

# 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