

fast

Formação Acelerada em
Soluções de TechDesign

START

**METODOLOGIAS DE DESIGN
DESIGN THINKING E DOUBLE
DIAMOND**





Ana Karine

Designer no CESAR e professora na CESAR School



Gustavo Rodrigues

Professor na graduação em Design da CESAR School.
Especialista e Mestre em Design pela CESAR School



Taís Nascimento

Designer no CESAR e Professora na CESAR School
Especialista em Design de Interação pela CESAR School



Yvana Alencastro

Pesquisadora de design cultural e novas tecnologias.
Mestra pela UFRGS. Professora da CESAR School e
designer sênior ISI-TICs



Vamos reforçar nossos acordos?

Dicas simples para usarmos o Zoom

- Dúvidas, sugestões, comentários? Use o chat, estaremos atentos/as para te responder!
- Mantenha o microfone no mute, só ative quando precisar falar.
- E quando precisar falar, use o recurso "Raise hand" (Levantar a mão);
- Fique à vontade para abrir a câmera, queremos conhecer você!
- Todo o material será disponibilizado para você ao final, não se preocupe;
- E as aulas serão gravadas =)

O que é **Design Thinking?**

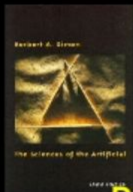


Design Thinking

“Pensar como designer”

Origins of Design Thinking

Herbert A. Simon



**Design as a
"way of thinking"**

Robert McKim



Bryan Lawson



**Applied to
architectural
discourse**

Nigel Cross



**Brings design
thinking to
education**

**First significant
use of the term**

Peter Rowe



Rolf Faste



Stanford

David Kelley



IDEO

**Design thinking
adapted to
business**

Richard Buchanan



**Address human
concerns through
design**

1969

1992

Design Thinking na prática

- **HPI**
(Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste) da Stanford Design School (2005);
- **Double Diamond**
(Descobrir, Definir, Desenvolver, Distribuir) pelo British Design Council (2005);
- **Human Centered Design**
(Inspiração, Ideação, Implementação) IDEO (2009);
- **Service Design Thinking**
(Exploração, Criação, Reflexão, Implementação) por Stickdorn e Schneider (2010);
- **Google Design Sprint**
(Mapear, Esboçar, Decidir, Prototipar, Testar) Google Ventures (2010)

Design Thinking é uma **abordagem antropocêntrica** para inovação que usa ferramentas de design para integrar as necessidades das **pessoas**, as possibilidades da **tecnologia** e os requisitos para o sucesso dos **negócios**

Tim Brown, CEO da IDEO

**VIÁVEL
(NEGÓCIOS)**

**DESEJÁVEL
(PESSOAS)**

**POSSÍVEL
(TECNOLOGIA)**



Sua solução



Na IDEO, temos praticado **design centrado no ser humano** desde o nosso início em 1978, e adotamos a frase “design thinking” para descrever os elementos da prática que consideramos mais ensináveis como empatia, otimismo, iteração, confiança criativa, experimentação e uma aceitação da ambiguidade e do fracasso.

Human Centered Design ou HCD

Human Centered Design ou HCD

É um processo que começa com as **pessoas** para as quais você está projetando e termina com novas soluções feitas sob medida para atender às necessidades delas.

Inspiração

Aprender com as pessoas e mergulhar em suas necessidades

Ideação

Identificar oportunidades e prototipar de possíveis soluções

Implementação

Colocar a solução em prática!

THE FIELD GUIDE TO HUMAN- CENTERED DESIGN



DESIGN KIT

HMW

* WELCOME THE
* FIELD
* GUIDE! *



IDEATION

WOOF!

PRO
TYPING



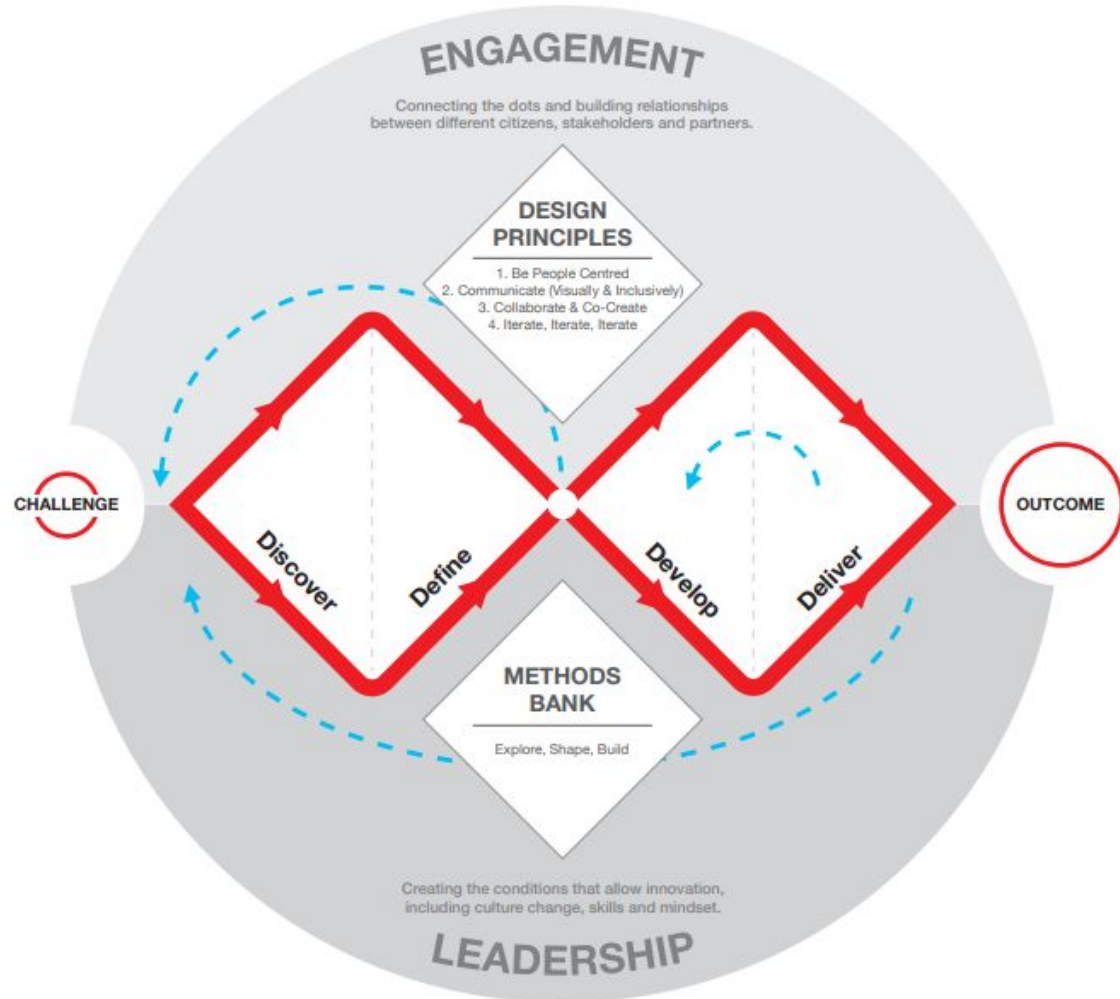
O que é
**Duplo
Diamante?**



O **Duplo Diamante** é uma estrutura do processo de design criado pelo Design Council com o objetivo de contribuir com o desenvolvimento de soluções inovadoras em problemáticas complexas. Esse processo pode ser utilizado por **designers e não designers**.

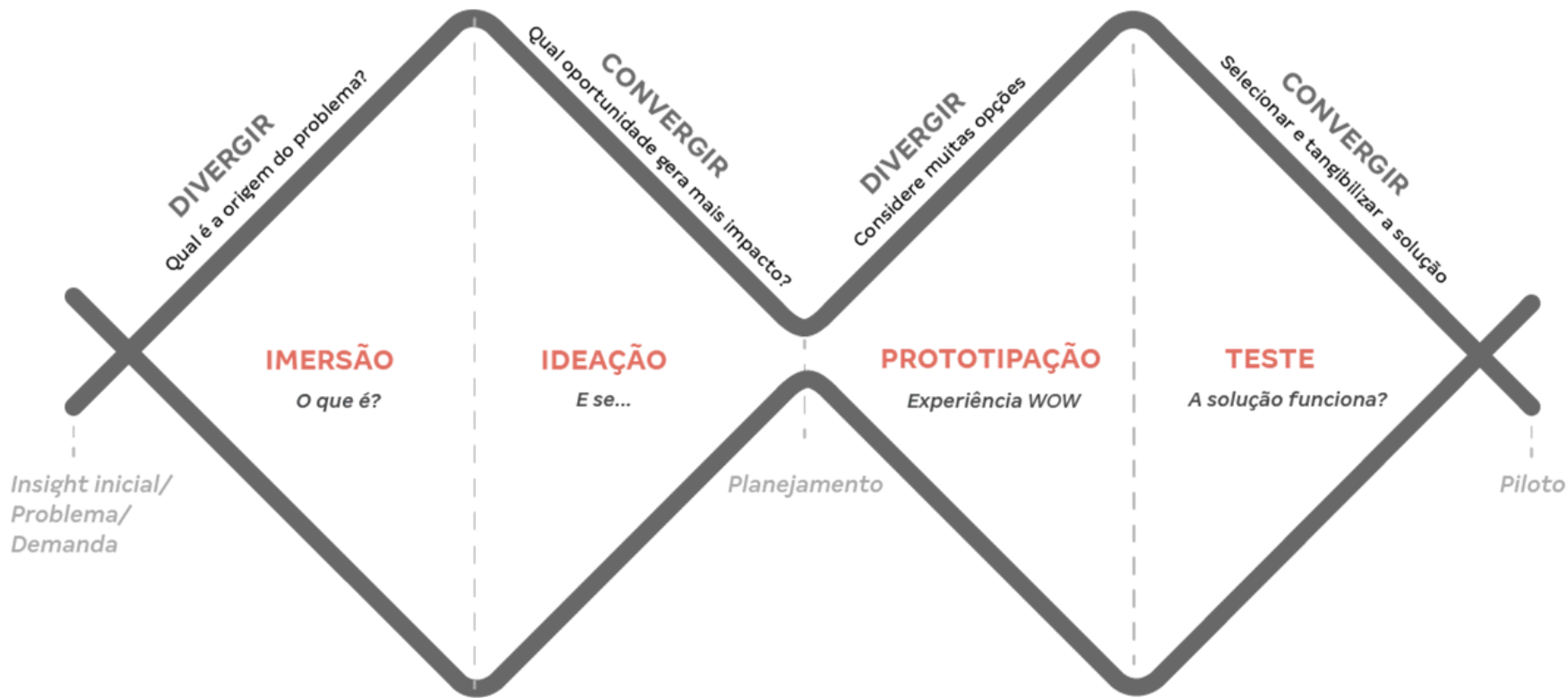
Design Council

0 Duplo Diamante

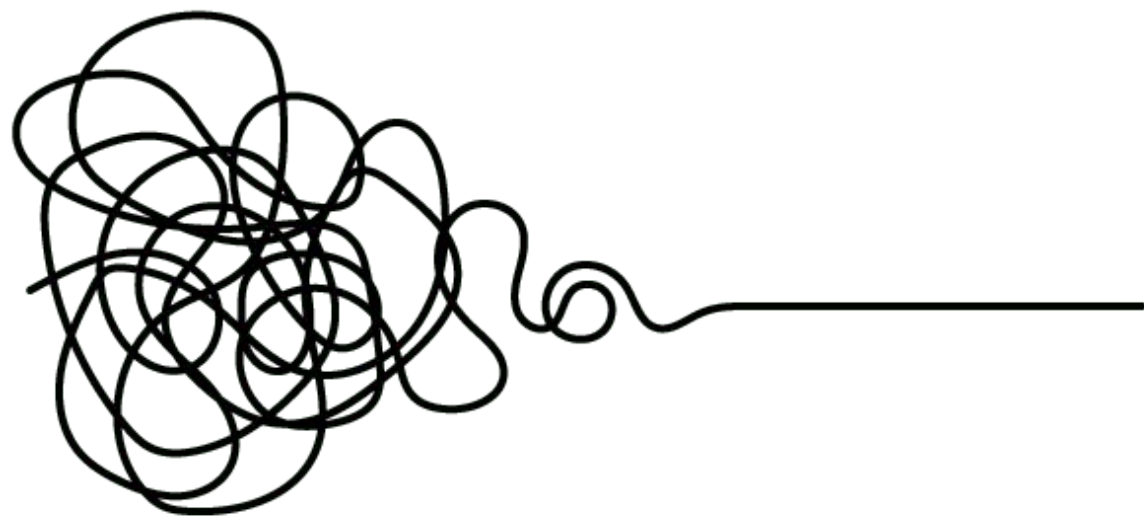




Estrutura do Duplo diamante



https://miro.com/app/board/o9J_lhZukTQ= - Duplo Diamante e Ferramentas



Discovery

Design

Delivery

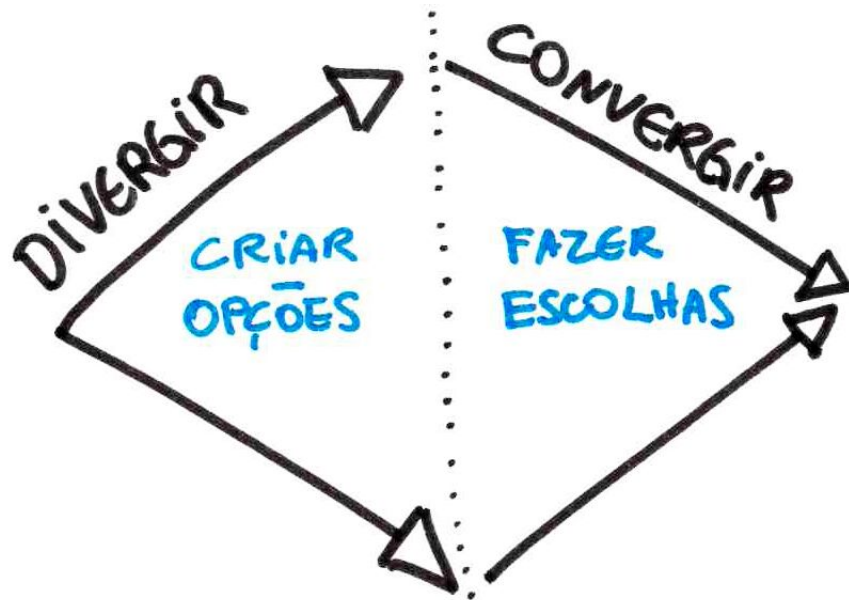
Dúvidas ?

Pensamento convergente e divergente



Para ter uma boa
ideia, você antes
precisa ter muitas
ideias

Linus Pauling



Quatro princípios de inovação

Envolver pessoas

Coloque as pessoas em primeiro lugar;

Comunicação Acessível

Comunique-se visualmente e de forma acessível para todos;

Estimular a colaboração


Colabore e estimule a co-criação;

Repetir o ciclo

Se necessário pode ser realizada a repetição das etapas

Experimentação





Equipes multidisciplinares

A photograph of a children's play area. On the left is a large, colorful play structure with a tunnel, decorated with orange, yellow, and pink stripes and floral patterns. To the right is a mural on a purple wall depicting a tiger in a forest setting, playing a guitar and singing into a microphone. The tiger is orange with black stripes. There are green hills, a large white moon, and a campfire in the mural. The ceiling is white with recessed lights and some hanging equipment.

Cocriação

Uma das principais habilidades para o futuro apresentadas pelo Fórum Econômico Mundial

Case Ge Healthcare

80% das crianças precisavam ser sedadas durante o exame e outros remarcados.

Fonte: <https://aprendeai.com/criatividade/cases-design-thinking/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hnSPmcZjEqs&t=55s>



Vamos para prática?

Pesquisa secundária

(Secondary research, Desk Research)

Depois de conhecer seu desafio, é hora de começar a aprender sobre seu contexto mais amplo.

- 1 - Explore as **notícias** mais recentes da área. Use a Internet, jornais, revistas ou jornais para saber o que há de novo;
- 2 - Encontre **inovações** recentes em sua área específica. Eles podem ser tecnológicos, comportamentais ou culturais;
- 3 - Dê uma olhada em outras **soluções** em sua área;
- 4 - Obtenha **fatos e números** de que você precisa para entender o contexto do seu desafio.



C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando negócios.

Obrigado!

Time Cesar School

