

QUEM SOU

DADOS:

Nome: Diógenes Carvalho Matias

Graduação: Sistemas de Informação;

Especialista em: Engenharia e Arquitetura de Software;

MBA EXECUTIVO EM BUSINESS INTELLIGENCE ;

Mestrado Acadêmico em Engenharia de Computação

Maiores informações :



A man in a dark suit stands with his back to the camera, looking out from a dark, rocky cave opening. The cave's interior is dimly lit, with light streaming in from the opening. Outside, a vast city skyline is visible under a clear sky. The city is densely packed with buildings of various heights, and a prominent skyscraper with a spire stands out in the center. The overall mood is contemplative and visionary.

Design Thinking

Antes do projeto



O que é Design Thinking?

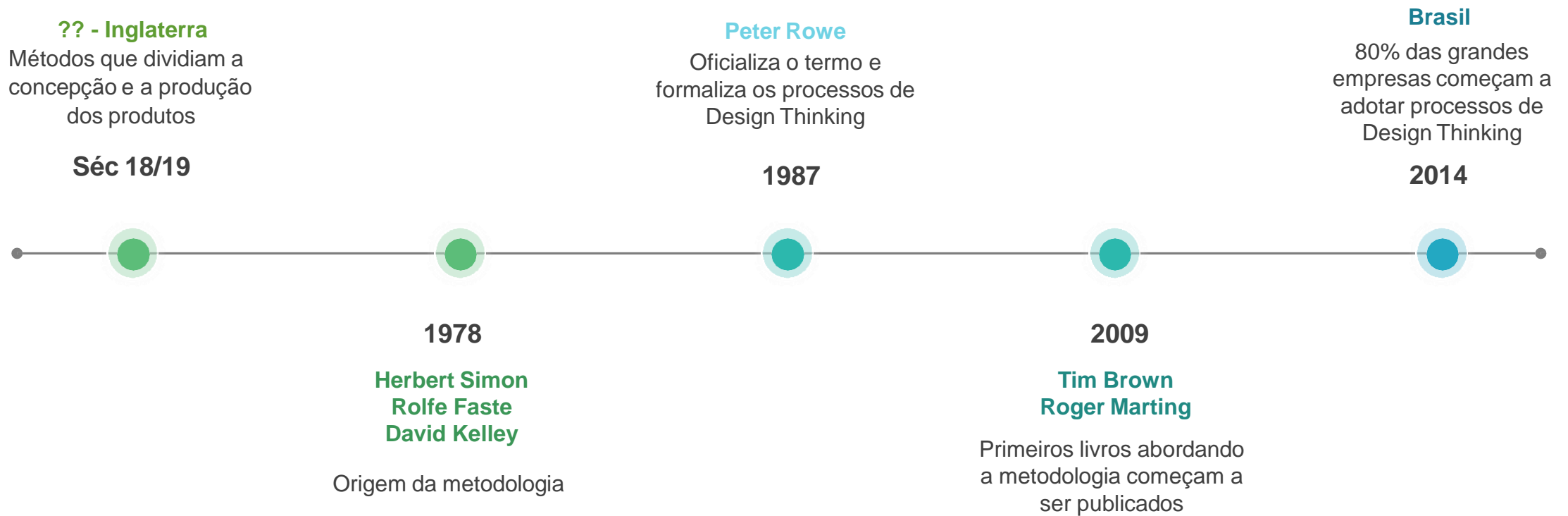
Porque isso é importante no meu projeto?



DESIGN THINKING

Você está fazendo isso errado.

Principais marcos do Design Thinking



Design Thinking

O que é isso?

Antes de entender o conceito, é interessante pensar como o Raul Seixas, que dizia que a desobediência é uma virtude necessária à criatividade.

Com essa premissa, o Design Thinking é um conceito que veio para revolucionar a maneira como encontramos soluções inovadoras para os problemas.



Design Thinking

O que é isso?

Antes de entender o conceito, é interessante pensar como o Raul Seixas, que dizia que a desobediência é uma virtude necessária à criatividade.

Com essa premissa, o Design Thinking é um conceito que veio para revolucionar a maneira como encontramos soluções inovadoras para os problemas.

Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano para a resolução de problemas.

O que é Design Thinking

Compreendendo um pouco os termos

01

Dividido em 5 etapas/fases

O Design Thinking é modularizado em 5 etapas, interligadas entre si, que tem a finalidade de organizar as informações e processos da metodologia.

02

O objetivo é pensar “fora da caixa”

O objetivo do Design Thinking é oferecer a resolução de um problema ou obtenção de ideias de maneira inovadora e criativa.

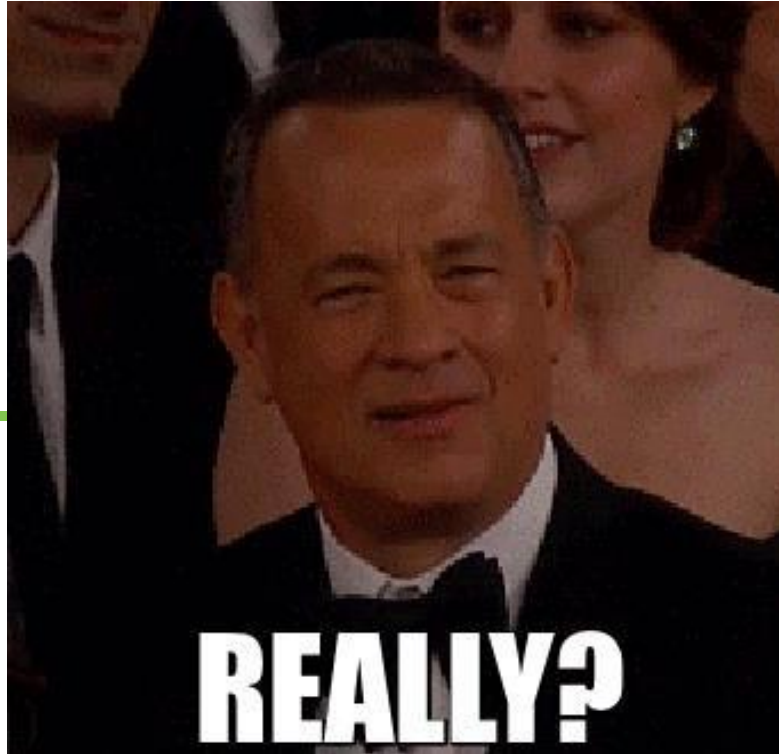


5 etapas/fases do Design Thinking

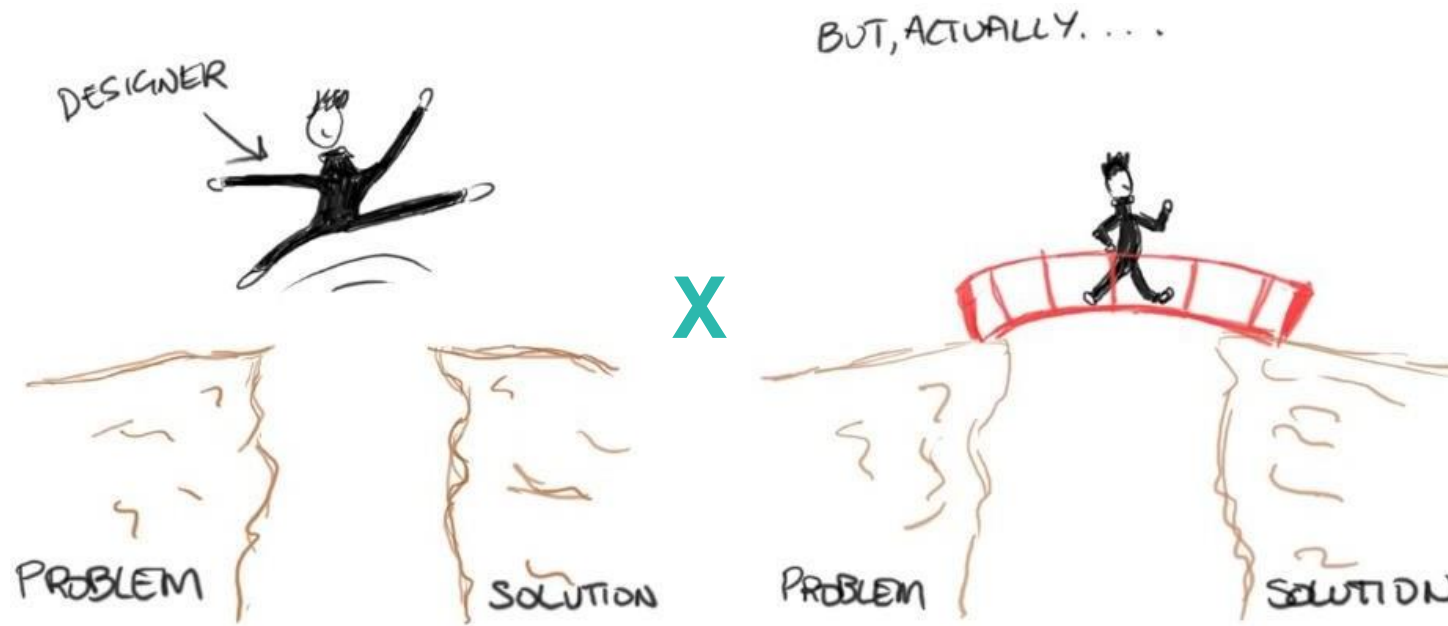
Compreendendo um pouco os termos



Ou seja...



Design Thinking é o conjunto de métodos e processos para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções.



Resolução de problemas sem
Design Thinking

Resolução de problemas com
Design Thinking

DÁ PRA RESOLVER SEM DESIGN THINKING?

Dá pra resolver sem Design Thinking? Dá.

Mas é mais seguro utilizar Design Thinking. A solução é mais “completa” e envolve uma grande dose de criatividade.



Vamos abordar
nos próximos
slides cada uma
das 5 fases do
Design Thinking



F A S E 1

E M P A T I A

Características

Fase de observação (sem suposições ou julgamentos)
Não assuma nada
Pergunte o básico
Ouça e observe com atenção

OUVIR

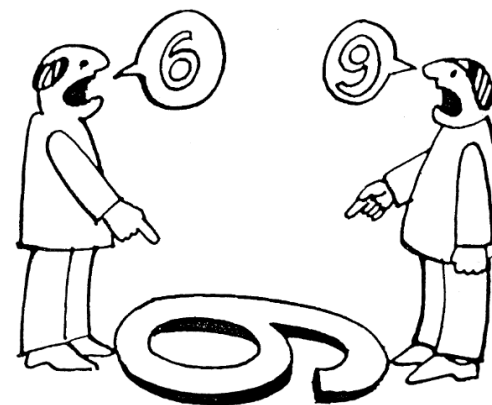
OBSERVAR

NÃO JULGAR

PERGUNTAR

Explicando CONCEITOS

❖ O que é EMPATIA?



A primeira etapa do processo de Design Thinking é ter empatia com o usuário final. Podemos pensar no nosso **Usuário Final**.

A empatia é central para a abordagem centrada no ser humano do Design Thinking.
Estamos sempre buscando entender as necessidades do nosso usuário final.

Explicando CONCEITOS

❖ O que é EMPATIA?

substantivo feminino

1. faculdade de compreender emocionalmente um objeto (um quadro, p.ex.).
2. capacidade de projetar a personalidade de alguém num objeto, de forma que este pareça como que impregnado dela.

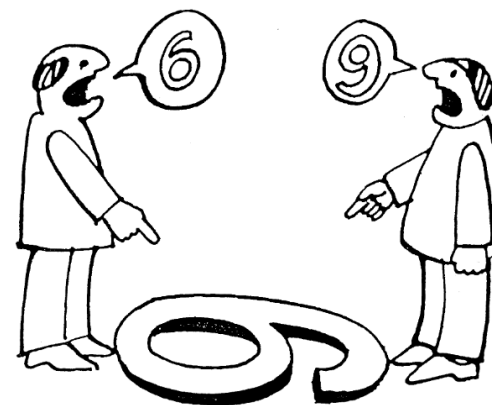


Diagrama de Ferramentas



Descrição das Ferramentas

- ✓ **PESQUISA DE MESA:** Ferramenta que tem como foco coletar mais informações sobre o projeto/desafio. Ela pode ser feita utilizando recursos da internet, livros, revistas, etc.
- ✓ **PERSONAS:** Ferramenta com personagens fictícios criados para representar os diferentes tipos de usuário dentro de um alvo demográfico, atitude e/ ou comportamento definido.
- ✓ **SOMBRA:** Ferramenta utilizada para observação do comportamento do usuário da vivência do uso/consumo de uma experiência de serviço ou produto.
- ✓ **ENTREVISTAS:** Ferramenta com objetivo de coletar informações e percepções do usuário a respeito de um produto ou serviço.
- ✓ **PESQUISA DE CAMPO:** Ferramenta de etnografia utilizada para coletar informações sobre o desafio.
- ✓ **UM DIA NA VIDA:** Ferramenta onde um integrante do projeto vive as mesmas experiências do usuário, não como observador, mas como executor.