



# DESIGN THINKING, UX E METODOLOGIAS ÁGEIS.

---



---

MATERIAL DE APOIO

Disciplina: Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis: Experiência do Usuário (UX)

Nome da aula: **METODOLOGIAS DE DESIGN**

Professor(a): Paula Faria

Tutor(a): Caroline Vendite

## Introdução

Como escolher a metodologia em design? Para o projeto ter o resultado esperado é muito importante identificar qual metodologia será aplicada. Entre as mais utilizadas está a **design thinking** que é um conjunto de métodos e ferramentas que trabalha com empatia e criatividade sempre pensando na necessidade do cliente.

## Objetivos da aula

- Tipos de metodologias de design
- O design thinking
- Por que aplicar o design thinking?
- Design Sprint

## Resumo

Há diversas metodologias de design no mercado: Double Diamond, Processo da Ideo, Design Thinking de Stanford, dentre outras. Essas metodologias são aplicadas em produtos digitais e também em analógicos. Muitas equipes mesclam essas metodologias, adaptando-as para suas realidades.

Todo processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas (Löbach, 1976).

As semelhanças entre metodologias de design são fases de: entender o problema, captar informações, captar ideias, validar soluções, aplicar ciclos iterativos e times multidisciplinares.

A metodologia do Google Ventures chamada Design Sprint é um sucesso de estratégia de negócios que qualquer equipe pode usar. O sprint é um processo de cinco dias para responder às perguntas críticas de negócios, por meio de design, criação de protótipos e ideias, e teste com os clientes.

### **Como aplicar na prática o que aprendeu**

A metodologia do design thinking é flexível e pode ser adaptada para sua equipe ou para fase do seu projeto. Analise de que forma é possível encaixá-la nos seus processos de trabalho.

Experimente aplicar o Design Sprint do Google em apenas 3 dias, selecionando apenas as dinâmicas que seu time mais está precisando.

As fases do Design thinking da d.school são: a empatia, a definição, a ideação, a prototipação e o teste.

Defina com seu time com qual frequência as validações com usuários acontecerão e já deixe marcado na agenda. Lembre-se que o resultado de um teste pode ajudar naquela dúvida do time se uma solução tem uma performance melhor ou pior que outra: validar é o caminho!

### **Conteúdo bônus**

#### **Tópicos avançados**

Para ajudar a apresentar o design thinking para a equipe, mencione que, dentre os benefícios da metodologia, estão conhecer usuários e contextos, a oportunidade de aplicar pesquisas constantemente, validar antes de implementar, mais chances de inovação e mais integração do time.

## Referência Bibliográfica

- KNAPP, Jake. **Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days**. Londres: Transworld Publishers Ltd, 2016.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial Bases para a configuração dos produtos industriais**. 1976. Disponível em: <  
[https://www.academia.edu/6618866/Bernd\\_Lobach\\_Design\\_industrial\\_Bases\\_para\\_a\\_configura%C3%A7%C3%A3o\\_dos\\_produtos\\_industriais](https://www.academia.edu/6618866/Bernd_Lobach_Design_industrial_Bases_para_a_configura%C3%A7%C3%A3o_dos_produtos_industriais) >. **(Acesso em 17/10/2022)**
- VIANNA, M. et al. **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162p.

## Exercícios

1. Em relação às metodologias de design no mercado:

- a) Só existe o design thinking.
- b) Existe apenas o diamante duplo.
- c) Existem apenas o design thinking e o design sprint.
- d) Existe apenas o design sprint do Google.
- e) Há várias como o double diamond, design thinking e outras.

2. Complete a frase com os termos corretos: todo processo de design é tanto um processo \_\_\_\_\_ como um processo de \_\_\_\_\_.

- a) criativo - artes
- b) criativo - solução de problemas
- c) artístico - ciências

- d) de exatas - humanas
- e) diversão - solução de problemas

3. Em relação às semelhanças entre metodologias de design, qual delas NÃO se aplica?

- a) Entender o problema.
- b) Captar ideias.
- c) Validar soluções.
- d) Ciclo único.
- e) Times multidisciplinares.

4. Qual a fase do design thinking de Stanford que trata da criação de diversas soluções para o produto?

- a) Empatia.
- b) Definição.
- c) Ideação.
- d) Prototipação.
- e) Teste.

## Gabarito comentado

1. **Letra E**, pois há no mercado diversas metodologias de design: Double Diamond, Processo da Ideo, Design Thinking de Stanford, dentre outras.
2. **Letra B**, pois todo processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas.
3. **Letra D**, pois as metodologias de design possuem ciclos iterativos, e não um único ciclo.
4. **Letra C**, pois a ideação é a fase do design thinking de Stanford que trata da criação de diversas soluções (ideias) para o produto.