

## Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis: Atividade Prática

**Título da Prática:** Design thinking com metodologias ágeis

**Objetivos:** Demonstrar como podemos criar uma análise através do design thinking e metodologias ágeis.

### Resumo

---

Quando unimos duas metodologias que já funcionam muito bem separadamente, entendemos que pode ser a melhor forma de fazer uma gestão ágil e com foco nas necessidades do usuário. O mais importante é ter em mente que o escopo do projeto é montado, tomando como base diversos ciclos do projeto, com fechamentos e entregas fragmentadas que se tornam necessárias. Os insights, ou seja, as percepções que são produzidas pela equipe envolvida, servem como base e estrutura para o processo ser concluído com muito mais clareza e muito mais objetividade.

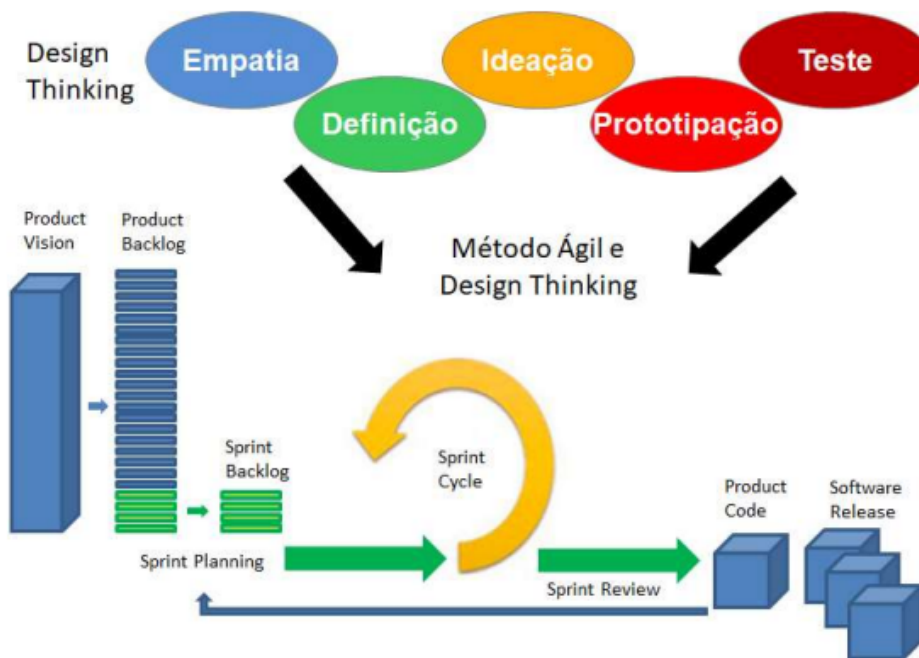
Portanto, sempre é muito importante conhecer bem as diversas etapas de cada uma das ferramentas, sem sequer deixar de estruturar em relação aos seus conceitos, funcionalidades e o papel do time que se encontra alocado e envolvido no projeto, garantindo mais transparência nas entregas, e reduzir os riscos.

### Atividade prática

---

Pensando nesse cenário, trazemos aqui como atividade prática desenvolver uma análise de um ambiente em que, tanto o design thinking quanto a metodologia ágil, possam compartilhar do desenvolvimento da solução.

Como apresentado na figura abaixo:



Fonte: Steinke et al., 2017, p.54

A figura mostra exatamente o envolvimento das duas metodologias e vocês indicarão como irão desenvolver uma situação prática com esse cenário no desenvolvimento de software.

## Gabarito

---

Espera-se que o aluno crie um projeto de desenvolvimento de software, no qual ele coloque as etapas do projeto dentro da realidade das duas metodologias, inclusive indicando os momentos em que o design thinking irá contribuir com o Scrum e vice-versa. Para isso, pode seguir a figura como exemplo e também as indicações abaixo:

1. Como ondas entre as fases de desenvolvimento, sem nenhum sincronismo;
2. Durante a etapa de concepção sincronizada com a etapa de desenvolvimento, ou;
3. Com a integração do design e a construção do software em todas as etapas de desenvolvimento do software.