



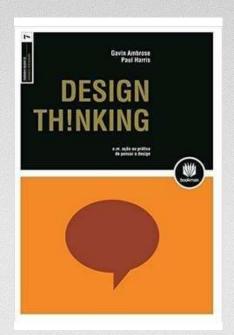
Projetos e Processos de TI

PDF 06 :: Definição de problema

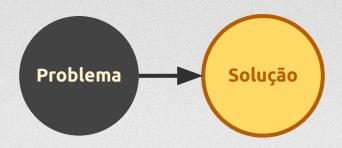
26.03.2024 Antunes Vila Nova Neto "O problema não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para sua solução."

Bruno Munari Das coisas nascem coisas, 1981

Metodologia do Projeto O modo de pensar do Design Projeto



Metodologia Projetual



Qual o PROBLEMA? Qual o PROCESSO?

Metodologia Projetual | 7 Etapas

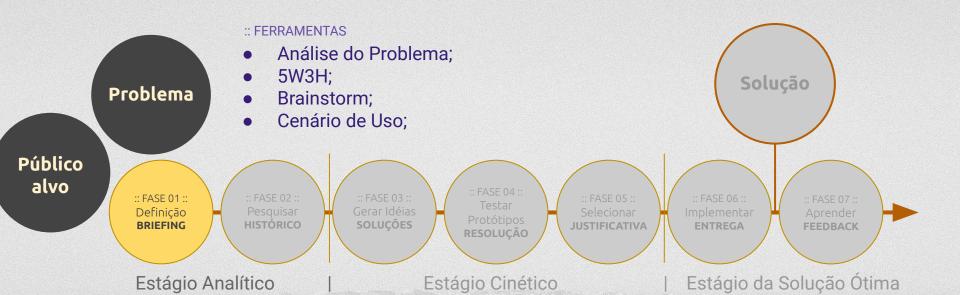
Pode-se dizer que o processo de design compreende sete etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender. Cada etapa exige o design thinking, um modo de pensar voltado para o projeto e seu usuário.



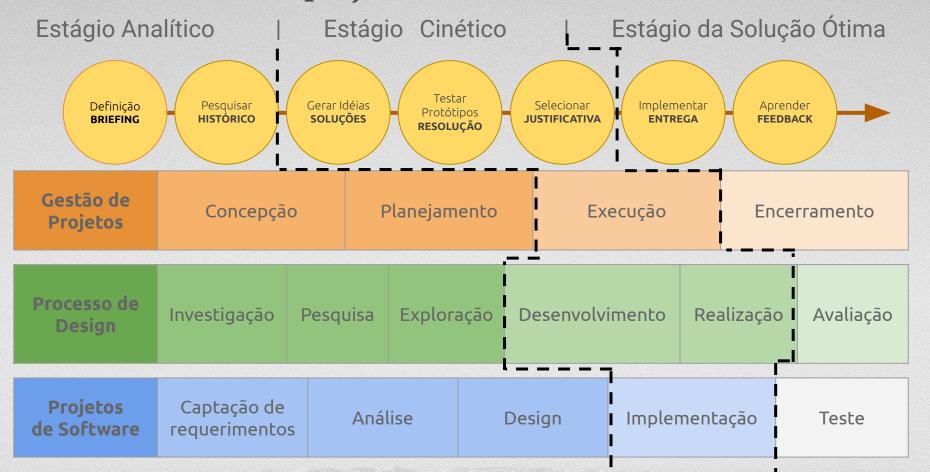
Metodologia Projetual | BRIEFING

O pensar do Design

O **problema** de design e o **público-alvo** precisam ser definidos. Uma compreensão detalhada do problema e de suas restrições permite o desenvolvimento de soluções mais precisas. Essa etapa de definição determina o que é necessário para o projeto ser bem-sucedido.



Fases de projetos | 3 estágios metodológicos (MOZOTA, 2011)

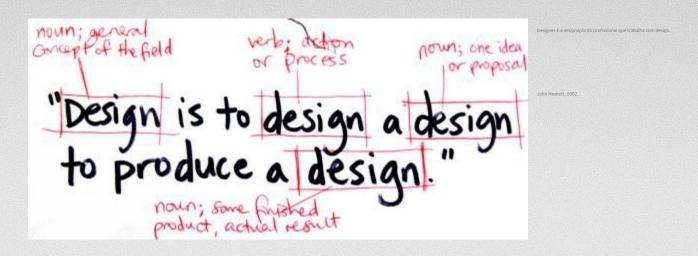


Metodologia Projetual | 7 Etapas

Pode-se dizer que o processo de design compreende sete etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender. Cada etapa exige o design thinking, um modo de pensar voltado para o projeto e seu usuário.



O que é o termo Design?



Design é **CONCEITO** inicial de um projeto. Design é **PROCESSO** e **AÇÃO DE PROJETAR**. Design é uma **IDÉIA** proposta. Design é também o **RESULTADO** final.

Metodologia Projetual | BRIEFING

O pensar do Design

O **problema** de design e o **público-alvo** precisam ser definidos. Uma compreensão detalhada do problema e de suas restrições permite o desenvolvimento de soluções mais precisas. Essa etapa de definição determina o que é necessário para o projeto ser bem-sucedido.



O Problema





O Problema

Que objeto é esse? Que problema ele busca solucionar?

O Problema

Apresentando algumas ferramentas

Service Design Tools

The open collection of tools and tutorials that helps dealing with complex design challenges.



É a indústria (mercado - professor?) que propõe o problema e o designer não deve ir imediatamente à procura de uma ideia geral que logo o resolva, porque esse é o método artístico romântico de arranjar soluções.

Bruno Munari (alterações do professor)



Cenários de uso | Ferramenta

O cenário de uso é uma ferramenta de imaginar o usuário experienciando o PRODUTO (Qualquer) em um contexto específico descrevendo-o em uma narrativa em uma situação específica do dia-a-dia.

:: ATIVIDADE ::

Passo 01 :: O cada aluno deve pensar um momento específico do dia em que usa o produto e escrever passo a passo seu uso pessoal.

Cenários de uso | Ferramenta

O cenário de uso é uma ferramenta de imaginar o usuário experienciando o PRODUTO (qualquer) em um contexto específico descrevendo-o em uma narrativa em uma situação específica do dia-a-dia.

:: ATIVIDADE ::

Passo 01 :: O cada aluno deve pensar um momento específico do dia em que usa o produto e escrever passo a passo seu uso pessoal.

Passo 02:: Cada aluno deve compartilhar a história escrita em um grupo.

Passo 03 :: O grupo deve buscar descrever as necessidades de cada Aluno para o produto.



Brainstorm | Ferramenta

Os participantes dessa atividade não devem negar palavras que surgem do processo. A atividade deve ser guiada pelos primeiros pensamentos relacionado ao objeto do brainstorm, novas conexões podem surgir de palavras que aparentam não possuir vínculo com o tema inicial.

Ao final da atividade palavras com similaridades devem ser agrupadas. Palavras muito distantes do tema são eliminadas. São escolhidas as palavras que melhor definem o tema como conceito. Ainda que um conceito deturpado da intenção inicial.



- When (quando);
- Why (por que);
- Where (onde);
- What (o que);
- Who (quem);
- How Many (quantos);
- How Much (quanto);
- How (como).



Análise do problema

Serve para conhecer as causas básicas do problema e assim fixar metas e fronteiras. Começa e segue-se perguntando porquês de um contexto ou problema inicial. Ex.:

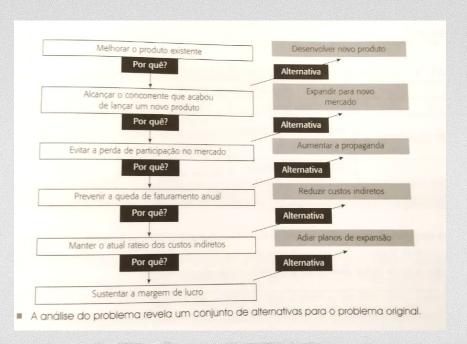
Por que você quer resolver esse problema?

Cada nova resposta é submetida a uma nova pergunta até a identificação das verdadeiras razões do projeto ou problema.

Para muitas empresas a razão central é o lucro.

Análise do problema

A análise do problema leva a exploração e expansão do problema, podendo revelar um novo conjunto de soluções potenciais em cada nível.



Análise do problema (seus exemplos)

Obrigado!