

UX - DESIGN SPRINT

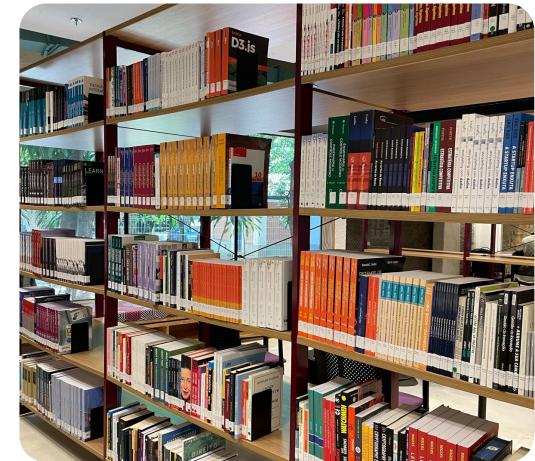
GIOVANNA FURLAN TORRES

DESIGN SPRINT (PARTE 1)

No campus do Inteli, tire uma foto que represente cada dia do *Design Sprint*. Reúna as fotos em um documento. Cada uma delas deve possuir uma legenda, justificando : (a) Que característica ou elemento daquele dia ela representa; (b) Por que ela representa esse aspecto.

SEGUNDA-FEIRA

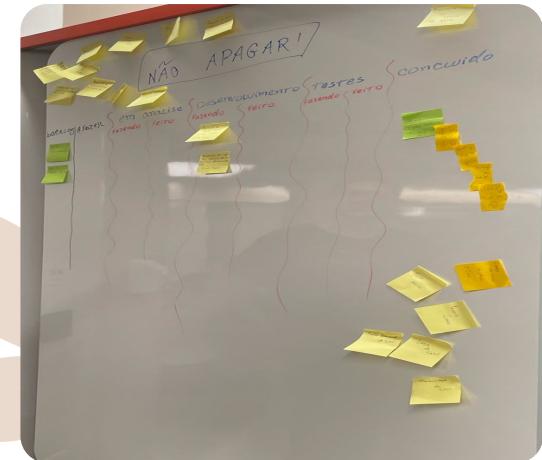
Acredito que a biblioteca representa o conhecimento, mais precisamente a absorção dele. Através dela conseguimos nos aprofundar nos mais variados assuntos. Comparado com o primeiro dia do design sprint, a definição do escopo e brainstorming de ideias, esse local permite a descoberta de diversas soluções, com entendimento diferente de cada individuo sobre aquele conceito, gerando novas ideias.



Biblioteca Inteli (Fonte: Autor)

TERÇA-FEIRA

No segundo dia do método, nos deparamos com inúmeras ideias geradas, mas ainda, nenhuma direcionada. Com isso, o quadro. Acredito que o quadro nos da liberdade de nos expressarmos como um time, é a hora de errar, repensar e acertar. Cada post-it permite um leque de criatividade, o que precisa-se para pensar na solução e em como ela será apresentada ao usuário.



Quadro 1º Ano - Ateliê 1 (Fonte: Autor)

QUARTA-FEIRA

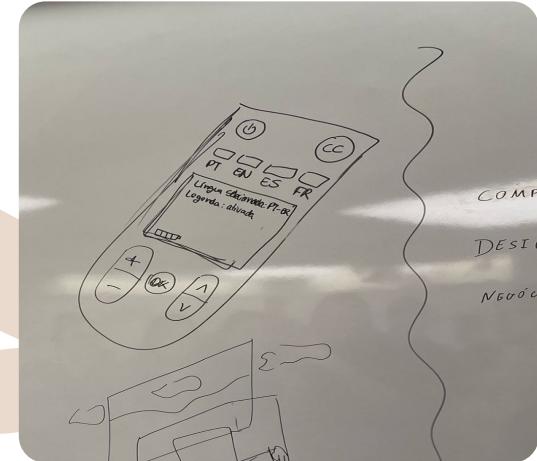
O time inicia a discussão de diferentes caminhos da aplicação dos diferentes protótipos gerados. Cada protótipo representa uma estratégia para abordar o problema, assim como diferentes fios na teia da aranha representam diferentes estratégias para capturar presas.



Lago externo - Intel (Fonte: Autor)

QUINTA-FEIRA

Após o esboço das ideias e a escolha de um caminho a seguir, o desenho dos protótipos são a minha parte favorita. Na imagem é possível ver o protótipo de um controle remoto, já apresentando seu conteúdo, teclas, layout. Após essas definições, está pronto para testar com o cliente. É uma das partes mais importantes, pois precisa balancear as expectativas de ambos os lados.



Quadro 1º Ano - Ateliê 1 (Fonte: Autor)

SEXTA-FEIRA

Testar é fundamental para todos os projetos, nem sempre o que prototipamos é o ideal para nosso cliente, local ou produto. O lago da faculdade me remete isso, com certeza no desenho da arquiteta ficaria maravilhoso, mas questões externas não permitem o que foi projeto condizer com a realidade. Por isso é importante essa apresentação, visando coletar feedbacks dos parceiros para melhorar a experiência com aquele produto/serviço.



Lago externo - Inteli (Fonte: Autor)

DESIGN SPRINT (PARTE 2)

Quais aspectos você acredita que possam ser pontos críticos na(s) jornada(s) do(s) usuário(s) da solução a ser desenvolvida?

Ao considerar o contexto da Volkswagen, onde os dados foram entregues no estágio de Good Data (Com difícil acesso e gestão), a aplicação do design sprint irá permitir priorizar e definir o caminho crítico do projeto, visando tornar os dados das pesquisas mais úteis e acessíveis, permitindo o entendimento da saúde mental dos colaboradores. Apresenta-se abaixo os aspectos a serem abordados na solução:

- 1. Complexidade dos dados:** Organizar dados de diversas fontes com o objetivo de comunicar significado, em vez de simplesmente apresentar informações isoladas. Buscando não comprometer a utilidade do dashboard para tomada de decisão dos usuários.
- 2. Interface:** O dashboard será acessado por pessoas da organização com diferentes níveis hierárquicos, cada um com conhecimentos e desejos diferentes de visualização de dados. Sendo assim, é necessário pensar e projetar uma interface intuitiva e significativa, independente de quem portar o acesso a ele. Sendo relevante para rápida compreensão e mitigação de dificuldades na interpretação das informações.
- 3. Tecnologias:** A seleção das tecnologias é fundamental no processo de desenvolvimento, sendo essencial integrá-las para garantir o funcionamento adequado do sistema. A arquitetura deve ser planejada para antecipar variados casos de uso, evitando possíveis prejuízos ao sistema e garantindo a atualização dos dados com informações relevantes aos tomadores de decisão.

DESIGN SPRINT (PARTE 2)

Como você imagina que o *Design Sprint* pode ajudar a identificar a resolver esses pontos críticos?

Sendo o Design Sprint uma metodologia para auxiliar equipes no desenvolvimento de produtos e soluções em um curto período, é necessário adaptá-lo a cada projeto, aplicando seus processos a favor da resolução e definição dos pontos que podem vir a ser críticos. Neste caso, para a Volkswagen a metodologia pode auxiliar a resolver os seguintes pontos:



Design Sprint - (<https://www.designsprint.com.br/organizar>)

Complexidade dos dados: Para este caso as atividades de mapeamento e entendimento do problema, permite a equipe identificar a complexidade dos dados, antes de utiliza-los. Na etapa de prototipagem rápida das soluções pode-se testar diferentes abordagens para organiza-los e apresenta-los. A primeira apresentação ao cliente, também colabora para refinar os detalhes necessários minimizando a possibilidade de apresentar dados incorretos ou com informações irrelevantes.

Interface: A prioridade nesse aspecto é a etapa de testes com usuários para avaliar a usabilidade e compreensão da interface.

Idealmente os usuários chaves de diferentes níveis hierárquicos devem ser envolvidos nos testes para garantir que a ela atenda às necessidades de todos. Mas a acessibilidade e usabilidade deve ser pensada desde o primeiro dia, com a ideação do projeto.

Tecnologias: Durante a etapa de análise e planejamento do Design Sprint, a equipe pode avaliar as tecnologias necessárias e antecipar possíveis problemas de integração. Com isso, o planejamento de uma arquitetura estruturada, pode ser realizado desde o início. Pode-se também pensar em protótipos para testar a integração de tecnologia, Isso ajuda a identificar problemas técnicos antes da implementação do sistema.

EXTRA

Grandes empresas utilizam o Design Sprint em suas organizações, como forma de gerenciamento e criação de novos projetos, um desses casos é o Google. Em 2021, foi lançado um artigo chamado ***"Correndo à frente - Como o Design Sprints se tornou a forma como o Google - e o mundo - cria"***, nele conta-se a história de como a empresa alterou seus costumes e implementou essa metodologia do cotidiano de seus funcionários.

<https://design.google/library/design-sprints>

REFERÊNCIAS

TAPI, Projeto Módulo 9. Inteli, 2024. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1DPJS7gEb-n8fedzQREo68stwbHsaaRIB/view?usp=sharing>. Acesso em: 08.02.2024.

Design Sprint. Quer saber mais sobre o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias?. Disponível em: <https://www.designsprint.com.br/home>. Acesso em: 08.02.2024.