

WebDev - Módulo 3

Roteiro de aula

Aula 5 - Soft: Tirando o projeto do papel!



Tópicos da aula:

- Etapas do Design Thinking
- Princípios norteadores da abordagem do Design Thinking
- Objetivo da ideação
- Ferramentas para realizar a ideação
- Crazy 8'S



Atividades da Aula

→ Link do vídeo para discussão sobre o Design Thinking:

 Afinal, o que é Design Thinking? E quais são suas etapas fundamentais?

→ Atividade 1 : Ferramentas para as etapas do Design Thinking

- ◆ Em grupos, pensem como vocês fariam para executar cada uma das etapas se precisassem desenvolver um projeto ou uma solução, utilizando o design thinking. Pensem (ou pesquisem) ferramentas e técnicas que vocês conhecem e que podem ser úteis no design thinking. Por exemplo, na etapa de empatizar, o que eu posso usar para conhecer o meu público? E nas demais etapas?"
- ◆ Tempo de atividade: 10 minutos

→ Atividade 2: Princípios do Design Thinking

- ◆ Em grupos, em 10 minutos, vocês devem discutir porque esses princípios, que são originalmente da abordagem do design thinking, podem ajudar na programação.
- ◆ Link do Jamboard: [\[PC\] \[Soft\] \[M3\] \[Atividade\] Aula 5 - Atividade: Princípios do Design Thinking](#)
- ◆ Faça uma cópia para conseguir editar.
- ◆ Tempo de atividade: 10 minutos

→ Atividade 3: Soluções em 8 minutos!

- ◆ A atividade será dividida em 2 partes. Na primeira parte vocês terão 8

minutos para pensar em 8 ideias de soluções para o problema do Seu José. Registrem as ideias em algum lugar para usar na 2ª parte.”

- Caso: Seu José é dono de uma empresa de e-commerce e contratou a sua equipe para resolver um problema: o seu serviço de suporte ao cliente.

José relatou que muitos clientes enviaram e-mails e até ligaram tentando resolver seus problemas, mas os profissionais responsáveis pelo suporte e o armazém onde estão os produtos se encontram em outro local, que não possui telefone. Uma das sugestões de seu José para resolver esta necessidade foi: o cliente deveria ou se encaminhar fisicamente até lá, ou deixar sua reclamação por telefone, o que acabou gerando ainda mais frustração e reclamação para a empresa. E-mails se acumulavam na caixa de entrada da companhia e nunca eram lidos, respondidos ou resolvidos.

- ◆ Explicar a 2ª parte da dinâmica: “Agora em grupos, em 20 minutos, cada integrante terá 2 minutos para apresentar suas melhores ideias e os demais integrantes deverão tomar notas. Depois, cada integrante irá votar nas duas melhores ideias. Para escolher a melhor ideia vocês devem pensar se ela é a mais inovadora ou mais prática e se ela é viável de ser implementada.”
- ◆ Tempo de atividade:
 - 8 minutos para a 1ª parte
 - 20 minutos para a 2ª parte



Momento Aprendizagem em Pares

- Esse momento é dedicado para vocês desenvolverem suas demandas e entregas para o curso.
- Utilize esse tempo da maneira que preferir, mas atente-se às aulas que você deve realizar as entregas.
 - ◆ **Dica:** Nas Propostas dos projetos, vocês encontram uma sugestão de organização para a realização das atividades.
 - ◆ **Lembre-se:** O momento de Aprendizagem em Pares é justamente para fazer trocas e aprender em comunidade, aproveite seus colegas e se desenvolvam juntos!
- **Entregas:**
 - ◆ Projeto individual: aula 5 - HARD
 - ◆ Projeto em grupo: aula 10 - HARD
 - ◆ Apresentação do projeto: aula 10 - HARD



Para ajudar



Links interessantes:

- Um infográfico sobre a utilização do Design Thinking por time de TI
[\[Infográfico\] 6 passos para Design Thinking auxiliar equipes de TI](#)
- Design thinking - Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias - Tim Brown
[Design thinking | Amazon.com.br](#)