

Grade Curricular

UniRitter | 50 ANOS

Especialização em User Experience

Disciplina	Ementa
Análise e Resolução de Problemas Profissionais	Desenvolve o pensamento crítico, analítico, sintético, dedutivo e indutivo para a análise e resolução de problemas. Analisa problemas e busca informações confiáveis. Identifica causas prováveis e levanta alternativas. Elabora e define soluções, estabelecendo prioridades. Constrói um plano de ação e negocia a implementação.
Ferramentas Práticas para Inovação	Aborda o conceito, drivers e tipos de inovação. Desenvolve habilidades para a criatividade e inovação. Apresenta ferramentas práticas que possibilitam o uso da criatividade e inovação na profissão.
Projeto de Experiência	Concepção de um projeto de resolução de problema profissional, ligado à especialidade, usando a metodologia Design Thinking.
Planejamento Estratégico	Analisa a construção da estratégia de uma organização, metodologias e teorias atuais e os passos necessários para a concepção do Planejamento Estratégico: análise do ambiente externo, tendências e descontinuidades, análise do ambiente interno, representação do portfólio, estratégia de balanceamento do portfólio.
User Research	Avalia a correta formulação e definição do problema, considerando contexto, sistema e usuário. Examina métodos de entrevista em profundidade no intuito de escolher o método de mais apropriado para um dado projeto. Aborda o uso de pesquisa quantitativa através de questionários e testes A/B. Analisa o uso de testes somativos, Benchmarking, e formativos, Testes de Usabilidade.
Arquitetura da Informação	Estuda conceitos e características da Arquitetura da Informação para ambientes dígito-virtuais. Avalia componentes, módulos e estruturas informacionais com enfoque nos princípios de usabilidade e acessibilidade, interação humano-computador e experiência do usuário.
Protótipos de Interface	Apresenta conceitos de Design de Interação e fundamentos para o projeto de interfaces, tais como responsividade, acessibilidade, usabilidade e heurísticas. Aborda também princípios de design visual e montagem sitemap e wireframes. Desenvolve protótipos interativos utilizando aplicações online como o Figma ou nativas como o Adobe XD.
UX para Tecnologias Cognitivas	Compreende o que são tecnologias cognitivas e como estas impactam o design e a experiência como um todo. Reconhece a aplicação de conhecimentos básicos envolvidos, tanto do ponto de vista tecnológico como processamento de linguagem, visão e interação humana, quanto do ponto de vista do negócio, ou seja, noções dos processos de tomada de decisão embasados por tecnologias cognitivas.

Gamificação	Aborda a gamificação a partir de dois aspectos: O primeiro discute abordagens de game design, visando a complexificação do pensamento sobre os jogos. O segundo discute as práticas atuais de gamificação e como as mesmas podem ser utilizadas como modelo de atuação de equipes e instituições no mercado de trabalho.
Métodos Ágeis	Conceitua e contextualiza Metodologias Ágeis com foco em princípios e valores oriundos do Manifesto Ágil. Apresenta e aplica na prática de métodos ágeis específicos, tais como Lean Software Development, SCRUM e eXtreme Programming.
UX das Coisas	Desenvolve projetos de interface para dispositivos mobile, ambientes dígito-virtuais e gadgets de diferentes tipos, com ou sem interface digital. Visa uma atuação sistemática e criativa, através da geração de idéias inovadoras, englobando as diferentes fases de processos projetuais.
Métricas de Avaliação	Estuda métricas de Marketing vs. Métricas de UX; Aplica diferentes tipos de Métodos de Avaliação conforme a severidade dos problemas. Observa perfil de usuário para recrutamento. Apresenta plano de etapas para a condução de testes e medidas de preferência. Habilita o estudante a sintetizar e analisar dados, além de propor técnicas de ações para pós-teste através de relatórios e apresentações.
Inovação Através do Design Thinking	Introduz o conceito de Design Thinking. Aborda o design thinking e experiência emocional, cognitiva e estética do usuário. Investiga a aplicabilidade do design thinking como processo de inovação: estudo dos processos, etapas, métodos, técnicas e ferramentas - teoria e aplicação prática através de projetos.
Human Center Data Science	Aborda técnicas voltadas a melhor compreensão do comportamento de usuários pelo uso de dados produzidos por eles. Apresenta as diferentes naturezas dos dados, conectando-oa com os tipos de tarefas de Data Science e Visual Analytics. Apresenta os fundamentos de sistemas de recomendação.
Ubiquidade e interfaces invisíveis	Aborda conceitos de ubiquidade, interfaces naturais e interfaces invisíveis. Explora a integração da tecnologia com ações e comportamentos naturais das pessoas. Aplica metodologias criativas para a investigação e identificação de problemas, com vistas a ideação de sistemas ubíquos e prototipação de experiências a nível conceitual.
Experiências Ontem, Hoje e Amanhã	Aborda a evolução da experiência de usuário ao longo das últimas décadas. Traz questionamento de como a tecnologia e o surgimento de novos dispositivos de interação contribuem para uma melhor experiência. Busca desafiar o aluno a conceber novas experiências, com visão de futuro, para atacar problemas da sociedade.