



## Interface Homem Máquina

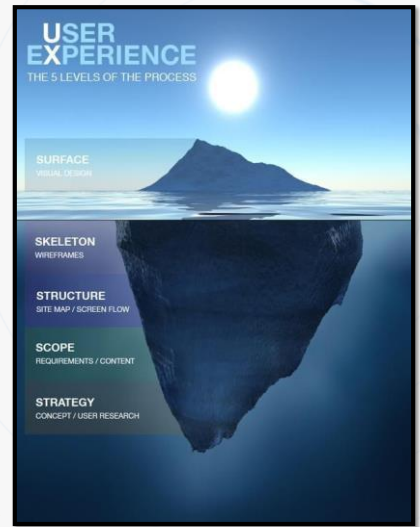
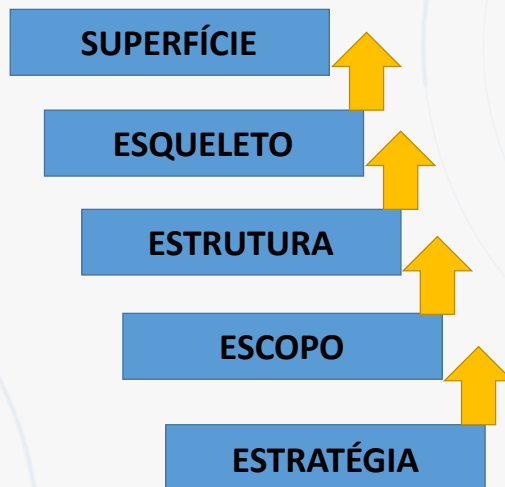
Prof. Luis Fernando Bueno Mauá



## **DESIGN DA SOLUÇÃO**

- 1- Elaborar um modelo conceitual das entidades e atributo do sistema
- 2- Estruturar tarefas
- 3 – Projetar Interação
- 4 – Projetar Interfaces

## DESIGN DA SOLUÇÃO



## SOLUÇÃO

Qual é a melhor solução para o meu problema?

Por que estamos fazendo este projeto?

Qual é a melhor solução para o futuro?

## SOLUÇÃO

Brainstorming

Design Sprint por Google Ventures



## BRAINSTORMING

Brainstorming é uma técnica que, por meio do compartilhamento espontâneo de ideias, busca encontrar a solução para um problema ou gerar insights de criatividade. A ideia desse processo é dar vida à máxima “duas cabeças pensam melhor do que uma”.

Sendo assim, é fundamental que o brainstorming envolva um número mais elevado de participantes, de preferência reunindo pessoas ativas na empresa, mas que tragam perspectivas diferentes. Essa pluralidade de ideias é o pilar da técnica. Para que seja bem-sucedido, o processo deve focar em quantidade, não em qualidade.



## DESIGN SPRINT

O Design Sprint é uma metodologia desenvolvida pelo Google Ventures para encontrar uma solução para esse problema. É uma maneira ágil, estruturada e colaborativa de conceituar e tangibilizar uma ideia em um curto espaço de tempo.

### Quais são seus benefícios

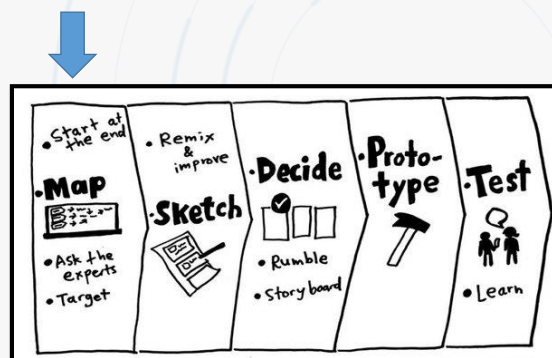
Além da agilidade em novas soluções de produto, o Design Sprint traz uma cultura de inovação e colaboração dentro de uma empresa. O ponto central da metodologia é reunir todos os setores que participam do desenvolvimento em um único grupo participativo, desde pesquisadores, designers, desenvolvedores até o próprio usuário.



## START - DEFINIÇÃO

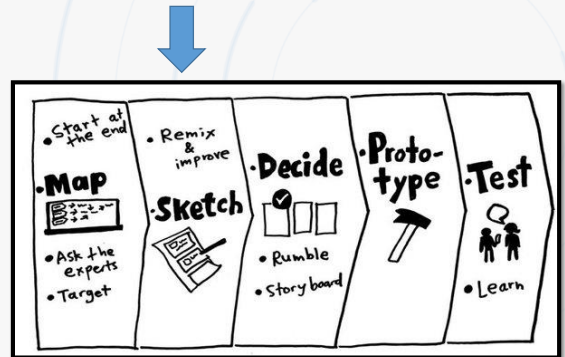
O primeiro dia de um Design Sprint é voltado para identificação e alinhamento de um problema. É quando uma questão é levantada como prioritária e todos os participantes contribuem com suas informações sobre ela — pode ser um problema técnico, uma necessidade de iteração, uma falha de produto etc.

Com a colaboração de todos, aquele assunto é entendido em sua totalidade e definido como o ponto a ser atacado no sprint da semana.



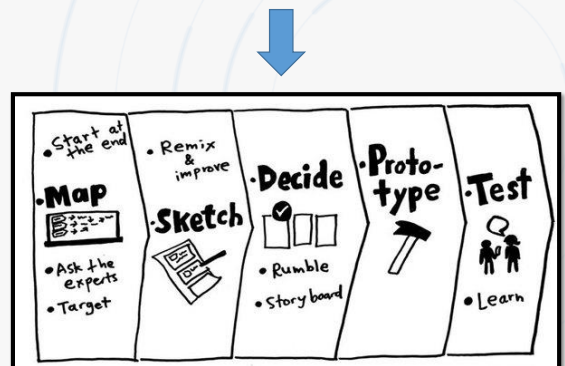
## SKETCH - DIVERGÊNCIA

Essa é a fase mais parecida com o tradicional brainstorming, sendo que a diferença está no foco em divergência. Em vez de a equipe se reunir para jogar e debater ideias, cada participante é incentivado a buscar soluções separadamente para o problema. Dessa forma, a tendência é que cada um analise e solucione a questão baseada em seu background profissional — sem amarras, sem o medo de sugerir algo na frente de várias pessoas. Apenas quando o prazo terminar é que todas as ideias propostas serão reunidas.



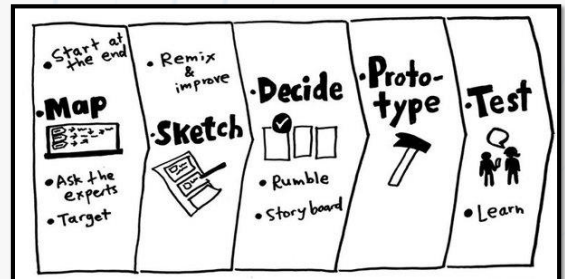
## DECIDE - DECISÃO

Esse é o dia mais crítico do Design Sprint e não dá para perder muito tempo debatendo todas as ideias propostas. O foco precisa estar na previsão de retorno de cada sugestão em relação ao problema apresentado e, claro, a viabilidade de prototipar e testar a ideia antes que o prazo termine.



## PROTOTYPE - PROTOTIPAÇÃO

Depois que a ideia é escolhida, é hora de colocá-la em prática. O objetivo de um protótipo não é terminar com um produto, mas uma representação da solução proposta com média a alta fidelidade.



## TEST – TESTE E VALIDAÇÃO

Testar, medir, analisar e aprender com o protótipo desenhado. No final do dia, ainda é possível aprimorar o que deu certo e descartar o que não for relevante.

Ou seja, em cinco dias, um problema é identificado, analisado e corrigido. Quando a iteração é bem-sucedida, a próxima semana já parte de um degrau acima da anterior, enquanto o protótipo parte para desenvolvimento.

Se não houve um consenso ou uma solução relevante, a próxima segunda-feira não parte mais da estaca zero.

