



**disruptive**  
digital  
education

# digital product design

workshop

Lisboa

# digital product design

Este Workshop foi concebido por profissionais na área de Design, que atuam na indústria nacional e internacional.

## **SOBRE O WORKSHOP**

«If you look at your Product Designer as someone that makes your solution look presentable, look again. A product designer helps you identify, investigate, and validate the problem, and ultimately craft, design, test and ship the solution.» — Eric Eriksson

O surgimento em larga escala de produtos digitais, nomeadamente com a recente proliferação de startups e empresas focadas no desenvolvimento de software, levou à criação de novas disciplinas, metodologias e processos de trabalho. A grande quantidade de produtos disponíveis no mercado torna pertinente a sua diferenciação por via da experiência do utilizador.

O Digital Product Designer procura fundamentalmente entender os utilizadores, os seus objetivos, motivações, ansiedades e frustrações, por forma a identificar os problemas a resolver e desenvolver o produto adequado. Deste modo o designer deverá estar incluído em todos os aspectos referentes à criação do produto, desde a definição da estratégia, aos user flows, wireframes, mockups, testes com utilizadores e por vezes ainda o front-end development. Com uma esfera de atuação alargada, o designer de produto digital é alguém que procura encontrar soluções que respondam às necessidades do utilizador, melhorando a sua experiência com o produto.

Neste workshop pretende-se dotar os alunos com as metodologias, processos e ferramentas necessários ao desenvolvimento de um produto digital, desde a definição e requisitos do produto, passando pelo UX e UI design, e à necessidade de evolução e iteração constante.

**duração total** 16h - Aulas Teóricas / Práticas + Projeto

**investimento** 150€

**nota** Lotação limitada

## **REQUISITOS**

Conhecimentos de design gráfico e/ou de interfaces e de metodologias projetuais (transversais ao design).

É uma mais-valia o conhecimento de padrões de design para a web, bem como de software como o Sketch (Bohemian Coding), Illustrator ou Photoshop.

## PÚBLICO-ALVO

Designers Digitais que pretendam aprimorar o seu processo de trabalho e expandir o seu campo de ação na abordagem a projetos: desde a definição, ao user testing, à ideação, ao planeamento e implementação de soluções;

Designers Gráficos ou de Comunicação que pretendam expandir os seus conhecimentos em

design digital, nomeadamente no desenvolvimento de produtos;

Estudantes de design digital, gráfico ou de comunicação que procurem adquirir uma visão mais abrangente do processo de design e do papel do designer no desenvolvimento de produtos digitais.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Introdução.

- › Cargos de Design: Web, UX, UI...
- › O que faz um Digital Product Designer
- › Processos de desenvolvimento de produtos (Agile, Lean e Waterfall)
- › Conceito de MVP (Minimum Viable Product)
- › Processo de design (etapas)

### 2. Define.

- › Análise de concorrência
- › Âmbito, objetivos e estratégia: definição do público-alvo, Business Model Canvas, Value Proposition Canvas...
- › Requisitos e constrangimentos ao desenvolvimento do produto

### 3. Ideate.

- › Arquitetura de informação
- › Design de interação
- › Estratégia de conteúdos

### 4. Prototype & Build.

- › Padrões e princípios de design
- › Design de interfaces: Mockuping, Prototyping
- › Adaptação ao meio escolhido (desktop, smartphone...)
- › Trabalhar e comunicar com a equipa

### 5. Analize.

- › Testes com utilizadores
- › Análise de métricas

### 6. Exercício.

- › Desenvolver o produto, tendo como ponto de partida o âmbito, público-alvo, personas, requisitos e constrangimentos.
- › O aluno deverá:
  - › Preencher o Business Model Canvas e Value Proposition Canvas
  - › Fazer uma rápida pesquisa de concorrência
  - › Definir a arquitetura de informação (Customer journey map, Sitemap)
  - › Apresentar sketches ou wireframes da solução
  - › Apresentar mockups ou protótipos interativos (Marvel ou Invision) da solução
  - › Apresentar a solução à turma, em 3 minutos

## EQUIPAMENTO

iMac 21"i5 (1 por aluno); Projetor HD;  
Documentação em formato digital.

## CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop,  
temática, certificação DGERT, carimbado e  
assinado pela coordenação pedagógica em  
**formato digital.**

## TUTOR



**MAFALDA SEQUEIRA**

DIGITAL PRODUCT  
DESIGNER

Landing.jobs

## NOTAS

Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.

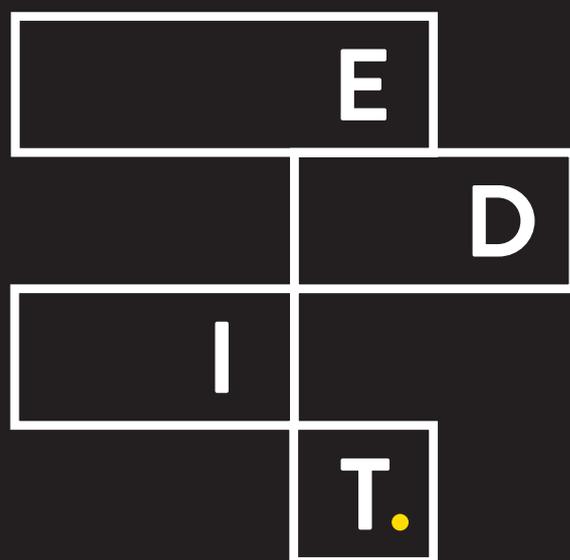
A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.

A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados.

Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.

Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.

Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocções.



[www.edit.com.pt](http://www.edit.com.pt)

**EDIT.  
Lisboa**

Travessa das Pedras Negras  
n° 1 - R/C + 1° Andar  
1100-404 Lisboa

(+ 351) 210 182 455  
[geral@edit.com.pt](mailto:geral@edit.com.pt)

**EDIT.  
Porto**

Rua Gonçalo Cristovão  
n° 347, 3° piso, sala 309/302  
4000-270 Porto

(+ 351) 224 960 345  
[geral@edit.com.pt](mailto:geral@edit.com.pt)

**EDIT.  
Madrid**

Calle de la Colegiata  
9, Utopics\_us  
28012 Madrid

(+ 34) 910 563 227  
[info@edit.com.es](mailto:info@edit.com.es)

**Horário de funcionamento**  
segunda a sexta 10h-23h