



»»» Tirando o projeto do papel!

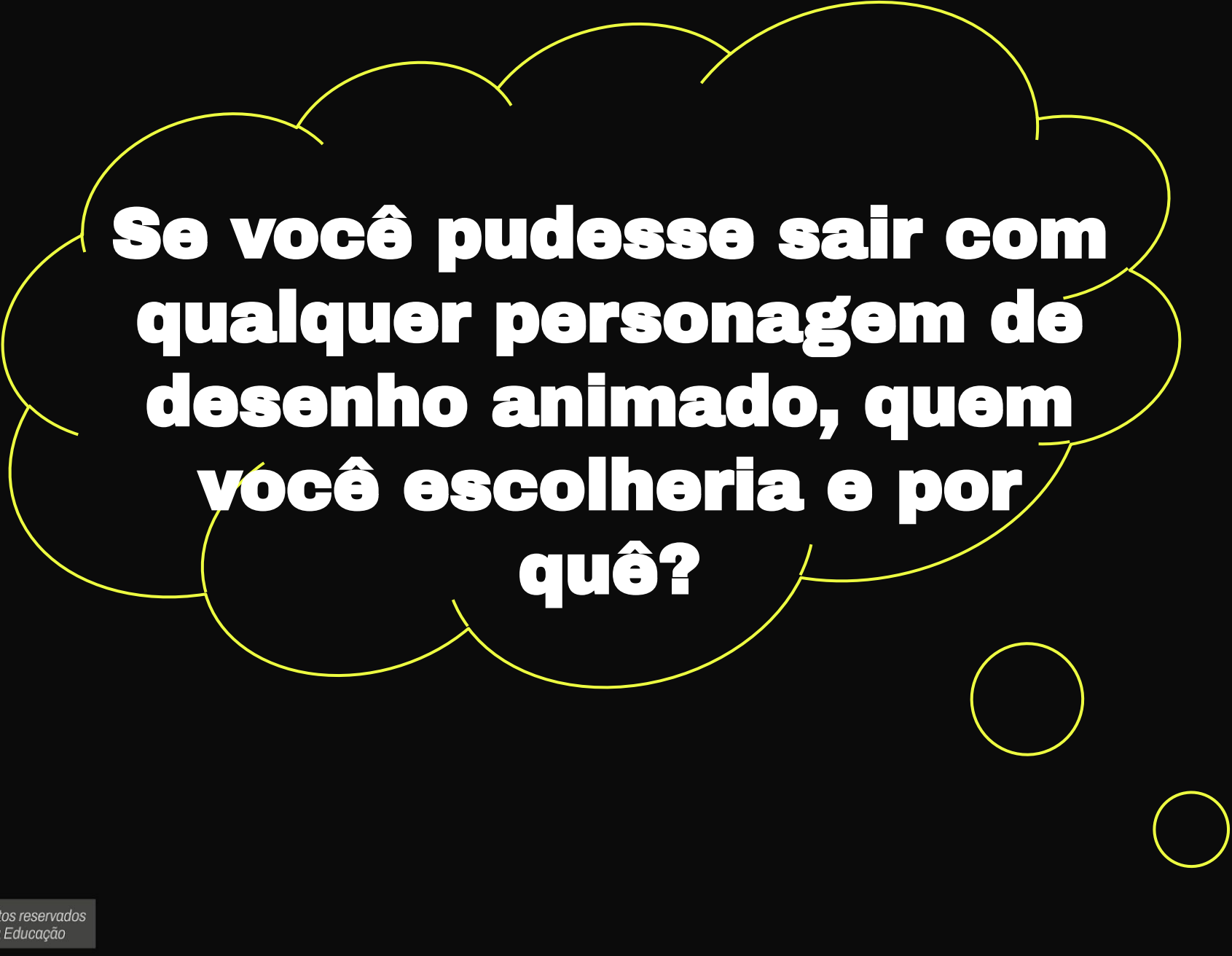


Pexels

Módulo 3 - Aula 5 - SOFT



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação



**Se você pudesse sair com
qualquer personagem de
desenho animado, quem
você escolheria e por
quê?**

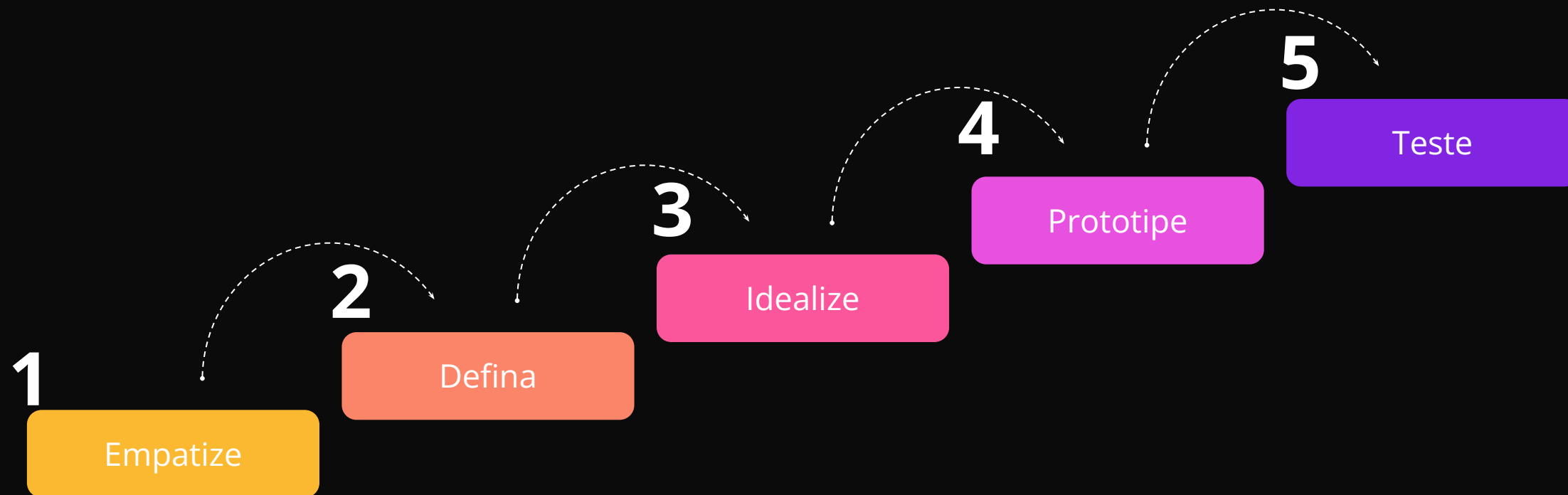


Vamos ver o vídeo?



Design Thinking

Etapas



Atividade: Ferramentas para as etapas do Design Thinking

Em grupos, discutam como vocês fariam 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?



Princípios do Design Thinking no desenvolvimento web

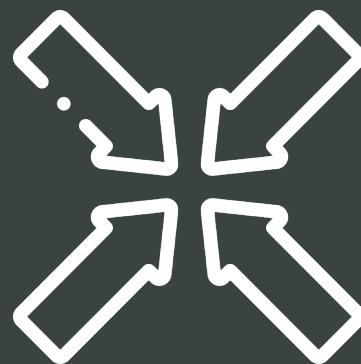


Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação

Princípios do Design Thinking



Ser “centrado nas pessoas”



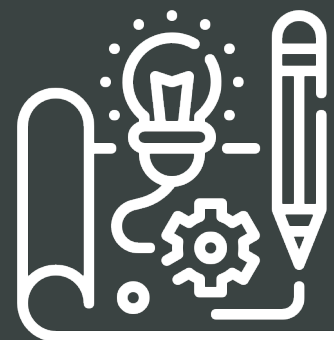
Divergir antes de convergir



Foco na análise explicativa e
não na exploratória



Definição correta do problema



Prototipagem visual rápida



Atividade: Design Thinking e Desenvolvimento Web

Em grupos, em 10 minutos, vocês devem discutir porque esses princípios, que são originalmente da abordagem do design thinking, podem ajudar no processo de desenvolvimento web

Princípios:

- ⇒ Ser “centrado nas pessoas”;
- ⇒ Definição correta do problema;
- ⇒ Divergir antes de convergir;
- ⇒ Prototipagem visual rápida;
- ⇒ Foco na análise explicativa e não na exploratória.



Sistematizando as informações: Princípios do Design Thinking

Ser “centrado nas pessoas”: reserve um tempo para entender quem são as partes interessadas (stakeholders) e os usuários;

Definição correta do problema: não tente encontrar soluções até ter uma definição correta do problema e entender bem o assunto;

Divergindo e convergindo: deve-se pensar de forma divergente, identificando o máximo de opções possíveis, para depois convergir para um problema específico ou uma solução definida.

Prototipagem visual rápida: é mais fácil responder a coisas que podemos ver e interagir do que quando falamos sobre conceitos e ideias. Um gráfico simples, um mapa mental podem ajudar muito a obter feedback e entender quais insights são importantes.

Soluções explicativas, não exploratórias: ajude as partes interessadas a descobrir, por meio da narrativa, quais são os insights mais interessantes. Permitir que elas explorem em todas as direções, provavelmente resultará em confusão.

A background image showing several hands of different skin tones holding up glowing lightbulbs, symbolizing ideas and innovation. The word "Ideação" is overlaid in the center in a large, white, sans-serif font.

Ideação



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação

Ideação

Processo em que se **geram ideias e soluções**. O objetivo é gerar uma grande quantidade de ideias para que a equipe possa filtrar e reduzir para as que são mais práticas ou inovadoras, inspirando o design de soluções novas e melhores.



A group of hands of various skin tones holding up several incandescent lightbulbs. The lightbulbs are glowing with a warm, yellow light, creating a soft glow against a dark, blurred background. The hands are positioned in a way that suggests a collective effort or a shared idea.

**Quais ferramentas ou técnicas vocês usariam
na etapa de ideação?**





Crazy 8's



Crazy 8's

A técnica Crazy 8's é um exercício rápido que desafia as pessoas a esboçar **oito ideias** diferentes em **oitos minutos**



Passos da Crazy 8's

- 1º - **Explicação do problema e anotações:** alinhar o entendimento sobre o problema e tirar as dúvidas;
- 2º - **Funcionamento da dinâmica:** explicar como será o funcionamento da dinâmica;
- 3º - **Mão na massa:** criação das soluções em 8 minutos;
- 4º - **Apresentação das soluções:** cada participante apresenta suas ideias;
- 5º - **Votação:** votação das melhores soluções.



Atividade: Soluções em 8 minutos!

1ª parte: A atividade será dividida em 2 partes. Na primeira parte vocês terão 8 minutos para pensar, individualmente, em 8 ideias de soluções para o problema do Seu José, que vimos em aulas anteriores. 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.



Atividade: Soluções em 8 minutos!

2ª parte: 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 prática e se ela é viável de ser implementada.





MOMENTO APRENDIZAGEM EM PARES

