

Usabilidade de Produtos e Serviços Digitais para Gestores de Projeto e Técnicos Superiores



O que vai aprender nesta formação?

Este curso é ideal para gestores de projeto e técnicos superiores que pretendem transformar os produtos e serviços digitais das suas instituições, incluindo aqueles destinados aos cidadãos. O objetivo é criar soluções mais simples, eficazes e eficientes, abrangendo tanto a melhoria de serviços existentes como o desenvolvimento de novos. Com 20 horas do curso em formato assíncrono, permite uma abordagem flexível e abrangente.

Os participantes irão adquirir ferramentas práticas para criar empatia e compreender as necessidades do utilizador, impulsionar a geração de ideias e promover a cocriação de soluções digitais centradas no utilizador, concebidas para ambientes web e de mobilidade. Aprenderão ainda metodologias inovadoras como o design thinking e desenvolverão competências de prototipagem e avaliação das soluções digitais, com peritos e utilizadores finais. O curso atribui 12 ECTS, tem um custo de inscrição de 660€, com 50% deste valor financiado pelo PRR, garantindo um investimento acessível para o desenvolvimento de soluções digitais que impactam positivamente as instituições da administração pública e os serviços digitais proporcionados por estas instituições aos cidadãos.

No final deste curso, os formandos serão capazes de:

Fornecer uma visão ampla e completa dos problemas, metodologias e práticas do design de experiências de interação pessoa-máquina (IPM) centradas no utilizador e sua avaliação.

- Entender, com uma abordagem de design thinking, como obter informações sobre as necessidades e objetivos do utilizador final, as suas tarefas atuais e as desejadas, levando também em conta as suas capacidades perceptivas e cognitivas, visando a otimização da eficácia e eficiência do processo criativo de design da interação.
- Acompanhar o processo completo de design da experiência interativa do utilizador, centrada neste último, no contexto de um projeto individual ou de grupo, num tópico à sua escolha. Esse processo, de natureza iterativa, inclui a definição do problema, o levantamento de requisitos de utilizador, o desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade (em Figma) que satisfaça os requisitos, a sua avaliação por peritos (os próprios formandos), e um novo ciclo de desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade. Por fim, realiza-se um estudo experimental com utilizadores, para validação desta versão final do protótipo da solução de IPM, utilizando métodos de análise estatística.

Destinatários

- Gestores de Projeto
- Técnicos Superiores

Como está organizado o programa?

- M1. Metodologia de Design Thinking Aplicada
- M2. Introdução ao Desenho Centrado no Utilizador
- M3. Análise de Utilizadores e Tarefas
- M4. Características Humanas Perceptivas, de Memorização, Cognitivas e Motoras com Impacto na Usabilidade
- M5. Modelos, Princípios, Regras de Ouro e Padrões do Desenho de Interfaces de Utilizador
- M6. Desenho Visual de Ecrãs
- M7. Desenho de Interfaces de Produtos e Serviços Digitais Web e em Mobilidade
- M8. Ideação, Técnicas de Esboço, Prototipagem e Avaliação Heurística
- M9. Avaliação com Utilizadores
- M10. Demo Day

Quais as competências comportamentais do ReCAP que esta formação potencia?

- Orientação para a mudança e inovação
- Análise crítica e resolução de problemas

- Gestão do conhecimento
- Comunicação
- Iniciativa
- Orientação para a inclusão
- Orientação para a participação
- Inteligência emocional

Qual o valor da propina?

660€

50% do valor da propina financiado por bolsa concedida pelo INA, I. P. no âmbito do PRR + 50% da propina suportado pela entidade empregadora ou pelo formando.

Qual o valor do desconto?

50% do valor da propina financiado por bolsa concedida pelo INA, I. P. no âmbito do PRR.

Quais as regras associadas ao financiamento PRR?

Caso o formando não conclua o curso com sucesso, tem de proceder ao reembolso, ao INA, do valor correspondente à bolsa PRR.

Requisitos gerais de acesso

Processo de seleção, com prioridade para gestores de projeto e técnicos superiores.

Como será realizada a avaliação?

Atividades avaliativas a realizar:

- Quizzes de escolha múltipla;
- Relatório do design sprint
- Proposta de projeto

- Recolha de dados e requisitos do utilizador
- Protótipo de alta-fidelidade
- Avaliação heurística de protótipos de alta-fidelidade
- Síntese e apresentação do projeto de IPM

Informação para efeitos de configuração no Moodle:

Avaliação de 0 a 20 valores com os seguintes pesos:

M1. Metodologia de design thinking aplicada – 6h, presencial

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%
- Entregável E0 – Relatório do design sprint (individual) – 10%

M2. Introdução ao desenho centrado no utilizador – 4h, 2h sync, 2h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%
- Entregável E1 – Proposta de projeto pessoal ou em grupo – 10%

M3. Análise de utilizadores e tarefas – 6h, 3h sync, 3h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%
- Entregável E2 – Recolha de dados e requisitos do utilizador (individual ou em grupo) – 15%

M4. Características humanas perceptivas, de memorização, cognitivas e motoras com impacto na usabilidade – 5h, 3h sync, 2h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%

M5. Modelos, princípios, regras de ouro e padrões do desenho de interfaces de utilizador – 4h, 2h sync, 2h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%

M6. Desenho visual de ecrãs – 4h, 2h sync, 2h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%

M7. Desenho de interfaces de produtos e serviços digitais web e em mobilidade – 6h, 3h sync, 3h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%

M8. Ideação, técnicas de esboço, prototipagem e avaliação heurística – 8h, 4h sync, 4h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%

M9. Avaliação com utilizadores – 4h, 2h sync, 2h async

- Resposta individual a testes formativos (quiz) de escolha múltipla – 2%
- Entregável E3 – Protótipo de alta-fidelidade (individual ou em grupo) – 15%
- Entregável individual E4 – Avaliação heurística de protótipos de alta-fidelidade – 15%

M10. Demo day – 3h, presencial



- Apresentação individual ou em grupo do entregável E5 – Síntese e apresentação do projeto de IPM – 17%

Quem são os/as formadores/as?



José Miguel Sales Dias

É engenheiro eletrotécnico e de computadores, doutorado (1998) em Ciências e Tecnologias da Informação, com especialização em Computação Gráfica e Multimédia. É professor catedrático no ISCTE – Sintra, Escola de Tecnologias Digitais Aplicadas, Portugal.

Tem mais de 30 anos de experiência em academia, inovação e desenvolvimento de produtos na indústria global de software (Microsoft) e na administração pública de alto nível (ADENE – Agência para a Energia, Portugal).

É membro do Comité de Direção do SocioDigital Lab for Public Policy, subdiretor do ISTAR e membro do Conselho Executivo do AI4PA – Digital Innovation Hub.

Autor de mais de 200 artigos publicados em revistas científicas de prestígio e conferencista principal em eventos internacionais nas áreas de computação gráfica, realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR), ambient assisted living (AAL), interação pessoa-máquina (IPM) e inteligência artificial (IA).



Micaela Raposo

Arquiteta, mestre em Arquitetura e doutoranda no ISCTE-IUL. Atua na área das humanidades, com ênfase nas artes, nomeadamente em arquitetura e urbanismo. O seu tema de doutoramento, “Housing Co-Design: A Framework Definition Based on Generative Design Systems”, procura sintetizar o potencial do design generativo na personalização habitacional num processo de co-design. Interesses de investigação: tecnologias digitais aplicadas ao projeto e visualização arquitetónica. Métodos de análise de fluxos em espaços construídos. Habitação e processos de design participativo. Desenho centrado no utilizador, experiência do utilizador.



Rafael Citadella Daron

Especialista em Design de Negócios, Rafael Citadella Daron possui mais de 15 anos de experiência no desenvolvimento de produtos e serviços, atuando na interseção entre design, tecnologia e estratégia. Sua trajetória inclui a liderança de projetos inovadores para empresas globais, startups e instituições públicas, contribuindo para a criação de experiências digitais e físicas que impactam diversos setores.

Atualmente, é fundador e CEO da Tog Lab/OpenTog, uma consultoria de inovação focada na construção de soluções estratégicas para o desenvolvimento de produtos e serviços digitais. Também exerce a função de Chief Design Officer (CDO) na Productized e atua como professor convidado em instituições de ensino em Portugal, Brasil e França.

Seu percurso acadêmico inclui um Mestrado em Service Design pelo Politecnico di Milano (Itália), especialização em Design de Interação pelo Instituto Faber Ludens (Brasil) e bacharelado em Sistemas de Informação. Com uma abordagem centrada no utilizador e no impacto dos negócios, aplica metodologias como Design Sprint, Service Design e UX Research para transformar desafios complexos em soluções inovadoras.

Área de Formação: **Competências Digitais**

Área Temática: **Formação Avançada**

Percorso: **Programa Serviços Públicos Digitais**

Duração: **50 horas**

Forma de organização da formação: **Formação Mista (Presencial e a Distância)**

iscte

INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

[Visitar página do Curso](#)

Ficheiro descarregado a: 22/01/2026