


ETE PORTO DIGITAL Design Centrado no Usuário

Profª Msc. Aline Chagas





Conteúdos

- Fundamentos de UX;
 - Princípios de design;
 - Estabelecendo requisitos;
 - Pesquisa e coleta de Dados;
 - Análise, Interpretação e Apresentação de dados;
 - Mapeamento de Experiências com Heurísticas;
 - Metodologia de Design;
 - Ciclo de produção: ideação, prototipação e testes com usuários.
- 

Metodologia de Design

- Para os designers, conceber um produto, uma ideia ou um projeto, necessita de inspiração, do pensamento criativo estimulado, liberdade de expressão, comunicação e muito importante: a experimentação.
- Em um ambiente confortável, no qual nos sentimos confiantes para nos expressar livremente, manifestar nossas ideias e criar protótipos, a criatividade vem à tona e ajuda a encontrar as respostas para os desafios do dia a dia. Inclusive, até mesmo relações hierárquicas são modificadas ou vêm se tornando cada vez mais horizontais com o uso de Design Thinking.

Metodologia de Design

- Também conhecido como pensamento do design, no qual o modo de encontrar soluções é focado em como se faz as perguntas, ou seja, ter um entendimento profundo do problema.
- Design Thinking, portanto, é o modo de pensar e resolver problemas complexos, que se inspira no modo de pensar dos designers, tendo como pilares básicos a empatia, a colaboração e a experimentação.
- O processo de Design Thinking é cíclico e iterativo, que pode ser repetido diversas vezes até que um entendimento mais profundo do problema seja compreendido e a criação de uma solução seja eficaz.

Design Thinking



Metodologia de Design

- Imersão e insights:
 - Nesta etapa é preciso entender o problema, e é preciso saber como as pessoas lidam com esses problemas. São feitas pesquisas, entrevistas e análises preliminares. Tem-se aqui os insights -descobertas repentinas, na maioria das vezes inesperadas, que surgem após um momento de reflexão ou de observação.
 - Imersão profunda do problema.

Metodologia de Design

- Análise e interpretação
 - Como os dados coletados na fase anterior podem nos ajudar a ter ideias? Nesta fase, pode ser usado qualquer tipo de material que facilite essa compreensão. Cartões com informações, insights, organogramas ou desenhos.
 - Nem sempre há a necessidade de se desenhar. O que importa é ter a imagem da ideia mentalmente.
 - Pensamento visual

Metodologia de Design

- Ideação ou mapa mental
 - Nesta fase encontramos a contradição entre os pensamentos divergente e convergente.
 - O mapa mental (neste caso o pensamento divergente) é, inicialmente, a busca das possibilidades, sejam elas lógicas ou criativas, para depois confrontar com o pensamento convergente.
 - É comum realizar brainstorms e sessões de co-criação, permitindo favoravelmente ideias ousadas e criativas.
 - Pensamento integrativo: Explorar ideias contrárias para chegar a uma nova solução. Recebem bem a bagunça. Enxergam padrões.

Metodologia de Design

- Prototipagem ou experimentação
 - Um protótipo é um modelo físico de um produto. Esse processo facilitou e contribuiu muito com as empresas, pois por meio da prototipagem é possível reduzir custos e ter, em modelo real, uma amostra de um novo produto.
 - Não é mais preciso um trabalho de vários profissionais e gastos com material para saber como será o resultado, se serão necessárias alterações ou se já está perfeito! Esta é a etapa na qual se aprimoram as ideias.

Metodologia de Design

- Evolução
 - Depois de testar os protótipos, oferece a evolução da ideia ou do modelo. Aqui é o momento de implementar a solução, verificar se melhorias são necessárias, se os processos precisam ser revistos, finalmente aprimorando a ideia inicial.

- *Assim, o Design Thinking é mais que um método, é uma maneira de pensar centrada no usuário, amplamente utilizado no mercado para entender o que é e como gerar inovação.*

Metodologia de Design

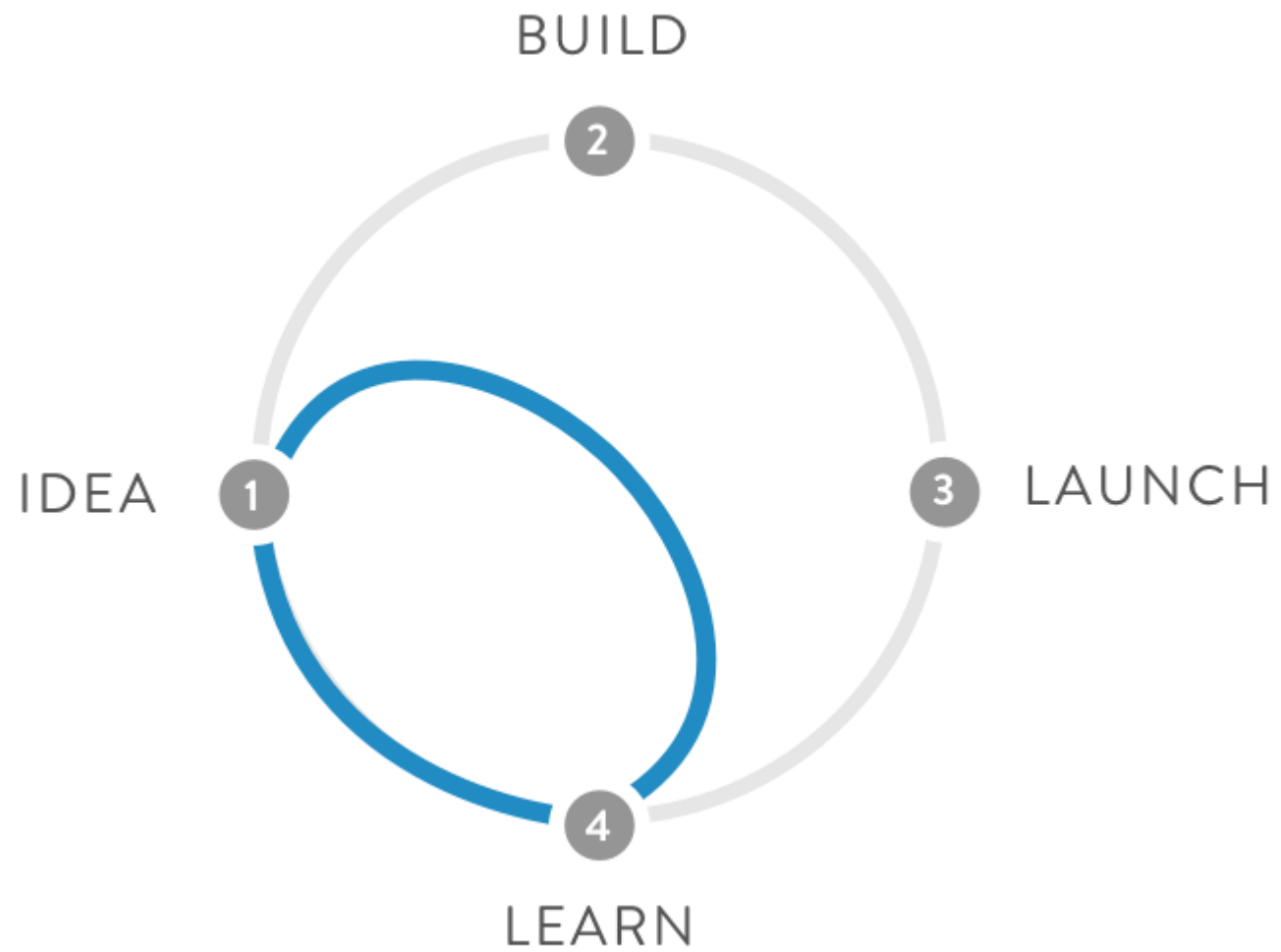
Design Sprint

- Você já percebeu que, com frequência, somos obrigados a fornecer soluções rápidas para problemas não são tão claros assim?
- Outras vezes, encontramos uma solução para o problema, mas não temos como validá-la antes de ter o produto propriamente dito?
- Design Thinking alcança resultados é um processo lento, pois depende de um trabalho conjunto de diferentes pessoas e perfis, o que gera gargalo ao processo.
- **Surge Design Sprint!**

Design Sprint

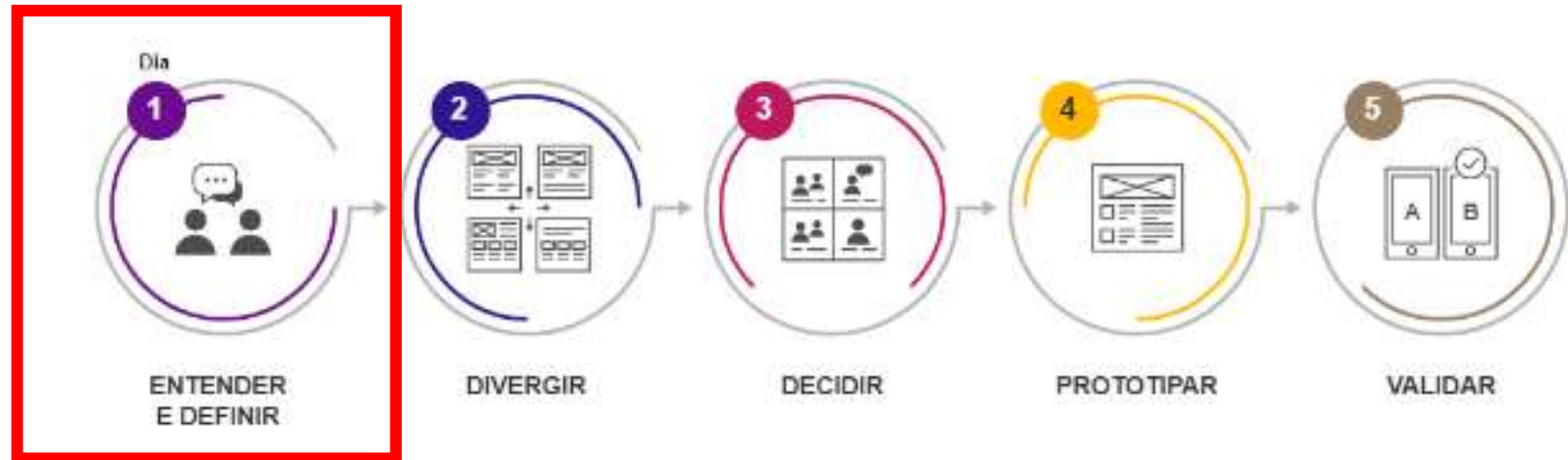
- É uma metodologia centrada no usuário, iterativa, prática e colaborativa, resultado de diversas experiências da Google Ventures, formatadas em um guia prático de apenas cinco dias.
- Baseia-se em design Thinking e metodologias ágeis para que as equipes possam criar e prototipar soluções de forma rápida e eficaz.
- Menor gasto de horas para lançar um produto.
- Oferece um atalho de aprendizado, no qual é possível elaborar e testar praticamente qualquer ideia em apenas 40 horas, sem precisar construir e lançar o produto propriamente dito.

Design Sprint



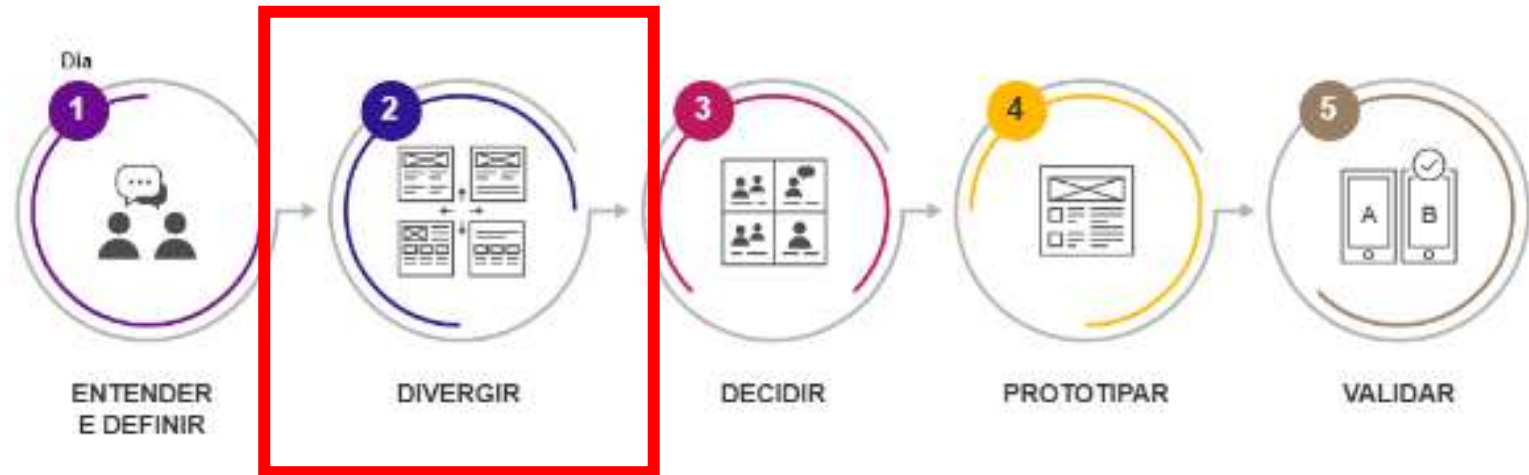
- Na primeira etapa, o foco é buscarmos um melhor entendimento do desafio proposto pela equipe como um todo. Nesta etapa é muito importante que as pessoas compartilhem o seu conhecimento sobre aquele desafio.

Design Sprint



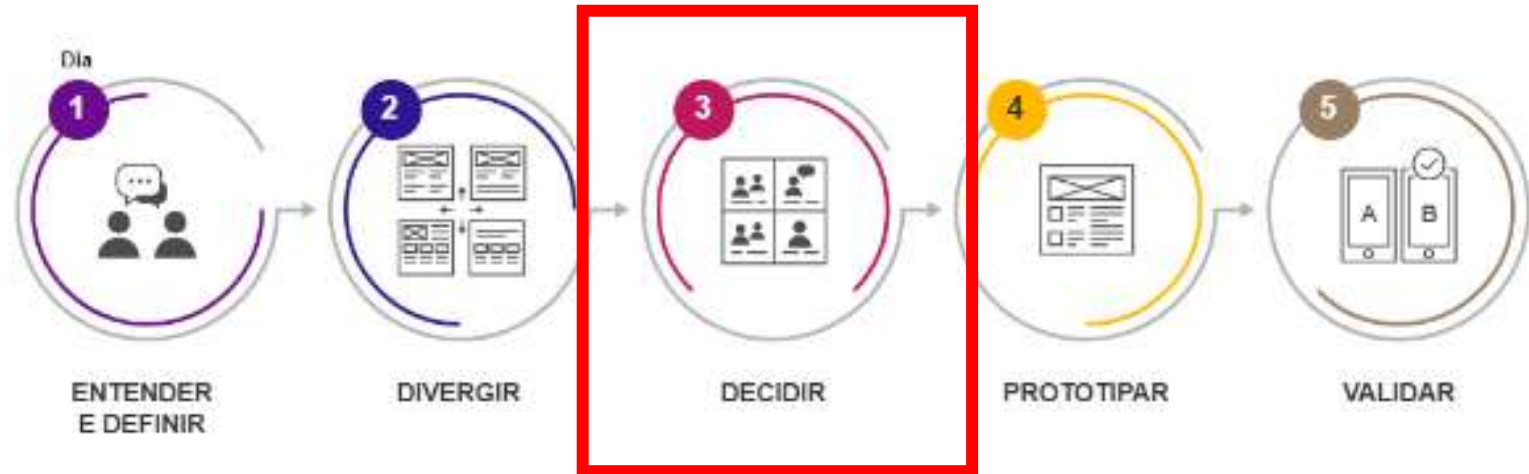
Design Sprint

- Busca-se explorar o maior número de ideias, essa é a fase em que tudo é possível.
- cada indivíduo do time vai trabalhando sozinho para desenhar soluções detalhadas no papel e não em grupo.



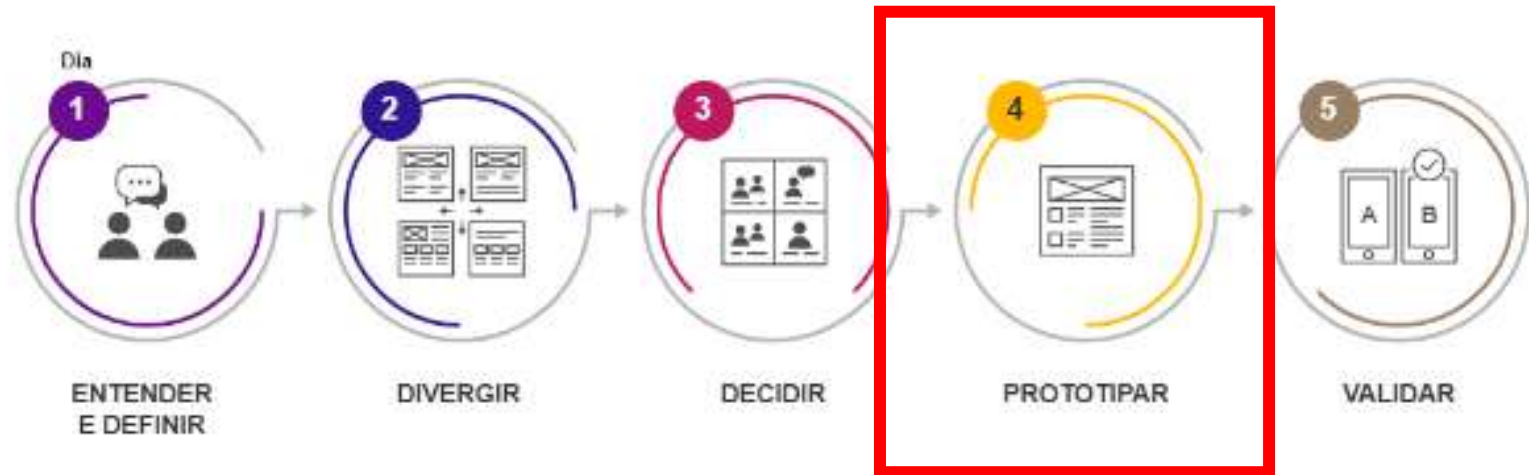
Design Sprint

- É o momento das decisões difíceis, em que as dinâmicas de grupo também atrapalham a tomada de decisão.
- Usa-se uma técnica de votação silenciosa em que ninguém tenta convencer ninguém, chamada dot voting (ou zen-voting).



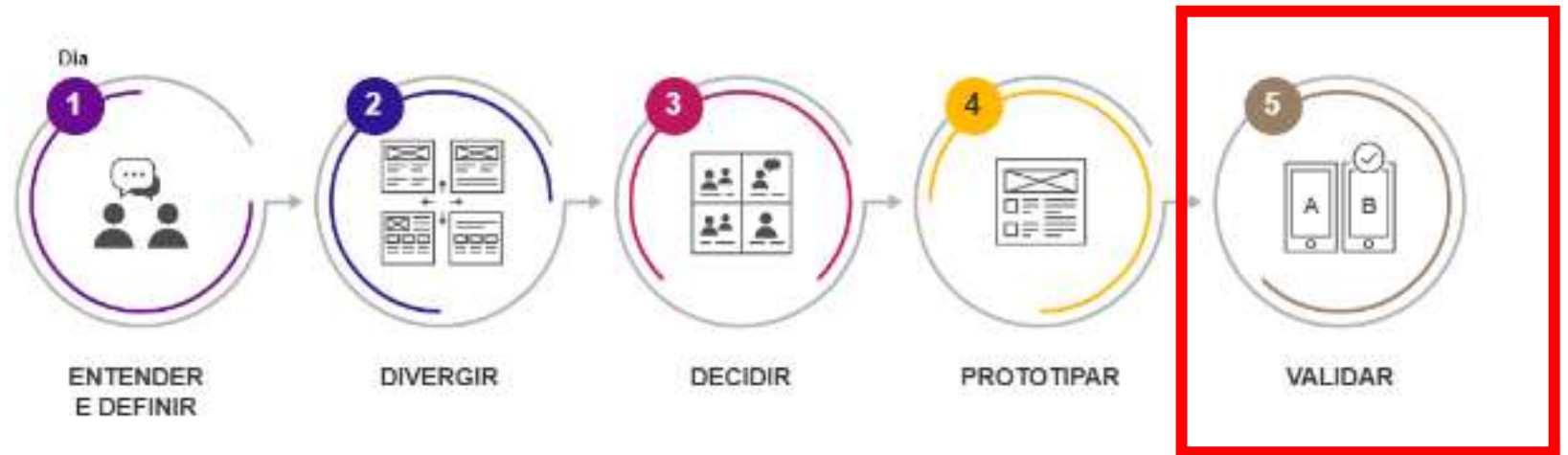
Design Sprint

- o objetivo é tangibilizar a solução criada pelo time.
- É importante que o protótipo seja de média/alta fidelidade, pois, como ele será testado com usuários reais, um protótipo de baixa fidelidade nos daria apenas feedbacks e não extrairia reações francas dos seus clientes.



Design Sprint

- É nesta fase que recebemos a resposta para essa pergunta, já que vamos mostrar protótipos dos conceitos para os potenciais usuários do produto.



Design Sprint

