

fast

Formação Acelerada em
Soluções de TechDesign

START

**METODOLOGIAS DE DESIGN
DESIGN THINKING E DOUBLE
DIAMOND**





Ana Karine

Designer no CESAR e professora na CESAR School



Gustavo Rodrigues

Professor na graduação em Design da CESAR School. Especialista e Mestre em Design pela CESAR School



Taís Nascimento

Designer no CESAR e Professora na CESAR School
Especialista em Design de Interação pela CESAR School



Yvana Alencastro

Pesquisadora de design cultural e novas tecnologias. Mestra pela UFRGS. Professora da CESAR School e designer sênior ISI-TICs



Danilo Vitorino

Mestre e Doutorando em Design pela UFPE
Professor da CESAR School



Monitoras



Livia Pastichi

Designer no Instituto CESAR
e graduanda na CESAR School



Maria Isabel

Graduanda na CESAR School



Maria Luisa Menge

Graduanda na CESAR School



Milena Leimig

Graduanda na CESAR School



Vamos reforçar nossos acordos?

Dicas simples para usarmos o Zoom

- Dúvidas, sugestões, comentários? Use o chat, estaremos atentos/as para te responder!
- Mantenha o microfone no mute, só ative quando precisar falar.
- E quando precisar falar, use o recurso "Raise hand" (Levantar a mão);
- Fique à vontade para abrir a câmera, queremos conhecer você!
- Todo o material será disponibilizado para você ao final, não se preocupe;
- E as aulas serão gravadas =)

O que é **Design Thinking?**

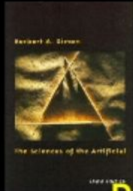


Design Thinking

“Pensar como designer”

Origins of Design Thinking

Herbert A. Simon



**Design as a
"way of thinking"**

Robert McKim



Bryan Lawson



**Applied to
architectural
discourse**

Nigel Cross



**Brings design
thinking to
education**

**First significant
use of the term**

Peter Rowe



Rolf Faste



Stanford

David Kelley



IDEO

**Design thinking
adapted to
business**

Richard Buchanan



**Address human
concerns through
design**

1969

1992

Design Thinking na prática

- **HPI**
(Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste) da Stanford Design School (2005);
- **Double Diamond**
(Descobrir, Definir, Desenvolver, Distribuir) pelo British Design Council (2005);
- **Human Centered Design**
(Inspiração, Ideação, Implementação) IDEO (2009);
- **Service Design Thinking**
(Exploração, Criação, Reflexão, Implementação) por Stickdorn e Schneider (2010);
- **Google Design Sprint**
(Mapear, Esboçar, Decidir, Prototipar, Testar) Google Ventures (2010)

Design Thinking é uma **abordagem antropocêntrica** para inovação que usa ferramentas de design para integrar as necessidades das **pessoas**, as possibilidades da **tecnologia** e os requisitos para o sucesso dos **negócios**

Tim Brown, CEO da IDEO

VIÁVEL
(NEGÓCIOS)

DESEJÁVEL
(PESSOAS)

POSSÍVEL
(TECNOLOGIA)



Sua solução



Na IDEO, temos praticado **design centrado no ser humano** desde o nosso início em 1978, e adotamos a frase “design thinking” para descrever os elementos da prática que consideramos mais ensináveis como empatia, otimismo, iteração, confiança criativa, experimentação e uma aceitação da ambiguidade e do fracasso.

Human Centered Design ou HCD

Human Centered Design ou HCD

É um processo que começa com as **pessoas** para as quais você está projetando e termina com novas soluções feitas sob medida para atender às necessidades delas.

Inspiração

Aprender com as pessoas e mergulhar em suas necessidades

Ideação

Identificar oportunidades e prototipar de possíveis soluções

Implementação

Colocar a solução em prática!

THE
FIELD GUIDE
TO HUMAN-
CENTERED
DESIGN



DESIGN KIT

HMW

* WELCOME THE
* FIELD
* GUIDE! *



IDEATION

WOOF!

PRO
TYPING



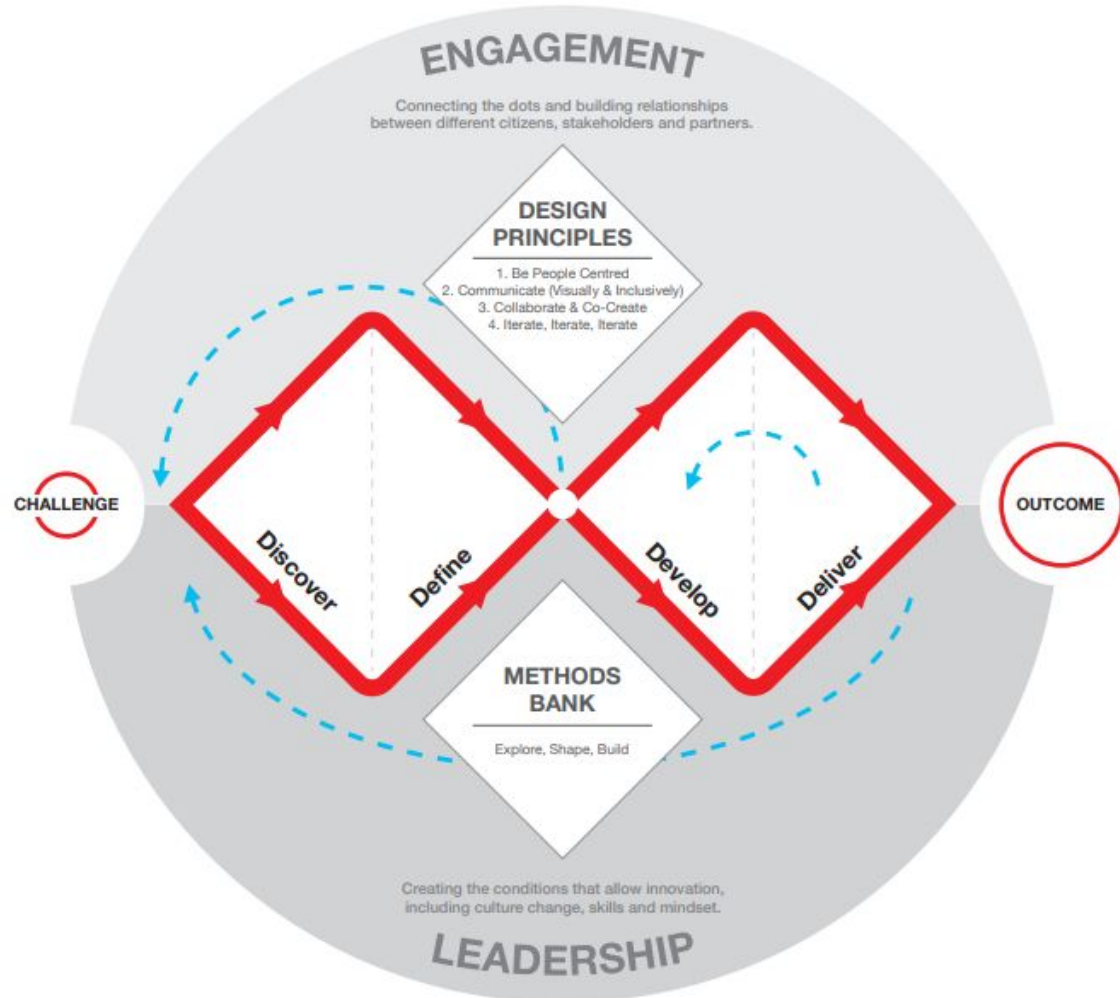
O que é
**Duplo
Diamante?**



O **Duplo Diamante** é uma estrutura do processo de design criado pelo Design Council com o objetivo de contribuir com o desenvolvimento de soluções inovadoras em problemáticas complexas. Esse processo pode ser utilizado por **designers e não designers**.

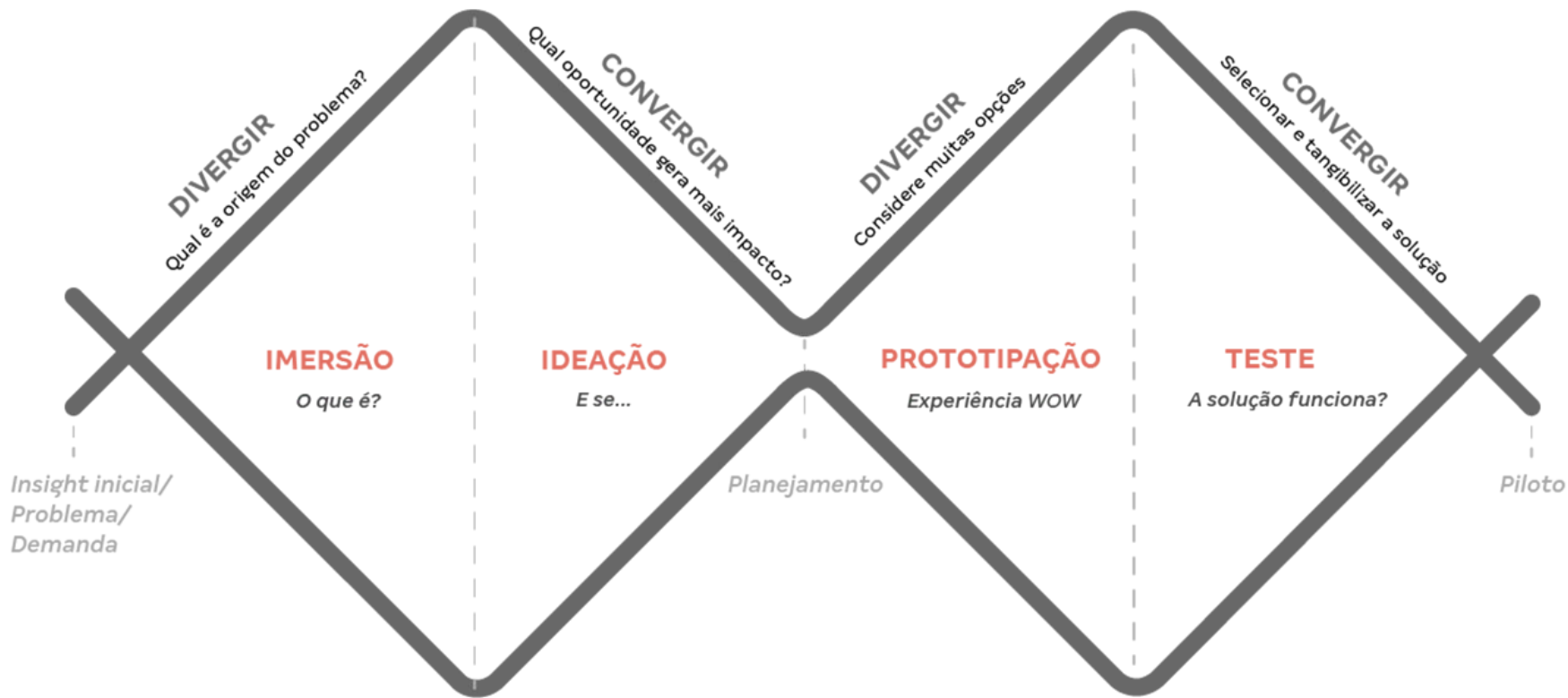
Design Council

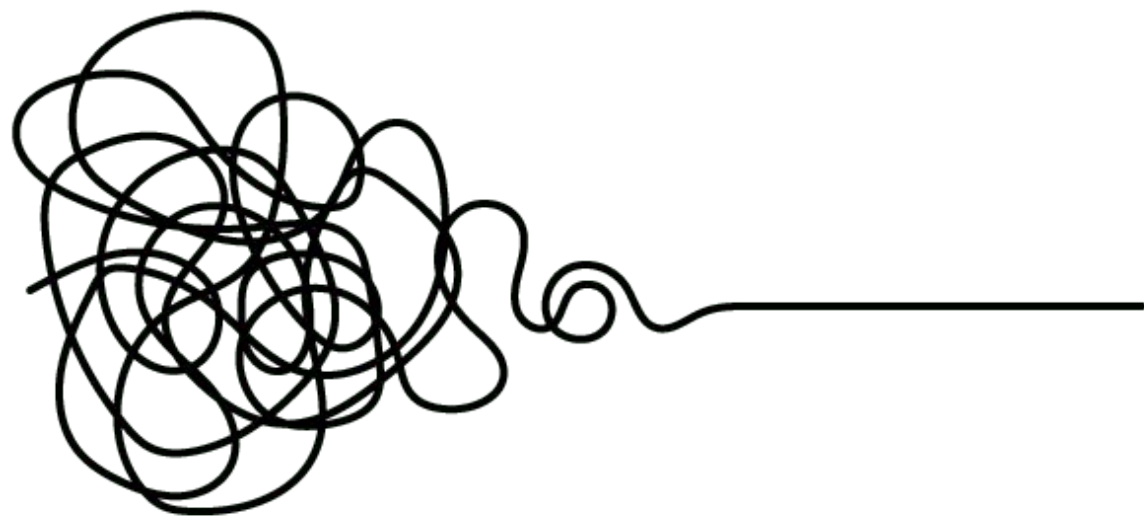
0 Duplo Diamante





Estrutura do Duplo diamante





Discovery

Design

Delivery

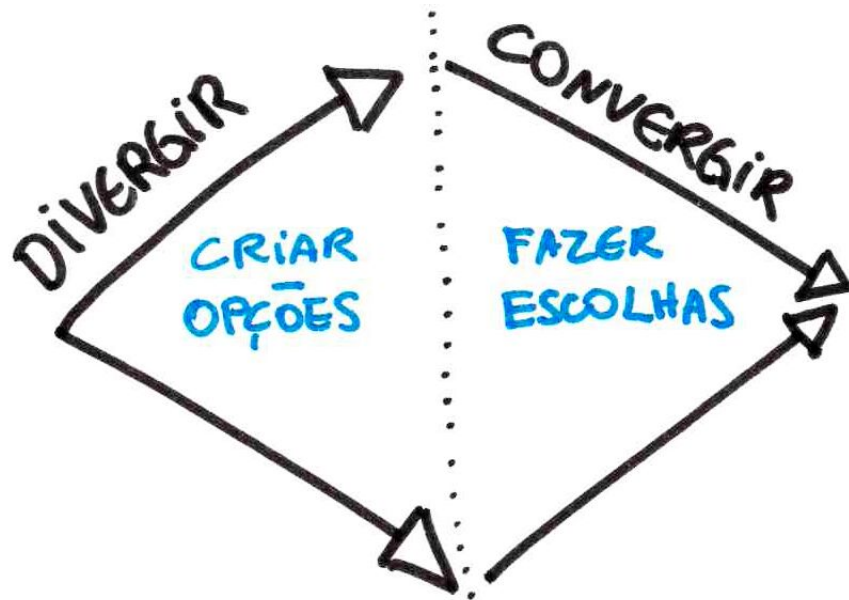
Dúvidas ?

Pensamento convergente e divergente



Para ter uma boa
ideia, você antes
precisa ter muitas
ideias

Linus Pauling



Quatro princípios de inovação

Envolver pessoas

Coloque as pessoas em primeiro lugar;

Comunicação Acessível

Comunique-se visualmente e de forma acessível para todos;

Estimular a colaboração


Colabore e estimule a co-criação;

Repetir o ciclo

Se necessário pode ser realizada a repetição das etapas

Experimentação





Equipes multidisciplinares

A photograph of a children's play area. On the left is a large, colorful play tunnel with orange, yellow, and pink stripes. To the right is a mural on a purple wall depicting a tiger in a forest setting, playing a guitar and singing into a microphone. The tiger is orange with black stripes. There are green bushes and a large yellow flower in the foreground. The ceiling is white with recessed lights and some hanging equipment.

Cocriação

Uma das principais habilidades para o futuro apresentadas pelo Fórum Econômico Mundial

Case Ge Healthcare

The background image shows a child-friendly medical examination room. On the left, there is a large, colorful structure resembling a car or a train, painted in shades of orange, yellow, and green, with floral patterns. To the right, a mural on the wall depicts a whimsical forest scene with a large tree, a small house, and a bird. The ceiling is white with recessed lights and some hanging equipment.

80% das crianças precisavam ser sedadas durante o exame e outros remarcados.

Fonte: <https://aprendeai.com/criatividade/cases-design-thinking/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hnSPmcZjEqs&t=55s>

Vamos para prática?

Pesquisa secundária

(Secondary research, Desk Research)

Depois de conhecer seu desafio, é hora de começar a aprender sobre seu contexto mais amplo.

- 1 - Explore as **notícias** mais recentes da área. Use a Internet, jornais, revistas ou jornais para saber o que há de novo;
- 2 - Encontre **inovações** recentes em sua área específica. Eles podem ser tecnológicos, comportamentais ou culturais;
- 3 - Dê uma olhada em outras **soluções** em sua área;
- 4 - Obtenha **fatos e números** de que você precisa para entender o contexto do seu desafio.



C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando negócios.

Obrigado!

Time Cesar School

