

Instruções para o Projeto - LP2 - 2024.2

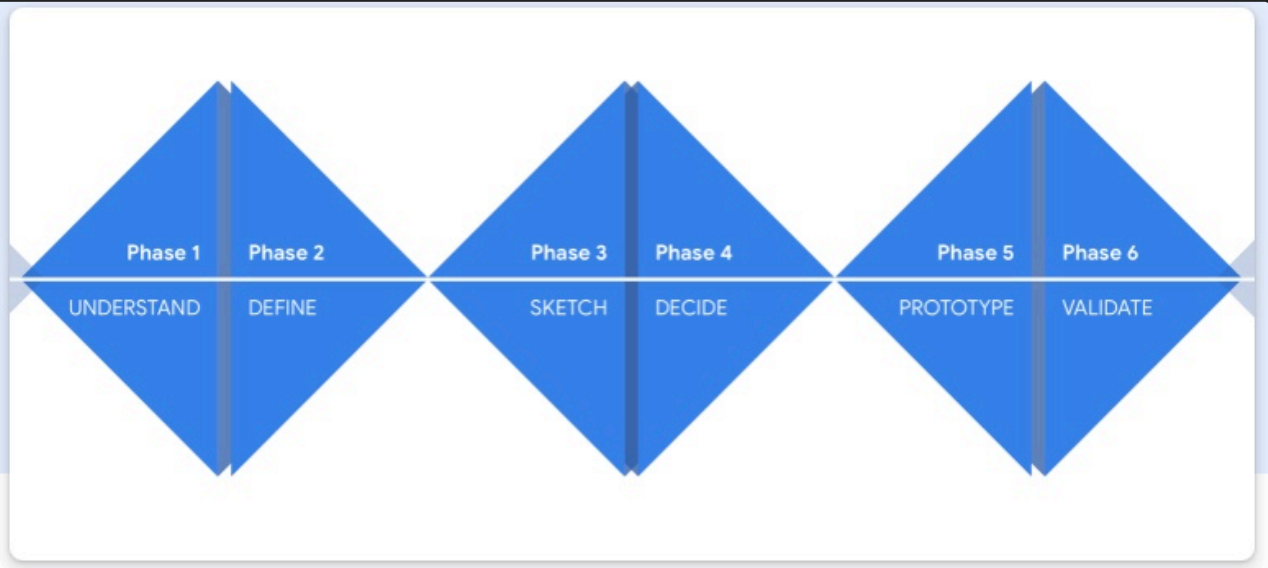
O projeto da disciplina usará uma adaptação do *Design Thinking* para guiar o ciclo de vida do projeto, que é semelhante a metodologia de *Design Sprint* do Google (ver link abaixo).

Share and engage with the Design Sprint Community

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>

Fases

No *Design Sprint*, a fase 1 do projeto corresponde as etapas de *Understand* e *Define*, a fase 2 é mapeada para as etapas de *Sketch* e *Decide* e a fase 3 inclui as etapas de *Prototype* e *Validate*. As fases 1 e 2 vão ocorrer durante a Sprint 3 e a fase 3 terá duas interações (Sprints 4 e 5).



Fase do Projeto	Sprint	Entregas	Design Sprint
1. Imersão	Sprint 3	<div>- Visão do Produto</div> <div>- Mapa da Jornada do Usuário</div>	Understand, Define
2. Ideação	Sprint 3	<div>- Brainstorming (Crazy 8)</div> <div>- Escolha das melhores ideias para próxima fase</div>	Sketch, Decide
3. Prototipar e Validar	Sprints 4 e 5	<div>- Backlog do produto (sempre atualizado)</div> <div>- Protótipo preliminar (ao final de S4)</div> <div>- Protótipo completo (ao final de S5)</div> <div>- Receber feedback de usuários, refinar decisões de design, implementar e testar melhorias</div>	Prototype, Validate

A tabela mostra as fases do projeto, os sprints correspondentes e como elas se alinham com as etapas do **Design Sprint**.

Fase 1 - Imersão

Nesta fase vocês vão elaborar e entregar dois artefatos: a *visão do produto* e o *mapa da jornada do usuário (ou cliente)*. Mais informações sobre a forma de realizar a entrega nesta fase estão abaixo.

Visão de Produto

A **visão de produto** no processo de *design* é uma declaração clara e concisa que descreve o propósito, os objetivos e a direção de longo prazo de um produto. Ela serve como um **guia estratégico** para todos os envolvidos no desenvolvimento do produto, garantindo que todos estejam alinhados quanto ao valor que o produto deve entregar aos usuários e ao mercado.

Aqui estão os principais elementos da visão de produto:

1. **Propósito e Objetivos:** Define o motivo pelo qual o produto existe e quais problemas ele pretende resolver. A visão deve comunicar o impacto que se deseja causar nos usuários e no mercado.
2. **Usuários-Alvo:** Identifica quem são os principais usuários ou clientes que se beneficiarão do produto. A visão de produto deve levar em conta as necessidades, dores e desejos desses usuários.
3. **Valor Proposto:** Descreve o valor que o produto trará para os usuários e por que eles o escolheriam em vez de alternativas disponíveis no mercado.
4. **Diferenciação:** Explica o que torna o produto único e como ele se destaca da concorrência, seja por funcionalidades inovadoras, experiência do usuário, ou outra característica.
5. **Longo Prazo:** Fornece uma visão de futuro sobre o que o produto pode se tornar, permitindo flexibilidade e adaptação conforme o produto evolui e o mercado muda.

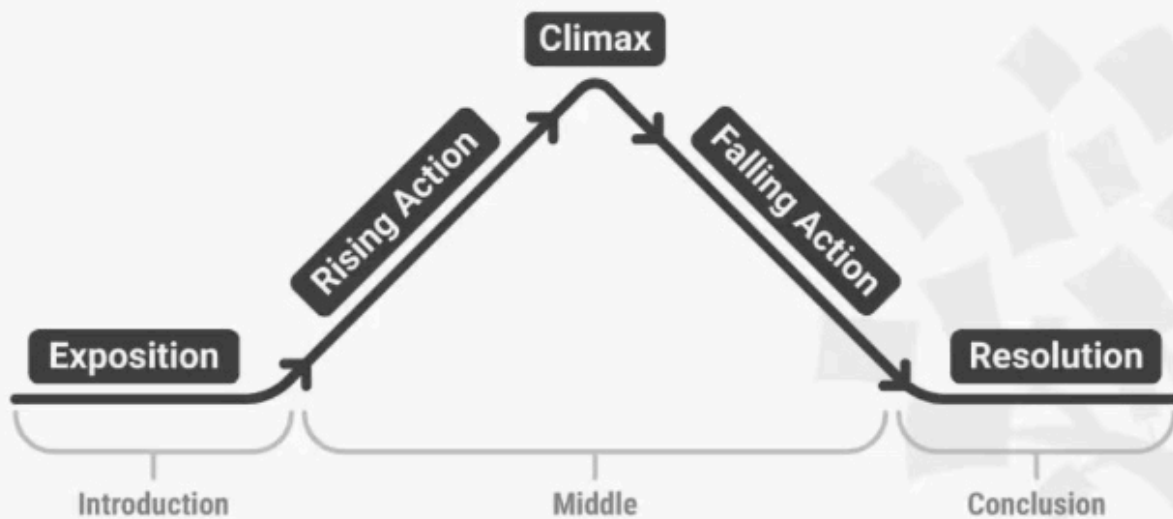
Em resumo, a visão de produto é o **norte** que orienta todas as decisões de design, desenvolvimento, marketing e negócios. Ela assegura que o time de produto tenha clareza sobre o que estão criando, por que estão criando e o impacto que desejam alcançar.

Jornada do usuário

A segunda ferramenta que vocês devem utilizar na fase de ideação chama-se *Mapa da Jornada do Usuário*. Essa ferramenta é baseada nas técnicas de narrativa (*storytelling*) aplicadas ao *design* de produtos.

Aqui vamos usar como ponto de partida a **Pirâmide de Freytag** (ou **Pirâmide Dramática de Freytag**), um modelo narrativo criado pelo escritor e crítico literário alemão **Gustav Freytag** no século XIX. Ele desenvolveu esse modelo para descrever a estrutura dramática das tragédias gregas e peças de teatro de Shakespeare, mas o conceito se aplica a muitas formas de narrativa moderna, como filmes, livros e séries.

Freytag's Pyramid: A 5-Part Dramatic Structure



A pirâmide de Freytag divide a estrutura da narrativa em **cinco partes principais**, que descrevem o arco dramático de uma história:

1. Exposição (Introdução):

- Esta é a parte inicial da história, onde os personagens, o cenário (tempo e espaço) e a situação são apresentados. Aqui, o leitor ou espectador é introduzido ao mundo da narrativa e aos principais conflitos ou tensões iniciais.

2. Incidente Incitante / Ação Crescente:

- O ponto onde algo acontece que dá início ao conflito principal. A partir daí, a **ação crescente** envolve o desenvolvimento do conflito e a intensificação dos problemas que os personagens enfrentam. Esta parte constrói o suspense e leva à culminação da história.

3. Clímax:

- O ponto de maior tensão ou conflito na história. Este é o momento de virada, onde os personagens enfrentam o desafio mais significativo ou tomam uma decisão crucial que determinará o desenrolar do enredo. O clímax é o ponto alto da narrativa em termos de emoção e ação.

4. Ação Decrescente:

- Depois do clímax, a história começa a se encaminhar para a resolução dos conflitos. O que foi decidido no clímax começa a ter suas consequências, e a tensão começa a diminuir à medida que os problemas são resolvidos ou encaminhados.

5. Desfecho (Conclusão):

- É o final da narrativa, onde todos os conflitos são resolvidos e o enredo chega a uma conclusão. No desfecho, a história amarra suas pontas soltas, e os personagens chegam a uma nova normalidade ou estado de equilíbrio.

A pirâmide visualiza esse processo como uma forma de arco dramático, onde a ação sobe (cresce) até o clímax e depois desce (decrece) até o final. Esse modelo é útil tanto para escritores quanto para leitores porque ajuda a entender como uma história pode ser estruturada de forma a manter o interesse e o envolvimento emocional do público. Este modelo continua sendo amplamente usado para analisar e criar narrativas em diversos contextos.

Mas você deve estar se perguntando, por que o professor está mencionando isto? O que isso tem a ver com o projeto? Continue lendo que eu vou chegar lá.

A pirâmide de Freytag nos ensina que uma história pode ser separada em alguns atos ou momentos-chave. Quando se trata de *design* de produto, geralmente nos concentramos demais nos detalhes e esquecemos que a estrutura narrativa geral precisa ser definida.

A maneira como estruturamos as experiências dos produtos e serviços em que trabalhamos moldará o que o usuário do outro lado pensa, sente e faz.

No entanto, diferente de um filme ou um livro cuja narrativa é linear e possui um começo, um meio e um fim, grande parte das nossas experiências como usuários de *apps* ou *sites* podem ser descritas através de *narrativas circulares* que muitas vezes não oferecem um início ou um final bem determinado.

Desenvolvedores utilizam a jornada do usuário como ponto de partida para entender as suas necessidades e dores ao usar os produtos que estamos desenvolvendo. Vocês vão usar essa estratégia na Fase 1 do projeto. Vejam o *link* abaixo que explica melhor como utilizá-la.



Mapa da jornada do usuário: como criar e exemplos práticos

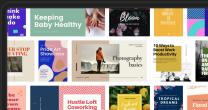
Neste artigo, exploraremos o que é um mapa da jornada do usuário, por que você precisa dele em sua e...

Author Equipe Sebrae MG

Share and engage with the Design Sprint Community

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/user-journey-mapping>

Além disso, a ferramenta Canva oferece diversos *templates* para confecção de mapas de jornada do usuário.



Free and customizable customer journey map templates

Explore professionally designed customer journey map templates you can customize and share eas...



<https://www.canva.com/templates/s/customer-journey-map/>

Fase 2 - Ideação

Depois de compreender e definir o problema principal a ser abordado no projeto, entramos na fase de **Ideação**. O objetivo aqui é gerar o máximo de ideias possíveis, sem filtros iniciais, para explorar soluções criativas. Para isso, utilizaremos a técnica **Crazy 8**, que incentiva a criação rápida de diferentes propostas.

Crazy 8

O Crazy 8 é uma técnica de brainstorming usada no **Design Sprint**, onde os participantes devem dobrar uma folha de papel em oito seções e, em um intervalo de oito minutos, desenhar uma ideia em cada seção. Esse processo rápido e dinâmico permite que os participantes explorem diferentes abordagens para o problema antes de escolher a melhor solução.

- **Passo a passo do Crazy 8:**
 1. Cada participante pega uma folha de papel e a dobra em oito seções iguais.
 2. Com um timer ajustado para oito minutos, cada pessoa deve preencher cada seção com uma ideia diferente de solução.
 3. As ideias podem ser esboços, diagramas ou descrições curtas.
 4. Após a conclusão, todos compartilham suas ideias, discutem e refinam as melhores abordagens para levar à próxima fase.

Dicas:

- Não tenha medo de ideias malucas; o objetivo aqui é ter ideias, não pense demais na qualidade das ideias.
- Mantenha o fluxo constante para evitar "bloqueios criativos". Use papel ou qualquer editor que seja fácil pra você mexer. Depois você pode sempre passar a limpo o que fez. Criação é um processo iterativo e incremental.
- Não se limite ao tempo sugerido por essa dinâmica (8 minutos). Se você precisar de mais tempo, use o tempo que tiver disponível mas lembre-se de não pensar demais nas ideias nesta etapa do processo.
- Se você estiver em dupla, o Crazy 8 pode ser feito por cada um de forma independente e assíncrona ou de forma síncrona. Existem vantagens nas duas maneiras, então escolham a estratégia que for melhor pra vocês como equipe de projeto. É importante que todos os membros da equipe participem.
- Caso tenham várias versões do Crazy 8 (uma criada por cada um do grupo e/ou várias evoluções incrementais das ideias), tenham certeza de incluir na entrega todas as versões criadas para que eu possa avaliar a evolução das suas ideias.

Escolha das melhores ideias

Utilize algum dos métodos listados na página abaixo para escolher quais ideias serão prototipadas na próxima fase do projeto.

Share and engage with the Design Sprint Community

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase4-decide>

Referências - Crazy 8:

•



Crazy 8: como criar soluções com técnica rápida e visual | Alura

Aprenda o Crazy 8 (Eights), uma técnica rápida e fácil para explorar e ter ideias nos seus projetos...



<https://www.alura.com.br/artigos/crazy-eights-uma-tecnica-rapida-e-visual-para-explorar-ideias-com-seu-time?srsItd=AfmBOopQ...>

•



Crazy 8: aprenda a técnica para explorar ideias e criar soluções

O Crazy 8 é muito útil para quem trabalha com projetos de interface, já que ela junta o fato de...



Author Redação Mergo

•

Share and engage with the Design Sprint Community

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s>

Entrega - Fases 1 e 2

Vocês devem entregar via SIGAA - até 23:59 do dia 19/11 - os seguintes artefatos:

- Fase 1: Visão do Produto
- Fase 1: Mapa da Jornada do Usuário
- Fase 2: Brainstorming (Crazy 8)
- Fase 2: Escolha das melhores ideias para próxima fase (com justificativa)

Todos artefatos devem ser anexados a tarefa correspondente no SIGAA. Utilizem formatos fáceis de abrir (pdf e/ou markdown). Esta entrega corresponderá a entrega final da Sprint 3.

Fase 3 - Prototipar e Validar

Com as melhores ideias escolhidas, seguimos para a fase de **Prototipagem e Validação**. Aqui, as ideias começam a tomar forma concreta por meio de protótipos de baixa e alta fidelidade, e a implementação termina com o desenvolvimento de uma solução funcional que será validada por um conjunto de usuários.

1. Backlog do Produto

- Nesta etapa, organize as ideias em um backlog, priorizando as funcionalidades mais importantes para a primeira versão do protótipo. Utilize metodologias ágeis como **Kanban** ou **Scrum** para gerenciar as tarefas.

2. Protótipo Orientado a Objetos:

- Baixa Fidelidade:** Os alunos devem criar diagramas de classes, diagramas de sequência e rascunhos de interações entre objetos, detalhando atributos, métodos e associações entre classes.
- Alta Fidelidade:** A implementação das classes e métodos em Java deve focar na interação entre as classes e no comportamento esperado dos objetos. O protótipo deve incluir testes unitários e uma demonstração inicial do fluxo de execução.

4. Feedback dos Usuários e Refinamento

- Os alunos devem coletar feedback sobre o design e a estruturação das classes, aprimorando aspectos como modularidade, reutilização de código e implementação dos princípios SOLID (responsabilidade única, abertura/fechamento, encapsulamento, etc.).

Entregas - Fase 3

As entregas correspondentes à fase 3 ocorrerão em dois momentos distintos, através de reuniões de projeto síncronas com cada equipe. Essas reuniões estão agendadas ao final da Sprint 4 e 5 (ver SIGAA ou o cronograma da disciplina abaixo).

- Para cada avaliação será realizado um sorteio entre as equipes de projeto. As equipes serão distribuídas ao longo dos dias disponíveis para as reuniões (dias 10 e 12 de dezembro deste ano e 16, 21 e 23 de janeiro de 2025).
- As reuniões vão ocorrer de forma síncrona no Google Meet. Só precisa entrar na sala o grupo da vez. Eu vou avisando no Discord em qual grupo está, assim vocês saberão quando precisam entrar na sala. Veja abaixo como entrar no Discord da turma.



Atividade	Assunto	Assessoria
10/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
14/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
18/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
22/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
26/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
30/12/2024	Introdução ao Java	Assessoria
03/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
07/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
11/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
15/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
19/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
23/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
27/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria
31/01/2025	Introdução ao Java	Assessoria

Cronograma da disciplina - LP2 - 2024.2



<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HWAnK4MBc4-owCWOa6bIM3VEFRo3eMCU4SWMpkuRAqU/edit?usp=sharing>

O que fazer agora?

A primeira coisa a fazer é entrar no servidor do Discord da disciplina.



Join the lp2-2024-2 Discord Server!

Check out the lp2-2024-2 community on Discord - hang out with 1 other members and enjoy free voice and te...

<https://discord.gg/h6XyMcFyqd>

Se tiverem dúvidas, podem me procurar no próprio servidor da disciplina, de forma síncrona durante as aulas ou de forma assíncrona via e-mail: fernando@dimap.ufrn.br