

APRENDA & MUDE

# muda

plataforma de transição para carreiras digitais

## Programa de UX Design

versão 3.1 - 2023, 1º semestre

# Olá ;)

Eu sou completamente fascinado pela forma como as pessoas aprendem coisas. Não só os mecanismos e processos de aprendizagem, mas como cada um, dentro de suas experiências mais íntimas, rompe sua inércia confortável para mudar. Educação tem a ver com mudança. Uma informação absorvida só atinge seu potencial completo quando se torna capaz de transformar uma parte da vida de alguém.

Em 25 anos de profissão, tive a oportunidade de assistir e participar de dezenas de transformações de carreiras. As caminhadas são extremamente pessoais e quase sempre tortuosas. Exigem que o profissional assuma seu protagonismo e esqueça as linhas retas. Exigem também grandes doses de foco, humildade e coragem. Assumir o que não se sabe e se atirar em direção ao novo é algo que muitas vezes deixamos de praticar na vida adulta.

Muda é um projeto que nasce de experiências empíricas de transição de carreira, e se desenvolve para uma metodologia proprietária que acelera conquistas, emulando a prática profissional na vida real. É a partir de desafios profissionais de diferentes naturezas que os participantes ganham contato com o conteúdo. Você aprende para trabalhar, para se empregar, para construir. Uma dinâmica muito mais parecida com o que acontece em uma empresa do que em uma sala de aula.

Nossa motivação é a transformação. Aquela que alavanca a carreira individual de cada um, mas também a que estimula o desenvolvimento coletivo do setor digital brasileiro. Vamos mudar juntos.



---

Marcelo Gluz, CEO/Co-Fundador

**muda** é uma plataforma que ajuda as pessoas do mundo analógico a fazer uma transição mais rápida para as carreiras digitais, oferecendo uma jornada que aproveita seus conhecimentos anteriores para conseguir um novo emprego.

# história

---

A **Outra Coisa**, consultoria que cria produtos digitais para clientes como Coca-Cola, BRF, Google e Rock in Rio, tinha cinco vagas abertas para designers em maio de 2021. Os cerca de 300 candidatos vinham dos quatro cantos do Brasil e apresentavam portfólios e currículos com lacunas semelhantes: pouca experiência prática e projetos longe da realidade. Muitos vinham de outras carreiras, mas pouquíssimos tiveram uma transição adequada.

É neste cenário que nasce o **Muda**, uma plataforma de transição para as carreiras digitais, que alavanca a empregabilidade de profissionais graduados através da experiência adquirida na realidade de cases e situações vividos no mercado de trabalho.

Diferente dos programas mais comuns no mercado brasileiro, Muda oferece programas segmentadas por perfil profissional para construir o aprendizado a partir do que cada pessoa já aprendeu em sua graduação original.

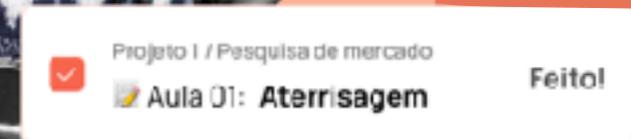
# o modelo muda

---

**Não somos um curso!** Nosso negócio não é vender conteúdo, é oferecer para as pessoas a oportunidade de conquistar um emprego na área digital.

O conteúdo é uma parte importante da jornada, mas nosso trabalho começa em apresentar as melhores carreiras para cada um e só se completa com esta pessoa empregada e satisfeita na nova carreira.

Nosso modelo de cobrança segue este mesmo princípio. Em nossa principal forma de pagamento, fora a taxa de matrícula, **o profissional só passa a pagar quando estiver empregado na nova carreira,** ganhando um salário acima de R\$ 4.500. O Muda é tão confiante na sua transição de carreira, embora não garanta um emprego, vincula nosso sucesso ao seu sucesso. Estamos juntos e alinhados!



apresentação do programa

# UX Design para profissionais formados em áreas criativas

# contexto

---

**Apagão de mão de obra da transformação digital:** a educação formal não é capaz de atender as demandas do mercado de inovação e tecnologia. Além disso, houve uma evasão de talentos devido ao trabalho remoto e a desvalorização do Real.

**As universidades brasileiras não formam para o mercado de trabalho do presente:** todos os anos são graduados 200 mil administradores, 35 mil psicólogos, 24 mil arquitetos, 18 mil marketeiros, 12 mil publicitários e jornalistas, 7 mil cientistas sociais, 8 mil produtores... São 5,4 milhões de brasileiros formados que trabalham em empregos não qualificados.

5,4<sup>MM</sup>

graduados sem emprego qualificado  
PNAD

80%

das grandes empresas não conseguem  
preencher suas vagas no setor

BK OUTSOURCING

200<sup>k</sup>

vagas abertas em inovação e tecnologia

BRASSCOM / CANAL TECH

532<sup>k</sup>

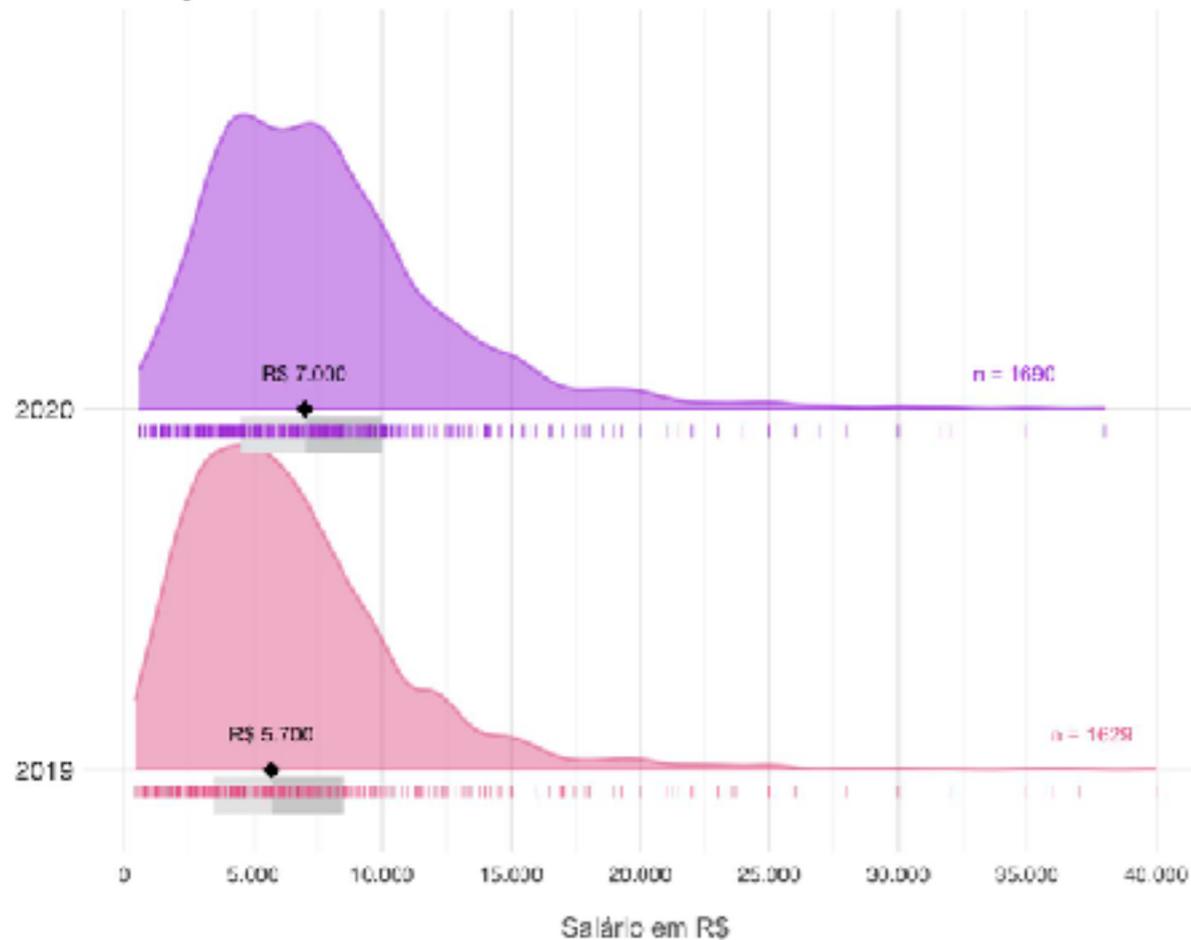
déficit de profissionais na área em 5 anos

BRASSCOM

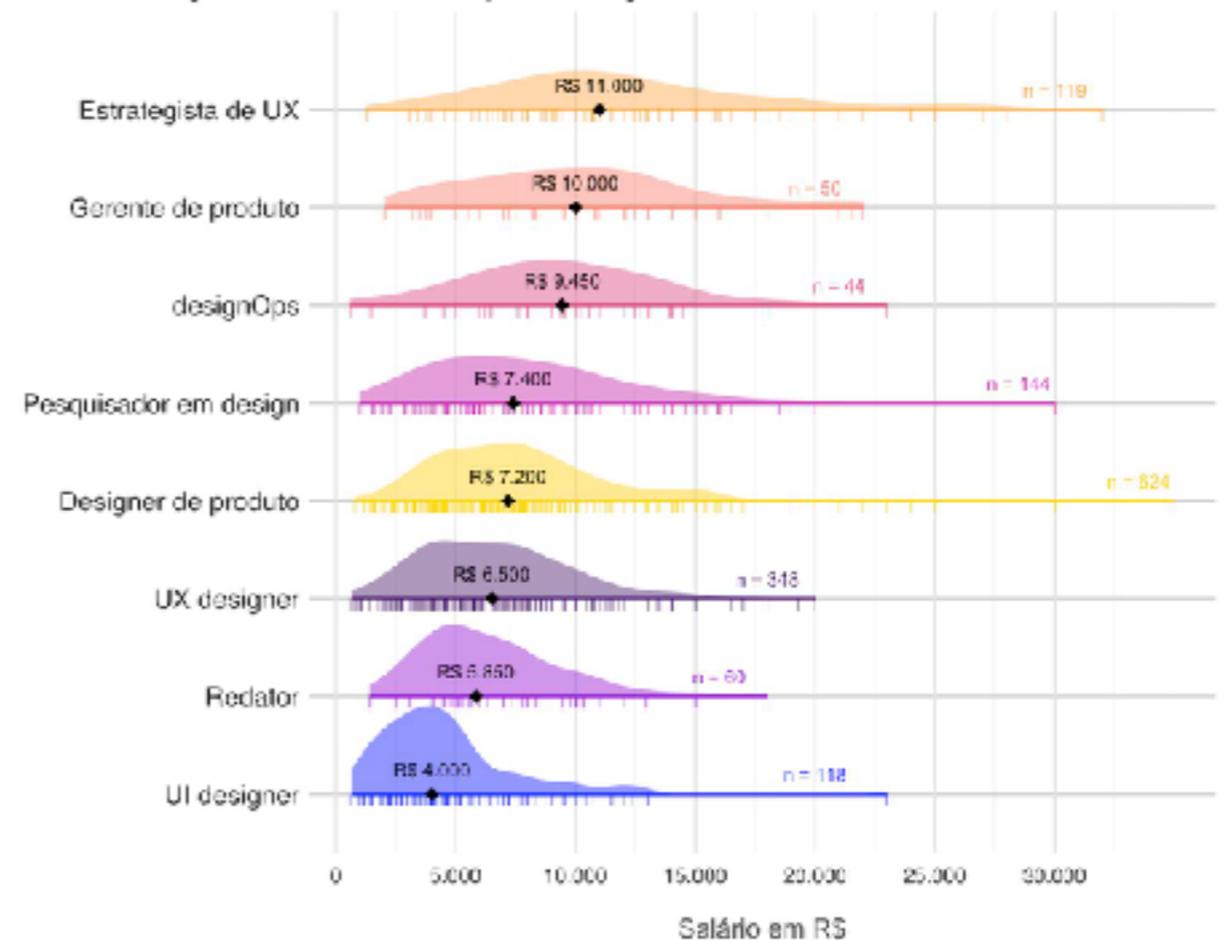
enquanto isso...

# a remuneração média de um UX designer no Brasil é de **R\$7.000**

Distribuição de salários em 2019 e 2020



Distribuição de salários por função



# papéis

A carreira de UX é, na verdade, um grande guarda-chuva de cargos cada vez mais especializados. A seguir você encontra algumas das portas que se abrem a partir do presente programa.



## User Experience Designer (UX)

Entender as dores e necessidades dos usuários é a principal matéria-prima para projetar produtos com funcionalidades amigáveis e conexão emocional.



## Digital Product Designer

Embora haja muita sobreposição com o UX Designer, este cargo engloba também aspectos relacionados ao negócio digital, suas métricas e melhorias contínuas.



## User Interface Designer (UI)

Trata-se de um profissional de UX especializado em desenhar interfaces com boa usabilidade e beleza.



## UX Researcher

Profissional especializado nos processos de pesquisa para compreender o mindset dos usuários.

# papéis

A carreira de UX é, na verdade, um grande guarda-chuva de cargos cada vez mais especializados. A seguir você encontra algumas das portas que se abrem a partir do presente programa.



## Interaction Designer (IxD)

Profissional com atenção especializada às interações do usuário com a tela.



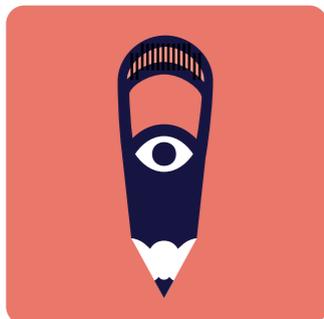
## Visual Designer

Profissionais focados na estética e na comunicação, sem responsabilidade sobre como o usuário vai realizar tarefas ou interagir com a interface.



## Motion Designer

Alguns modelos de interação demandam profissionais focados em animações que dão dinamismo à experiência.



## UX Writer

Profissional especializado em escrever a parte textual das interfaces de forma a melhorar sua conexão com os usuários.

# sobre o programa

UX Design para profissionais formados em carreiras criativas

## Tempo total

380 horas

\*tempo necessário estimado

## Carga horária semanal

de 12 a 24 horas

de acordo com o tempo disponível

## Duração

de 4 a 8 meses

de acordo com carga horária

## Aulas e Mão na Massa

Assíncronas

individuais, online

## Imersões técnicas

Síncronas

coletivas, online

## Checkpoints e Mentorias

Síncronas

individuais, online

## PACOTE "APRENDA & MUDE"

### Descrição

Solução completa, incluindo conteúdo, prática supervisionada, mentorias, portfólio e empregabilidade.

### Background

Profissionais com graduados em carreiras criativas\*

### Processo Seletivo

Através de entrevistas

### Conteúdo

✓ 73 horas

### Prática

✓ 295 horas c/ supervisão

### Mentorias 1:1

✓ 15 encontros individuais com profissionais experientes

### Acompanhamento

✓ 12 meses após a fim do programa

### Matchmaking Profissional

✓ Divulgação de perfil para parceiros, headhunters e empregadores

### Desafios Bônus

✓ Mais de 10 projetos para turbinar seu portfolio

### Imersões Técnicas Coletivas

✓ Lives temáticas com mentores

### Comunidade

✓ Acesso ao Servidor do Muda no Discord com canais exclusivos

### Pagamento

A partir da conquista do emprego

# programa

---

Este é um programa para profissionais que procuram uma inserção qualificada em Product design, incluindo User Experience (UX), User Interface (UI), User Research, Design de interação e Prototipação.

As habilidades envolvidas no programa serão as imprescindíveis para a criação de aplicativos mobile, aplicativos desktop, plataformas web, chatbots, interfaces de voz, sites e quaisquer outros produtos digitais.

Além da formação teórica, os profissionais passarão por quatro simuladores de projetos reais cujo resultado será um portfólio atrativo para o mercado de trabalho.

Por fim, ao final do programa os participantes terão desenvolvido uma identidade profissional, que envolve definição de perfil, montagem de CV/LinkedIn, técnicas de apresentação, treinamento para entrevistas e identificação de posições adequadas.

# formato

---

Este programa nasceu de um projeto de UX, que se aprofundou nas dores e impulsionadores de dezenas de profissionais reais em transição de carreira e também nas necessidades e demandas de dezenas de gestores e recrutadores de diversas empresas.

O resultado do projeto foi um programa de transformação digital para profissionais, que se diferencia dos cursos de formação em UX/UI Design por quatro principais características:

- 1 Foco absoluto em experiências práticas e reais
- 2 Segmentação para profissionais com características específicas
- 3 Preparação de identidade profissional para o mercado
- 4 Sucesso compartilhado: você só paga quando começar a trabalhar

# para quem

---

O conteúdo programático foi especialmente formatado para que profissionais graduados em faculdades de Arquitetura, Marketing, Publicidade, Artes Plásticas ou Design Gráfico possam se valer de seus aprendizados conquistados para potencializar sua transição de carreira. Ao longo do programa serão delineadas muito claramente as habilidades necessárias para que o profissional se destaque na carreira digital, incluindo as hard skills, soft skills e o encaixe cultural na indústria digital.

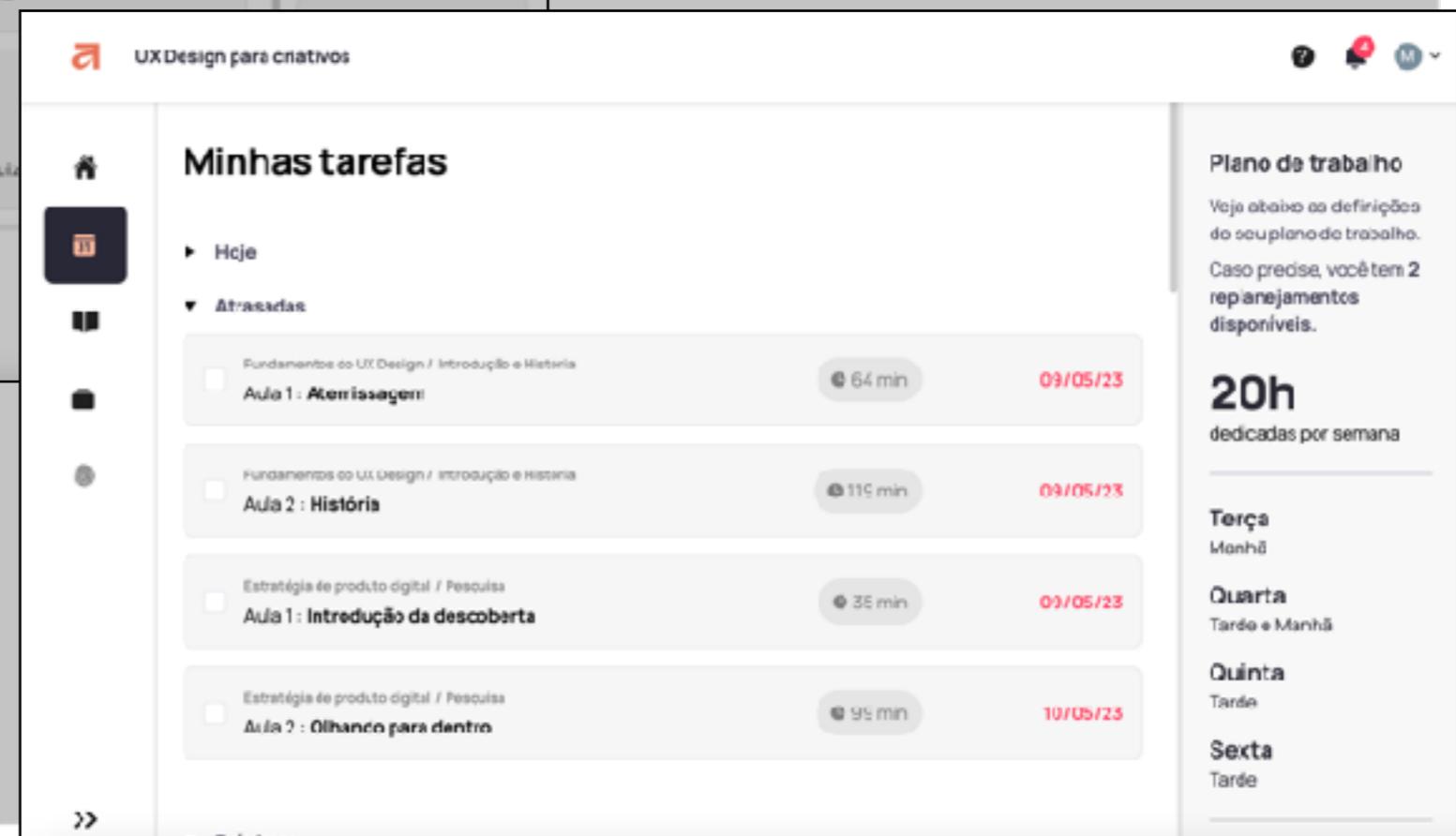
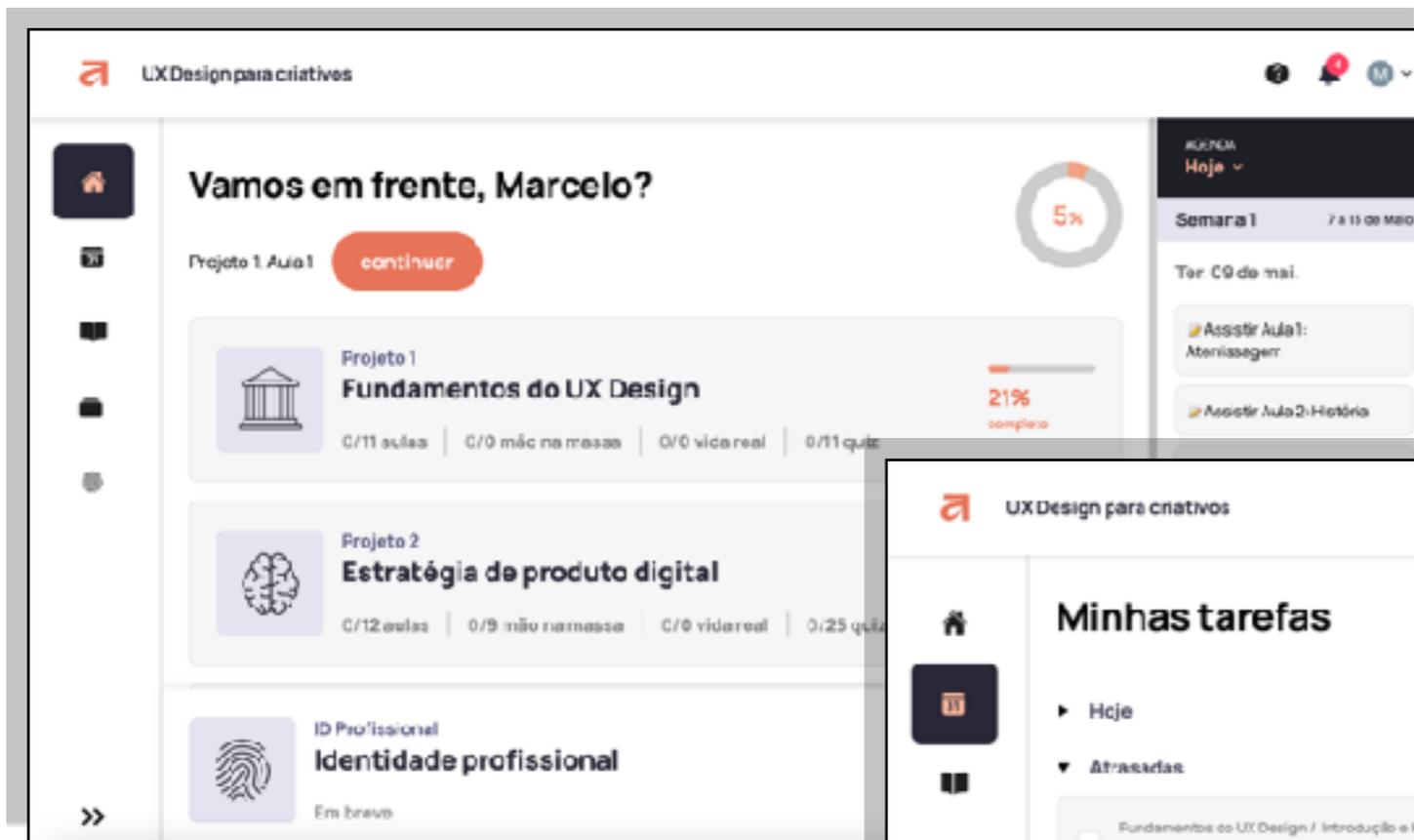
A formação comum entre os participantes potencializa a troca de experiências e nivela a curva de aprendizado do grupo.

Profissionais sem graduação ou graduados em outros cursos de educação superior só serão aceitos caso tenham trabalhado em áreas criativas de forma consistente por mais de 3 anos.

# plataforma

Para que a Experiência Muda fosse verdadeiramente voltada para a vida prática e para a empregabilidade, optamos por construir nosso próprio LMS (learning management system).

Além de todo o conteúdo detalhado neste documento, os participantes terão acesso a funcionalidades típicas das ferramenta de gestão de projeto e das plataformas de emprego..

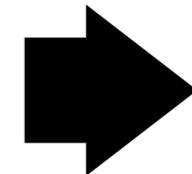




# Vamos em frente, Marcelo?

Projeto 1, Aula 1

**continuar**



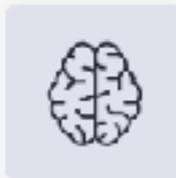
- 31
- 📖
- 📁
- 🌐



Projeto 1  
**Fundamentos do UX Design**

21%  
completo

0/11 aulas | 0/0 mão na massa | 0/0 vida real | 0/11 quiz



Projeto 2  
**Estratégia de produto digital**

1%  
completo

0/12 aulas | 0/9 mão na massa | 0/0 vida real | 0/25 quiz



ID Profissional  
**Identidade profissional**

0%  
completo

Em breve



AGENDA

Hoje ▾

Semana 1 7 a 13 de Maio

Ter. 09 de mai.

Assistir Aula 1: Aterrissagem

Assistir Aula 2: História

Assistir Aula 1: Introdução da descoberta

Qua. 10 de mai.

Assistir Aula 2: Olhando para dentro

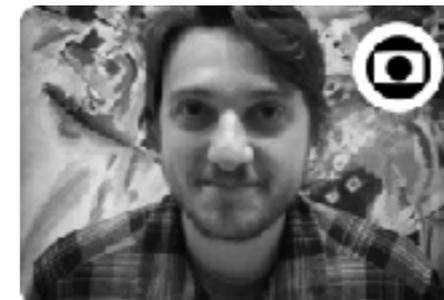
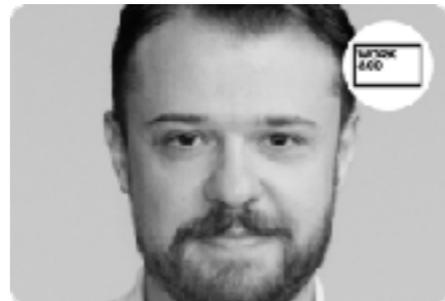
Semana 2 14 a 20 de Maio

Ter. 16 de mai.

Mão na massa: Avaliação

# mentores

O Programa de UX conta com mais de 20 mentores de 1º nível, pinçados de empresas expressivas na área. Eles participarão de sessões individuais com os participantes do programa.



# aulas com

---



## Marcelo Gluz

é Sócio-fundador e CEO da Outra Coisa. Designer, empreendedor serial, escritor e artista, Gluz trabalha há 25 anos com produtos digitais, com uma passagem de 12 anos pela Globo, onde liderou os times de Produto e UX. Seu olhar holístico sobre produtos digitais consegue reunir estratégia, pesquisa e comunicação.



## Alice Lerner

é Sócia e Diretora de Design da Outra Coisa, onde atua desde 2017 criando produtos digitais para grandes empresas e startups. Designer formada pela PUC-Rio, com intercâmbio acadêmico pelo Centre Universitari d'Arts i Disseny BAU (Barcelona), Alice têm desenvolvido pesquisas acadêmicas sobre o conceito de usuário na indústria das tecnologias digitais.

# aulas com

---



## Rogério Tavares

Com 20 anos de experiência em vendas, marketing e consultoria, Rogério esteve em cargos de gestão com foco no desenvolvimento de novos negócios, liderança de equipes, recrutamento, seleção e programas digitais de gestão de carreira. Atualmente, desenvolve conteúdo com direcionamentos sobre empregabilidade e artefatos profissionais que direcionam a transição de carreira.



## Beto Britto

Beto é formado em psicologia pela UFRJ com pós em administração pela Coppead e negócios sociais pela ESPM. Trabalhou em RH de grandes empresas por 10 anos quando resolveu empreender. Hoje é sócio da Node, uma aceleradora de startups com foco em gerar engajamento e conectar objetivos de negócio aos objetivos individuais do time.

# capacidades

---

Os graduados neste programa serão capazes de realizar tarefas relacionadas aos seguintes temas:



**Descoberta:** Entender os fundamentos da user research, conhecer múltiplos métodos de pesquisa quantitativa e qualitativa, incluindo testes de usabilidade e avaliação heurística



**Ideação:** Sintetizar e organizar os insights de pesquisa, definir user personas e user journeys, definir oportunidades de design, aprender técnicas de concepção de produto digital, ser capaz de formatar um produto ou família de produtos em múltiplos canais, definindo suas funcionalidades.



**Estrutura:** Entender os fundamentos de arquitetura da informação, criar mapas de arquitetura e definir fluxos funcionais, labeling e wireframes.



**Design de Interfaces (UI):** Entender os fundamentos do tema, usar o Figma para construção de layouts, design systems / styleguides, design de interação, prototipação e documentação funcional para o desenvolvimento do produto.



**Data-Driven Design :** Definir KPIs, mensurar a performance das soluções de design propostas, através de product analytics básico e propor melhorias incrementais orientadas aos insights.



**Atualidades da Carreira:** Ética no design, Acessibilidade, Os papéis do designer, Design e psicologia, Design no Lean, Design no Agile.

# estrutura

---

O programa é dividido em 4 módulos com objetivos específicos e, paralelamente, um módulo dedicado à consolidação de uma nova identidade profissional.

À exceção do primeiro, todos os módulos incluem tanto o conteúdo conceitual e teórico, quanto a construção de um case prático, repleto de debates, tomadas de decisão e pílulas de “vida real” introduzidas minuciosamente ao longo do caminho.



Módulo 1:  
**Fundamentos em UX design**



Módulo 2:  
**Estratégia de produto digital**



Módulo 3:  
**Design de interface**



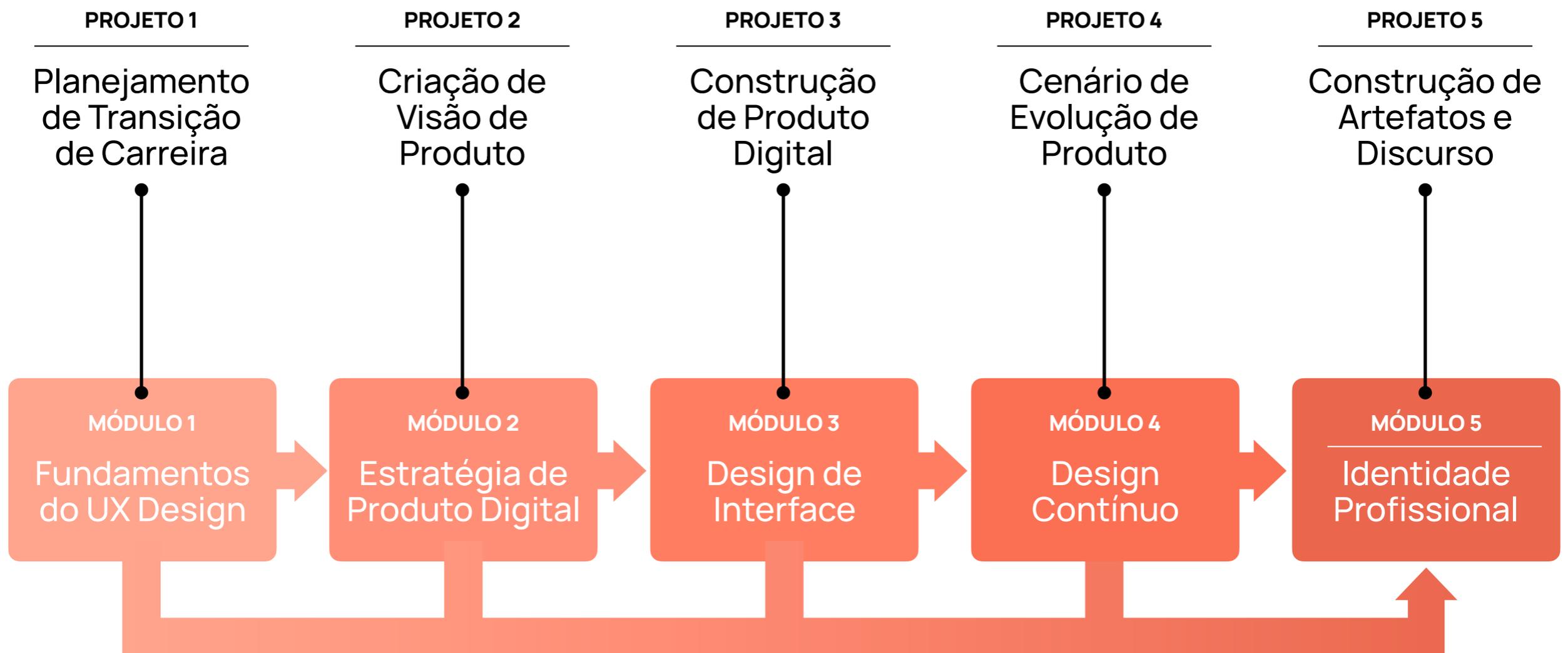
Módulo 4:  
**Design contínuo**



Módulo 5:  
**Identidade profissional**

# estrutura

Os módulos de conteúdo são apresentados a partir de projetos, e consumidos de forma sequencial, exceto o módulo 5, que pode ser consumido a qualquer momento do programa.



## Módulo 1

# Fundamentos da UX

Fortemente ancorado na empatia e na conexão (funcional e emocional) com pessoas reais, a experiência do usuário (UX, na sigla anglófona) começa com um mergulho nas necessidades humanas e se conclui com funcionalidades e conteúdos capazes de atender essas demandas.

No Módulo 1, vamos passar pelos conceitos fundamentais da experiência do usuário e do design de produto digital, pela breve história das interfaces de usuário e conhecer a terminologia que será usada ao longo do programa.

Muda é um programa que tem na experiência prática seu ingrediente principal e o módulo 1 é a exceção da regra. Este será o único módulo 100% voltado para o aprendizado, um set básico com os conteúdos necessários para o início dos simuladores de projetos.

## CAPÍTULO: INTRODUÇÃO & HISTÓRIA

-  00: Welcome
-  01: Aterrissagem
-  02: História
-  03: Heróis
-  04: O outro lado da história
-  05: User Salad

## BRIEFING: PLANEJAMENTO

-  Intro ao projeto e materiais

## CAPÍTULO: PRINCÍPIOS NORTEADORES

-  06: Princípios de Design de Norman
-  07: Elementos de Garret
-  08: Balizadores
-  09: Tipos de produto

-  Mão na Massa: Roadmap

## CAPÍTULO: BASE METODOLÓGICA

-  10: Double Diamond
-  11: Processos e metodologias
-  Checkpoint: Planejamento de Transição de Carreira

## Módulo 2

# Estratégia de Produto Digital

No segundo módulo do programa o objetivo é realizar um projeto de estratégia de presença digital, com ênfase nos métodos de pesquisa, na definição de objetivos e problemas e na concepção das soluções de produto. Este será o primeiro dos três projetos construídos ao longo do programa, e também o mais exclusivamente voltado ao plano estratégico.

O projeto será dividido em três etapas, cada uma com doses de conteúdo e execução: Descoberta, Ideação e Apresentação.

## BRIEFING: ESTRATÉGIA DE PRODUTO DIGITAL

 Intro ao projeto e materiais

## CAPÍTULO: PESQUISA

 01: Introdução da Descoberta

 02: Olhando para dentro

 Mão na massa: avaliação heurística

 03: Descobrimo sobre o mercado

 Mão na Massa: Benchmark + Análise Competitiva + Matriz de Posicionamento

 04: User Research 1

 05: User Research 2

 Mão na massa: Roteiro + Aplicação de 3 entrevistas

 Checkpoint de Pesquisa

## CAPÍTULO: DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

 06: Organização

 Vida real: apresentação de descoberta

 07: User Personas

 Vida real: User personas

 Mão na massa: User Personas

Módulo 2

# Estratégia de Produto Digital

(Continuação)

- 🔥 08: Jornadas de usuário
- ✈️ Mão na massa: Jornada do Usuário
- 📝 09: Jobs to be done
- ✈️ Mão na massa: Jobs to be Done
- 🏁 Checkpoint de Definição do Problema

## CAPÍTULO: VISÃO DE PRODUTO

- 📝 10: Do problema à solução
- 🔥 Vida real: proposta de valor
- ✈️ Mão na massa: proposta de valor e definição de canais
- 📝 11: Definição da estratégia 1
- ✈️ Mão na massa: HMW
- 📝 12: Definição da estratégia 2
- 🔥 Vida real: Apresentação de ideação
- ✈️ Mão na massa: apresentação de visão de produto
- 🏁 Checkpoint de Visão de Produto
- 📦 Entrega preliminar
- 📦 Apresentação para o cliente

## Módulo 3

# Design de Interface

As interfaces, sejam elas gráficas, de voz ou espaciais, são a porta de entrada através da qual os usuários interagem com um produto digital, por isso o UI designer está sempre buscando criar interfaces que as pessoas considerem agradáveis e simples de usar.

No Módulo 3, vamos realizar um projeto de design de interface passando por todas as etapas desde a definição da arquitetura da informação até o desenvolvimento do Design System.

## BRIEFING: DESIGN DE INTERFACE

 Intro ao projeto e materiais

## CAPÍTULO: ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

 01: Introdução ao Figma

 02: Usabilidade

 03: Fundamentos da Arquitetura da informação

 04: Mecanismos de navegação

 Mão na Massa: Mapa de Arquitetura

 Mão na Massa: User Flows principais

 05: Navegação, Labeling e Card Sorting

 Checkpoint arquitetura

## CAPÍTULO: ARTEFATOS

 06: Wireframes

 Mão na Massa: Wireframe do produto

 07: Refinamento de Backlog

 Vida real de edição de features

 Mão na Massa: Feature Backlog

 08: Apresentando a Estrutura

 Checkpoint de wireframes e backlog

Módulo 3

# Design de Interface

[Continuação]

## CAPÍTULO: INTERFACES

- 09: Princípios Visuais e Gestalt
- 10: Elementos e Padrões
- 11: Identidades Digitais e Territórios de Marca
- Mão na Massa: Pesquisa visual e comparação
- Vida Real: objetivando a decisão de caminho
- Mão na Massa: Pesquisa Visual + Território Visual
- 12: Figma intermediário
- Checkpoint definição de território
- 13: Design Systems
- Mão na Massa: Design System
- 14: Layouts
- 15: Prototipação e Interações
- Vida real: o momento de animar
- Mão na Massa: Layouts
- Checkpoint UI
- 16: Finalização
- Entrega projeto Design de Interface
- Apresentação síncrona para o cliente

## Módulo 4

# Design Contínuo

O módulo 4 trata da atuação do designer na evolução de produtos existentes em ciclos incrementais contínuos. Embora os capítulos 2 e 3 foquem no desenho de estratégias e produtos do zero, a maior parte dos product designers trabalha na resolução de problemas e oportunidades de melhoria em produtos já existentes.

Além de um olhar atento para a relação da análise contínua de métricas com o design, o módulo inclui a vivência do designer dentro de uma metodologia ágil (Scrum).

## BRIEFING DESIGN CONTÍNUO

 Intro ao projeto e materiais

## CAPÍTULO: INTRODUÇÃO AO DESIGN CONTÍNUO

 01: Agilismo

 02: Lean

## CAPÍTULO: DATA CENTRIC DESIGN

 03: Descoberta contínua

 04: Product Analytics

 05: Ferramentas

 06: Análise de Métricas e Oportunidades

 Relatório de métricas

## CAPÍTULO: METODOLOGIAS ÁGEIS

 07: Planning

 Mão na massa: Planning

 08: Sprint

 Mão na massa: Sprint

 09 :Review

 Mão na massa: Review / Retrospectiva

 Apresentação de Produto para Cliente

Módulo 5

# Identidade Profissional

No último módulo do programa vamos passar pela construção objetiva de uma identidade para o mercado de trabalho, incluindo a revisão de seus artefatos profissionais (CV, LinkedIn, Portfólio) e a preparação para entrevistas com contratadores.

## CAPÍTULO: INTRODUÇÃO À CARREIRA DE UX DESIGN

- 01: Mercado de UX
- 02: As Soft Skills da Carreira
- Mão na Massa: Identificação de Pontos Fortes e Fracos

## CAPÍTULO: O OLHAR DE UM HEADHUNTER TECH

- 03: O Encaixe do Candidato na Vaga
- 04: Discurso Profissional
- 05: Critérios de Seleção de Candidatos

## CAPÍTULO: ARTEFATOS PROFISSIONAIS

- 06: Curriculum Vitae
- Mão na Massa: Criação de CV
- 07: LinkedIn
- Mão na Massa: Criação de Perfil no LinkedIn
- 08: Portfólio
- Mão na Massa: Criação de Portfólio
- Apresentação de Portfólio
- 09: entrevistas
- Mão na Massa: Redação do Discurso
- Simulação de Entrevista



# Identidade Profissional

[Continuação]

## CAPITULO: PROSPECÇÃO DE EMPREGOS

 10: Como prospectar boas oportunidades

 11: Agenda Produtiva

 Vida Real: Como Executar suas Buscas

 Mão na Massa: Criar agenda de Prospecção



# 7

o mundo muda,  
a gente muda,  
o trabalho muda.

vamos mudar juntos?

[muda@muda.la](mailto:muda@muda.la)

