



# Elicitação DT Imersão profundidade

**S**erão apresentadas a seguir os conceitos de design thinking para a fase de imersão em profundidade. Nesta fase, pode-se considerar ferramentas como entrevistas, caderno de sensibilização, sessão generativa e um dia na vida.

## ENTENDIMENTO DOS CONCEITOS

A imersão em profundidade é a segunda parte da fase de imersão da




em relação ao contexto da vida do público-alvo e do tema a ser desenvolvido.

O objetivo é observar o ser humano que está por trás do público-alvo do negócio a ser desenvolvido, buscando entender seu comportamento em relação ao que estão falando, agindo, pensando e sentindo.

Uma das palavras-chave na imersão em profundidade é empatia. Nesta fase, estamos em busca de ter empatia com o público-alvo para entender suas necessidades, dores e desejos somados ao entendimento do que acreditam, suas verdades e o que buscam e como estão dispostos a alcançar o que buscam.



Na fase da imersão em profundidade, algumas ferramentas são utilizadas como as entrevistas, o caderno de sensibilização, e  são generativa e um dia na vida.

## ENTREVISTAS

A entrevistas é uma das ferramentas da fase de imersão em profundidade da abordagem do design thinking. Na ferramenta entrevista, o objetivo é buscar informações do público-alvo por meio de perguntas e respostas. As informações a serem alcançadas está relacionada ao tema que está sendo desenvolvido e como é a vida e o comportamento dos entrevistados.

A ideia é que, por meio das entrevistas, seja possível buscar informações que estejam relacionadas com as experiências e como vive o entrevistado. É importante que as perguntas que estão sendo feitas aos entrevistados busquem os motivos pelo qual o entrevistado está trazendo aquelas respostas relacionadas a sua vida.

É importante que as expressões faciais e corporais, bem como, a entonação de voz e gestos sejam analisados. As emoções envolvidas na hora das respostas das perguntas também trazem informações importantes para o desenvolvimento do projeto.

As entrevistas podem ocorrer em ambiente neutro como as ruas em horário de entrada, saída ou almoço dos entrevistados, podem ser em ambiente familiar ou de trabalho, porém que estejam relacionados ao tema do projeto a ser desenvolvido.



Para uma economia compartilhada de objetos em um condomínio, as entrevistas devem ser realizadas no próprio condomínio. Os requisitos dos quais se buscam devem estar relacionados com o que gosta de compartilhar, o que faz sentido compartilhar, que tipos de objetos gosta de compartilhar. Qual o sentimento por trás do compartilhar objetos no condomínio?

## CADERNOS DE SENSIBILIZAÇÃO

O caderno de sensibilização é uma das ferramentas da fase de imersão em profundidade do design thinking. Na ferramenta do caderno de sensibilização, o objetivo é obter informações sobre o público-alvo envolvido e como é o seu dia a dia.

A ideia é saber como é o comportamento do público-alvo do negócio para que se obtenha informações de como uma ação ou atividade de uma pessoa do público-alvo possa interferir em seu cotidiano, no ambiente em que convive e as pessoas afetadas.

Essas informações podem trazer indícios de como esse cotidiano e comportamento podem influenciar nos sonhos, propósito e desejos de forma que o que busca vá para ele com o negócio que estamos propondo desenvolver.

No caderno de sensibilização é importante registrar os resultados de tudo o que se deseja investigar sobre o usuário final. Os resultados serão utilizados para outras atividades que serão realizados pelos usuários finais para que o negócio a ser desenvolvido seja bem assertivo às suas necessidades.



Para uma economia compartilhada de objetos em um condomínio, é importante entender o comportamento e sentimentos dos condôminos ao compartilhar seus objetos com outros condôminos. No caderno de sensibilização, será utilizado fotos, recortes e quaisquer imagens que estejam relacionados com uma economia compartilhada em um condomínio.


Quando os condôminos observam as imagens, os resultados das falas e percepções são registrados, bem como, os comportamentos, gestos e expressões faciais.

## SESSÃO GENERATIVA

A sessão generativa é uma das ferramentas da fase de imersão em profundidade da abordagem do design thinking. O objetivo desta ferramenta é a realização de atividades presenciais com os usuários finais para que as suas experiências sejam observadas e analisadas.

Na sessão generativa, os participantes que são os clientes finais do projeto a ser desenvolvido apresentam suas visões e experiências sobre o assunto do negócio do projeto. A ideia é entender com detalhes dia a dia do cliente final em cada detalhe.

A ideia é que o sentimento e as emoções do usuário final, com e sem a possibilidade de experimentar o negócio do projeto, traga informações da riqueza de se experimentar uma vida que satisfaça suas necessidades por meio do negócio.

Os resultados das atividades das sessões generativas utilizam  as informações agrupadas no caderno de sensibilização e buscam por memórias, por sentimentos e motivações da experiência de se viver diariamente com uma solução que os ajudem a viver melhor.

Na sessão generativa para um sistema para uma economia compartilhada em um condomínio, você pode considerar um encontro com quinze condôminos foram convidados para contarem suas experiências em compartilhar objetos no condomínio.


É importante considerar condôminos dos mais diversificados, homens, mulheres, terceira idade, adolescentes, que trabalham ou não, que estudam ou não, entre outros.

Neste encontro, cada condômino explica o motivo de ter escolhido determinado objeto para ser compartilhado e como se sentiu ao compartilhar aquele objeto. Em grupos de três condôminos, cada grupo deve apresentar por meio de um painel de imagens, o que representava para o grupo a questão de participar da economia compartilhada do condomínio.

## UM DIA NA VIDA

Um dia na vida é uma das ferramentas da fase de imersão em profundidade da abordagem do design thinking. O objetivo de um dia na vida é fazer com que uma representação de um dia do usuário final seja realizada para que seu comportamento e interesses possam ser analisados.



A ideia é que as pessoas da equipe de negócio ou de desenvolvimento assumam o papel do usuário final do negócio que está  ndo desenvolvido. E, com isso, uma simulação do dia a dia deste usuário final será realizada para que o ponto de vista deste público-alvo seja observado sobre um aspecto diferente.

Conhecer em detalhes o dia a dia deste usuário final, desde ações até os comportamentos e emoções envolvidas são importantes para simular o cotidiano do público-alvo para que a vivência seja o mais real possível.

Para um sistema de economia compartilhada em um condomínio, uma simulação de um objeto sendo compartilhado é realizado, de forma que um condômino vive seus momentos de escolhas e decisões sobre o objeto que compartilha ou vai se beneficiar do compartilhamento.

As experiências vividas pela equipe no papel do condômino devem considerar todas as informações da economia compartilhada no condomínio e, as que foram coletadas em outras atividades como a pesquisa de imersão.

## SOMBRA

Sombra é uma das ferramentas da fase de imersão em profundidade da abordagem do design thinking. O objetivo é ter alguém que acompanhe o usuário final em toda a sua interação com o seu produto ou serviço.

A pessoa que atua como sombra deve apenas observar o usuário final e jamais interagir com ele ou interferir em sua interação com o produto.

ou serviço.



Com a ferramenta sombra, espera-se observar informações importantes para o negócio que podem não terem sido observadas ou não foram aparentes nas outras ferramentas de imersão como a entrevista ou a sessão generativa.

Desta forma, como resultado da aplicação da ferramenta sombra, a interação do usuário final com o produto ou serviço traz informações ricas no comportamento, nas emoções e sentimentos, nas expectativas e hábitos do usuário final.

No negócio de uma economia compartilhada em um condomínio, uma pessoa fica responsável por observar todas as ações do condômino ao utilizar o sistema, buscando extrair informações sobre comportamento, emoções e sentimentos envolvidos no hábito do condômino em utilizar o sistema de economia compartilhada em um condomínio.

### Atividade extra

Nome da atividade: Imaginar e aplicar no dia a dia.

Observe o seu dia a dia e escreva três situações em que você consegue imaginar-se utilizando os conceitos de imersão em profundidade.

### Referência Bibliográfica

- BROWN, T. Design Thinking – Editora Alta Books. 1ª Edição. 2017.

- REINEHR, S. Engenharia de Requisitos – Editora Grupo A. 1ª Edição. 2020.



**Ir para questão**

