

# Pesquisa e Inovação

Aula 03 - Ideação + Dúvidas

**Professor Leonardo Marques** 

leonardo.marques@sptech.school

# TEMOS 3 AULAS PARA A SPRINT

## Agenda da Aula

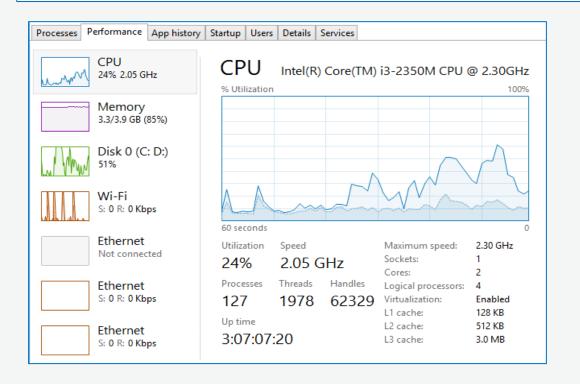
- Dúvidas de Escopo
- OpenLab Produtividade
- Validação dos Temas
- Terminar Ideação Trabalho individual
- Storyboard OpenLab
- Persona Talvez hoje

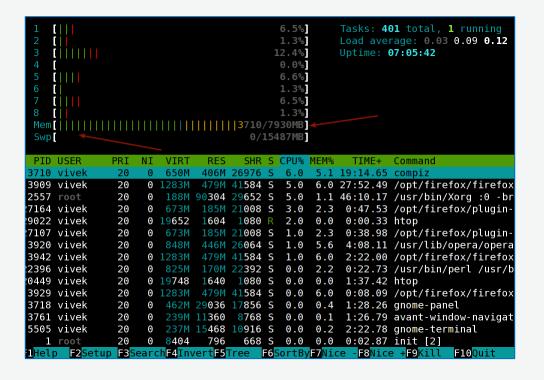


#### Pesquisa e Inovação - Turmas de 2º Semestre

#### Projeto do Semestre:

Solução (app cliente e app web) para o monitoramento de componentes de sistemas operacionais, utilizando os conceitos do ITIL de Monitoramento de Serviços, Gestão de Incidentes e Gestão de Problemas.

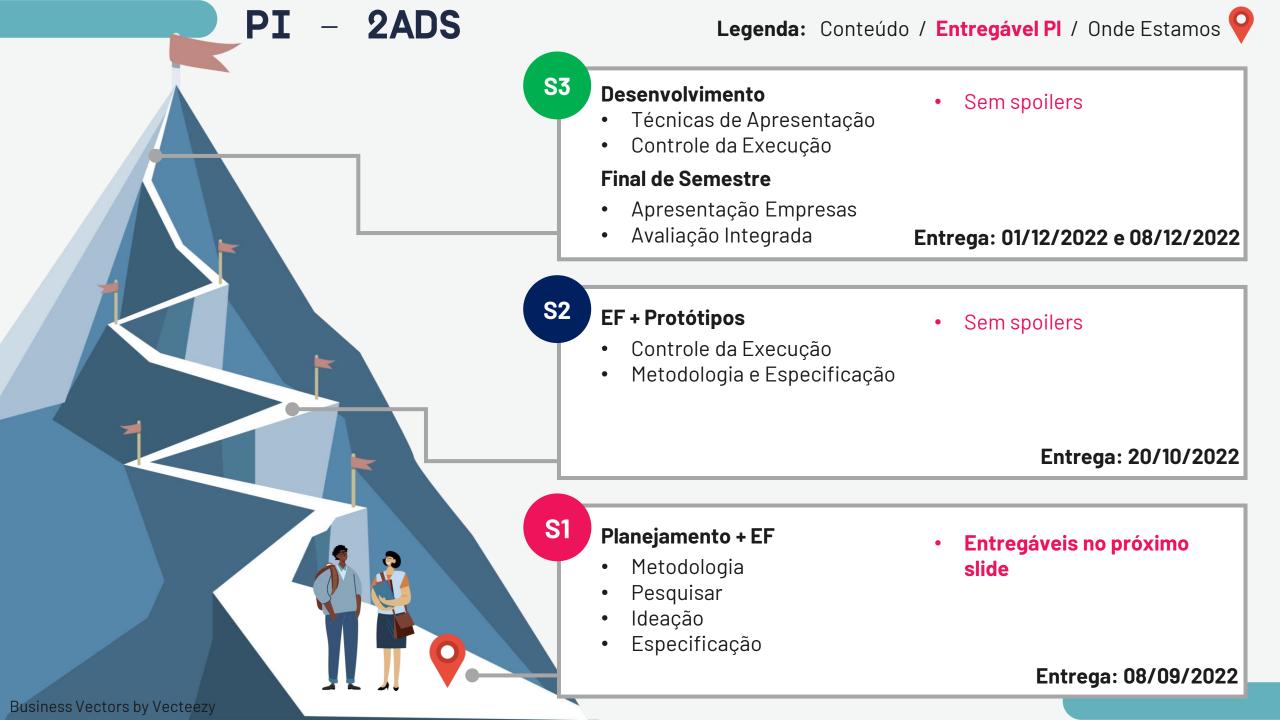




## Alguns direcionadores do Projeto

#### Requisitos iniciais (macro)

- Definir a "persona" (perfil) dos usuários do sistema
- 3 Telas de Cadastros na WEB (Ex: CRUD da seleção de componentes que serão monitorados)
- Persistência de registros a cada xx segundos
- Gráficos com indicadores úteis
- Envio de notificações utilizando Slack ou outra a validar com Cliente
- Ferramenta de controle de chamados (ITSM)
- Geração de Log da Aplicação para compor chamado
- Responsividade obrigatória no site Institucional
- Usabilidade
- Inovação útil



#### Detalhamento da Sprint 1

#### SPRINT 1 - ITENS QUE VOCÊS DEVEM FAZER SOZINHOS

- Ambiente Azure + GitHub
- Site estático institucional
- Diagrama de BD

#### ITENS QUE SERÃO INICIADOS NA SALA DE AULA COM O PROFESSOR

- Plano de resposta -Lições Aprendidas: Pesquisa e Inovação
- StoryBoard: Pesquisa e Inovação
- Mini projeto Individual: Ling. Programação
- Histórias de Usuário, Requisitos: Análise de Sistemas
- Cliente Linux: S0

#### ITENS QUE VOCÊS INICIAM E PROFESSORES TIRAM AS DÚVIDAS

- Planner: Pesquisa e Inovação
- Definição do Negócio: Pesquisa e Inovação
- Visita (Virtual): Pesquisa e Inovação
- Inovação: Pesquisa e Inovação
- Proto-Persona: Pesquisa e Inovação



#### OPENLAB - PRODUTIVIDADE

- Teremos apontamento de atividades quinzenal INDIVIDUAL.
- O aluno terá uma semana para fazer o apontamento (relatório no Moodle).
- Se não fizer, ficará com falta em 2 semanas de OpenLab (10 faltas).

#### Relatório:

- Número do Grupo
- Qual o nível de colaboração (Trabalho em equipe) do Grupo (Alto, Médio, Baixo)
- Quais atividades EU realizei durante este ciclo (15 dias). Detalhe as atividades realizadas. Adicione os links que apontam para os documentos ou códigos gerados. (Com permissão)
- Existe algum ponto de atenção que você gostaria de deixar registrado (Opcional).

Os relatórios serão auditados por amostragem e em caso de plágio/fraude o aluno receberá FALTA, o socioemocional será notificado e a nota da Sprint poderá ser comprometida.



# Escolha o Tema do Projeto

- Fuja das armadilhas:
  - Games;
  - Investimentos (Bolsa de Valores, Criptomoedas...);
  - Foguete.
- Tenha um objetivo bem definido;
- Não use tecnologias só por usar.

# TÁ PRONTO, NÉ?

# SEM ISSO NÃO TEM PRÓXIMO PASSO!

# ATIVIDADE

Definição da Ideia

Individual: Aula + OpenLAB

#### Pegue o negócio + Mapa + Perguntas...





**Como podemos...** ajudar o suporte a analisar o funcionamento das máquinas?

**Como podemos...** ajudar a deixar o atendimento mais rápido no caixa?

**Como podemos...** ajudar o gerente ver quem não está trabalhando?

## Pesquise ideias existentes [3 pelo menos]



**SUPERMERCADO** 

#### Resultado da pesquisa. Exemplo:

- Aplicação que acessa remotamente a máquina
- Aplicação que vê informações das máquinas e que está instalado (aplicações de inventários)
- Aplicação que captura logs de erros

## Rabisque várias ideias





**SUPERMERCADO** 

# Sequência - Passo a passo



# 4. Faça o Crazy 8s



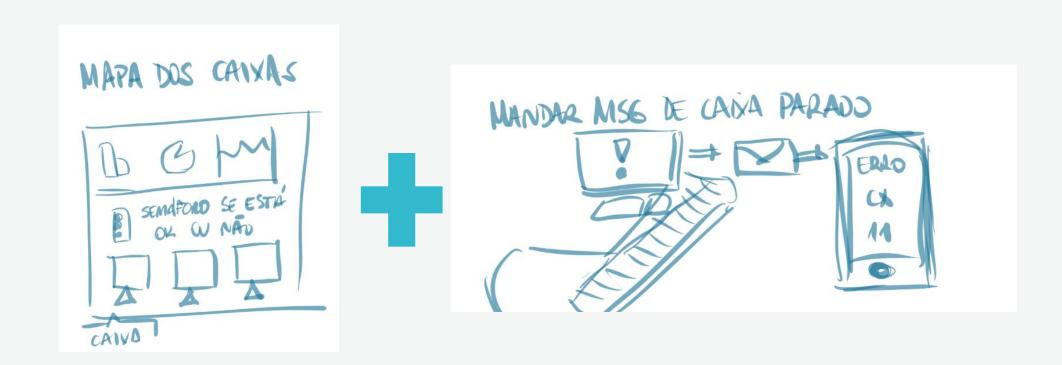
Fonte da imagem: https://brasil.uxdesign.cc/crazy-eights-e88b1d12e2af

# Sequência - Passo a passo



## 5. Escolha a melhor ou combinação

#### das melhores



## 5. Esboço

É a melhor ideia de cada um colocada no papel.

São painéis desenhados em post its exibindo o que os seus clientes vão ver ao interagir com seu produto ou serviço.

#### Dicas:

- 1. Deve ser autoexplicativo
  - 2. Deve ser anônimo
- 3. Palavras são importantes
  - 4. Use um título marcante

#### **FAST SUPPORT**





#### VAMOS TRABALHAR! 15+40 min

- Refinar contexto de negócio e problema do tema [15 minutos]
- Esboço individual
- Decidir qual melhor (ou combinação das melhores) história (esboço)

ATENÇÃO: Esboço + decisão: modo "prova": individual, em silêncio.

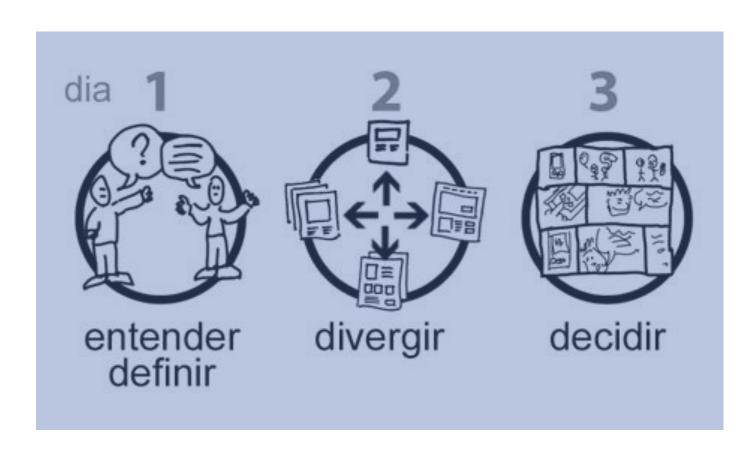
# ATIVIDADE

Definição da Ideia

Em grupo - terminar ideação



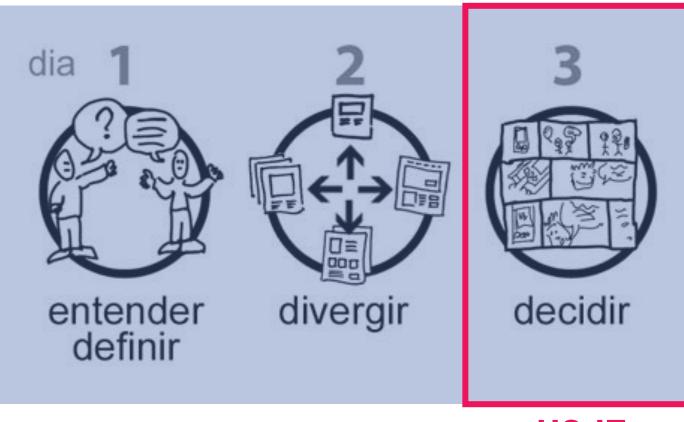
#### Relembrando...







#### Relembrando...







# Sequência - Passo a passo



#### 6. Mapa de calor

#### **FAST SUPPORT**



Agora cada um coloca sua ideia melhorada e assim como se fosse um museu.

Todos vão marcando aquelas que gostaram.

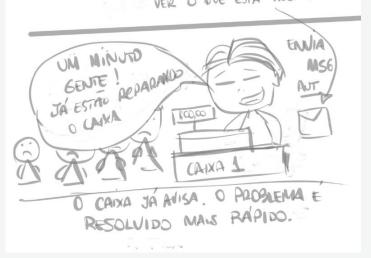




# Críticas relâmpago

**FAST SUPPORT** 





A IDEIA É MINHA. EU FICO EM SILÊNCIO



EU VOU NARRAR A IDEIA

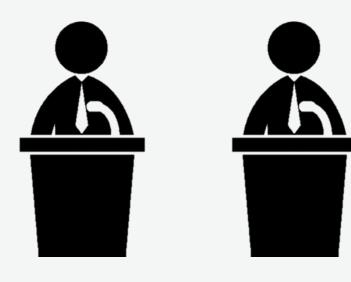
**EU ANOTO** 

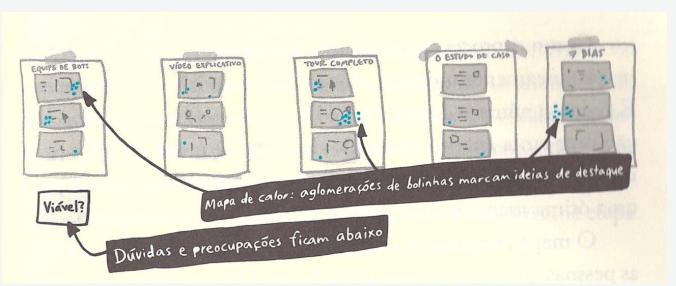


AGORA QUE ACABOU...EU RESPONDO PERGUNTAS



#### Escolham as melhores ideias





#### Pesquisa de intenção de votos

Cada um tem 1 voto.

- Escolha uma solução (ou parte da solução).
- Os quadros com o maior número de votos são os vencedores.

# Conflito? Empatou?



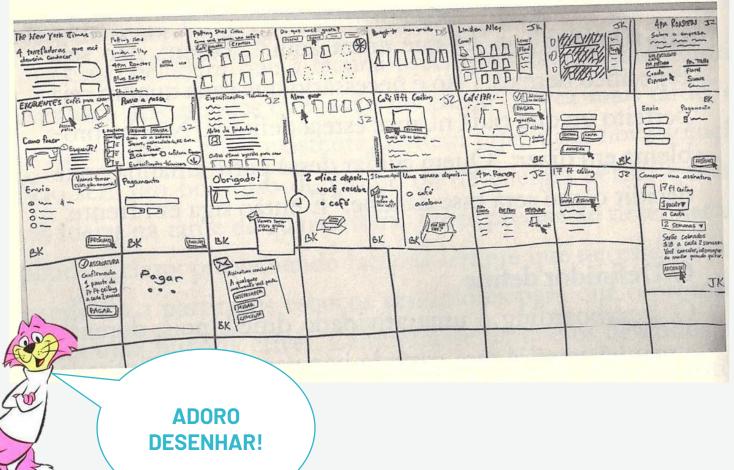


# Sequência - Passo a passo



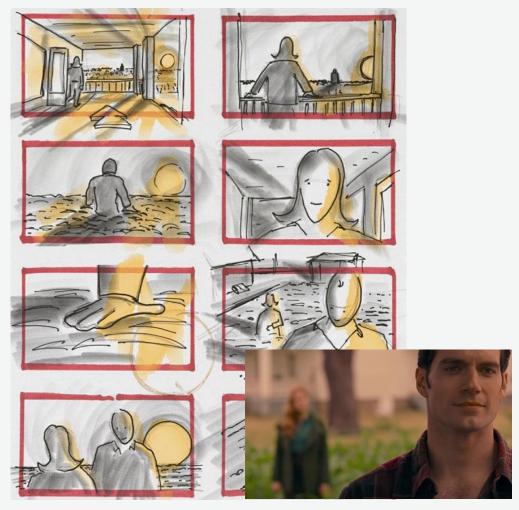
# 7. Storyboard

#### Montando o storyboard



- Selecione um artista
- Escolha uma cena de abertura
- Trabalhem com o que têm
- Inclua cabeçalhos simples e frases importantes
- Não precisa explicar tudo, mas é legal dar uma ideia do que acontece.
- Não capriche tanto nas primeiras versões (depois você passa a limpo)
- Mostre o problema
- O último quadro precisa mostrar o problema resolvido

# Storyboard

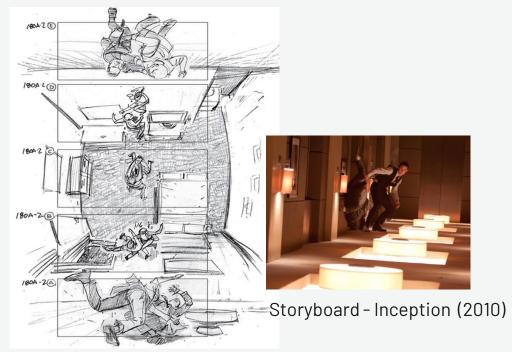


Storyboard – Justice League (2017)

Fonte: https://www.boredpanda.com/directors-draw-storyboards-movie-scenes/?utm\_source=google&utm\_medium=organic&utm\_campaign=organic

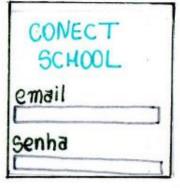


Storyboard - Knives Out (2019)



# Design Sprint - Dia 3



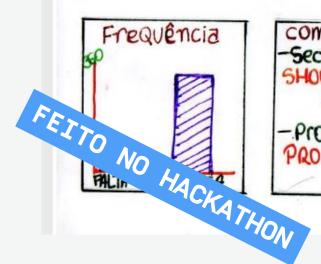


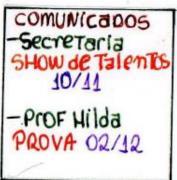






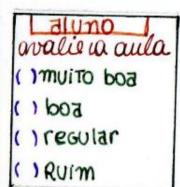














#### A vida como ela é

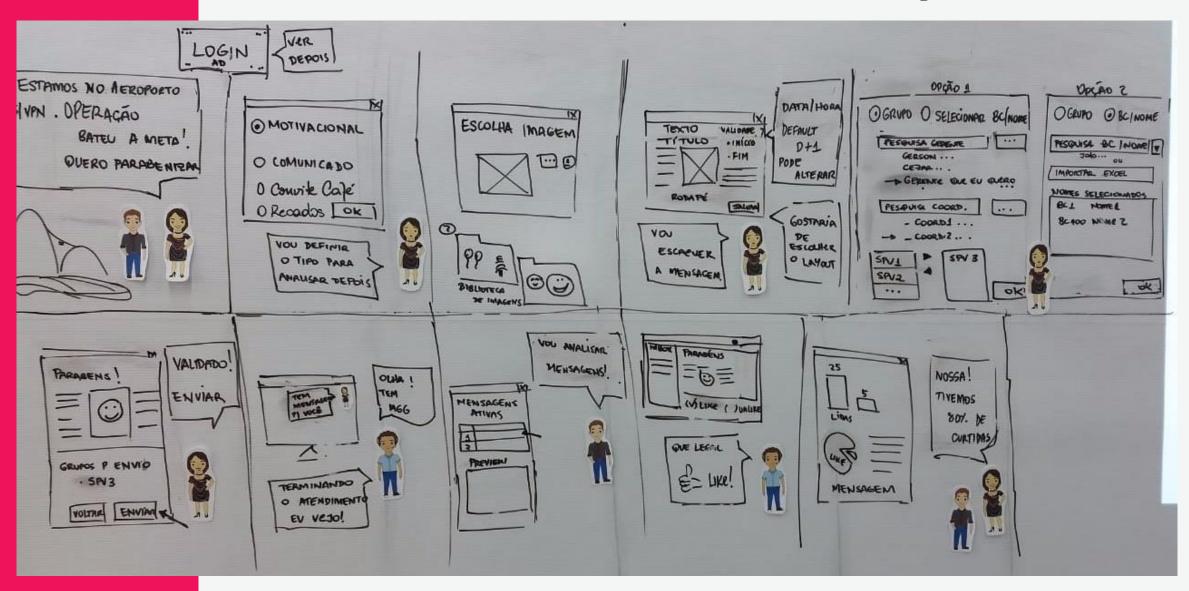
"Mas professor, essas técnicas não se aplicam no dia a dia de verdade..."

# "ADAPTAR MÉTODO VOCÊ DEVE"

Vamos a um caso real!



## Storyboard Real



## Storyboard Real













#### Proto-Persona 1 - Usuário/Necessidades

Usuário frequente de serviço de diarista (1x semana)

# Quem? Nome, foto e uma frase que especifique o problema



Mary
"Sou nova na cidade e não consigo achar diarista confiável."

# Palavras/frases que definem a persona

- Conectada (mas não early-adopter)
- Atarefada
- Solicita serviços como Comida via App
- Gosta de utilizar Redes Sociais
- Mora longe do Centro
- É impaciente

#### **Dores e Necessidades**

- Precisa de apoio para limpeza de apartamento (1x por semana)
- As diaristas atrasam, faltam, sem explicações
- Tem uma diarista de confiança mas que nem sempre consegue agenda
- Não gosta de passar de roupa
- Tem orçamento limitado para a atividade
- ? Tem alguma deficiência? Aguarde a aula sobre isso...

#### PROTO-PERSONAS

#### Tá, mas como eu crio uma?

- Anote os principais pontos identificados nos usuários pesquisados, para cada um dos quadrantes (Infos/Comportamentos, Dores/Necessidades).
- Agrupe por similaridade.
- Complemente com os detalhes que faltam (nome, frase, biografia,...)
- Escreva tudo nos quadrantes.
- Pronto! Você terá suas proto-personas.

### Vamos fazer um exemplo de Aluno

Aluno SPTech

#### Quem?

# Palavras/frases que definem a persona

- Estudante de TI
- Super estagiário
- ...

#### **Dores e Necessidades**

- Dorme pouco
- ..

#### PROTO-PERSONAS - O que não é!

- Um indivíduo específico;
- Comportamentos de indivíduos particular.
  - Ex: Medo de usar transporte por aplicativo...é sentimento limitado de um seguimento
- Dores/Comportamentos muito peculiares.
  - Ex: Não gosta de manteiga na pipoca (quase todo mundo gosta...)
- Necessidades inexistentes, pode n\u00e3o existir o produto que atenda, mas a necessidade existe.
  - Ex: Gostaria de vir de Guarulhos para o centro em 15 min.
- Erro comum é considerar você mesmo ou conhecido próximo como uma persona...



# Agradeço a sua atenção!



SÃO PAULO TECH SCHOOL