

interação humano computador

design THINKING

Lucas S. Yano e Vitor Emanuel S. Rozeno



tópicos da apresentação

1

introdução

2

conceitos

3

aprofundamento

introdução



Portas de **Norman**

Don Norman,
autor de “O Design do Dia a Dia”







UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARIES



coisas que o design thinking pode descobrir:

coisas que o design thinking pode descobrir:



coisas que o design thinking pode descobrir:



coisas que o design thinking pode descobrir:



coisas que o design thinking pode descobrir:



Por trás de todo **bom produto**, há uma equipe de **especialistas em comportamento** esperando para projetar a próxima grande inovação.

design

É um processo de **idealização, criação, desenvolvimento** para **resolução de um problema** - seja ele qual for.

Termo amplo que se **ramifica** em várias especializações

design

gráfico,
de produtos,
de ambientes,
de interação,
visual,
de moda,
de serviço...

design thinking

Uma abordagem centrada no **ser humano** para a **inovação**, que utiliza as ferramentas dos designers para integrar as **necessidades das pessoas**, as **possibilidades da tecnologia** e os requisitos para o sucesso dos negócios



O design centrado no ser humano pode ser usado para incentivar a **exploração de maneiras seguras e sustentáveis**.

Ele pode simultaneamente **restringir comportamentos humanos prejudiciais**.

Os designers levam em conta nossas **tendências** (ou intuição) para fornecer uma **experiência positiva e contínua** impulsionada por **forças imperceptíveis**.

origem e evolução

Termo que ganha forma nos anos 60 e 70 entre os designers:

- Abordagens **estruturadas** e **sistemáticas**
 - Resolver problemas **complexos**
- Necessidade de métodos criativos que pudessem ser aplicados além do design tradicional
 - **Produtos**
 - **Serviços**

origem e evolução

Anos 90 - IDEO (**Tim Brown**):

- Pioneira em aplicar essa abordagem - âmbito industrial
 - Design Thinking na resolução de problemas empresariais e sociais

IBM, Google Apple

- Necessidade da compreensão profunda das necessidades humanas.

conceitos

princípios fundamentais

Abordagem centrado no ser humano

- O que as pessoas **querem, precisam e gostam**
- Requisitos técnicos ou de negócios

Processo colaborativo

- **Integração** de múltiplas **perspectivas (multidisciplinar)**
- Participação de **diferentes stakeholders**

princípios fundamentais

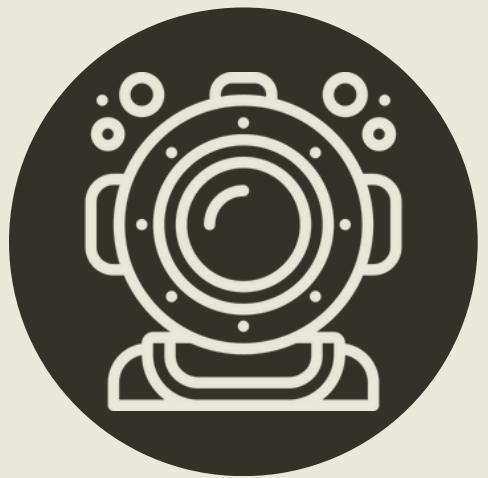
Iteração contínua

- Processo **cíclico** e **iterativo**
- **Prototipagem, testes e testes**
- Busca **melhorar sempre**, não a perfeição

Empatia Profunda

- Busca entender não somente as necessidades superficiais
- Compreender **desafios, emoções e motivações** do usuário

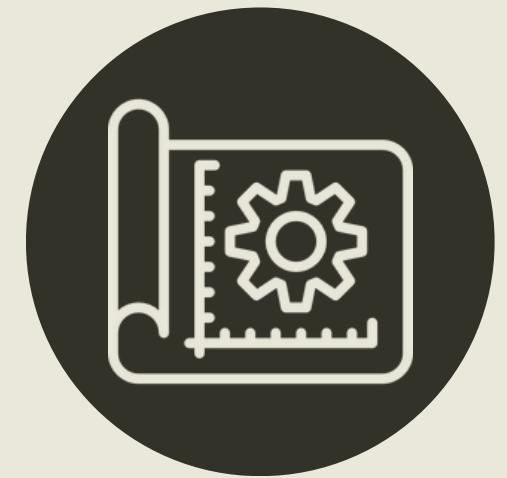
4 etapas



imersão



ideação

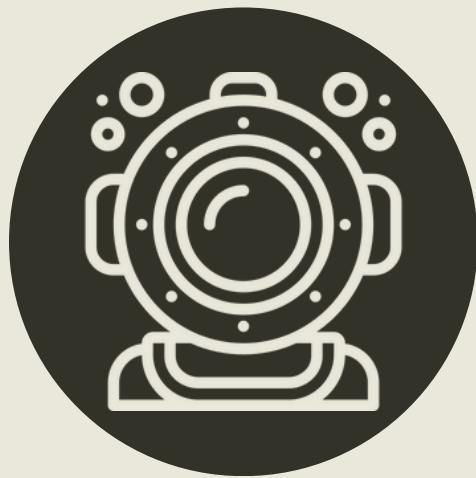


prototipagem

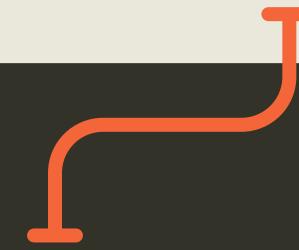


desenvolvimento

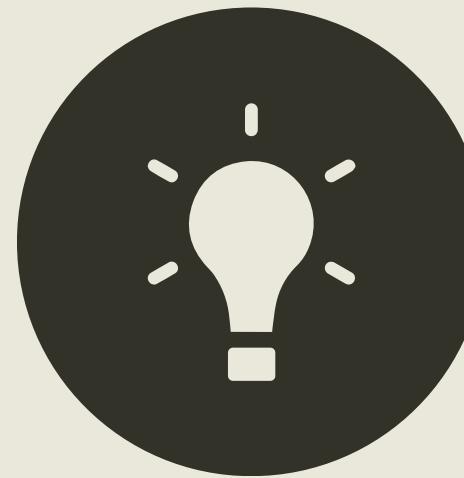
4 etapas



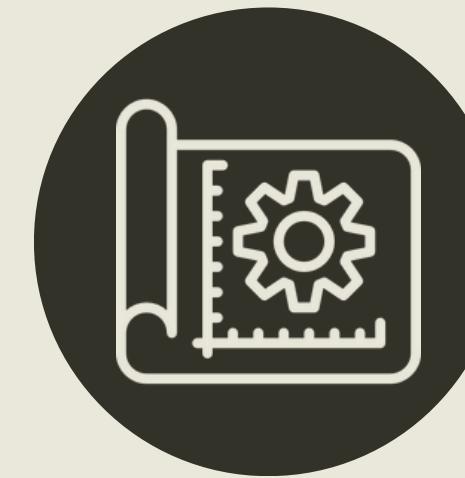
imersão



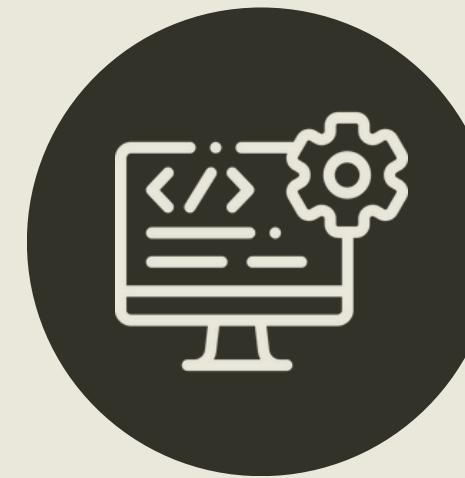
- Entender profundamente o problema que deseja resolver
- Pontos que precisam ser melhorados



ideação

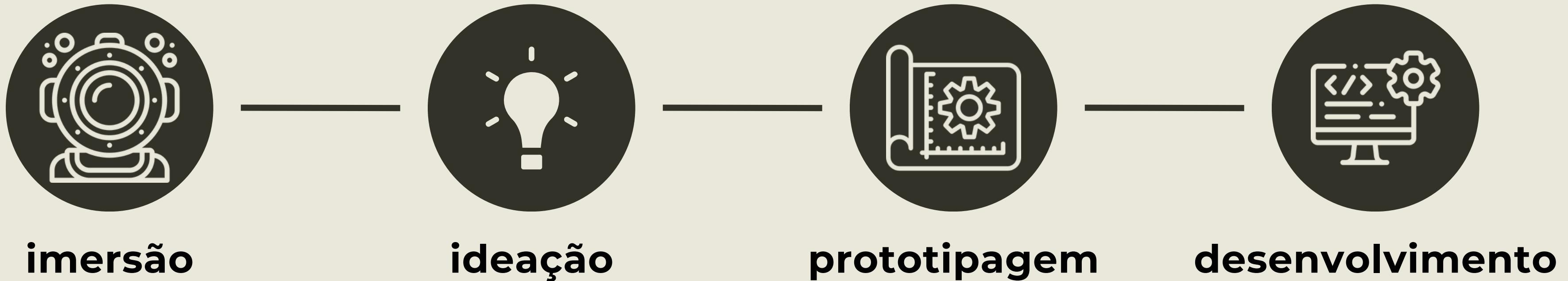


prototipagem



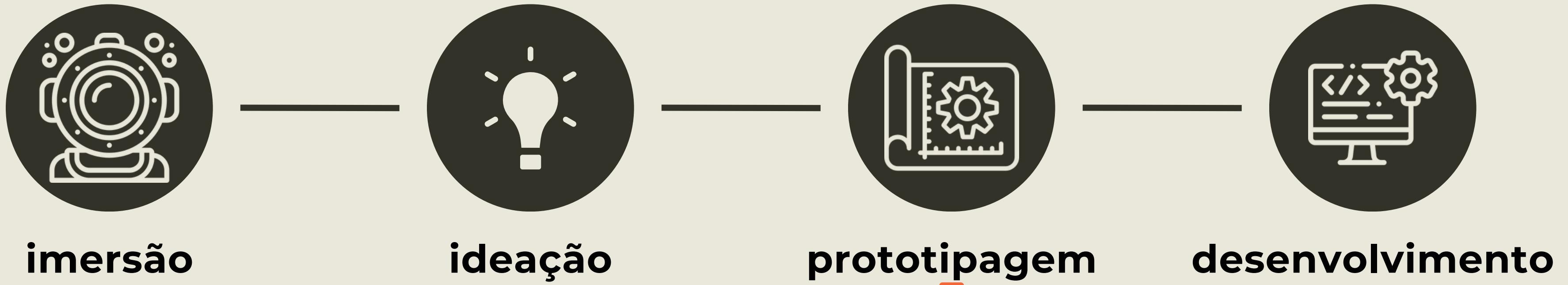
desenvolvimento

4 etapas



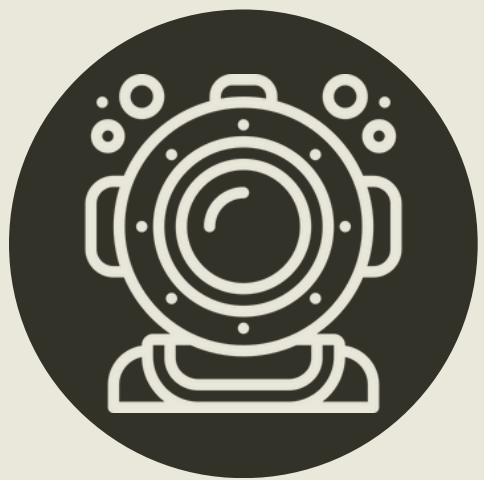
- Produção de ideias para resolução do problema
- Insights de dados, brainstorm, análise SWOT...

4 etapas

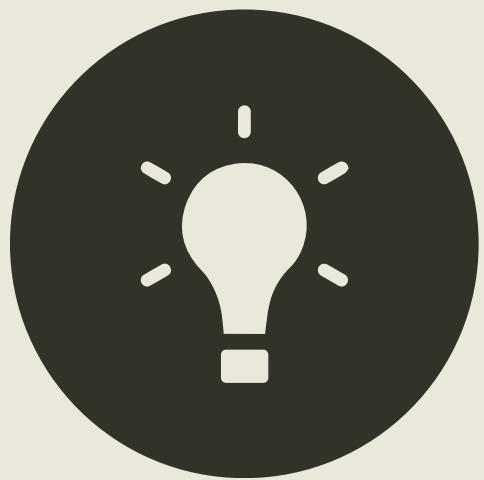


- Selecionar ideias com maiores chances de sucesso
- Prototipar e testar as ideias para finalização

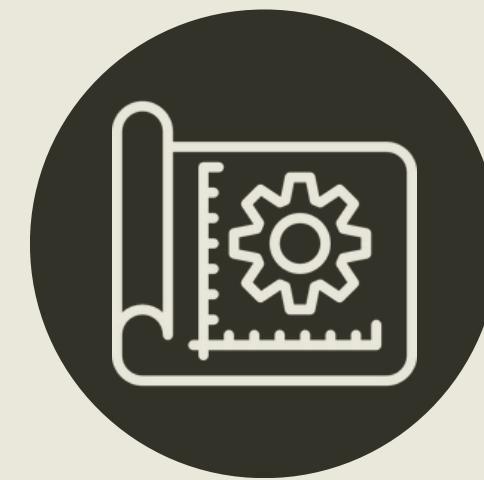
4 etapas



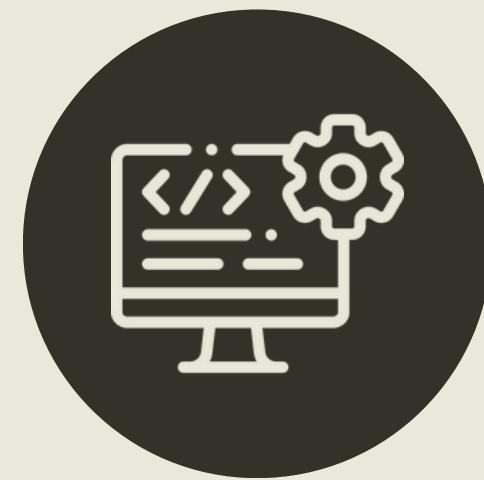
imersão



ideação



prototipagem



desenvolvimento

- Aplicação do produto
- Obter feedbacks, publicidade, treinamento dos times...

aprofundamento

como medir os resultados

Definir metas e métricas:

- Defina o que busca alcançar
- Métodos como **balanced scorecard** ou **OKR** alinhar metas com estratégias e progresso

Inovação:

Satisfação do cliente, participação de mercado, crescimento da receita ou pedidos de patente.

perfil de personalidade

principais características de um **design thinker**:

Empático

imaginar o mundo de diferentes perspectivas

Otimista

busca exaustiva por uma solução no brainstorming

Experimentalista

buscam resultados de diferentes formas.

Colaborativo

produtos complexos precisam de várias pessoas

a seguir...

design thinking em IHC

referências

- Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard business review, 86(6), 84.
- Combelles, A., Ebert, C., & Lucena, P. (2020). Design thinking. IEEE Software, 37(2), 21-24.
- O Declínio do Design (Thinking): Como os designers tiveram sucesso e fracassaram em nosso dia-a-dia, Rebeca X

obrigado!