

## 2. Definir

---

DigitalHouse >  
Coding School





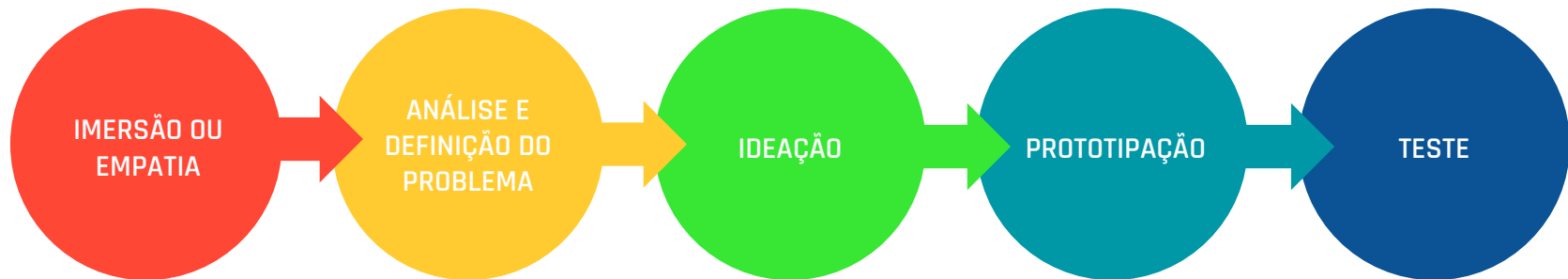
Módulo 2 - Definir

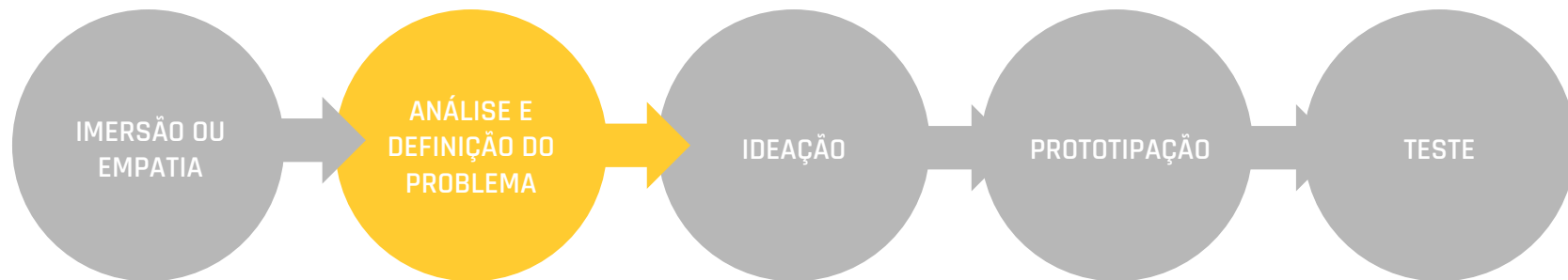
# Definição de Problemática e Briefing

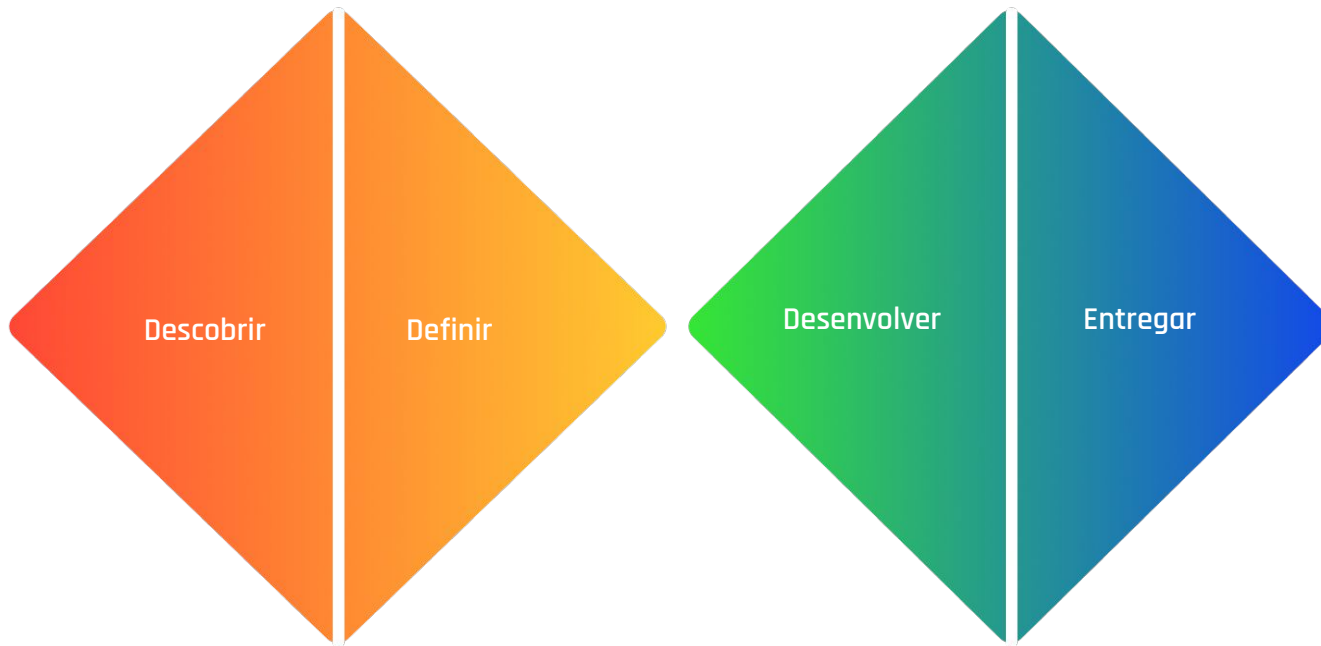
---

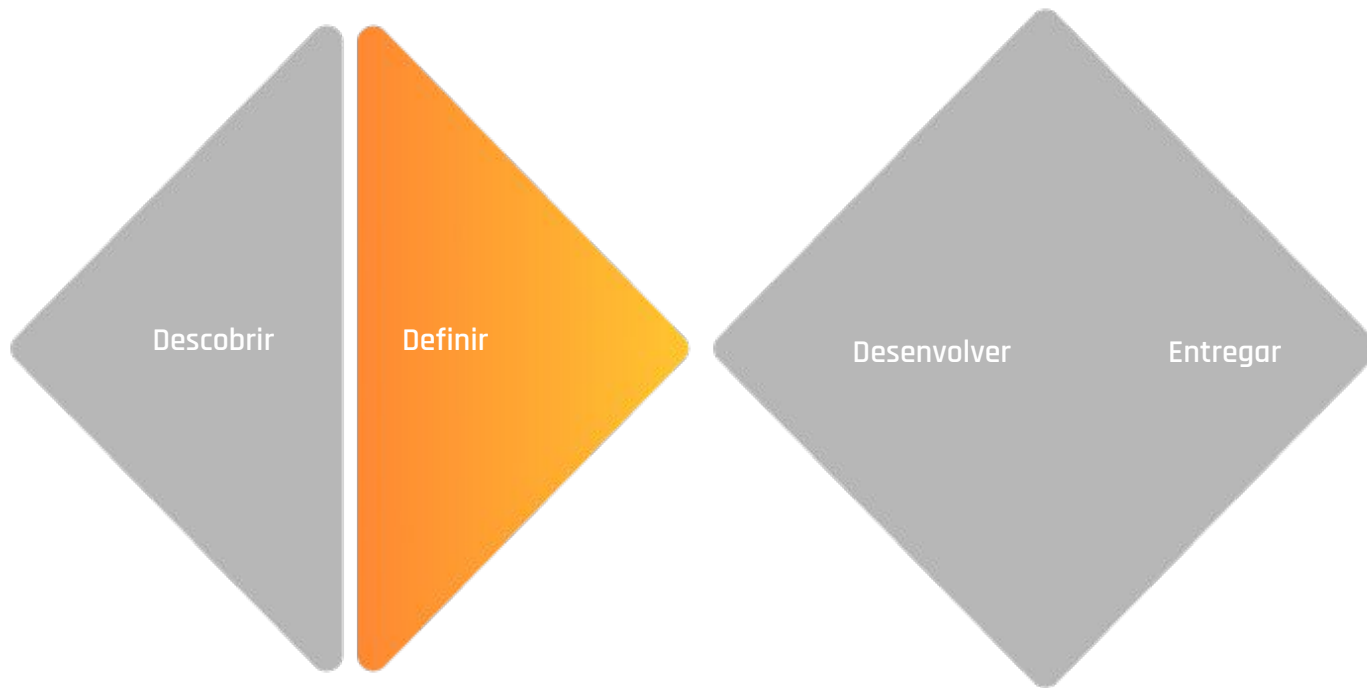
**DigitalHouse** >  
Coding School













# Porque definir?



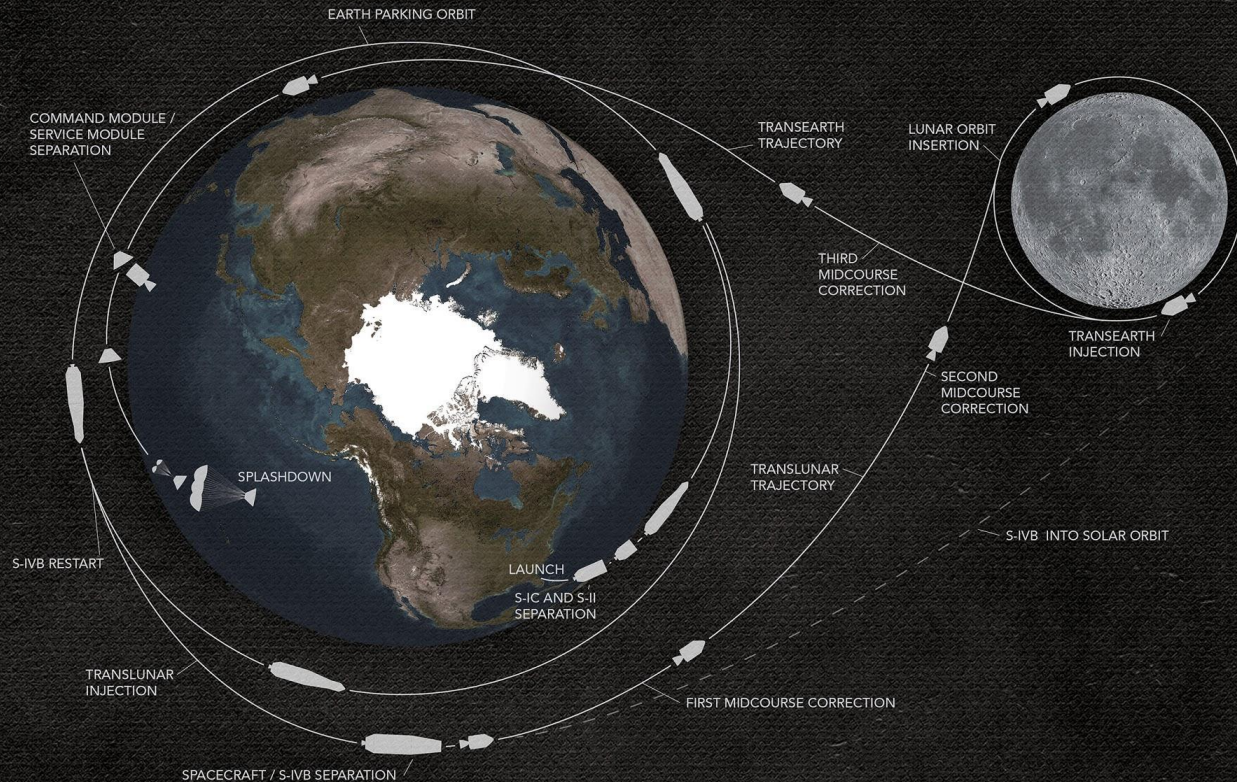


William Anders

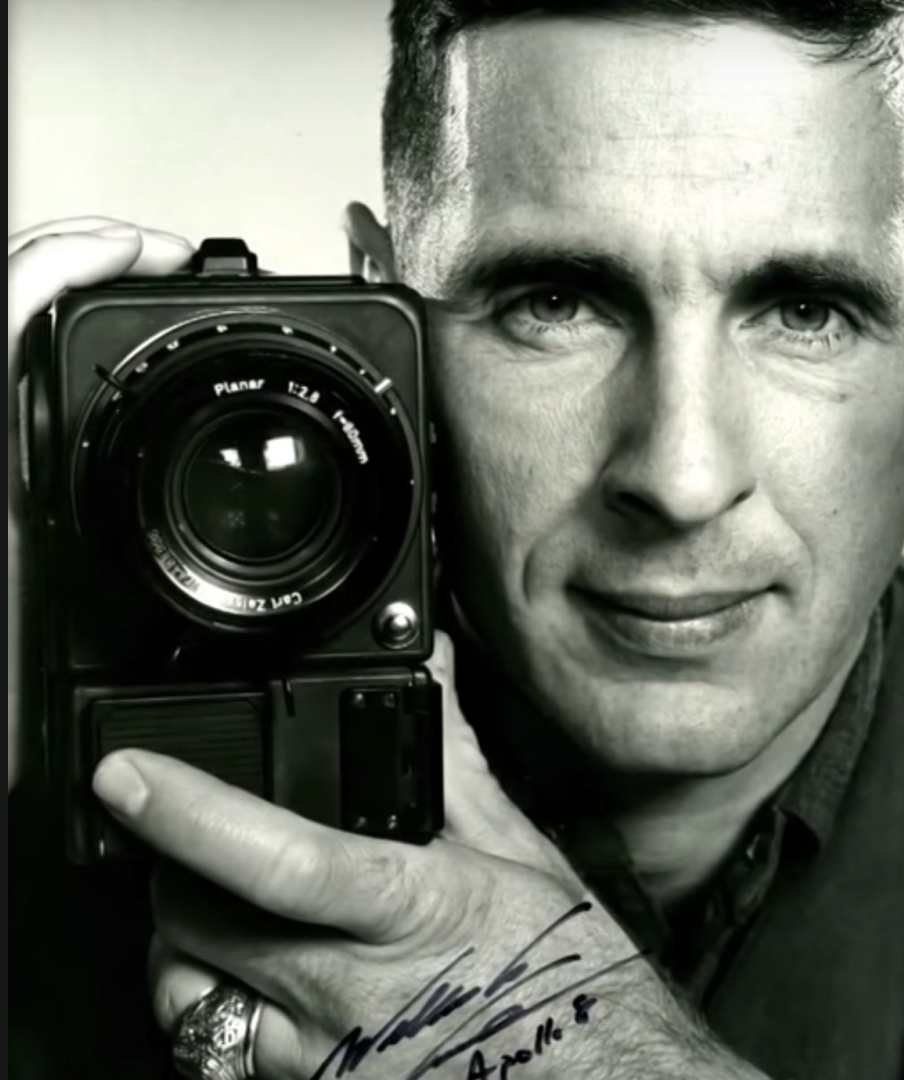
Frank Borman

James Lovell





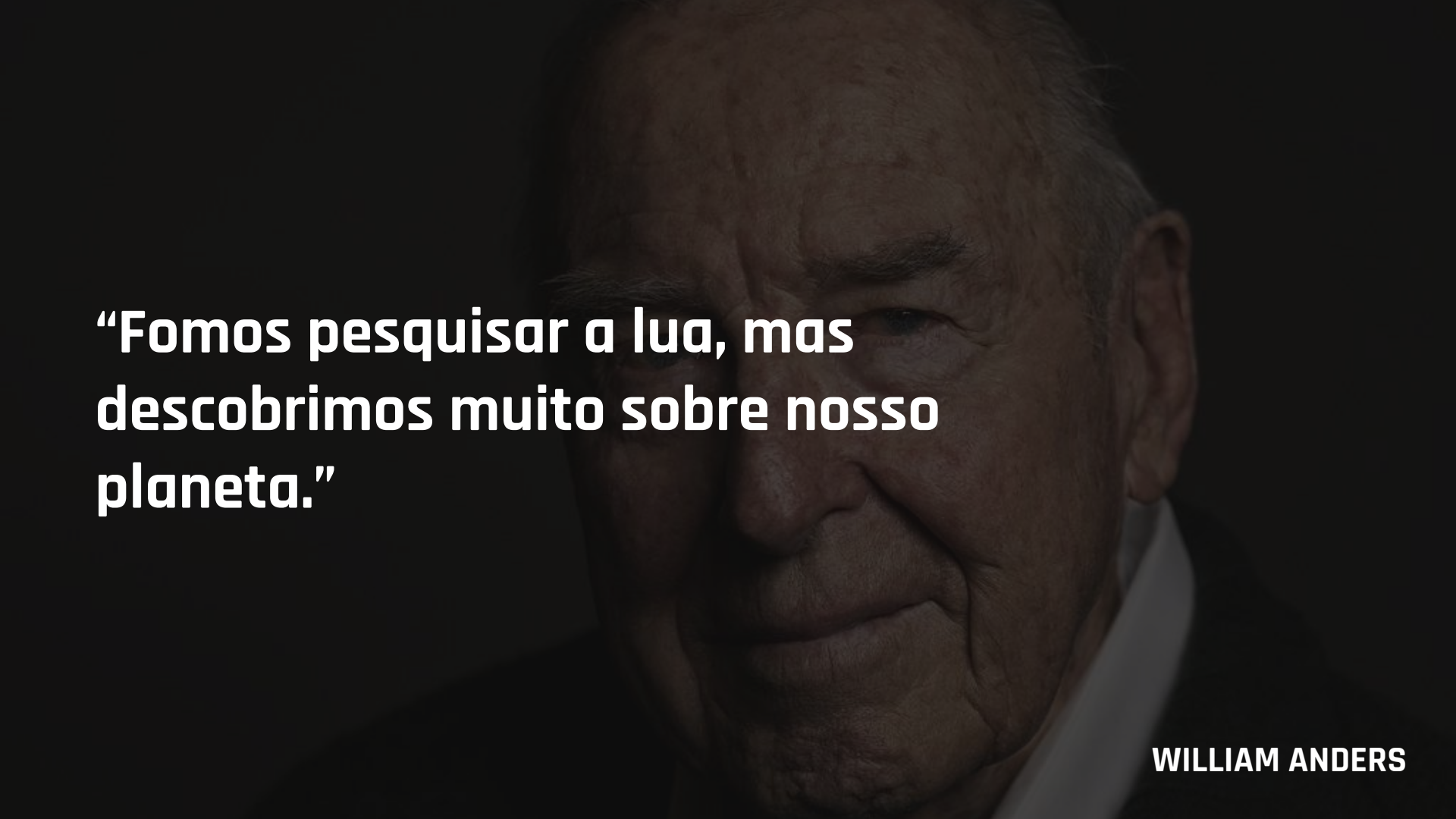
APOLLO 8











**“Fomos pesquisar a lua, mas  
descobrimos muito sobre nosso  
planeta.”**

**WILLIAM ANDERS**



## Definimos para:

- Encontrar o foco da nossa problemática
- Sintetizar a investigação
- Articular novas perspectivas
- Tomar decisões



## Definimos:

- O perfil das pessoas para quem trabalhamos
- Os limites a serem trabalhados do problema
- O alcance do contexto em que se produz a problemática
- Os cenários de ideação para projetar a solução

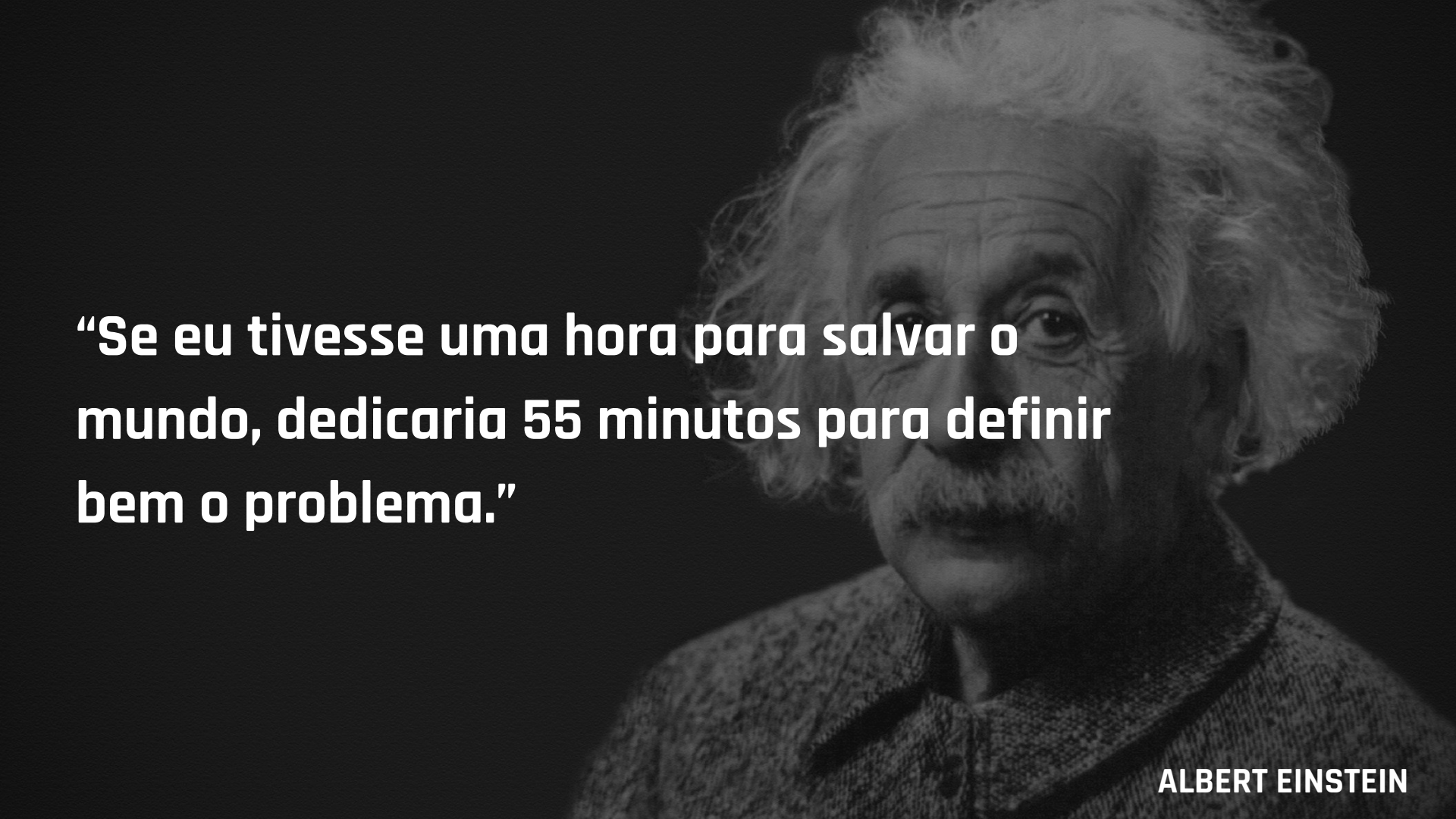


# Investigação sobre a problemática



## Definição do problema



A black and white portrait of Albert Einstein, showing his characteristic wild white hair and mustache. He is looking slightly to the right of the camera with a thoughtful expression. The background is dark and out of focus.

**“Se eu tivesse uma hora para salvar o mundo, dedicaria 55 minutos para definir bem o problema.”**

**ALBERT EINSTEIN**



# Briefing

modelando o contexto do problema



## Antes de entrar em um processo de ideação, precisamos definir a direção da nossa exploração.

Geralmente chegamos a esta etapa com algum tipo de definição e muitas vezes essa definição é vaga, pouco clara e incompleta. Mesmo assim, ela pode nos ajudar a orientar nossa exploração em uma orientação.

*“Queremos melhorar nossa experiência de home banking”*, ainda que seja uma descrição curta, fornece uma direção.



**O briefing tem que estar claro para toda a equipe de Design.**

**Todos devem operar com essa informação na cabeça.**



# O processo de Ideação é colaborativo e interdisciplinar.

**Sem um ponto de partida comum à todos os participantes, é realmente difícil pensar em ideias e tomar decisões de design comum ao time.**

**Por isso, antes de começarmos com a ideação, é importante que todos da equipe estejam em acordo sobre qual é o problema que precisamos resolver.**



*“Queremos redesenhar o site para que seja mais moderno.”*



*“Temos que pensar em um novo produto, temos que vender mais.”*



*“Temos que entregar algo super criativo e inovador.”*



*“Temos um site desktop e agora temos que fazer o app mobile. ”*



**Para definirmos bem o problema, vamos descrevê-lo dessa forma:**



## SITUAÇÃO ATUAL

**Descrição da situação / produto antes de qualquer solução. (Não é necessário escrever os problemas aqui).**

### **Exemplo:**

*"Fornecemos um serviço de home banking a nosso clientes, que os permite realizar transações e operações bancárias básicas."*





## SITUAÇÃO ATUAL

**Descrição da situação / produto antes de qualquer solução. (Não é necessário escrever os problemas aqui).**

**Exemplo:**

*"Fornecemos um serviço de home banking a nosso clientes, que os permite realizar transações e operações bancárias básicas."*

## MOTIVAÇÕES

**Principais pontos de dor que fazem disto um problema.**

**Exemplo:**

*"Vemos que a concorrência está fazendo um esforço muito grande em melhorar seus serviços digitais e queremos assegurar que estamos em dia com o mercado."*



## SITUAÇÃO ATUAL

**Descrição da situação / produto antes de qualquer solução. (Não é necessário escrever os problemas aqui).**

**Exemplo:**

*"Fornecemos um serviço de home banking a nosso clientes, que os permite realizar transações e operações bancárias básicas."*

## MOTIVAÇÕES

**Principais pontos de dor que fazem disto um problema.**

**Exemplo:**

*"Vemos que a concorrência está fazendo um esforço muito grande em melhorar seus serviços digitais e queremos assegurar que estamos em dia com o mercado."*

## CRITÉRIOS

**Como mediremos o êxito de nossas novas ideias: o que queremos melhorar?**

**Exemplo:**

*"Queremos que mais clientes escolham o canal digital para realizar suas transações."*



## SITUAÇÃO ATUAL

**Descrição da situação / produto antes de qualquer solução. (Não é necessário escrever os problemas aqui).**

**Exemplo:**

*"Fornecemos um serviço de home banking a nosso clientes, que os permite realizar transações e operações bancárias básicas."*

## MOTIVAÇÕES

**Principais pontos de dor que fazem disto um problema.**

**Exemplo:**

*"Vemos que a concorrência está fazendo um esforço muito grande em melhorar seus serviços digitais e queremos assegurar que estamos em dia com o mercado."*

## CRITÉRIOS

**Como mediremos o êxito de nossas novas ideias: o que queremos melhorar?**

**Exemplo:**

*"Queremos que mais clientes escolham o canal digital para realizar suas transações."*

## LIMITES

**Descrição dos limites da relação que conterá a exploração de soluções.**

**Exemplo:**

*"Precisamos ter uma solução implementada em 4 meses." Ou "Só temos 30 mil de orçamento."*



Próximos passos

# Aplicação no Projeto Integrador