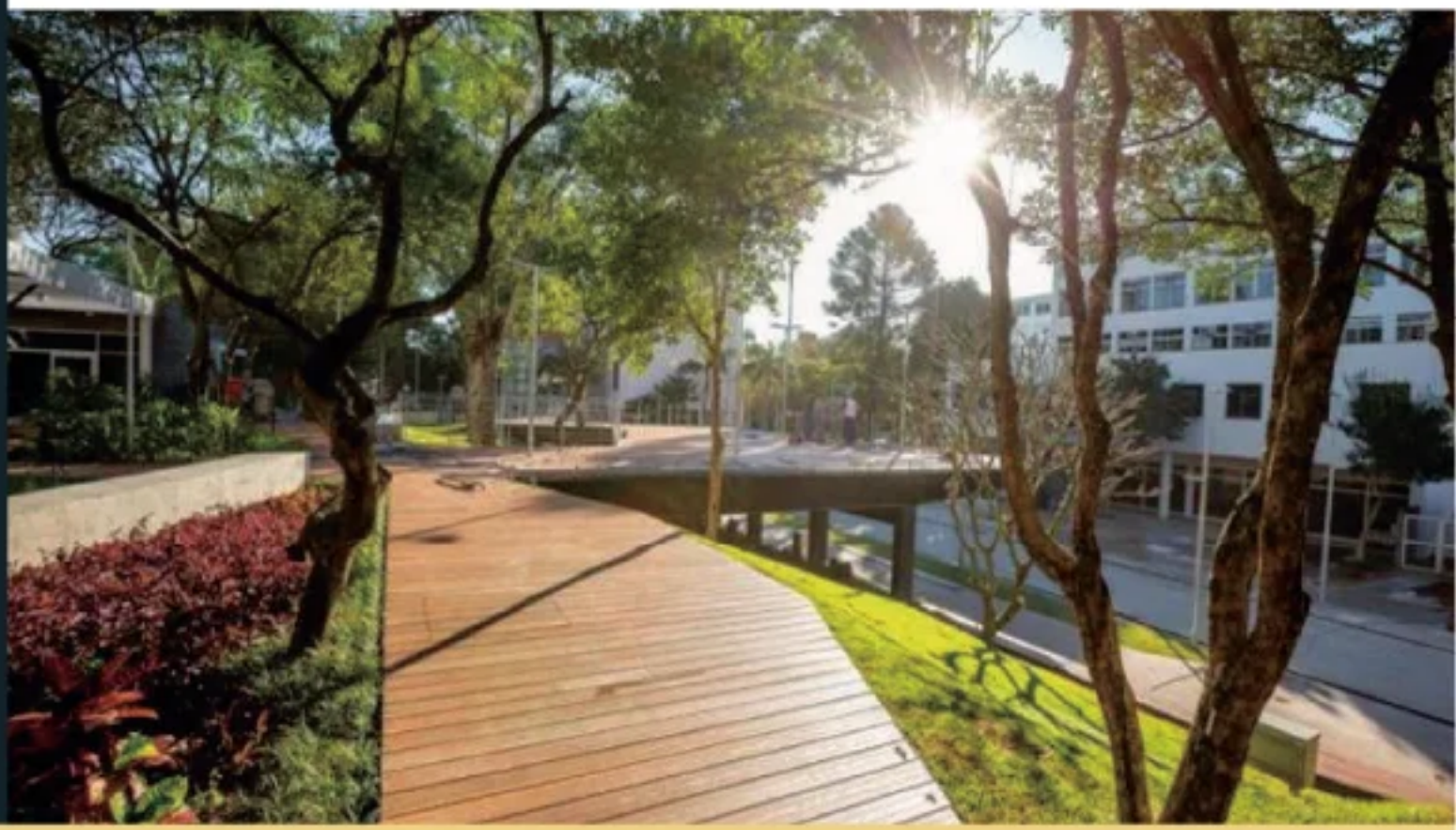
GUIA DO CURSO
MODALIDADES ONLINE E PRESENCIAL

PÓS-GRADUAÇÃO EM USER EXPERIENCE DESIGN AND BEYOND

COORDENAÇÃO: MILENE SELBACH SILVEIRA

PUCRS online



UMA NOVA EDUCAÇÃO

PARA UM NOVO TEMPO

PUCRS online

PÓS-GRADUAÇÃO EM
USER EXPERIENCE DESIGN AND BEYOND

SUMÁRIO

Bem-vindo.....04 a 08

Metodologia das aulas.....09 a 14

Como cursar.....15 a 17

Conheça o curso.....18 a 23

Plano de Disciplinas.....24 a 47

Matrículas.....48 a 52

bem-vindo

A PUCRS

A Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul é considerada uma das melhores universidades da América Latina.

Seu campus é reconhecido mundialmente por espaços como o Tecnopuc, parque tecnológico que abriga 250 organizações e 6,5 mil postos de trabalho, o Museu de Ciências e Tecnologia, o Instituto do Cérebro, entre outras estruturas que compõem um ecossistema acadêmico e profissional, com linhas completas de formação em nível de Graduação, Pós-graduação Lato Sensu (Especialização e MBA) e Stricto Sensu (Mestrado e Doutorado).

Biblioteca Central, a mais moderna da América Latina.

Campus, considerado um dos melhores do Brasil.

PUCRS é a responsável acadêmica pelos cursos, ou seja, cria, cadastra e reconhece as pós-graduações no MEC, além de realizar toda a gestão acadêmica. As aulas acontecem no campus da Universidade, com certicado de pós-graduação (especialização) da própria PUCRS.

O UOL EDTech

O UOL EdTech é o parceiro tecnológico da PUCRS.

Por sua vez, o UOL EdTech se responsabiliza pelos aspectos tecnológicos dos cursos, como gravação, edição, disponibilização via internet, plataforma, site de matrículas e todos os demais elementos que podem contribuir para tornar o curso mais atrativo e prático.

A palavra EdTech é um termo em inglês que significa tecnologia para educação. O UOL EdTech é a maior empresa do ramo no Brasil, e uma das mais consolidadas do mundo. Faz parte do UOL, maior referência do país em conteúdo, produtos e serviços de internet. A união entre a solidez acadêmica da PUCRS e a expertise do UOL em tecnologia, mídias e conteúdo, torna esta pós-graduação uma iniciativa de excelência, garantida por dois gigantes em suas áreas de atuação.

A maior empresa de EdTech do Brasil, composta por 6 empresas, líderes em seus segmentos.

diferenciais

Por que escolher o PUCRS Online:

1. Grandes Profissionais da Área

Tenha aula com profissionais reconhecidos no mercado, empreendedores com ideias inovadoras e disruptivas.

2. Liberdade

Assista às aulas e acompanhe todos os conteúdos de onde e quando quiser - e conte com o apoio da PUCRS em todos esses momentos.

Se você for aluno presencial, também terá acesso ao material disponível na plataforma online do curso.

3. Aulas Online Iguais às Presenciais

Os cursos do PUCRS Online são gravados em alta resolução e disponibilizados em uma plataforma moderna e intuitiva, em vídeos de alta qualidade e material de apoio leve e atrativo.

4. Uma das melhores universidades da América Latina

A PUCRS é considerada a Melhor Universidade Privada no Brasil (Ranking Folha), e uma das melhores da América Latina (Ranking Times Higher Education). Além disso, seus cursos estão entre os Melhores programas de Pós-graduação do Brasil (Ranking Capes).

depoimentos

O que os alunos dizem

Danilo Mendonça

do Ceará, aluno da Pós-Graduação em Finanças, Investimentos e Banking

“Com cursos online de extrema qualidade – como os da PUCRS – torna-se cada vez mais cômodo estudar no conforto da minha casa.”

Tiago Guerra

do Rio Grande do Sul, aluna do MBA em Administração, Finanças e Geração de Valor

“Percebi que as competências que desenvolvi ao longo do curso são as mesmas que esses professores de grande sucesso usam seu dia a dia.”

depoimentos

O que os alunos dizem

Daiane Polo

de Cuiabá, aluna da Pós-Graduação em Finanças, Investimentos e Banking

“Tenho que parabenizar a PUC pela iniciativa de trazer grandes professores para as aulas. Quando me inscrevi na pós, o que mais me atraiu foi o quadro de professores. Hoje vejo que o que estas aulas estão agregando é bem superior ao quadro de professores. Em todas as aulas que assisti até agora aprendi algo de muito importante, que está me ajudando no desenvolvimento da minha carreira profissional. Parabéns aos idealizadores desta pós-graduação. Excelente!!”

William Avancini

de São Paulo, aluno do MBA em Gestão, Empreendedorismo e Marketing

“Nunca imaginei tamanha produtividade no ensino EAD. Consigo acompanhar as aulas, pausar o professor quando fala de um assunto que desconheço, ler sobre o assunto, absorver o conceito, retornar e continuar a aula. Posso parar para ir ao banheiro, tomar café e retornar sem que eu perca a linha de raciocínio, o que é impossível em uma aula presencial! Posso assistir aulas no conforto de minha casa, no meu sofá ou mesmo à beira da piscina (...) Parabéns PUCRS! Parabéns UOL EdTech!”

METODOLOGIA DAS AULAS

5 PASSOS PARA A CONCLUSÃO DO CURSO E OBTENÇÃO DO CERTIFICADO DE **PÓS-GRADUADO.**

1º DISCIPLINAS

1º e 2º aula com Professor Convidado

3º aula com Professor PUCRS

2º COMPLEMENTOS

Livros digitais gratuitos, cases de estudo, fundamentos e exercícios.
O aluno também pode interagir com professores PUCRS e colegas.

3º AVALIAÇÕES

Cada disciplina tem uma avaliação online de múltipla escolha.
Essa será sua nota na disciplina.

4º PROVA DE FIM DE CURSO

Ao finalizar as disciplinas, você realiza uma prova integradora online, que conecta os conhecimentos das disciplinas. Você recebe um material completo de revisão, e pode utilizá-lo durante a prova.

5º TCC PRÁTICO, SEM BANCA

Um projeto prático na área de sua escolha, como um novo empreendimento, ideia, metodologia ou um Trabalho de Conclusão de Curso em formato de pesquisa. Nessa etapa, o aluno recebe acompanhamento online de um orientador da PUCRS.

CERTIFICADO DE PÓS-GRADUADO

Reconhecido pelo MEC, constando os nomes dos professores renomados do curso. Com o selo da PUCRS, uma das melhores universidades da América Latina e que possui os melhores programas de pós-graduação segundo o ranking CAPES/MEC.

A divisão de encontros entre professor convidado e professor PUCRS é estimada. Via de regra, o convidado tem dois encontros e o professor PUCRS, um encontro. Pode haver casos onde essa proporção se inverte, e casos onde existem mais de um professor convidado e mais de um professor PUCRS. As horas de duração também são estimadas, podendo durar mais ou menos, de acordo com o conteúdo e andamento da aula.

Para cada disciplina, uma dupla de professores

São 22 disciplinas ministradas por uma dupla de professores. As duplas são formadas por um professor da PUCRS, responsável pela parte acadêmica, como programação de conteúdo, avaliações e materiais complementares; e um professor convidado, escolhido especialmente por ser um dos maiores especialistas do mercado dentro do conteúdo da disciplina.

Cada disciplina tem três aulas, entre as quais, em média, duas são ministrados pelo professor convidado.

O resultado disso é que você tem uma formação com solidez acadêmica e, ao mesmo tempo, aplicada à realidade.

EXEMPLO

Disciplina: Liderança e comportamento

Professor Convidado:

Daniel Kahneman

Professor da PUCRS:

André Duhá

Bases do Curso

PROFESSORES CONVIDADOS

Elisa Volpato, Don Norman, Marcelo Sales, Joe Natoli, Paula Macedo, Tomer Sharon, Melina Alves, Glauber Laender, Ricardo Basaglia, Bruno Rodrigues, Luli Radfahrer, Heloisa Candello, Bianca Brancaleone, Vagner Figueredo de Santana, Gustavo Oliveira, Rodrigo Lemes, Karla Cruz, Paulo Melo, Fernando Paulovich, Edgard Stuber, Katia Canepa Vega e Tiago Silva da Silva.

FORMAÇÃO EM UM ANO

O curso tem duração de 12 meses, sendo nove meses para cursar as disciplinas e três meses para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). É possível pedir a prorrogação de prazo para realização do TCC por mais três meses. A carga horária é de 364 horas.

Bases do Curso

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) NA MODALIDADE ONLINE

A última disciplina do curso oferece conteúdos e métodos para que você desenvolva o planejamento de um projeto prático, aplicando os conhecimentos vistos ao longo do curso. Esse projeto prático pode ser um estudo de caso, plano de empreendimento ou negócio, nova metodologia. Se preferir, você também poderá realizar um artigo de pesquisa tradicional. O projeto é acompanhado por um orientador PUCRS, sendo a orientação realizada toda de forma online por meio da plataforma.

MODALIDADES

Além da modalidade presencial, realizada em Porto Alegre, o curso também está disponível na modalidade online para todo o Brasil.

MODALIDADE ONLINE

Essa modalidade tem exatamente o mesmo conteúdo da versão presencial. A equipe do UOL EdTech realiza a cobertura audiovisual dos encontros presenciais e edita os vídeos com alta qualidade, dando dando destaque as principais falas e conceitos trazidos pelos professores.

Bases do Curso

CONFORTO E ACESSIBILIDADE

A proposta é que o aluno tenha, a experiência da sala de aula. Além disso, a turma online recebe materiais complementares e realiza avaliações para cada disciplina dentro da plataforma de ensino.

PROVA FINAL

Ao fim do curso, os alunos da modalidade online realizam uma prova integradora, na mesma plataforma onde estão as aulas, validando os conhecimentos adquiridos ao longo de todo o curso.

CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

O curso concede Certificado de Especialista em nome da PUCRS, uma das maiores e melhores universidades da América Latina. O nome oficial que será emitido no certificado de conclusão de pós-graduação, é especialista em User Experience Design and Beyond.

COMO CURSAR?

modalidades

Você escolhe uma, entre duas opções

100% ONLINE

A turma online é uma ótima solução para quem deseja ter os mesmos benefícios da turma presencial, de forma mais confortável e acessível. A plataforma virtual proporciona a mesma experiência e qualidade do curso presencial. A equipe do UOL EdTech filma com qualidade de cinema as aulas da modalidade presencial, otimiza o material gravado e o disponibiliza para a turma online.

Você assistirá às aulas presenciais como se estivesse lá. Além disso, esse conteúdo é mesclado com materiais complementares para estudo, o que torna sua experiência ainda mais enriquecedora. Há ainda um fórum online no qual os alunos podem fazer perguntas aos professores, além de compartilhar conhecimento e ideias com os colegas.

PRESENCIAL

As aulas da turma presencial acontecem em Porto Alegre/RS, com uma média de seis encontros por mês. As vagas são limitadas para alunos selecionados que desejam e podem estar presentes fisicamente nas aulas, assistindo a grandes nomes da área no Brasil e no mundo.

Características dos cursos Presencial e Online

CERTIFICAÇÃO

A Certificação é a mesma, tanto para a modalidade presencial como para a online.

CONTEÚDO

Os alunos do curso online têm acesso ao mesmo conteúdo e metodologia disponibilizados aos alunos do curso presencial - inclusive às aulas, que acontecem presencialmente e são filmadas em alta qualidade.

ACESSO

A única diferença entre as modalidades é que o aluno online acompanhará o conteúdo exclusivamente por meio dos materiais disponíveis na plataforma digital, incluindo vídeos, leituras, exercícios e avaliações.

CONHEÇA
O CURSO

proposta

Pós-graduação em User Experience Design and Beyond

Seja um especialista em uma das áreas mais importantes do momento e do futuro: experiência do usuário. Aprofunde-se nos mais importantes temas em UX como pesquisas, ideação e prototipação, design, gestão de equipes e inovação.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Duração mínima de 12 meses:
9 meses de disciplinas + 3 meses de TCC

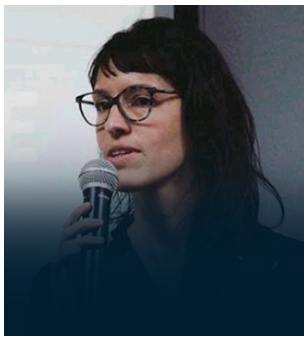
CARGA HORÁRIA

364 horas de aulas.

professores

Elisa Volpato

Especialista em UX Research, co-fundadora do TESTR e atual pesquisadora na Loft

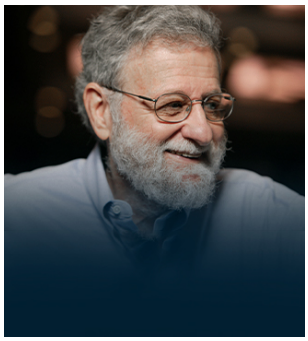


Disciplina:

Avaliação de Interfaces (UX Evaluation)

Don Norman

Diretor do Laboratório de Design da Universidade da Califórnia em San Diego e autor de "The Design of Everyday Things"



Disciplina:

Design Centrado no Usuário

Marcelo Sales

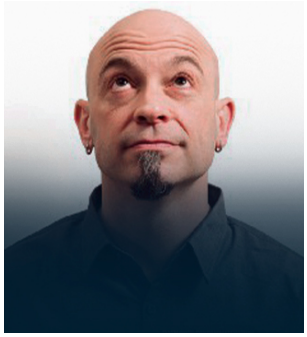
Especialista em Acessibilidade Digital, palestrante e membro do Grupo de Trabalho de especialistas em Acessibilidade na Web do W3C Brasil

Disciplina:

Design para Todos: inclusão e acessibilidade

Joe Natoli

Especialista em User Experience (UX), palestrante e autor do livro "Think First"

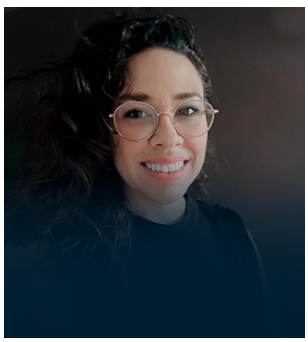


Disciplina:

Prototipação: dos sketches aos mockups

Paula Macedo

Líder de UX Research da Nubank com larga experiência em grandes multinacionais como Microsoft e Facebook. Atua com foco em diversidade, design e inovação



Disciplina:

Ideação (UX Ideation)

Tomer Sharon

Cofundador e Diretor de Experiência da Startup Stealth Mode, Ex-VP da WeWork

Disciplina:

Pesquisa com Usuários (User Research)

Melina Alves

Especialista em Design de Experiência (UX) e fundadora da DUXcoworkers.com onde desenvolveu um método próprio de inovação com inteligência coletiva

Disciplina:

Design Leadership (Liderança em Design)

Glauber Laender

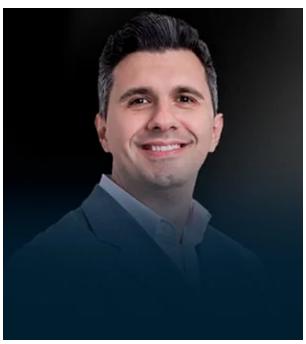
Especialista em DesignOps e Product Design, responsável por grandes cases nos mercados brasileiro e peruano.

Disciplina:

Design Systems

Ricardo Basaglia

Mestre em Administração de Empresas pela FGV, Diretor Geral e líder de operações da "Michael Page" e "Page Personnel" no Brasil.



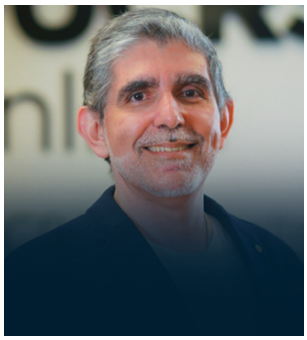
Disciplina:

Quem é você? Descobrindo a identidade pessoal e carreira

professores

Bruno Rodrigues

Consultor e um dos maiores especialistas brasileiros em redação para mídias digitais



Disciplina:

Redação para UX (UX Writing)

Luli Radfahrer

Ph.D. em Comunicação Digital pela USP, palestrante do TEDx São Paulo

Disciplina:

Social Computing

Heloisa Candello

PhD em Ciências da Computação na área de Tecnologias Interativas pela Universidade de Brighton, UK

Disciplina:

Interfaces Conversacionais

Bianca Brancaleone

Palestrante, Sprint Master Certified e organizadora do UXSor. Está no mercado de tecnologia há 15 anos, atualmente focada em experiência do usuário.

Disciplina:

Desing Visual e Arquitetura

Vagner Figueredo de Santana

Pesquisador e IBM Master Inventor, especialista em User Interface.

Disciplina:

Data-Driven Interaction (Interação Baseada em Dados)

Gustavo Oliveira

Diretor de Design e pesquisa na OLX Brasil, com mais de 15 anos de experiência em projetos de design e inovação.

Disciplina:

Descoberta de Produto (Product Discovery)

Rodrigo Lemes

Superintendente de UX e Marketing no Boa Vista SCPC, especialista em Gestão de Design e criador do canal DesignTeam.

Disciplina:

Projeto em User Experience

Karla Cruz

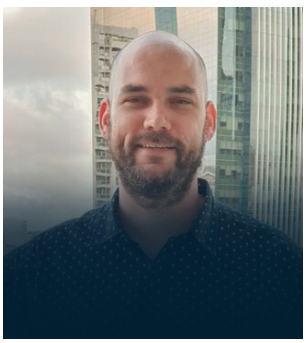
Service Design e Research Lead (Latam & Rússia) na 99/DiDi, com passagem pelo PagSeguro

Disciplina:

Service Design (Design de Serviços)

Paulo Melo

Gerente sênior de novos negócios no Sidia e professor de design e inovação



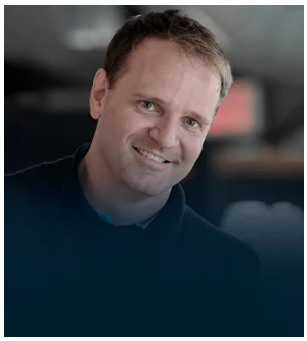
Disciplina:

Ubiquidade e UX das Coisas

professores

Fernando Paulovich

Presidente de pesquisa em visualização de dados na Faculdade de Ciência da Computação da Dalhousie University do Canadá.

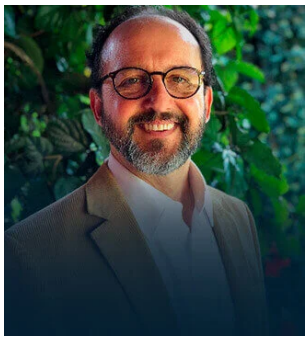


Disciplina:

Visual Analytics (Análise Visual)

Edgard Stuber

Especialista em Resolução de Problemas Empresariais

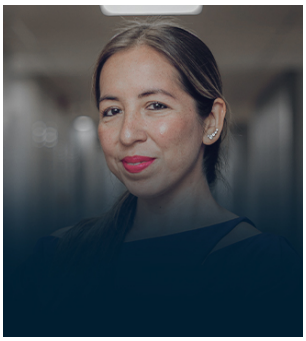


Disciplina:

Gestão para o desenvolvimento humano

Katia Canepa Vega

Doutora em Ciência da Computação e Fundadora do Laboratório de Organismos Interativos da Universidade da Califórnia.



Disciplina:

Interfaces Naturais (Natural User Interfaces)

Tiago Silva da Silva

Doutor em Ciências da Computação, professor do ICT da UNIFESP

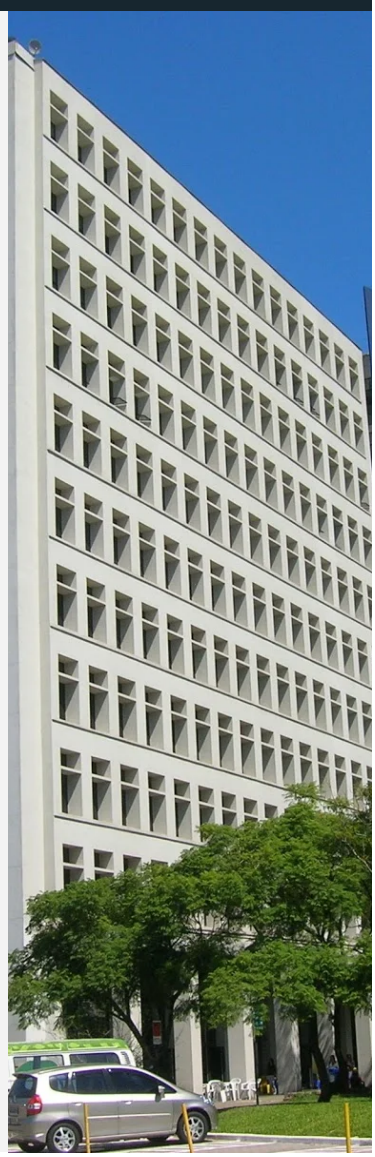
Disciplina:

Lean UX e Agile UX

professores

PROFESSORES PUCRS

Milene Selbach Silveira
Marcelo Soares Pimenta
Stefan Von Der Heyde Fernandes
Rafael Matone Chanin
Ana Cecília Bisso Nunes
Loraine Alessandra Bothomé Muller
Silvia Trein Heimfarth Dapper
Daniela Boucinha
Gabriela Birnfeld Kurtz
Marcelo Crispim da Fontoura
Sílvia Maria Wanderley Moraes
Roberto Tietzmann
Marcelo Cohen
Sabrina dos Santos Marczak
Vicente Henrique Bastos Zanella
Isabel Harb Manssour
Renata de Rezende Lovera Tomasi
Márcio Sarroglia Pinho
Rafael Prikladnicki



PLANO DE DISCIPLINAS

disciplinas

Estrutura de assuntos abordados

Métodos e Artefatos

Avaliação de Interfaces (UX Evaluation)

Design Centrado no Usuário

Design para Todos: inclusão e acessibilidade

Prototipação: dos sketches aos mockups

Ideação (UX Ideation)

Pesquisa com Usuários (User Research)

Design e Comunicação

Design Leadership (Liderança em Design)

Design Systems

Quem é você? Descobrindo a identidade pessoal e carreira

Redação para UX (UX Writing)

Social Computing

Interfaces Conversacionais

Desing Visual e Arquitetura

Tecnologia e Inovação

Data-Driven Interaction (Interação Baseada em Dados)

Descoberta de Produto (Product Discovery)

Projeto em User Experience

Service Design (Design de Serviços)

Ubiquidade e UX das Coisas

Visual Analytics (Análise Visual)

Gestão para o desenvolvimento humano

Interfaces Naturais (Natural User Interfaces)

Lean UX e Agile UX

disciplinas

DISCIPLINA

Avaliação de Interfaces (UX Evaluation)

EMENTA

Introdução aos métodos e técnicas de avaliação com usuário. Caracterização de métodos de avaliação por Inspeção e por observação de uso. Estudo das etapas de planejamento, condução e análise dos resultados da avaliação.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Elisa Volpato

Elisa estudou jornalismo e fez pós-graduação em pesquisa de mercado pela USP. Trabalha com UX desde 2005. Já passou por consultorias, agência de publicidade, portal (UOL), banco (Itaú) e startup (Magnetis). Foi consultora independente de pesquisa e em 2015 se tornou co-fundadora e CPO do TESTR, plataforma de teste de usabilidade ágil que ganhou 5 prêmios. Hoje está no time de UX Research da Loft, na área de Design Ops. É palestrante e professora; já ensinou mais de 500 pessoas a fazer teste de usabilidade. Em 2018 foi escolhida como profissional de UX do ano pela Abradi.

PROFESSOR(A) PUCRS

Milene Selbach Silveira

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Design Centrado no Usuário

EMENTA

Caracterização de Design Centrado no Usuário, seus fundamentos, princípios, técnicas e ferramentas. Discussão sobre Usabilidade e User Experience (UX), seus princípios, metodologias e aplicações.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Don Norman

Don Norman é Diretor do Laboratório de Design da Universidade da Califórnia, San Diego, recém-criado, onde também é professor emérito de psicologia e ciências cognitivas e membro do departamento de Engenharia Elétrica e de Computação. Ele é Co-fundador do Nielsen Norman Group, uma empresa de consultoria executiva que ajuda empresas a produzir produtos e serviços centrados no ser humano. Ele é professor honorário da Faculdade de Design e Inovação da Universidade de Tongji (Xangai). Ele atua como conselheiro e membro do conselho de várias empresas e organizações. Norman foi vice-presidente da Apple, responsável pelo Grupo de Tecnologia Avançada e executivo da Hewlett Packard e da UNext (uma empresa de educação à distância). A Business Week o listou como um dos 27 designers mais influentes do mundo. O Dr. Norman traz uma combinação única de ciências sociais e engenharia para os produtos do dia a dia. No cerne da abordagem de Norman está o design centrado no ser humano e na atividade, combinando o conhecimento da ciência cognitiva, engenharia e negócios com design. Em sua consultoria, ele constata que assessora principalmente sobre a estratégia da empresa e a estrutura organizacional, pois são elas que determinam o sucesso da empresa. Muitas vezes ele descobre que as pessoas na empresa entendem como fazer produtos melhores, mas questões organizacionais e estratégicas bloqueiam o progresso. Norman foi um dos fundadores da Cognitive Science Society e foi presidente da sociedade e editor de seu jornal, Cognitive Science . Ele foi membro do corpo docente da Universidade de Harvard. Ele é Prof. Emérito da University of California, San Diego (UCSD) e Breed Prof. of Design, Emérito, da Northwestern University. Na UCSD, foi presidente fundador do Departamento de Ciências Cognitivas e presidente do Departamento de Psicologia. Na Northwestern, ele foi fundador e codiretor do Segal Design Institute e codiretor do MMM, um programa conjunto de MBA e Engenharia pelas escolas de Gerenciamento e Engenharia da Northwestern que enfatizava o design e as operações. Ele também foi um distinto professor visitante no KAIST, o Instituto Avançado de Ciência e Tecnologia da Coreia. Norman é o autor de vários livros, incluindo The Design of Everyday Things, Emotional Design eLiving with Complexity. Ele é membro da National Academy of Engineering e um companheiro do American Academy of Arts and Sciences, Design Research Society, Human Factors & Ergonomics Society, American Psychological Association, American Psychological Society, Association for Computing Machinery (ACM) e Cognitive Science Society. Ele foi membro do Centro de Estudos Avançados em Ciências do Comportamento (Stanford). Ele é membro da Industrial Designers Society of America e faz parte do Conselho de Curadores do Instituto de Design do IIT em Chicago. Ele também é um IDEO Fellow.

PROFESSOR(A) PUCRS

Marcelo Soares Pimenta

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Design para Todos: inclusão e acessibilidade

EMENTA

Introdução ao design inclusivo. Reflexão sobre as dimensões da diversidade, aspectos culturais e sociais. Discussão de conceitos e técnicas de projeto e avaliação considerando acessibilidade. Estudo de perspectivas e abordagens, tais como: diretrizes e padrões, adaptação da interface do usuário, acessibilidade na nuvem.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Marcelo Sales

Marcelo Sales é especialista em acessibilidade digital com ênfase na aplicação estratégica (visão de negócios), planejamento (visão organizacional), gestão de mudanças (visão cultural), aplicação prática (web, mobile e pesquisa), compliance (suporte jurídico) e testes (automatizados e humanos). Há 20 anos atua no desenvolvimento de produtos e serviços digitais com forte background em design, comunicação digital e experiência do usuário. Professor de acessibilidade em diferentes instituições, palestrante (participação em mais de 90 eventos abertos e institucionais entre 2019 e 2021), mentor no Startup Weekend de Acessibilidade em São Paulo (2019), membro do Grupo de Trabalho de especialistas em Acessibilidade na Web do W3C Brasil e criador do Guia WCAG (método simplificado reconhecido internacionalmente para estudos das diretrizes de acessibilidade).

PROFESSOR(A) PUCRS

Stefan Von Der Heyde Fernandes

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Prototipação: dos sketches aos mockups

EMENTA

Definição de prototipação e seus principais objetivos. Descrição de tipos e níveis de prototipação de acordo com o contexto do projeto. Discussão sobre como validar protótipos. Análise de ferramentas utilizadas para prototipar projetos com eficiência.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Joe Natoli

Joe Natoli tem orientado e praticando a experiência de usuário (UX) para organizações da "Fortune 100, 500" e outras instituições governamentais por quase três décadas. Esse trabalho inclui líderes da indústria comercial, como "Google Ventures", "Kroll / Duff + Phelps", "Broadridge", "Conde Nast", "Johns Hopkins", "Mettler-Toledo", "PHH Arval", "SC Johnson" e "Wolters Kluwer", bem como agências governamentais como a "National Science Foundation", "National Institutes da Saúde" e do "Departamento de Segurança Interna". O professor dedica uma parte de sua prática a escrever, treinar e falar. Desde orientar os alunos no início de suas carreiras até a integração da UX no trabalho de desenvolvedores e designers experientes e veteranos, ele é imensamente apaixonado pelo poder inerente da UX e do design. Já o tempo restante, Joe dedica ao treinamento de equipes de Design e Desenvolvimento Corporativo, ajudando-as a integrar as melhores práticas de UX em seus esforços de desenvolvimento de produto. Além disso, ele realiza um número limitado de compromissos de UX Audit para ajudar as organizações a identificar e superar obstáculos relacionados a UX para a adoção de produtos. Natoli tem falado publicamente sobre os tópicos de Experiência do Usuário (UX) e Design em todo o mundo por 24 anos, em conferências globais como HOW Design Live, SDD, DevWeek e IxDA South America. Seu livro mais recente sobre Estratégia de UX e Melhoria de Produto, Think First, foi publicado mundialmente em 5 de outubro de 2015. Além disso, ele escreveu vários artigos sobre os papéis que o design e a experiência do usuário desempenham no sucesso dos negócios para publicações, como "Fast Company", "SmartCEO", "The AIGA Journal", "The Baltimore Business Journal" e "Business Monthly".

PROFESSOR(A) PUCRS

Rafael Matone Chanin

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Ideação (UX Ideation)

EMENTA

Estudo de processos criativos para a ideação de soluções centradas no usuário. Discussão de estratégias de design participativo e cocriação. Reflexão sobre panorama de técnicas para envolvimento do usuário e criação colaborativa de soluções.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Paula Macedo

Tem paixão por criar experiências que tornem o mundo um lugar melhor. Seu diferencial é entender pessoas e fomentando a inovação e a criatividade para resolver os problemas humanos. Possui mais de 12 anos de experiência prática humanizando as tecnologias que as pessoas usam todos os dias por meio do design centrado no ser humano e das ciências sociais. Atualmente, lidera a área de UX Research no Nubank, um "neobanco" que está desafiando o status quo criando uma nova geração de serviços financeiros na América Latina, atendendo a mais de 25 milhões de clientes no Brasil, Colômbia e México. Antes do Nubank, liderou UX para um disruptivo ramo de inovação da Embraer, sendo uma das criadoras da EmbraerX, com foco em desvendar o significado da mobilidade no século 21, com o objetivo de enfrentar alguns dos maiores problemas da humanidade hoje - a começar pelo futuro da mobilidade aérea urbana. Ao longo da carreira teve a oportunidade aprender com as empresas Fortune 50 e trabalhar vários anos em parceria com a IDEO. Foi uma das primeiras UX Experts da INSITUM, consultoria latino-americana de design estratégico com foco nos mercados latino-americanos, e entregou projetos inovadores com foco em pessoas para várias gigantes como Microsoft, Facebook, Pinterest, Natura, GoodYear, Itaú, Ford, Bosch, Danone, Motorola, entre outras. Está totalmente comprometida com a diversidade em todos os lugares onde atua. Introduziu o conceito de acessibilidade no EVE (carro voador da Embraer) que acabou sendo o principal diferencial desse veículo em relação aos concorrentes. Faz parte da patente de um assento acessível. Na Nubank, defende a diversidade e a inclusão nas contratações, programas de estágio, workshops para liderança e a criação do NuLab Salvador, no noroeste do Brasil. Finalmente, colabora com a comunidade compartilhando seus pensamentos em uxdesign.cc, apresentando na WIAD, Interaction Latin America, SXSW e conduzindo projetos paralelos como o de inovação social inspirado no kit de ferramentas desenvolvido pela IDEO e Melinda Gates Institute on Design Thinking para bibliotecas.

PROFESSOR(A) PUCRS

Ana Cecília Bisso Nunes

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Pesquisa com Usuários (User Research)

EMENTA

Compreensão de necessidades e capacidades dos usuários por meio da aplicação de técnicas de pesquisa. Estudo de métodos e técnicas para coletar e analisar dados de e/ou sobre usuários. Planejamento, execução, análise e comunicação de resultados de pesquisa com usuários.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Tomer Sharon

Tomer Sharon é uma voz líder nos tópicos de design thinking, experiência do usuário e metodologia de pesquisa enxuta. Cofundador e Diretor de Experiência em uma startup de modo furtivo e, até recentemente, Diretor Executivo, Chefe de Pesquisa de Usuários e Métricas da Goldman Sachs. Ele é autor de três livros, Measuring User Happiness (2020), Validating Product Ideas (2016), e It's Our Research (2012). Anteriormente, foi chefe de experiência do usuário na WeWork e pesquisador sênior de experiência do usuário na Google Search. Ele foi mentor de organizações sobre metodologia de pesquisa de usuário, deu palestras e ministrou workshops em 13 países e na ONU. Possui mestrado em Human Factors in Information Design pela Bentley University em Waltham, Massachusetts.

PROFESSOR(A) PUCRS

Em breve

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Design Leadership (Liderança em Design)

EMENTA

Caracterização de liderança, seus contextos e as diferenças individuais. Interfaces da liderança com grupos de trabalho distintos e inclusivos. Definição de papéis organizacionais e a relação com as práticas estratégicas de design, equipes e suas configurações. Compreensão dos processos de facilitação. Discussão sobre a experiência dos colaboradores.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Melina Alves

Especialista em Design de Experiência (UX), consultora de inovação centrada no usuário e gestora de inteligência coletiva. Atua em Inovação de experiência há 17 anos com marcas como Bradesco, Tesouro Direto, VISA, 99, Natura, Instituto SocioAmbiental, General Motors entre outras. É fundadora da DUXcoworkers.com onde desenvolveu o Método DUXcoworkers de inovação com inteligência coletiva. Atua em rede com mais de 137 profissionais trabalhando globalmente para inovação de experiência em serviços, produtos, cidades e cultura organizacional com objetivo de transformação de pessoas para a digitalização positiva. Foi uma das empreendedoras eleitas pelo programa 10.000 women da Goldman Sachs e FGV em 2013 pelo desenvolvimento de negócios de impacto a partir do incentivo à liderança feminina.

PROFESSOR(A) PUCRS

Loraine Alessandra Bothomé Muller

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Design Systems

EMENTA

Compreensão dos conceitos de DesignOps e do gerenciamento dos processos de design nas empresas. Estudo de Design Systems e práticas escaláveis de design. Padronização de projetos a partir do entendimento dos princípios do Design. Discussão de exemplos de Design System. Descrição de passos para a criação de um Design System.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Glauber Laender

Consultor Independente, ex-CDO & Partner na Meiuca Design, especialista e apaixonado por DesignOps e Product Design. Ao longo de 15 anos, teve a oportunidade de trabalhar com empresas e pessoas incríveis na Claro Brasil, Grupo XP Inc. e ABInbev e outras grandes empresas e startups. Nos últimos anos especializou-se no desenvolvimento de Design System e coordenou grandes cases de mercado como Mondrian DS (Claro BR), Soma (XP Inc.) e atualmente trabalhando na construção do Dali, Design System da Alicorp SA em Lima, Peru.

PROFESSOR(A) PUCRS

Silvia Trein Heimfarth Dapper

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Quem é você? Descobrindo a identidade pessoal e carreira

EMENTA

Inclinações pessoais e vocação. Life Design. Identidade profissional, transições de carreira e experimentações práticas. Temperamento e carreira. Escolhas profissionais e experiências de trabalho. Carreira empreendedora.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Ricardo Basaglia

Ricardo Basaglia é Mestre em Administração de Empresas pela FGV/EAESP com extensão pela Universidade de Yale em Behavioral Science of Management. Iniciou a carreira na área de tecnologia, atuou em projetos de transformação digital em grandes corporações, mas descobriu que sua grande paixão estava em transformar a vida das pessoas. Ingressou na Michael Page em 2007, responsável pelo startup de negócios e escritórios no país. Hoje como Diretor Geral, lidera as operações da Michael Page e Page Personnel no Brasil.

PROFESSOR(A) PUCRS

Daniela Boucinha

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Redação para UX (UX Writing)

EMENTA

Compreensão dos princípios de UX writing: semântica, microredação, arquitetura de informação. Orientação sobre redação, revisão e validação de conteúdo. Guia de escrita. Fluxo de UX Writing.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Bruno Rodrigues

Bruno Rodrigues é consultor e professor, especialista em Informação para a Mídia Digital, autor dos livros 'UX Writing: Principios y Estrategias' (Espanha, 2020), 'Em busca de boas práticas de UX Writing' (Brasil, 2019) e 'Webwriting: Pensando o texto para a mídia digital' (2000) - as primeiras obras em língua portuguesa e espanhola sobre Webwriting e UX Writing - e de 'Webwriting: Redação & informação para a web' (2006) e 'Webwriting: Redação para a mídia digital' (2014). Produziu para o Governo Federal o padrão brasileiro de redação online, 'Padrões Brasil e-Gov: Cartilha de Redação Web' (2010). Em vinte anos já prestou consultoria e ministrou treinamentos em Webwriting, UX Writing e Arquitetura da Informação para mais de 70 empresas do Brasil e do exterior.

PROFESSOR(A) PUCRS

Gabriela Birnfeld Kurtz

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Social Computing

EMENTA

Estudo da filosofia da interação. Apresentação do conceito e aplicações da Computação social. Discussão sobre os Sistemas digitais voltados para as interações sociais no cenário digital. Design de sistemas de computação participativa. Conceitos de inteligência coletiva aplicados ao Social computing. Compreensão de cooperação, colaboracionismo e comunidades. Compreensão das estruturas psicossociais na construção de redes digitais. Discussão dos conceitos de visibilidade, manipulação e persuasão no cenário da computação social.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Luli Radfahrer

Mestre e Ph.D. em Comunicação Digital pela ECA/USP. Professor associado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Tem vasta experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Digital, Design de Interfaces, Experiência do Usuário e Comportamento Social em Redes Interativas. Em seu último livro, Enciclopédia da Nuvem, compila e analisa mais de 550 ferramentas e serviços de computação em nuvem. Escreveu coluna semanal sobre os impactos da tecnologia digital na sociedade para o jornal Folha de S. Paulo entre 2010 e 2016. Assina duas colunas semanais em rádio: "Datacracia", na Rádio USP; e "Rede Social", na Rádio Bandeirantes. Foi palestrante no TEDx São Paulo.

PROFESSOR(A) PUCRS

Marcelo Crispim da Fontoura

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Interfaces Conversacionais

EMENTA

Introdução ao conceito e características relacionadas a interfaces conversacionais. Apresentação de histórico da área. Discussão de arquiteturas de agentes conversacionais e métodos de construção. Reflexão sobre questões éticas, limitações e desafios.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Heloisa Candello

Pesquisadora científica no laboratório IBM Research no Brasil. Ela é PhD em Ciências da Computação, na área de Tecnologias Interativas pela Universidade de Brighton, Reino Unido. Seu principal interesse de pesquisa é aplicar métodos de design para entender como as pessoas interagem com sistemas baseados em Inteligência Artificial, particularmente sistemas de conversação. Heloisa lidera e conduz atividades de pesquisa em Interação homem-computador (HCI) para entender os contextos e as motivações das pessoas para usar tecnologias de conversação. Sua pesquisa resultou em várias publicações em conferências (CHI, CUI, CSCW, DRS, DUXU, IUI) e reconhecimento na área de HCI. Heloisa também já organizou vários workshops e conferências na área.

PROFESSOR(A) PUCRS

Sílvia Maria Wanderley Moraes

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Desing Visual e Arquitetura

EMENTA

Compreensão do processo de design como criatividade projetiva. Introdução aos aspectos visivos do design e a conceitos de teoria da informação aplicada ao design. Estudo de arquitetura de informação e experiência do usuário. Análise de projetos de referência da área, métodos e ferramentas.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Bianca Brancaleone

Há mais de 15 anos atua no mercado de tecnologia, já passou por design de interface, arquitetura de informação e hoje foca em experiência do usuário. Desde 2011 atua como freelancer e consultora de UX em projetos de design, sobretudo digitais. É Sprint Master Certified pelo Google e participa de comunidades como Women Techmakers Ambassador e Google for Startups Mentor - também é uma das organizadoras do UXSor, grupo de UX da cidade de Sorocaba - SP e palestrante.

PROFESSOR(A) PUCRS

Roberto Tietzmann

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Data-Driven Interaction (Interação Baseada em Dados)

EMENTA

Caracterização de coleta de dados de interação. Definição de métricas de UX. Análise de ferramentas para captura de dados de interação do usuário.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Vagner Figueredo de Santana

Pesquisador e IBM Master Inventor na IBM Research e docente colaborador na Universidade Federal do ABC (UFABC). Doutor em Ciência da Computação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) (2012), mestre em Ciência da Computação também pela UNICAMP (2009) e bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2006). Foi webmaster da Folha Online (www.folha.com.br) de 2002 a 2007 e professor visitante na Universidade Presbiteriana Mackenzie de 2009 a 2015. Trabalha com avaliação de interfaces de usuário, combinando métodos quantitativos e qualitativos. Aficionado por logs de interação, pesquisa sobre como pessoas interagem com sistemas computacionais, em contexto de uso real. Atuou em projetos utilizando Design Participativo, Design Centrado no Usuário, Web Usage Mining e Exploratory Data Analysis. Principais áreas de interesse: Avaliação de Interface de Usuário, Análise de Logs de Interação, Visual Analytics e Infovis.

PROFESSOR(A) PUCRS

Marcelo Cohen

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Descoberta de Produto (Product Discovery)

EMENTA

Fundamentação e caracterização do processo de descoberta de produto. Reflexão sobre validação de ideias e descoberta de soluções. Discussão de técnicas, frameworks e ferramentas.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Gustavo Oliveira

Diretor de Design e pesquisa na OLX Brasil, com mais de 15 anos de experiência em projetos de design e inovação. Neste tempo, liderou projetos nos segmentos de varejo, saúde, agroindústria, financeiro, educacional, RH e no terceiro setor, além de redesenhar serviços de atendimento e eventos. Foi Head de Design e Inovação do UX Lab da TOTVS e diretor de design e inovação da Visa, áreas responsáveis pela disseminação da cultura de inovação centrada no ser humano. Especialista em facilitação de oficinas de co-criação, Design Thinking e Business Design. Estudou Design Multimídia na Escola Panamericana de Artes e Jogos digitais no SENAC.

PROFESSOR(A) PUCRS

Sabrina dos Santos Marczak

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Projeto em User Experience

EMENTA

Caracterização de estudo de caso. Apresentação das etapas metodológicas necessárias para confecção do projeto. Discussão sobre as diferentes possibilidades de aplicação das abordagens discutidas ao longo do curso.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Rodrigo Lemes

Superintendente de UX e Marketing no Boa Vista SCPC e especialista em gestão de design. Atuou como líder em empresas como Itaú Unibanco, Samsung, Movile, Valor Econômico e Ci&T. Tudo isso soma mais de 20 anos atuando em design, iniciando em agências e estúdios. Passando por institutos de pesquisa até grandes empresas dos mais variados segmentos. Outra paixão é ser professor, em salas de graduação e especializações desde 2001, ministra disciplinas de design com foco no papel do profissional de design, visão de produto e experiência do usuário. E ainda tem o canal do Youtube, chamado DesignTeam, onde evangeliza sobre cultura de design, carreira e desenvolvimento da maturidade no mercado brasileiro.

PROFESSOR(A) PUCRS

Milene Selbach Silveira

Professora PUCRS

DISCIPLINA

Service Design (Design de Serviços)

EMENTA

Caracterização de service design (design de serviços) e de sociedade de serviços. Discussão sobre Customer Experience e User Experience. Comparação entre jornada de serviço, de cliente e de usuário. Identificação de métodos e ferramentas associadas.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Karla Cruz

Service Design e Research Lead (Latam & Rússia) na 99/DiDi, com passagem pelo PagSeguro – os dois primeiros "unicórnios" brasileiros. Trabalha há 13 anos com UX, estratégia de produtos digitais, pesquisa com usuário, design de serviços e design thinking. Atuou com marcas como Samsung, Volvo, Bradesco Seguros, Boticário, Renault, LG, Mondelēz, Oi e Walmart. Pós-graduada e Especialista em Design de Interação pelo Instituto Faber-Ludens/UnC, com MBA em Gestão de Negócios pela FGV.

PROFESSOR(A) PUCRS

Vicente Henrique Bastos Zanella

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Ubiquidade e UX das Coisas

EMENTA

Compreensão dos conceitos de “experiência” e “usuário” em um contexto ubíquo. Reflexão sobre a evolução da UX e da tecnologia pessoal e da Internet das Coisas. Introdução aos elementos que compõe as Smart Cities. Discussão de técnicas de UX multiplataforma.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Paulo Melo

Paulo Melo é psicólogo, mestre em psicologia cognitiva e doutor em design. Atualmente Paulo é gerente sênior de novos negócios no Sidia e professor de design e inovação.

PROFESSOR(A) PUCRS

Gabriela Birnfeld Kurtz

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Visual Analytics (Análise Visual)

EMENTA

Introdução à Visualização de Dados e Visual Analytics. Apresentação de técnicas e ferramentas para análise exploratória e visualização interativa de dados. Discussão sobre o uso de Visual Analytics para analisar conjuntos de dados de diferentes aplicações.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Fernando Paulovich

Professor associado e presidente de pesquisa em visualização de dados na Faculdade de Ciência da Computação da Dalhousie University, Canadá, e chefe do laboratório de Análise e Visualização Visual. Antes de se mudar para o Canadá, foi professor associado da Universidade de São Paulo, Brasil (2009-2017). Ele tem pesquisado visualização de informações e análise visual, com foco na integração de ferramentas e técnicas de Machine Learning, aproveitando a "inteligência" fornecida por abordagens de Machine Learning e o conhecimento do usuário por meio de interações com representações visuais para ajudar as pessoas a compreender e aproveitar ao máximo de coleções de dados complexas e massivas. Nos últimos anos, seu foco principal tem sido o projeto e o desenvolvimento de técnicas de análise visual para o público avançar no conceito de democratização de dados, promovendo o acesso irrestrito à análise de dados, ampliando a capacidade de usuários leigos em transformar dados em percepções.

PROFESSOR(A) PUCRS

Isabel Harb Manssour

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Gestão para o desenvolvimento humano

EMENTA

A inovação é um conceito que transcende o lançamento de produtos ou serviços. Ela pode ser entendida como uma forma de resolução de problemas complexos centrada no humano. Dentre as diversas definições de inovação, a que mais está alinhada com os aspectos cognitivos dos seres humanos é a de transformar conhecimento em valor. Este último também é uma dimensão subjetiva, já que envolve expectativas, percepções, crenças, julgamento, pensamentos, tentativa e erro e experimentação. Nesta disciplina, a inovação e a criatividade serão abordadas como elementos essenciais para a gestão do desenvolvimento humano de forma sustentável e com resultados para indivíduos e organizações. Serão apresentadas ainda as relações entre inovação e, habilidades socioemocionais e competências técnicas, bem como sua relevância para o enfrentamento de cenários de crescente incerteza e ambiguidade.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Edgard Stuber

Engenheiro mecânico, Edgard Stuber é especialista e pesquisador de métodos de resolução de problemas complexos, processos de inovação e liderança em ambientes de alta incerteza e ambiguidade, trabalhando principalmente com epistemologia, conhecimento, evolução e epistemologia evolutiva. Ele fundou a Stuber Inovação & Resolução de Problemas, empresa reconhecida por gerar valor para organizações por meio de projetos customizados e mentoria para pessoas que precisam resolver problemas em ambientes instáveis. A empresa atua em organizações como Grendene, Hospital Albert Einstein, Instituto C&A, Atlas Schindler, Fundação Telefônica e Social Good Brasil. Anteriormente, Edgard atuou com inovação, planejamento estratégico, pesquisa e desenvolvimento de produtos em multinacionais do setor de autopeças e ferramentas motorizadas, como a Stihl Ferramentas Motorizadas LTDA e Freudenberg NOK Componentes do Brasil LTDA (FNCB).

PROFESSOR(A) PUCRS

Renata de Rezende Lovera Tomasi

Professora PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Interfaces Naturais (Natural User Interfaces)

EMENTA

Introdução aos conceitos básicos relacionados a interfaces naturais. Caracterização de interfaces via voz, gestuais, (multi)toque, tangíveis, vestíveis e imersivas.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Katia Canepa Vega

Katia Vega é professora assistente do Departamento de Design da Universidade da Califórnia, Davis, onde fundou e dirige o Laboratório de Organismos Interativos. Seu laboratório lidera novas explorações da próxima geração de simbiose organismos-dispositivos, co-fundindo as linhas entre formas vivas, estética e tecnologia. Novas interfaces na / ao redor da pele e dentro de bio-organismos são criadas, como: Tecnologia da Beleza (eletrônicos incorporados em cosméticos), Tecnologias de Modificação Corporal (biossensores em tatuagens ou ortodontia dentária para monitoramento de saúde) e Interfaces Crescíveis (interfaces sustentáveis através de bio- materiais baseados como substrato para circuitos). Ela foi pós-doutoranda associada no MIT Media Lab (EUA). Possui doutorado e mestrado em ciência da computação pela PUC-Rio (Brasil). Foi investigadora do Departamento de Belas Artes do HKBU (Hong Kong). Seus estudos de graduação foram feitos em Ciência da Computação na UNMSM (Peru). Ela publica nas principais conferências e periódicos de ciência da computação, incluindo CHI, TEI, DIS, IUI e IEEE Computer. Seu trabalho foi apresentado pela BBC, New Scientist, Wired, Discovery, CNN, e premiado pela SXSW, Ars Electronica, Johnson & Johnson, CNET, entre outros. Springer publicou seu livro: "Beauty Technology: Designing Seamless Interfaces for Wearable Computing".

PROFESSOR(A) PUCRS

Márcio Sarroglia Pinho

Professor PUCRS

disciplinas

DISCIPLINA

Lean UX e Agile UX

EMENTA

Origem e conceitos básicos de Agile UX e Lean UX. Características da integração entre UX Design e Métodos Ágeis. Compreensão do uso de artefatos, reflexão sobre a comunicação via artefatos, crítica de entregáveis vs. consumíveis. Estudo das estruturas de times nestes contextos.

PROFESSOR(A) CONVIDADO(A)

Tiago Silva da Silva

Pesquisador, professor e UX Designer com foco em Lean UX e Agile UX. Pesquisador e professor no Instituto de Ciência e Tecnologia (ICT) da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Mestre (2008) e Doutor (2012) em Ciência da Computação pela PUCRS. Pós-doutorado pelo ICMC-USP (2013). Foi professor e pesquisador visitante na Universidade de Calgary (2018-2019). Atua na temática de Agile User-Centered Design há mais de 10 anos, tendo publicado diversos artigos na área. Principais áreas de interesse: Design Centrado no Usuário, Agile UX & Lean UX, Avaliação de Usabilidade e Experiência do Usuário, Análise da Interação Humano-Computador em Ambientes Imersivos (VR/AR/XR).

PROFESSOR(A) PUCRS

Rafael Prikladnicki

Professor PUCRS

MATRÍCULAS

estrutura

Matrículas Modalidade Online

1. Clique no botão matricule-se
2. Escolha o método de pagamento: cartão de crédito ou boleto
3. Selecione a opção de pagamento: à vista ou parcelado
4. Informe seus dados pessoais e seu endereço
5. Informe os dados do cartão de crédito ou gere o boleto bancário
6. Recebimento de e-mail de confirmação da matrícula para liberação do login
7. Efetue o primeiro login
8. Faça o aceite do contrato
9. Prepare-se para começar a assistir às aulas
10. Faça upload dos documentos e envie a cópia autenticada até 30 (trinta) dias após o início das aulas

Matrículas Modalidade Online

- É possível fazer login com contas do Facebook ou Google;

- A liberação do pagamento é imediata em caso de pagamento no cartão, e em até 72 horas úteis em caso de pagamento no boleto bancário.

DOCUMENTOS

- Cópia simples de documento que contenha RG;

- Cópia autenticada do diploma de Graduação, a ser entregue até 30 dias após o início do curso, ou documento de declaração de colação de grau (a declaração não substitui o diploma, que deve ser entregue posteriormente).

estrutura

Matrículas Modalidade Presencial | Site

1. Clique no botão Matricule-se, você será redirecionado para a página de inscrições dos cursos presenciais da PUCRS.

2. Lá deverá preencher seus dados pessoais, endereço e informações sobre sua graduação.

3. Insira seu currículo profissional e conclua a inscrição.

(51) 4042.1440

WhatsApp: (51) 93300.7000

atendimento.online@pucrs.br

PUCRS online