



Aspectos que envolvem o Design

1. Funcionais (ou funcionais-objetivos)

2. Aspectos formais (estético-formais)

3. Metodológicos

Para que uma atividade seja considerada design, ou um objeto possa ser considerado produto de design, a metodologia precisa ser expressamente considerada.

4. Simbólicos (ou funcionais-subjetivos)



→ metodologia projetual (Design) +
gerência de projetos (ES) +
Processos de IHC =
 PD_3

metodologia projetual (Design)

1)

Observação e sistematização da metodologia
utilizada na disciplina
Projeto Integrado I

2017.1, 2018.1

metodologia projetual (Design)

2)



PD ₃	Signofobia - Homem de Melo
	01. Antes do começo: a sociedade e a cultura do design
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	02. Cliente, a origem do projeto
<u>Sprint 1 - Definir o Problema</u> Briefing	03. Briefing /Construindo o problema 04. Briefing / Equacionando custos e prazos 05. Elaboração de proposta e do contrato
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	06. Levantamento de dados 07. Conceituação do projeto
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	08. Elaboração da proposta preliminar de projeto 09. Apresentação da proposta ao cliente 10. Avaliação da proposta
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	11. Ajustes realizados na proposta 12. Desenvolvimento do projeto / Dando forma concreta às diretrizes 15. Desenv. do projeto/ Produção de modelos e sua avaliação 16. Desenv. do projeto / Revisão final e indicações para a produção
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	17. Produção 18. Implantação e distribuição
Orientações gerais ao longo de todo o trabalho: memorial, gerência de projetos, diálogo com membros da equipes.	13. Desenv. do projeto/ Gerenciamento das informações; 14. Desenv. do projeto/ Diálogo com outros profissionais 19. O fim é o começo: o uso, o descarte, a reciclagem.

metodologia projetual (Design)

3)



PD ₃	Das Coisas Nascem as Coisas – Bruno Munari
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	P: A partir de um problema...
<u>Sprint 1 - Definir o Problema Briefing</u>	DP: Definição do problema CP: Componentes do Problema
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	CD/RD: Coleta de Dados AD: Análise dos Dados
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	C: Criatividade MT: Materiais e Tecnologias E: Experimentação
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	M: Modelo V: Verificação Desenho de Construção
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	S: Solução
	(((reciclagem)))



metodologia projetual (Design)

4)



PD ₃	Design Thinking – Tim Brown
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	
<u>Sprint 1 - Definir o Problema</u> Briefing	A partir de um briefing fornecido por um cliente, sujeito a revisão...
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	1. Inspiração
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	2. Ideação
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	3. Implementação
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	Acompanhar produção e acompanhar divulgação

metodologia projetual (Design ou computação?)

4)



PD ₃	Sprint – O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	A partir de um problema...
<u>Sprint 1 - Definir o Problema Briefing</u>	1. Escolher um alvo: etapa um aspecto do problema a ser priorizado.
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	1. Escolher o alvo (continuação): etapa “conversa com especialistas”
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	2. Esboçar Soluções Concorrentes 3. Escolher a melhor solução
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	4. Construir um protótipo realista 5. Testar com público alvo
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	

Aspectos que envolvem o Design

1. Funcionais (ou funcionais-objetivos)

2. Aspectos formais (estético-formais)

3. Metodológicos

Para que uma atividade seja considerada design, ou um objeto possa ser considerado produto de design, a metodologia precisa ser expressamente considerada.

4. Simbólicos (ou funcionais-subjetivos)

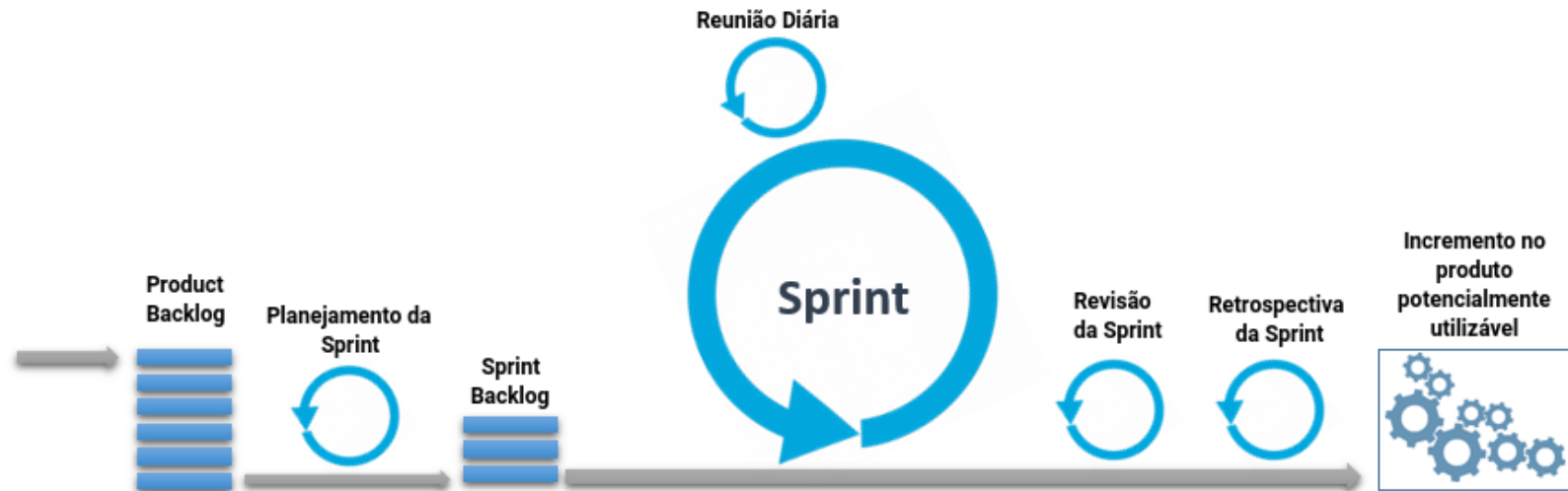


metodologia projetual (Design) +
→ gerência de projetos (ES) +
Processos de IHC =
PD₃

Gerência de projetos com Scrum

O Scrum define:

- papéis: product owner, scrum master, time de desenvolvimento
- artefatos: product backlog, sprint backlog
- cerimônias: planejamento, reunião diária, revisão, retrospectiva



Variações educacionais: Eduscrum e PiScrum

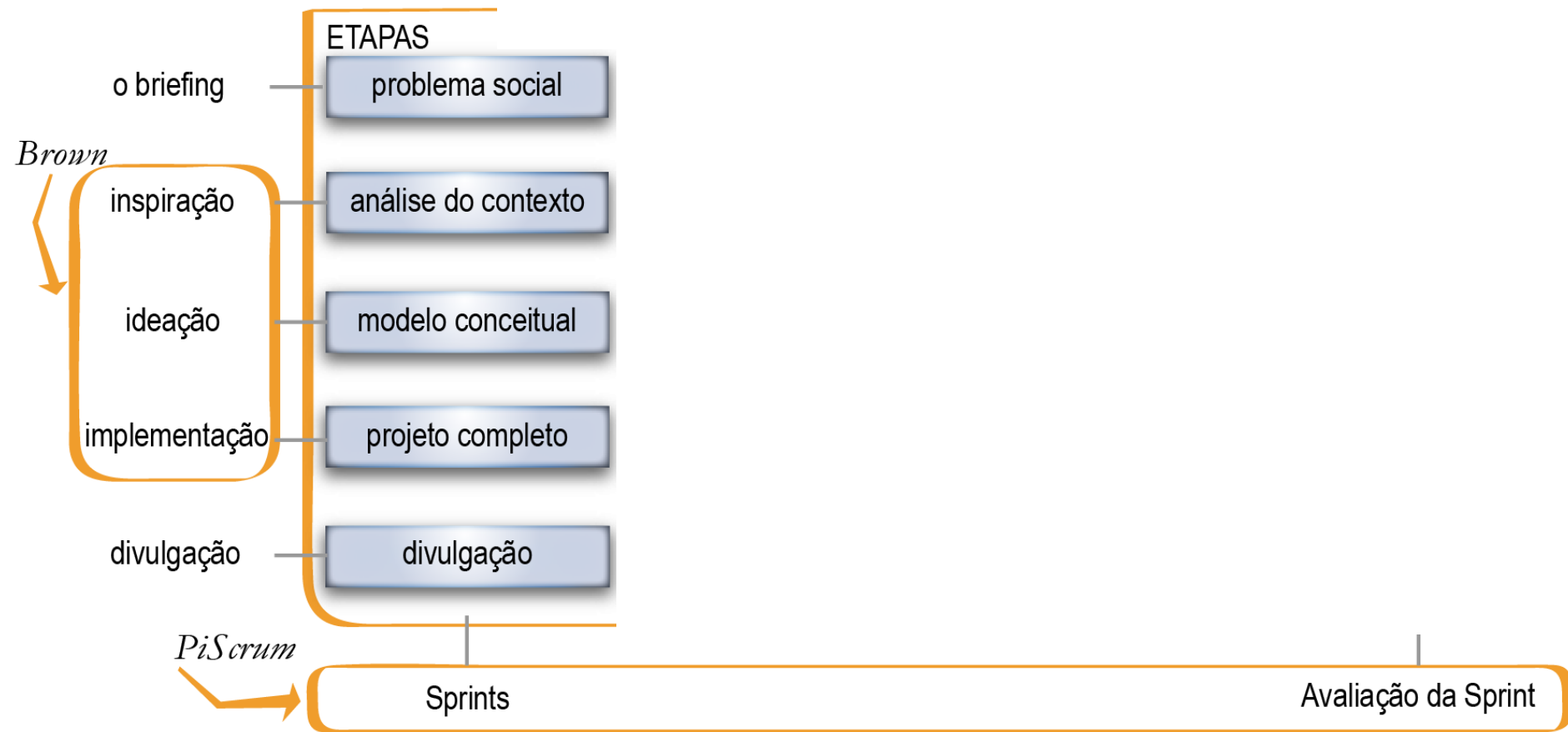
=> principais impactos: product owner (quem é?), product backlog e cronograma

Gerência de projetos com Scrum

Papéis

- Product Owner, responsável por:
 - potencializar
 - o valor do produto sendo desenvolvido
 - e o trabalho do Time de Desenvolvimento.
 - gerenciar clientes e partes interessadas, representando todos eles
 - gerenciar o artefato Product Backlog definindo seus itens, priorizando-os.
- Scrum Master, responsável por:
 - garantir o entendimento do Scrum e sua aplicação, de modo que o time siga as práticas e as regras do Scrum
 - apoiar Product Owner e Time de Desenvolvimento a serem mais eficientes, promovendo boa comunicação, além de prevenir e remover impedimentos. Deve ser presente, observador e proativo
- Time de desenvolvimento.

metodologia projetual (Design ou computação?)





metodologia projetual (Design) +
gerência de projetos (ES) +



Processos de IHC =

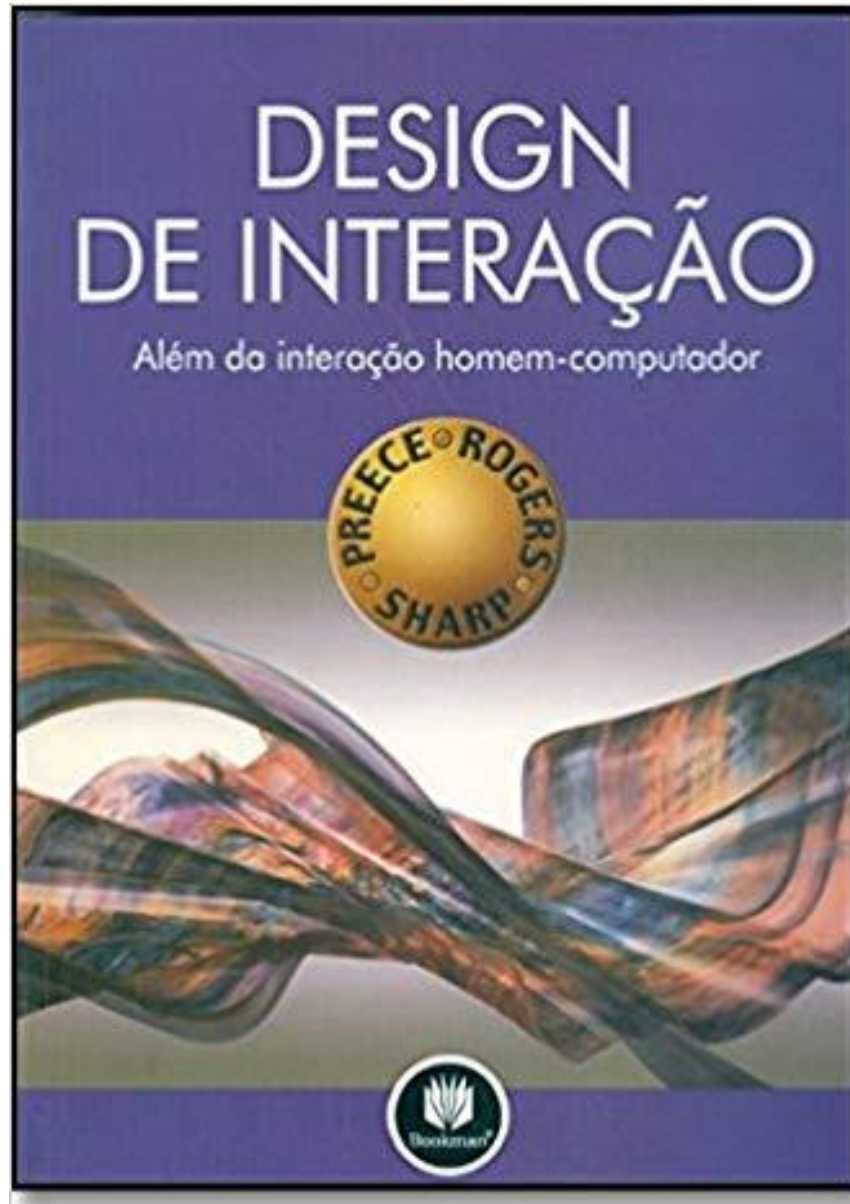
PD_3

Processos de IHC



PD ₃	Barbosa
	? Análise / síntese / avaliação
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	A partir de um briefing fornecido por um cliente, sujeito a revisão...
<u>Sprint 1 - Definir o Problema</u> Briefing	
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	

Processos de IHC



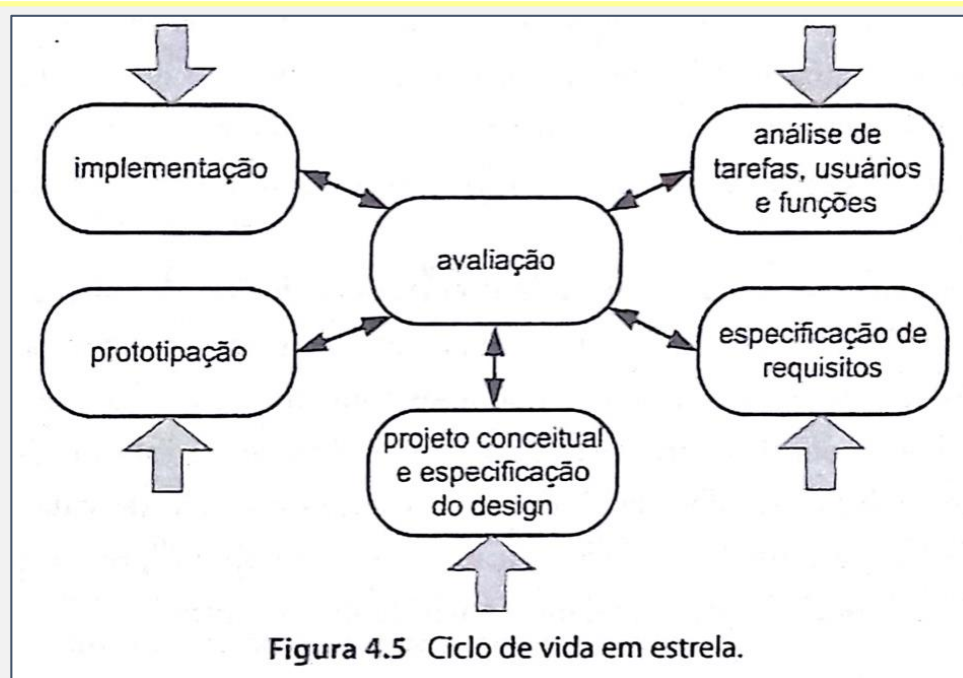
PD ₃	Design de Interação - Preece
	Identificar necessidades e definir requisitos Construir uma versão interativa Avaliar
<u>Sprint 0 – Prospectar um Cliente e seu Problema Inicial</u>	
<u>Sprint 1 - Definir o Problema</u> Briefing	
<u>Sprint 2 – Pesquisa Referencial</u> personas e histórias de usuários Conceito de Criação	
<u>Sprint 3 - Modelo conceitual</u> Designs Alternativos PDP e Protótipo	<pre> graph TD inicio[início] --> A(identificar necessidades e definir requisitos) A --> B((re)design) B --> C(construir uma versão interativa) C --> D(avaliar) D --> E[produto final] D --> A </pre>
<u>Sprint 4 – Projeto Completo</u> Detalhamento do Projeto (Plano executivo)	
<u>Sprint 5 – Produção e Divulgação</u> produto, materiais promocionais	

Processos de IHC

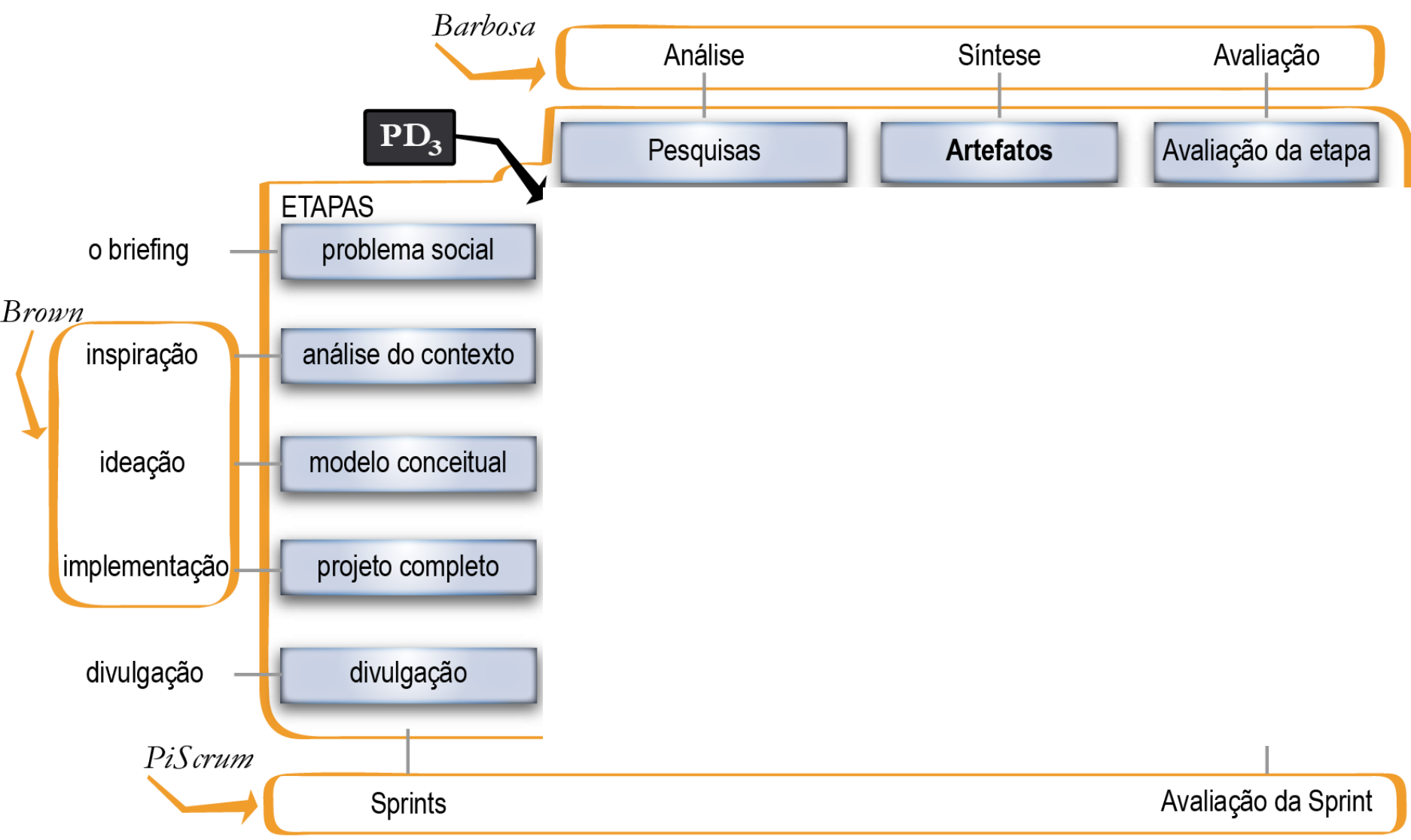


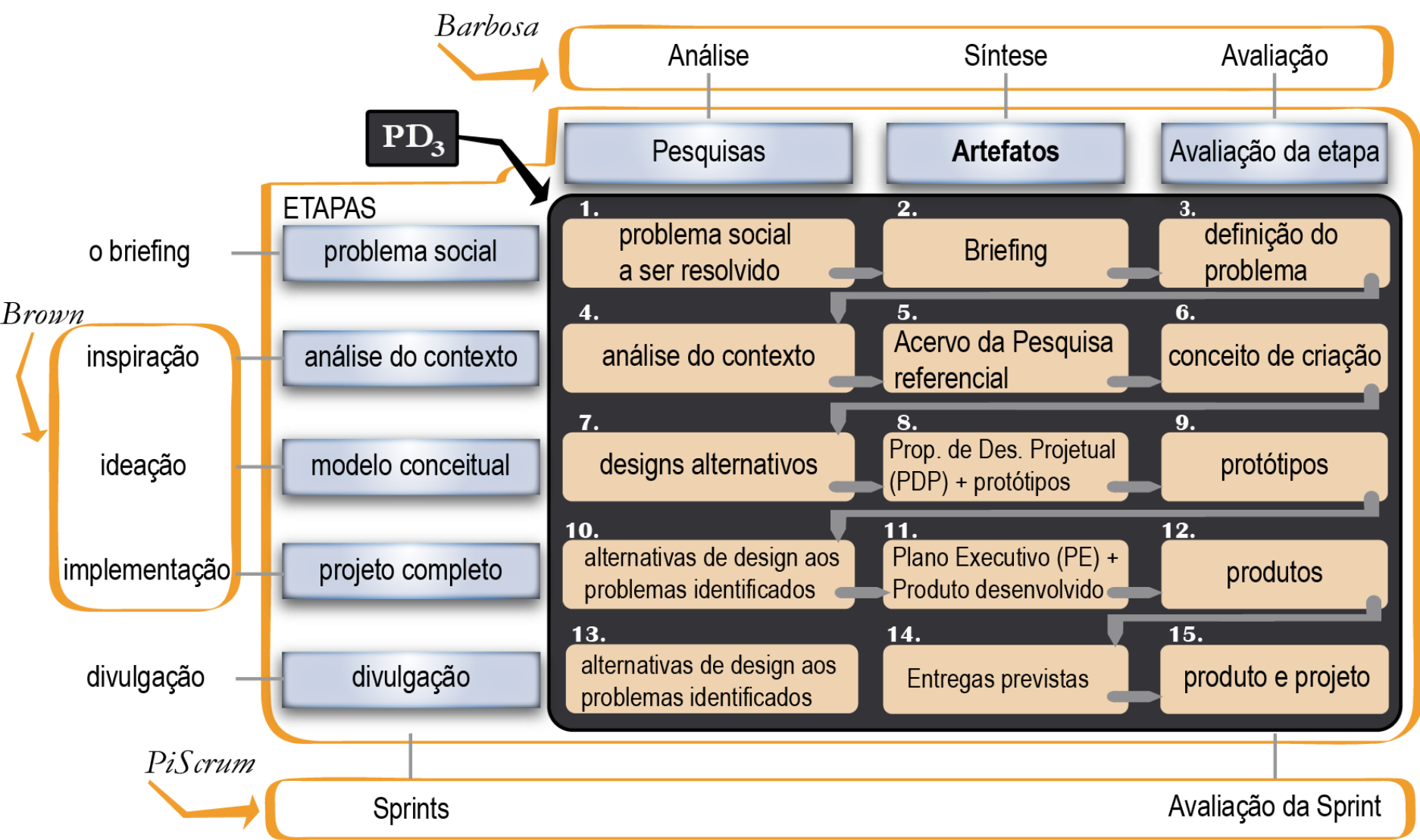
metodologia projetual
(Design) +
processos de... interação
(IHC) +
gerência de projetos (ES)
=
"PD₃"

Processos de Design de Interação (em IHC) *Exemplo*



BARBOSA, Simone. *Interação Humano-Computador*, 2010.





Artefatos

Briefing

diretrizes estabelecidas pelo cliente

1. Identificação, 2. Descrição do produto/serviço, 3. Projeto: 3.1 Delimitação do contexto, problema e oportunidade; 3.2. Imagem do Cliente e principais diferenciais; 3.3 Concorrência, 3.4 Público-alvo e posicionamento de mercado.

Proposta de Desenvolvimento Projetual (PDP)

estudo conceitual do projeto

1. Identificação/apresentação.
2. Problema: objetivos (para clientes), público-alvo, situações concorrentes.
3. Solução: estratégia de design, conceito de criação, solução de design
4. Projeto: marca/identidade visual, paleta de cores e harmonia cromática, elementos visuais/linguagem gráfica, tipografia, projetos específicos preliminares (informação, interface, navegação, interação), storyboards.
5. Materiais e tecnologias; breve descrição.
6. Plano de divulgação: breve descrição.

Acervo da Pesquisa Referencial

Pesquisas: teórica, iconográfica, de campo e de situações concorrentes.

Artigo científico em formato acadêmico

Análise crítica do processo de desenvolvimento e do resultado descrito no Plano Executivo.

Plano Executivo (PE)

documentação completa do projeto de design

1. Identificação/apresentação.
2. Problema: objetivos (para desenvolvedores), público-alvo, situações concorrentes.
3. Solução: equivalente ao PDP.
4. Projeto: mesmos itens do PDP, porém com os projetos específicos completos.
5. Materiais e tecnologias: detalhado.
6. Plano de divulgação: detalhado.

Peças de Divulgação do projeto

Cartaz, banner digital, embalagem, vídeo promocional, brindes.

+ personas, casos de uso,

Em Proj. Int. 3 – Documento de visão (ES) ~briefing

Em Proj. Int. 4 – Plano de negócio



Aspectos que envolvem o Design

1. Funcionais (ou funcionais-objetivos)

2. Aspectos formais (estético-formais)

3. Metodológicos

Para que uma atividade seja considerada design, ou um objeto possa ser considerado produto de design, a metodologia precisa ser expressamente considerada.

4. Simbólicos (ou funcionais-subjetivos)