

An aerial photograph of a dense, lush green forest. The trees are packed closely together, creating a textured canopy of various shades of green. The lighting is bright, highlighting the individual crowns of the trees. In the lower-left quadrant, there is a white rectangular box containing text.

20/10/2020

bem-vindo(a) à selva

Síntese

Ideação

Brainstorm de ideias e soluções.

Seleção

Seleção das soluções viáveis.

Prototipagem

Desenvolvimento de protótipos.

Avaliação

Testagem do produto e implementação de eventuais melhorias.



Síntese

Ideação

Nesta fase procuram-se ideias para a resolução do problema, independentemente da sua viabilidade - **brainstorm**.

Todos os envolvidos no processo (quer sejam criativos ou membros do público-alvo) podem ser convidados a manifestar as suas opiniões e ideias. Quanto mais diversas as fontes, maior é a hipótese de alcançar um resultado satisfatório.

É fundamental tomar notas de todos os contributos.

Na prática, o que resulta da fase de ideação?

Uma lista de ideias com vários níveis de viabilidade.

- + Ideia 1
- + Ideia 2
- + Ideia 3
- + Ideia 4
- + Ideia 5
- + Ideia 6
- + Ideia 7
- + (...)



Síntese

Seleção

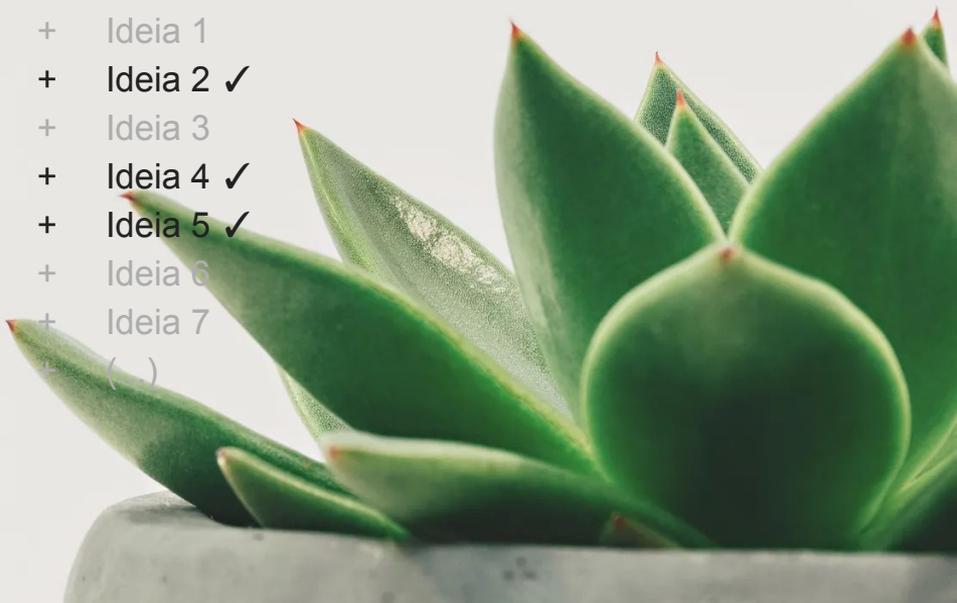
Nesta fase selecionam-se as ideias mais viáveis para que possam ser testadas/prototipadas.

Frequentemente, as fases de ideação e seleção ocorrem em simultâneo.

Na prática, o que resulta da fase de seleção?

Uma lista de ideias possivelmente viáveis e que serão testadas.

- + Ideia 1
- + Ideia 2 ✓
- + Ideia 3
- + Ideia 4 ✓
- + Ideia 5 ✓
- + Ideia 6
- + Ideia 7
- + ()



Síntese

Prototipagem

**Prototipar é tangibilizar uma ideia.
É a transição do abstrato para o físico de
forma a representar a realidade – mesmo que
simplificada – para experimentar a sua
viabilidade.**

Os protótipos podem ser desenvolvidos permanentemente e em vários níveis de proximidade ao produto final.

A prototipagem abre espaço para a validação de ideias e melhoria contínua de um produto.



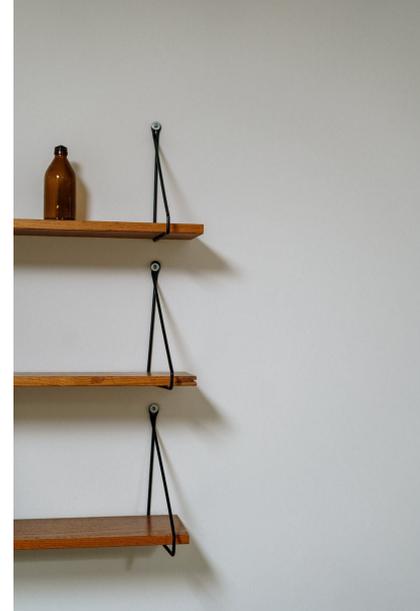
Síntese

Prototipagem

Prototipar porquê?

- + A prototipagem reduz as incertezas
- + A prototipagem valida as soluções apropriadas
- + A prototipagem evita o investimento desnecessário
- + A prototipagem permite a melhoria de um produto a cada experiência
- + A prototipagem pode ser repetida tantas vezes quanto necessárias
- + A prototipagem pode decorrer em contextos variados (controlados ou não, simulados ou reais)
- + A prototipagem reduz o tempo necessário para colocar uma solução no mercado
- + A prototipagem permite que o produto chegue ao mercado já testado pelos potenciais consumidores

No fundo: errar rápido para acertar rápido.



Síntese

Prototipagem: tipos



Os protótipos podem ser divididos de acordo com a sua proximidade ao produto final.

Protótipo de baixa fidelidade

Representação conceitual da ideia (esboço ou rascunho em papel/cartão) para exemplificar aspetos como o tamanho, formato e outras características superficiais do produto.

+ São úteis para ter uma noção global do produto.

Protótipo de média fidelidade

Representação parcial e um pouco mais específica de uma ideia, em que apenas aspetos estratégicos são representados para otimizar custos e/ou tempo. Geralmente não são funcionais.

+ São úteis para compreender as questões estéticas, de organização estrutural, etc.

Protótipo de alta fidelidade

Maquete (mock-up) em tamanho ou escala real de um produto ou dispositivo, com o maior grau de semelhança possível com a realidade. Incluem alguma funcionalidade.

+ São úteis para compreender as questões estéticas, de usabilidade, qualidade dos materiais, etc.

Síntese

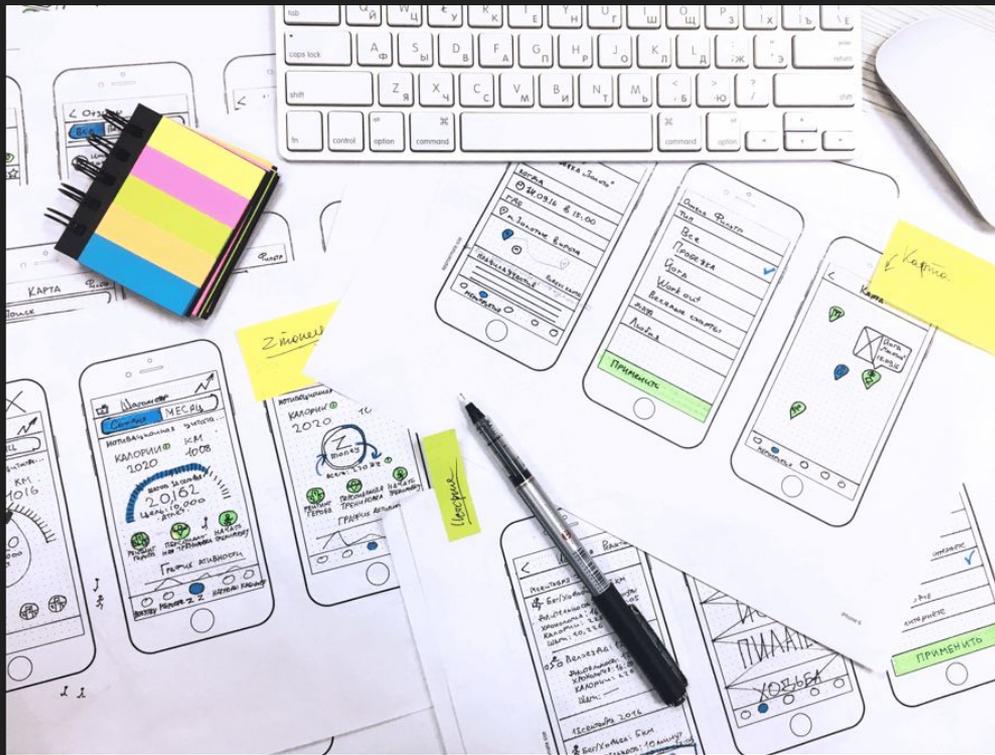
Prototipagem: exemplo

Exemplo das várias fases de prototipagem no desenvolvimento de uma app para dispositivos móveis.

Protótipo de baixa fidelidade

Recorrendo ao desenho, em papel, de como as funcionalidades poderão ser disponibilizadas.

O papel tem um custo acessível e permite experimentar algumas ideias de forma rápida e simples.



Síntese

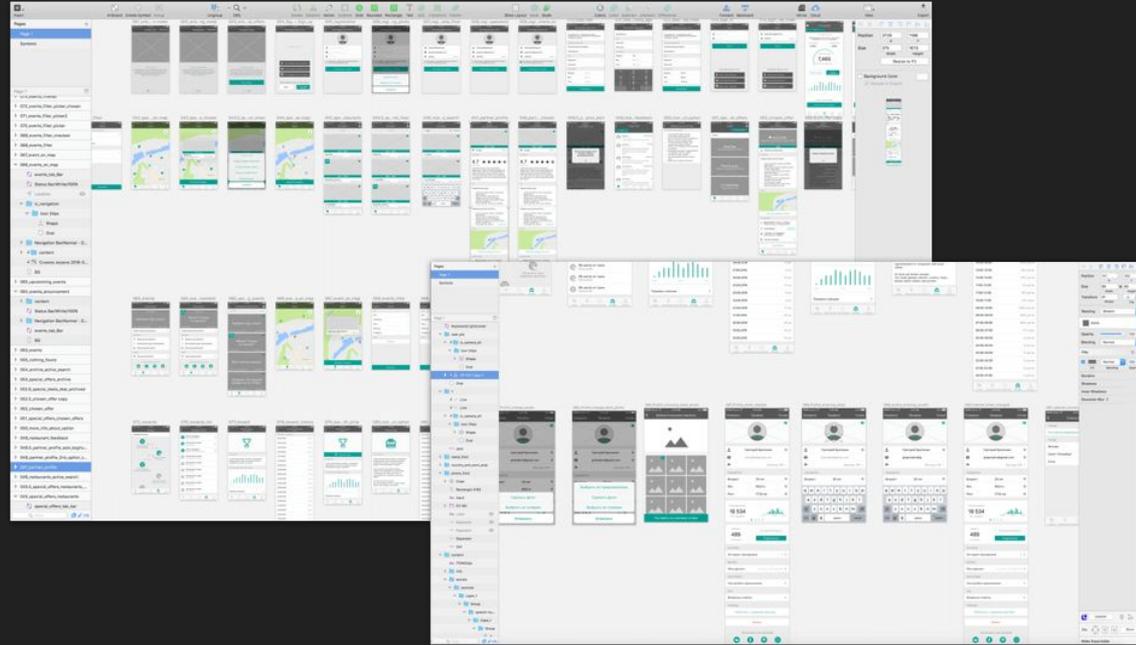
Prototipagem: exemplo

Exemplo das várias fases de prototipagem no desenvolvimento de uma app para dispositivos móveis.

Protótipo de média fidelidade

Desenhar, em meio digital, os vários ecrãs da app.

Embora exija conhecimentos de UI/UX, este tipo de protótipo permite criar coerência visual e de interação ao longo de todo o projeto.



Síntese

Prototipagem: exemplo

Exemplo das várias fases de prototipagem no desenvolvimento de uma app para dispositivos móveis.

Protótipo de alta fidelidade

Desenvolvimento em linguagem de programação, dos vários ecrãs da app.

Embora exija conhecimentos avançados de programação, é uma versão próxima da final e permite, por exemplo, colocar membros do público-alvo a utilizar a app.



Síntese

Prototipagem: variação de contexto

Os protótipos podem ser testados em vários contextos (ambientes controlados ou não) ou com várias pessoas (membros do público-alvo ou não).

Variação de contexto parcial

Quando o protótipo é testado por um utilizador final ou ambiente final.

Exemplo: Um barbeiro (utilizador final) testa uma nova máquina de barbear na rua (ambiente não final).

Variação de contexto total

Quando o protótipo é testado por um utilizador final no ambiente final.

Exemplo: Um barbeiro (utilizador final) testa uma nova máquina de barbear na barbearia (ambiente final).

Variação de contexto geral

Quando o protótipo é testado por um utilizador indiferenciado num ambiente qualquer.

Exemplo: Um polícia (utilizador indiferenciado) testa uma nova máquina de barbear num avião (ambiente qualquer).

Variação de contexto restrito

Quando o protótipo é testado por um utilizador indiferenciado num ambiente final.

Exemplo: Um médico (utilizador indiferenciado) testa uma nova máquina de barbear numa barbearia.



Síntese

Prototipagem: ferramentas virtuais e físicas

Papel

Papel, caneta, tesoura e cola.

Canva

Website com algumas ferramentas gratuitas para design.

Inkscape

Software gratuito equiparado ao Photoshop (ou Illustrator) para desenho digital.

SketchUp

Software 3D, simples e gratuito, onde podem ser desenvolvidas ideias.

Impressora 3D

Para simular a estética, volumetria e ergonomia de produtos.

Encenação

Adequada para prototipar serviços ou processos.



Home Arquivo Redimensionar Todas as alterações foram salvas

Mustard and White Circles Music Festivals Poster Experimente Canva Pro Compartilhar Imprimir cartazes

Cartaz de evento

Templates Pro
Tenha acesso a toda a nossa biblioteca de templates premium de forma...

Uplloads

Fotos

Elementos

Texto

Videos

Fundo

Pastas

Mais

ANIMAR

FEB 25 2019

LA MUSIQUE FESTIVALE

ENJOY A NIGHT OF GOOD MUSIC

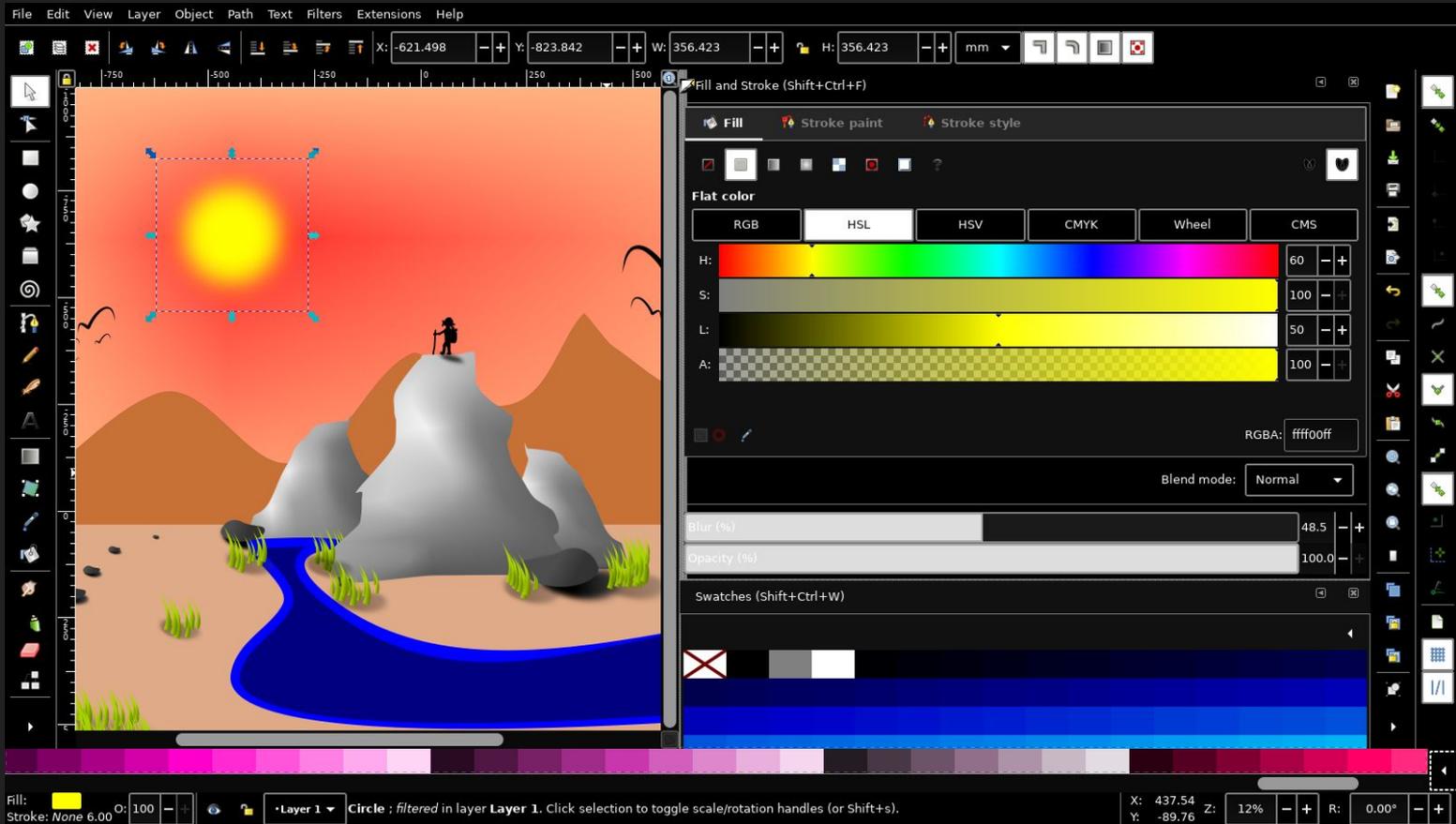
THE FREMONT CONCERT GROUNDS - 8PM ONWARDS

+ Adicionar página

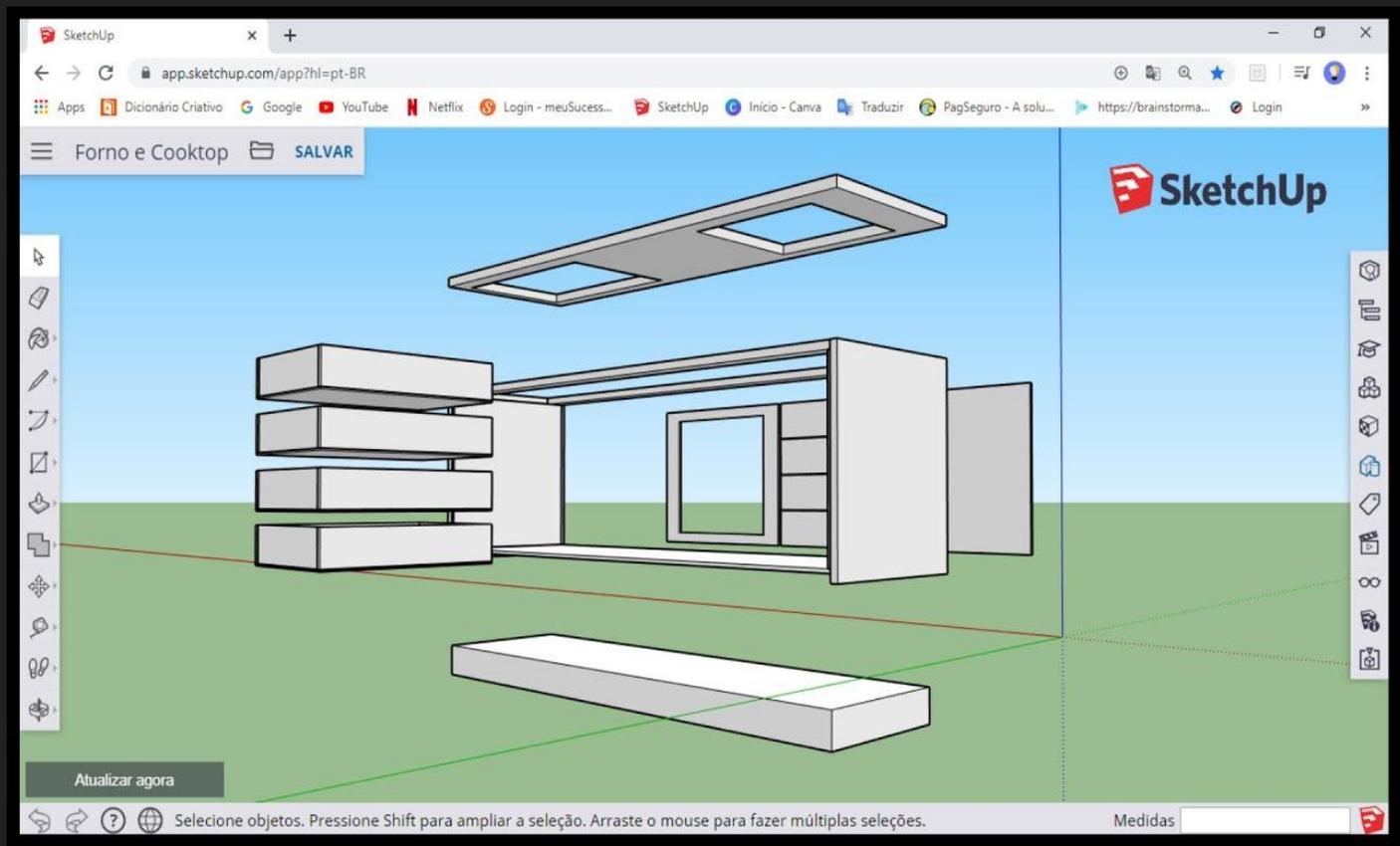
33%

Ajuda ?

Canva



Inkscape



SketchUp



Impressora 3D

99% invisível

Ergonomia, design da experiência e acessibilidade nos objetos, serviços, experiências e processos.

Fatores a ter em conta no processo de design.



Ergonomia

Disciplina dedicada aos estudo das interações entre o humano e os elementos de um sistema/objeto com vista à optimização destes.

A ergonomia estuda e promove a eficácia, eficiência e satisfação do uso de um sistema/objeto.

Há três ramos de estudo da ergonomia:

- + Física (corpo humano + sistema)
- + Cognitiva (funções cerebrais + sistema)
- + Organização (humano + sistema/organização)

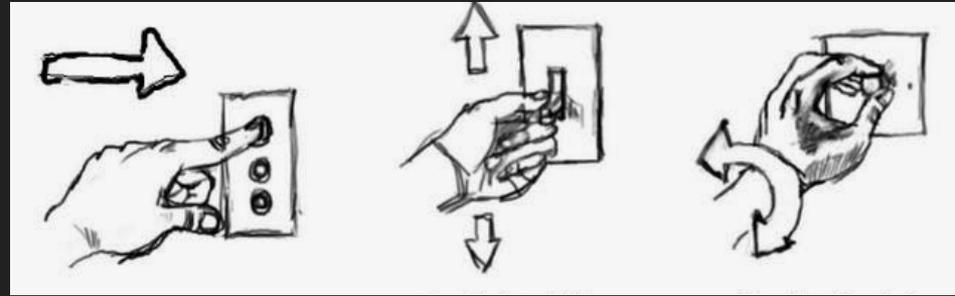


Affordance

Atributo de um objeto que permite ao humano identificar como utilizá-lo sem a necessidade prévia de explicação.

A affordance pode ser intuitiva (por exemplo, maçaneta de porta) ou baseada em experiências anteriores (por exemplo, o ícone do balde do lixo assemelha-se ao objeto real).

Quanto maior for a affordance de um objeto, mais facilmente o seu uso é reconhecido.



Princípios do design

Visibilidade

O utilizador descobre as funcionalidades disponíveis no sistema, pelo simples fato delas estarem visíveis para interação.

Mapeamento

Relação entre o design de um controlo e a função que este desencadeia.

Feedback

É a resposta que o utilizador deve receber depois de efetuar uma ação.

Restrições

Para evitar qualquer ação inválida ou incorreta, pelo utilizador, um sistema deve conter restrições.





epicurious

Design da experiência

Mais importante do que ter um produto excepcional, é fundamental que a experiência do consumidor seja perfeita.

O segredo reside na empatia com o cliente, ou seja, na capacidade de se colocar no seu lugar.

Exemplo:

Um restaurante pode ter pratos deliciosos mas afasta clientes só por ter um atendimento descuidado.









Design do serviço

Área dedicada ao planeamento e organização das pessoas, infraestruturas, comunicação e componentes materiais de um serviço com vista à melhoria da interação entre o prestador e os clientes.

Na base do design do serviço devem estar as pessoas.



Os serviços devem ser desenhados...

- ... tendo em conta o seu propósito, as necessidades do mercado e a capacidade da empresa para concretizá-los.
- ... com base nas necessidades do cliente e não nas necessidades internas da empresa.
- ... para oferecer um sistema coerente e eficiente para que a experiência do cliente seja positiva (evitar a segmentação do serviço).
- ... tendo em conta os casos excepcionais (a exceção deve estar prevista nas regras).
- ... com o contributo das pessoas envolvidas nos mesmos (colaboradores, clientes, fornecedores, etc.).
- ... e prototipados (via representação, por exemplo) antes de serem totalmente implementados.
- ... para receberem feedback constantemente com vista à sua melhoria.



Design dos procedimentos

Qualquer atividade que não adicione valor à experiência do cliente deve ser eliminada ou reduzida.

O trabalho deve ser sempre estruturado em torno dos procedimentos e nunca em torno de questões internas da empresa.

O trabalho deve ser segmentado apenas quando for absolutamente necessário (cada colaborador deve ter várias responsabilidades - para evitar atrasos, falhas de comunicação, etc. - o que motiva a criatividade, inovação e envolvimento no trabalho).

Os procedimentos devem ser simplificados e bem definidos. O empresário deve focar-se na redução de processos, pessoas e regras desnecessárias para que possa controlar/garantir a qualidade do serviço prestado ao cliente.

A variação do serviço deve ser mínima (prezar a consistência).

As dependências (fornecedores, timings, etc.) necessárias para oferecer o serviço devem ser reduzidas ao mínimo.



Design da organização do trabalho

- + Os grupos de trabalho devem ser organizados de acordo com os procedimentos e competências necessárias.
- + Os trabalhadores que trabalham individualmente devem ter autonomia suficiente para tomar decisões úteis.
- + O trabalho deve decorrer no local onde for executado com mais eficiência.



Design do fluxo de informação

A informação sobre os clientes deve manter-se dentro da organização.

A informação deve ser fácil de transferir e reutilizar dentro da organização ou com parceiros.



Acessibilidade

Refere-se à possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida.



Cultura local

Todas as marcas e produtos devem ter em conta a cultura local.

Por exemplo, na Índia, o McDonald's vende apenas hambúrgueres de frango.



McAlcatra

