids de 8 pontos, Box Model e Plugin de Vetorização - Parte 2
Organizando Componentes
Componentes Interativos e Propriedades de Textos, Formas e Efeitos Parte 1
Componentes Interativos e Propriedades de Textos, Formas e Efeitos Parte 2

**5 - Figma - Dark UI Dashboard - Gráficos e Posicionamento**

Referências visuais para dashboards

Gráficos de pie, donut, line e bar

Fill container, Hug Contents e Absolute position

**9 - Figma - Flo - Protótipos**

Criando o app Flo

Protótipo Flo - Criando interações

Protótipo Flo - Transições de Animações

**10 - Novidades Config2023 com Mercado Livre, Ikea e Amazon**

Faça upgrade gratuito do Figma (obrigatório para protótipos)

Como aplicaremos a teoria no mundo real

Download do arquivo de exercícios e gabarito

Mudanças na interface

AutoLayout Wrap, Reisizing Max e Min (Mercado Livre)

Tipos de Variáveis / Variables

Aplicando Variáveis

Design Tokens - Visão Geral

Modes

Protótipo Avançados

Condicionais de protótipos

Planejando Interações de carrinho (Amazon)

Prototipando variantes como variáveis

Identificando problemas e ajustando (a vida como ela é)

Variable Modes (Ikea)

Interação para alterar telas

Criando seções para apresentar modos

Dev Mode - Visão Geral

Comparação de Versões

Component Playgrounds

Documentação

Plugins

Comunicação síncrona e assíncrona

Figma para VSCode

**11 - Bônus MBA - Usabilidade e a Mente Humana** Aulas MBA

Introdução
Percepção Visual e Gestalt
Atenção, Memória, Familiaridade e Aesthetic Usability Effect
Heurísticas de Nielsen
As leis de UX
Trends Padrões emergentes e motivadores humanos
Cores - Princípios (light e dark mode)
Cores - Teoria e Acessibilidade
Cores - Aplicações em produtos e guias de estilos
Cores - Configurando o Design System no Figma
Tipografia - Princípios
Tipografia - Aplicações em produtos
Tipografia - Configurando o Design System no Figma
Botões - Princípios
Botões - Configurando o Design System no Figma
Formulários - Princípios
Formulários- Aplicações em Produtos
Formulários - Configurando o Design System no Figma
Plugin Starprops para documentação de styleguide e nova ferramenta de Widget do Figma

**12 - Repertório de Telas, Componentes e Design Systems**

Componente - Elementos de Controle
Componente - Barra de Controle
Componente - Imagens
Componente - Overlays
Componente - Itens de Visualização
Aumentando o repertório com tipos de telas
Telas - Celebração
Telas - padrões de dados
Telas - Página de Conteúdo
Telas - Página de redes sociais
Telas - Comunicação
Telas - Ações Comuns
Telas - E-Comerce
Telas - Onboarding

Telas - Outros padrões Úteis
Material Design 3? 4? 5? Prepare-se para a evolução
Aumentando Repertório com Design Systems

**13 - Wireframes**
Fundamentos de nível de fidelidade
Referências para wireframes
Wireframes de Vieses com Richard Jesus - UX Manager Pipedrive Estônia

**14 - Processo de Design com clientes**
Do contrato ao Handoff

**15 - Desafio com cliente - abrindo as dicas que dei para os participantes**
O que é esse módulo?
Introdução ao desafio
Dicas para revisão final
Apresentações para o cliente

**16 - Novidades Config2024!**
Figma AI Rouba Empregos?
O que mudou no Figma 2024
Arquitetura da Informacao e Novo Autolayout
Figma AI - Criar Designs do Zero
Figma AI - Prototipos automáticos
Figma AI - Renomear Camadas
Figma AI - Pesquisa por Imagem e Remover Background
UI Kits Nativos IOS Material Design e Kit Feito pelo Figma
Figma Slides
Encerramento

# Módulo Pégasus Frontend Básico

**Carga horária:  5 horas**

**Objetivo:** Dar uma visão geral sobre HTML5, CSS3, como funciona a internet e dar ao aluno a compreensão necessária para entender sobre viabilidade técnica na hora de projetar soluções visuais.

---

**1 - Como funciona a Internet**

**1.1** Manipulando aplicações no navegador
**1.2** Entre o servidor e o computador
**1.3** Ux e otimização de performance
**1.4** Diferença Frontend e Backend
**1.5** Entendendo o WWW
**1.6** Primeiro contato com HTML, CSS e JS
**1.7** Browsers e Compatibilidade

**2 - HTML 5**

**2.1** HTML sem semântica
**2.2** HTML com semântica
**2.3** Como aplicar HTML e principais tags

**3 - CSS 3**

**3.1** Como aplicar CSS e principais propriedades

**4 - Bootstrap Básico - Framework JS**

**5 - Materialize Básico - Framework JS**

**6 - Criação de uma página HTML + CSS + Materialize na prática**

# Módulo Posicionamento de Carreira

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** Ensinar como se posicionar no mercado para chamar a atenção dos recrutadores e conquistar vagas.

---

**1 - Currículo**

**1.1** Estruturação do currículo
**1.2** Apresentação do currículo
**1.3** Método C.A.R.

**2 - Linkedin**

**2.1** O que colocar
**2.2** O que NÃO colocar
**2.3** Privado ou aberto?
**2.4** Como gerar conteúdo de qualidade

**3 - Portfólio**

**3.1** Estruturação do portfólio
**3.2** Apresentação do portfólio
**3.3** Detalhamento de toda nossa estratégia de avaliação

**4 - Entrevistas**

**4.1** Lives com recrutadores

# Módulo Fundamentos de IA

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** Ensinar como Inteligência artificial é a capacidade de máquinas simularem comportamentos inteligentes humanos, e como aprender, raciocinar e tomar decisões.

---

## 1 - Fundamentos de IA

**1.1 Material para esta disciplina**
**1.2 O que é Inteligência Artificial**
**1.3 IA e implicações práticas com o Lead UX Designer do Google**
**1.4 Fundamentos de AI, ML, DL, LLM, GenAI**
**1.5 Evolução das AI Generativas**
**1.6 Tokens e Large Language Models**

## 2 - RAG - Arquitetura para recuperar dados confiáveis com IA

**2.1 Não continue antes de ler**
**2.2 Prompts Dinâmicos**
**2.3 Armazenamento e Recuperação de dados próprios**
**2.4 Otimizando o pedido do usuário que não sabe prompt engineering**
**2.5 Revisão Arquitetura RAG**

## 3 - Fundamentos de UX, Pesquisa e Product Design

**3.1 Não continue antes de ler**
**3.2 Fundamentos de UX, UI, CX, Service Design e Inovação**
**3.3 Problemas, Objetivos, Hipóteses e Entrevistas com Stakeholders**
**3.4 A pesquisa de experiência e a pessoa pesquisadora**
**3.5 Papéis em Pesquisa**
**3.6 Planos de Pesquisa**
**3.7 Case Usabilidade - Unibank**
**3.8 Product Discovery**
**3.9 Vieses Cognitivos em pesquisas**
**3.10 Jobs to be done**
**3.11 PM, PO, PD, Researchers e UX Designers**

# Módulo Agentes de IA

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** UX Design é sobre experiências. Melhorar o que as pessoas sentem quando interagem com um produto ou serviço.

---

## 1 - Fundamentos de Agentes de AI

**1.1 Não continue antes de ler**
**1.2 Quem é Prof. Tiago "a lenda" Moreli**
**1.3 Como aprendi sobre Agentes de IA**
**1.4 LLM 101 - Se viu no módulo de fundamentos, pule a aula**
**1.5 Por que esse hype com Agentes de IA**
**1.6 Agentes de IA 101 e Casos de Uso Reais**
**1.7 Casos de uso com Agentes (continuação)**

## 2 - Implementando Agentes de IA nas empresas

**2.1 Antes da prática, você precisa saber isso**
**2.2 Modelo de maturidade das empresas (Gartner)**
**2.3 Como implementar na organização**
**2.4 Framework para implementar Agentes de IA**

## 3 - Criando seu primeiro agente (Objetivo e Ferramentas)

**3.1 Revelando a plataforma**
**3.2 Overview das configurações**

## 4 - Prática: Criando o primeiro agente (Básico)

**4.1 Job description e Onboarding na Empresa**
**4.2 Tratando o dado de um website**
**4.3 Tratando o dado de um arquivo**

## 5 - Prática: Criando o primeiro agente (Intermediário)

**5.1 Definindo o processo do Agente**
**5.2 Agente seguindo um processo + Agendando reunião**

6 - Prática: Criando o primeiro agente (Avançado)
6.1 Overview sobre API
6.2 Inserindo dados em uma planilha
6.3 Coletando dados de um Google Sheets

7 - (Bônus) Automaçõa no-code usando Make
7.1 Automação no-code usando Make

8 - Desafio Final da Disciplina - Portfolio de Agentes de IA
8.1 Sua vez de praticar
8.2 Formulário para entrega do trabalho final da disciplina
8.3 Bonus

# Módulo Práticas de UX com IA

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** Nesse módulo vamos ensinar em que situações AI pode ser aplicada em UX

---

**1 - Práticas de AI com UX**

**1.1 Em que situações AI pode ser aplicada em UX**

**1.2 Downloads úteis para essa disciplina**

**1.3 Novas Heuristicas de UI com AI**

**1.4 IA e UI Design**

**1.5 Engenharia de Prompt**

**1.6 IA e UX Strategy**

**1.7 IA e UX Research**

**1.8 IA e Journey Mapping**

**1.9 IA e UX Writing**

**1.10 AI e Facilitação**

Aulas MBA

# Módulo Bônus: Times de UX de uma pessoa só

**Carga horária: 8 horas**

**Objetivo:** Ensinar a trabalhar em um dos cenários mais comuns: quando você é o primeiro designer da empresa, ou o primeiro designer do time, ou o primeiro designer do produto, enfim, quando você é o responsável pelo sucesso do design.

---

**1 - A realidade de times com apenas um designer**

**1.1** Maturidade das empresas no Brasil;

**1.2** Problemas comuns e posturas para evitá-los;

**2 - Como construir confiança nos primeiros 90 dias**

**2.1** Erros comuns de Juniors;

**2.2** Erros comuns de Seniors;

**3 - Checklist do primeiro mês de trabalho como UX**

**3.1** Fontes de conhecimento para acelerar aprendizado

**3.2** Como construir relacionamento para ter apoio no futuro

**4 - Como se comunicar fora da curva e reduzir microgerenciamento**

**4.1** Por que a comunicação é o principal problema da maioria das equipes

**4.2** Como gerenciar expectativas

**4.3** Estratégias para não bater de frente e criar resistências

**4.4** Estratégias para jogar luz nas conquistas e compartilhar insights

**4.5** Como ganhar a atenção de diferentes tipos de públicos

**4.6** Como lidar com feedback e design critique

**4.7** Como buscar aliados e usá-los para se comunicarem por você

**4.8** Como quebrar objeções em relação a UX e UX Research

**5 - Processos colaborativos, mesmo sendo um só**

**5.1** O que fazer quando começar em um projeto e zero processo definido

**5.2** Identificando objetivos de negócios

**5.3** Identificando necessidades dos usuários ainda sem patrocínio
**5.4** Avaliando a experiência com heurísticas e pesquisas secundárias
**5.5** Critérios de priorização e negociação para baixa maturidade
**5.6** Técnicas de prototipação
**5.7** Testes fáceis de realizar e de baixo investimento

**6 - Protegendo seu tempo**
**6.1** Como usar um timebox
**6.2** Como dizer não
**6.3** Importância dos templates
**6.4** Delegando e buscando aliados
**6.5** Registros que ajudam nas negociações

*O autor se reserva no direito de ampliar ou ajustar a ementa com base no histórico de sucesso dos alunos buscando resultados melhores.

# Inscrições abertas em breve!

UX Unicórnio 2.0