

fast

Formação Acelerada em
Soluções de TechDesign

START

METODOLOGIAS DE DESIGN INTRODUÇÃO



C E S A R
school





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





E sobre vocês?



Somos mais de **300 pessoas**
conectadas! Como melhorar a nossa
comunicação por aqui?

Como melhorar nossa comunicação por aqui

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.
- 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 =)



E sobre a chamada?

Vamos conhecer o classroom?



Nossa 1ª semana METODOLOGIAS DE DESIGN

→ Dia 1:

Introdução, Design Thinking + Double
Diamond

→ Dia 2, 3 e 4: Design Sprint

Método s.m. **1.** procedimento, técnica ou meio de fazer alguma coisa, especificamente de acordo com um plano.

2. processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, apresentação, etc.

Dicionário Houaiss

Metodologia s.f. 1. ramo da lógica que se ocupa dos métodos das diferentes ciências. [...]

2. p.ext. corpo de regras e diligências estabelecidas para realizar uma pesquisa; método.

Dicionário Houaiss

Método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite **alcançar o objetivo** – conhecimentos válidos e verdadeiros –, **traçando o caminho** a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões

LAKATOS & MARCONI

Métodos nada mais são que instrumentos de trabalho e, portanto, é preciso evitar o mito de que sua utilização em projetos é garantia de sucesso.

Gustavo Amarante BONFIM





O método é a teoria da
investigação

BUNGE

Objetivos de uma investigação / Lakatos & Marconi

- Descobrimento do problema ou lacuna num conjunto de conhecimentos;
- Colocação precisa do problema, ou ainda a recolocação de um velho problema, à luz de novos conhecimentos;
- Procura de conhecimentos ou instrumentos relevantes ao problema;
- Tentativa de solução do problema com auxílio dos meios identificados;
- Invenção de novas idéias (hipóteses, teorias ou técnicas);
- Obtenção de uma solução (exata ou aproximada) do problema;
- Investigação das conseqüências da solução obtida;
- Prova (comprovação) da solução;
- Correção das hipóteses, teorias, procedimentos ou dados empregados na obtenção da solução incorreta.

METODOLOGIA CIENTÍFICA

METODOLOGIA DE ENSINO METODOLOGIA ÁGIL

METODOLOGIA PARA

DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS OU

METODOLOGIA PROJETUAL

OU AINDA **METODOLOGIA DE DESIGN**

METODOLOGIA DE PESQUISA

METODOLOGIA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS

**Metodologias de Design... Mas antes:
O que é Design?**

O **Design** envolve processos técnicos e criativos relacionados à concepção, elaboração, especificação e melhorias de um artefato. Normalmente, é orientado por um objetivo ou para solução de um problema ou necessidade.

Design é processo! Design é tudo?

Metodologia de Design é a disciplina que se ocupa da aplicação de métodos a problemas específicos e concretos.

Gustavo Amarante BONFIM

Por que usamos metodologias em Design? / Chistopher Alexander

- **Complexidade** cada vez maior dos problemas encontrados no desenvolvimento de um projeto;
- Importância de meios auxiliares para **coleta e registro** das informações necessárias à solução de problemas;
- **Aumento do ritmo e velocidade** dos projetos, o que dificulta o acúmulo de experiências verificáveis.

Metodologia Projetual (ou Metodologia de Design) é equivalente a um conjunto de procedimentos para o desenvolvimento de um determinado produto, onde estão:

a – Métodos (caminho pelo qual se atinge um objetivo);

b – Técnicas, como habilidade para execução de determinada ação ou produtos; e

c – Ferramentas, como instrumentos ou utensílios empregados no cumprimento desta ação.

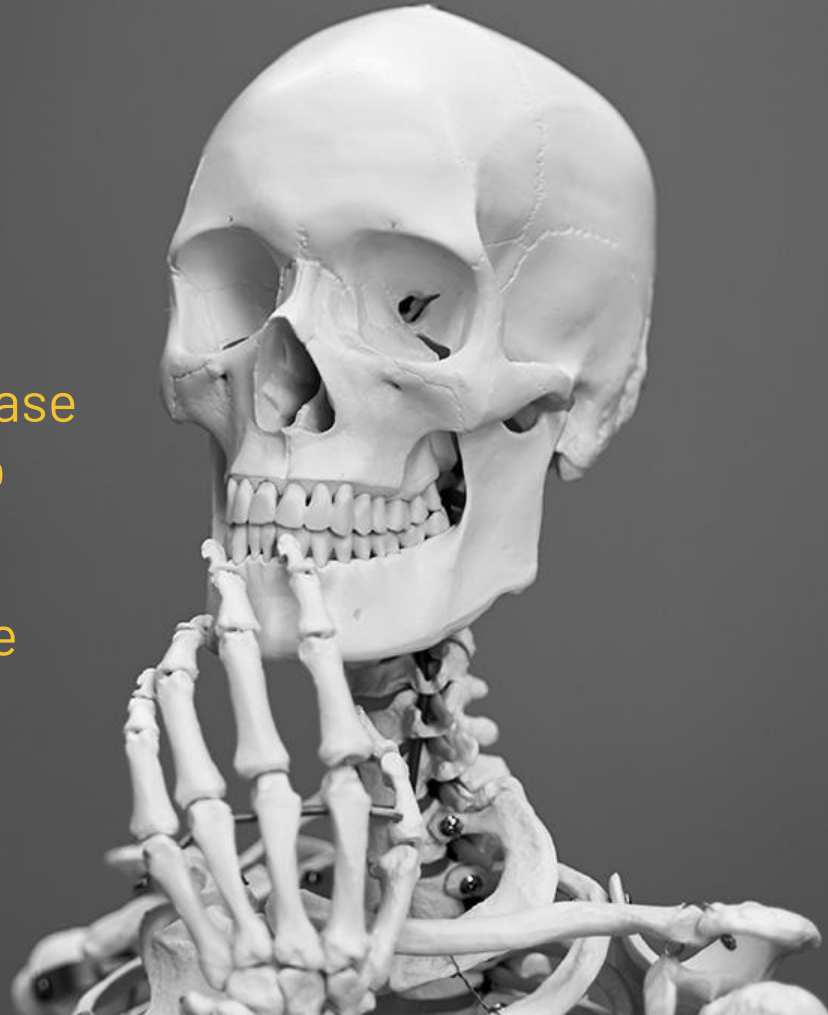
MÉTODO

TÉCNICA

Nós, designers, usamos metodologias há muito tempo...

No Design Industrial - ênfase ao processo de criação do produto.

No design gráfico - ênfase nos objetivos do cliente/contratante



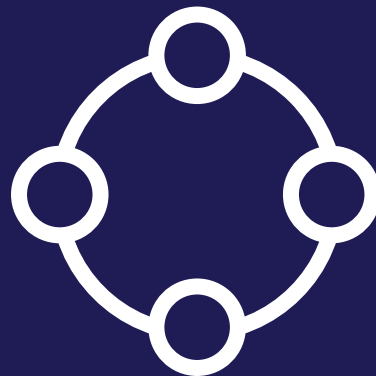
Algumas metodologias em Design Gráfico

ARCHER (1963-1965)	Estabelecimento de um programa	Coleta de dados	Análise e identificação de problemas	Síntese	Desenvolvimento	Comunicação
BÜRDEK (1975)	Problematização	Análise da situação atual	Definição do problema	Concepção e geração de alternativas	Avaliação e escolha	Planejamento, desenvolvimento e realização
BONSIEPE (1984)	Problematização	Análise	Definição do problema	Anteprojeto ou Geração de alternativas	Realização do projeto	-
LÖBACH (2001)	Análise do problema	Geração de alternativas	Avaliação das alternativas	Realização da solução do problema	-	-



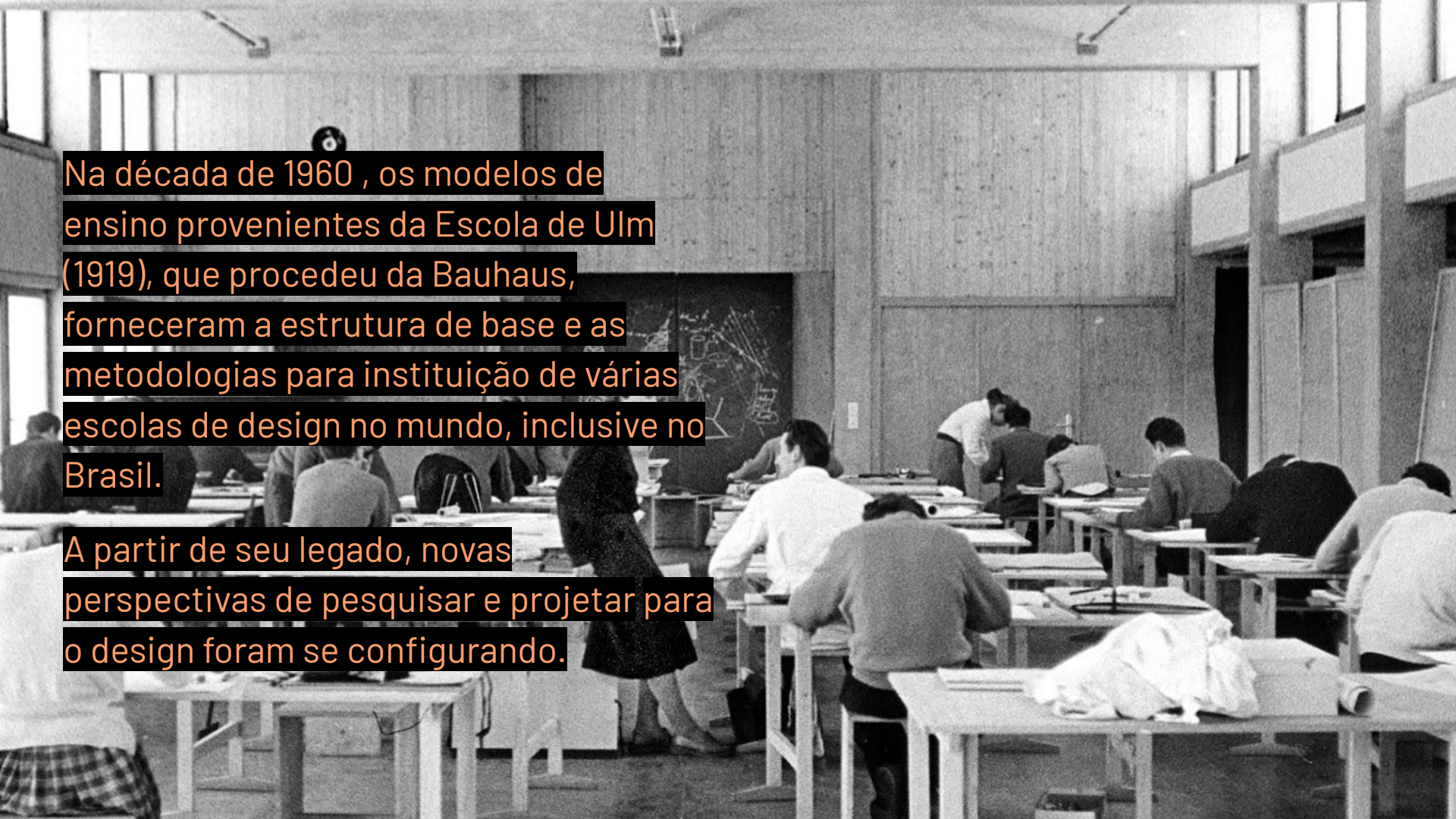
Em geral, essas metodologias são **lineares** e englobam 4 fases: Preparação, Geração, Avaliação e Realização

As metodologias modernas são **cíclicas e iterativas** e colocam o usuário no centro do processo



COMO PROJETAMOS?

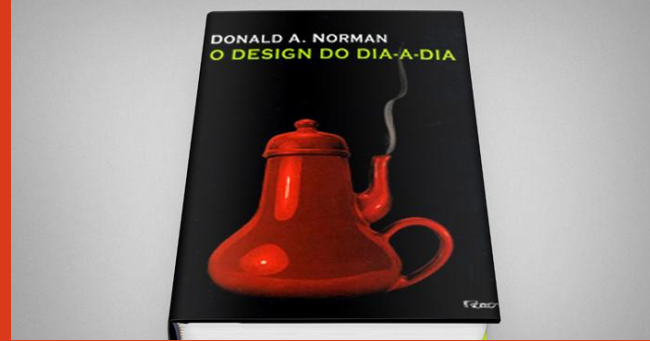




Na década de 1960 , os modelos de ensino provenientes da Escola de Ulm (1919), que procedeu da Bauhaus, forneceram a estrutura de base e as metodologias para instituição de várias escolas de design no mundo, inclusive no Brasil.

A partir de seu legado, novas perspectivas de pesquisar e projetar para o design foram se configurando.

O **design centrado no usuário** é o processo em que mantemos o foco nas necessidades, desejos e limitações ~~dos usuários~~ das pessoas durante **todo o projeto**, a cada tomada de decisão, desde a concepção até o lançamento do produto.





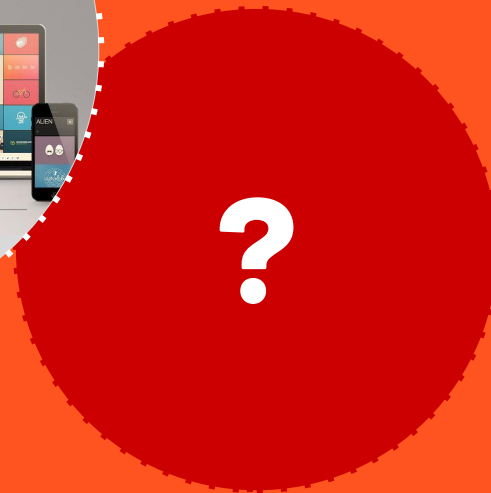
antes



anos 90



hoje



futuro

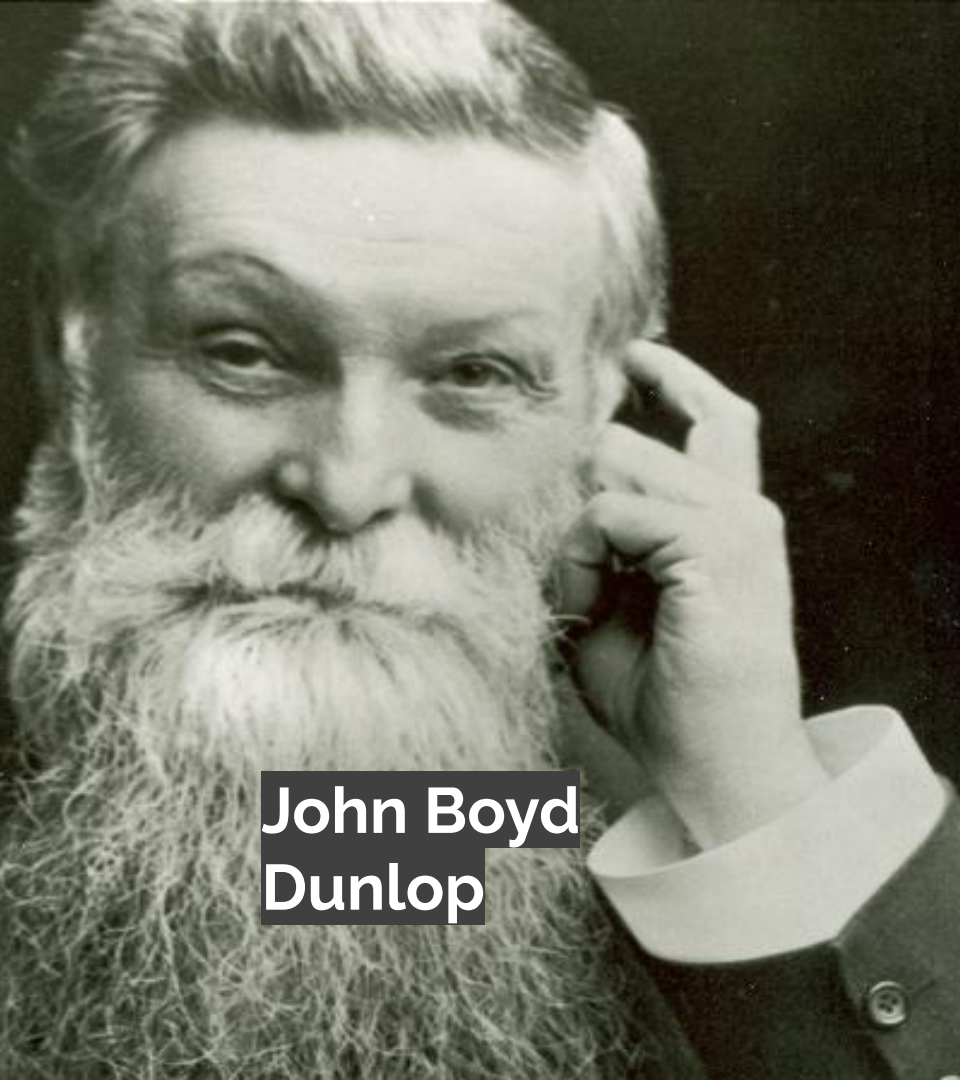
**VIÁVEL
(NEGÓCIOS)**

**DESEJÁVEL
(PESSOAS)**

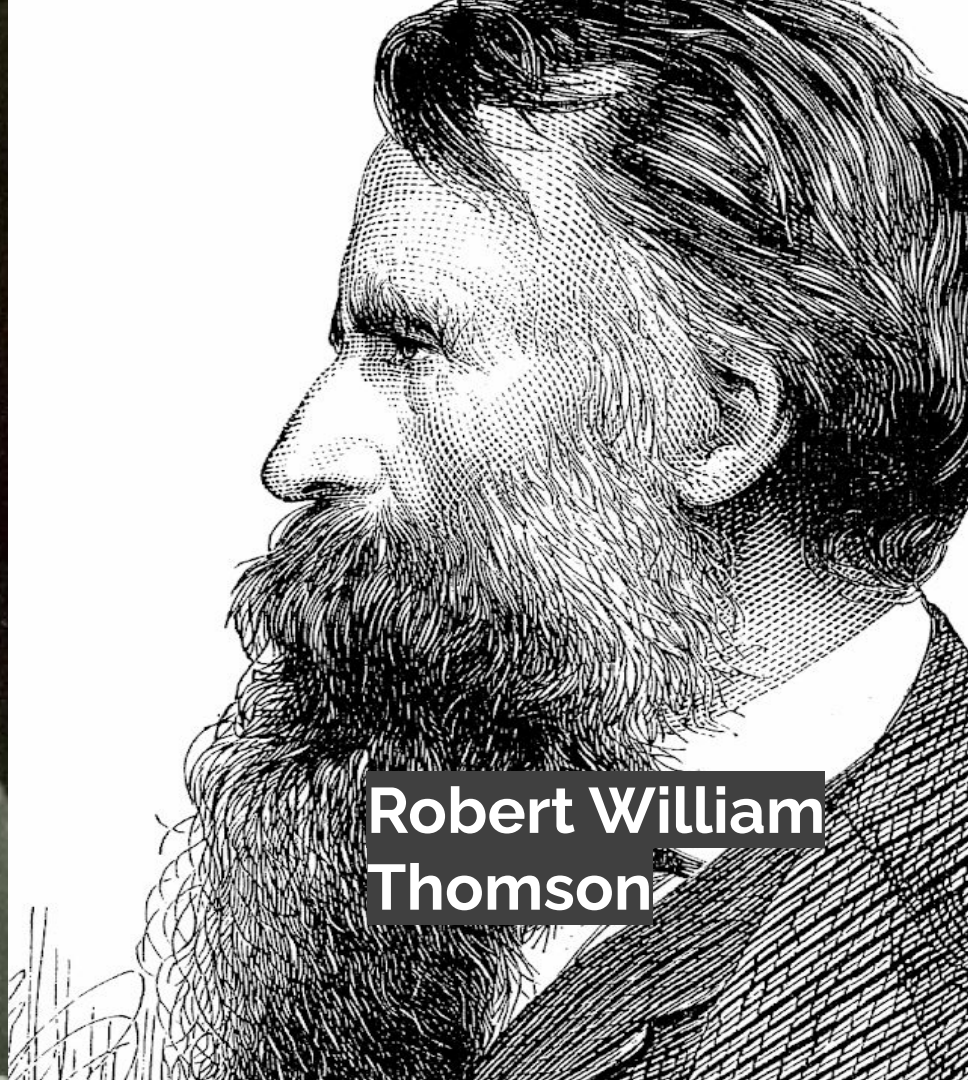
**POSSÍVEL
(TECNOLOGIA)**



Sua solução




**John Boyd
Dunlop**



**Robert William
Thomson**

Discovery





É o **OBSERVAR** e o
COMPREENDER que
resultarão na
DEFINIÇÃO DE
OPORTUNIDADES

Giselle Rossi

- Qual **problema** você está tentando resolver?
- Quem são os **usuários(as) ideais** para o seu produto? Como são eles(as)?
- Quais são os **recursos** que devem existir obrigatoriamente? Como você sabe que eles são os mais importantes?
- Como seu produto/serviço trará **melhorias** em relação ao que as pessoas usam atualmente?

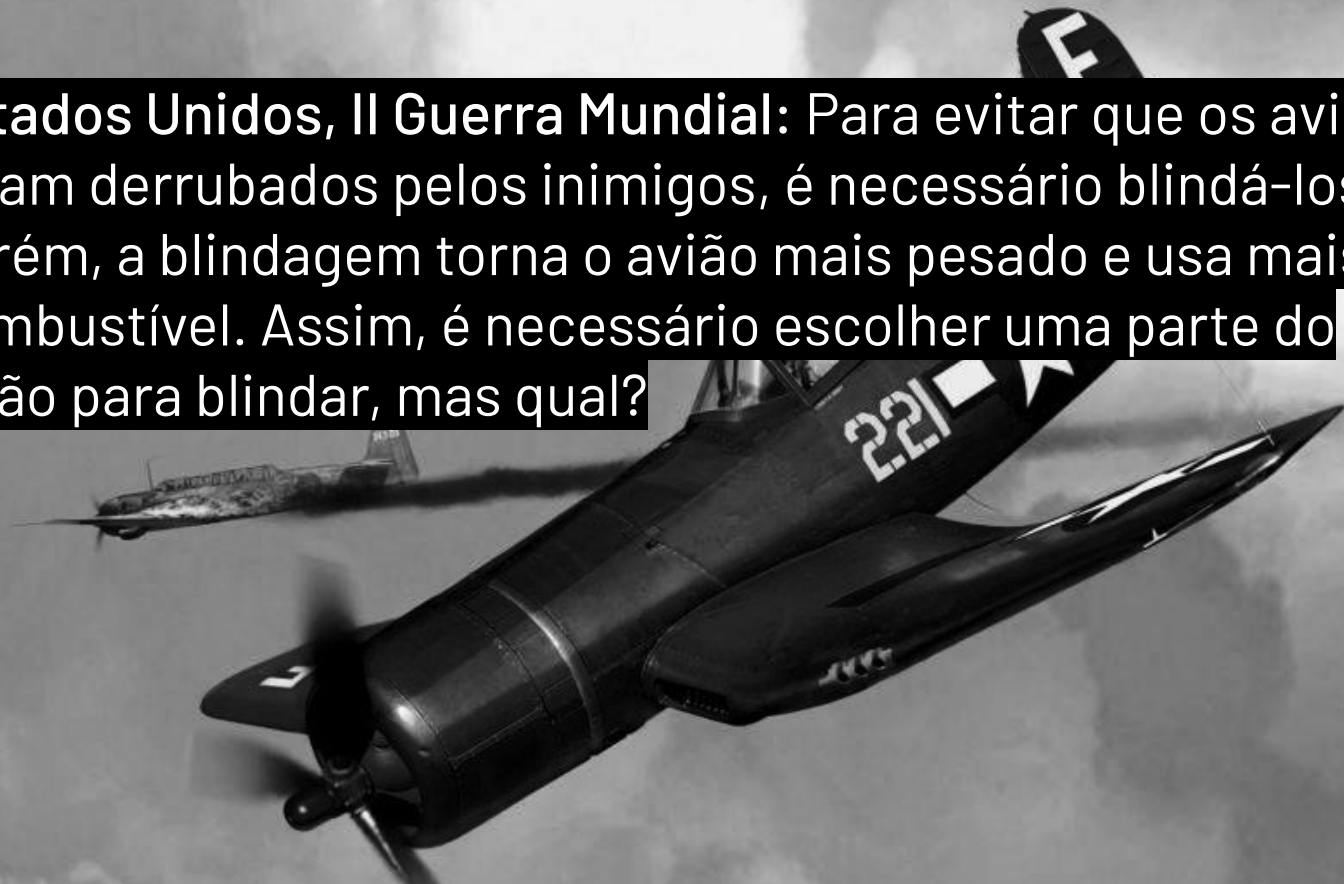
Dados!



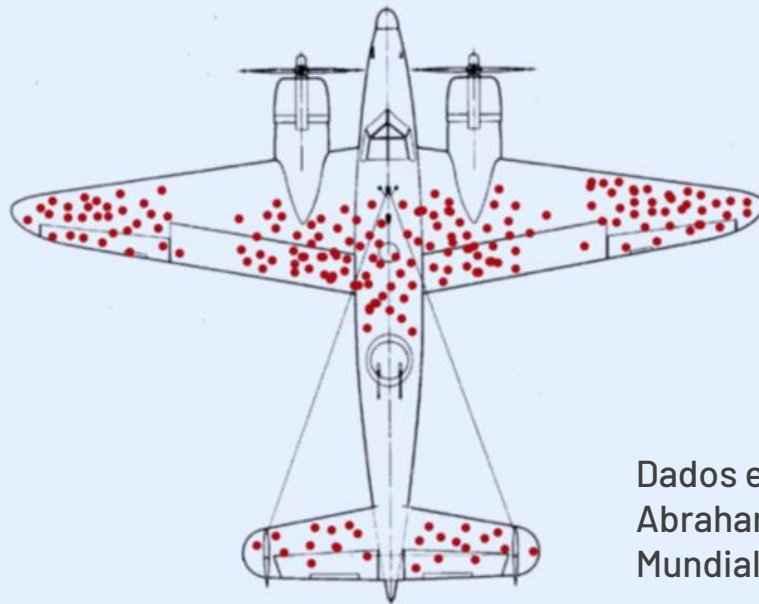
DADOS QUALITATIVOS

DADOS QUANTITATIVOS

Estados Unidos, II Guerra Mundial: Para evitar que os aviões sejam derrubados pelos inimigos, é necessário blindá-los. Porém, a blindagem torna o avião mais pesado e usa mais combustível. Assim, é necessário escolher uma parte do avião para blindar, mas qual?



Não adianta termos **bons dados**
se não fizermos **boas perguntas**



Dados estatísticos da equipe de
Abraham Wald, durante a II Guerra
Mundial

Vamos para prática?



Você conhece o Miro?
Não? Então vamos lá...



C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando negócios.

Obrigado!

Time CESAR School

