

THE DEVELOPER'S CONFERENCE

Trilha – Design Thinking

Teorias de Design Centrado no Ser Humano

Júlia Timponi

UX Designer

Agenda

01 Introdução ao Design Thinking

02 Design Thinking na Prática

03 Take Away

#TDC18

JÚLIA TIMPONI



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



O design thinking é uma forma de abordar a inovação tendo o ser humano no centro do estudo. Ele aproveita a caixa de ferramentas do designer para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades tecnológicas e os requerimentos de um negócio bem-sucedido.

Tim Brown

#TDC18

JÚLIA TIMPONI



Se é fácil de entender é fácil de aplicar?

[Habilidades]

Tangíveis

|

Intangíveis

01 Sintetizar informações

02 Aprender com outras pessoas e contextos

03 Experimentar rapidamente

04 Construir intencionalmente

01 Mover-se entre concreto e abstrato

02 Comunicar-se deliberadamente

03 Projetar suas tarefas

04 Navegar a ambiguidade

Se é fácil de entender é fácil de aplicar?

Empatia + Criatividade

“
Conexão, sentir com as pessoas.

Brené Brown

Reconhecer a perspectiva de outra pessoa como verdadeira

Não julgar

Reconhecer emoções em outras pessoas

Ser capaz de conversar sobre as emoções

“

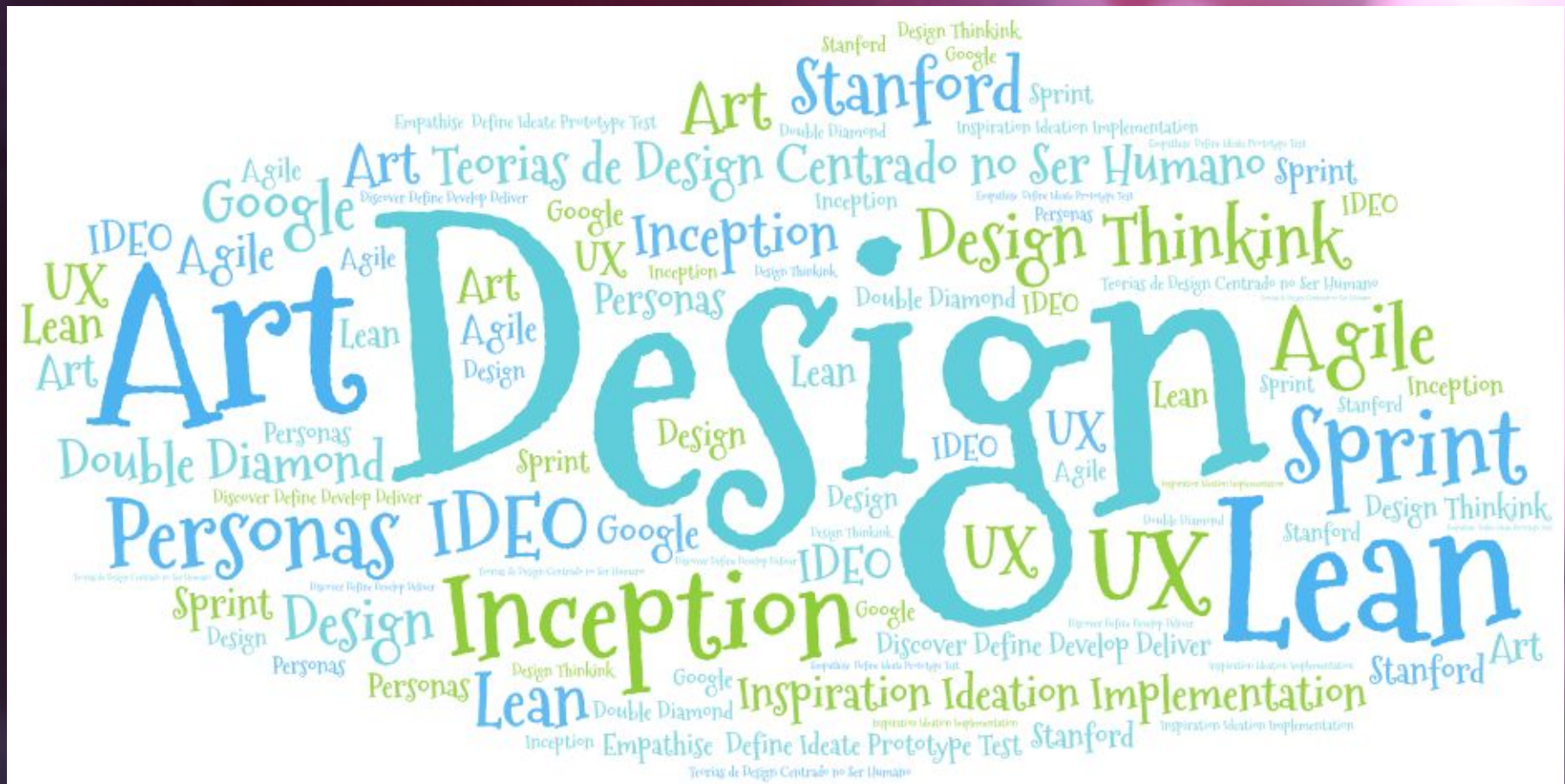
Não é um talento raro, mas sim uma parte natural do pensamento humano

Tom e David Kelley

Acreditar que é capaz

Você não é limitado apenas ao que foi capaz de fazer até agora (aprenda coisas novas :))

Simplesmente fazer mais tentativas (não existe gênio criador de primeira ;))



Comece aqui



Fonte: The Field Guide to Human-Centered Design - IDEO

Abordagens com Design Centrado no

Ser Humano (ou seja, design thinking ;))

IDEO
Design Thinking

Discovery
Interpretation
Ideation
Experimentation
Evolution

<http://www.designkit.org/>

d.school (Stanford)
The Empathize Mode

Empathise
Define
Ideate
Prototype
Test

<https://dschool.stanford.edu/>

Design Council
Double Diamond

Discover
Define
Develop
Deliver

<https://www.designcouncil.org.uk/>

Abordagens com Centrado no Ser

Humano (ou seja, design thinking ;))

1

- IDEO
- Design Thinking
- Discovery
- Interpretation
- Ideation
- Experimentation
- Evolution

<http://www.designkit.org/>

d.school (Stanford)
The Empathize Mode

Empathise
Define
Ideate
Prototype
Test

<https://dschool.stanford.edu/>

Design Council
Double Diamond

Discover
Define
Develop
Deliver

<https://www.designcouncil.org.uk/>

1

DISCOVERY



I have a challenge.
How do I approach it?

2

INTERPRETATION



I learned something.
How do I interpret it?

3

IDEATION



I see an opportunity.
What do I create?

4

EXPERIMENTATION



I have an idea.
How do I build it?

5

EVOLUTION



I tried something new.
How do I evolve it?

STEPS

1-1 Understand the Challenge

1-2 Prepare Research

1-3 Gather Inspiration

2-1 Tell Stories

2-2 Search for Meaning

2-3 Frame Opportunities

3-1 Generate Ideas

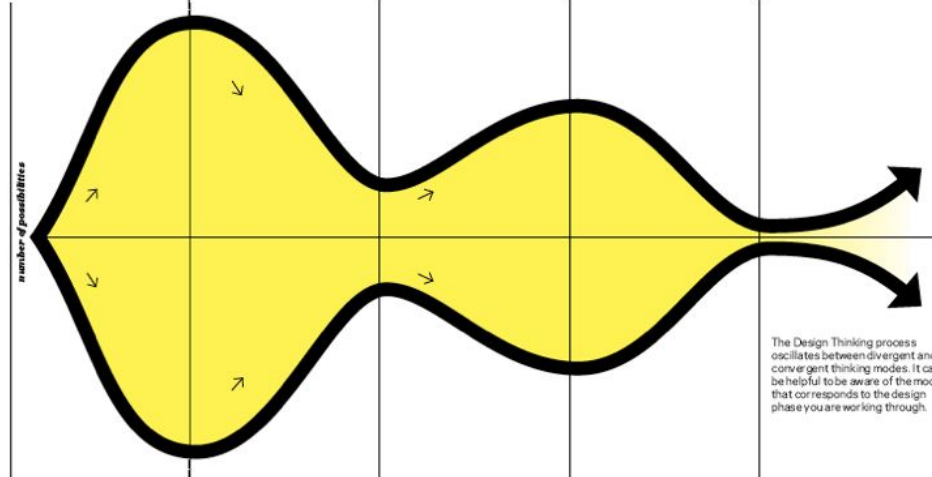
3-2 Refine Ideas

4-1 Make Prototypes

4-1 Get Feedback

5-1 Track Learnings

5-2 Move Forward



The Design Thinking process oscillates between divergent and convergent thinking modes. It can be helpful to be aware of the mode that corresponds to the design phase you are working through.

Abordagens com Design Centrado no

Ser Humano (ou seja, design thinking ;))

2

IDEO
Design Thinking

Inspiration
Ideation
Implementation

<http://www.designkit.org/>

d.school (Stanford)
The Empathize Mode

Empathise
Define
Ideate
Prototype
Test

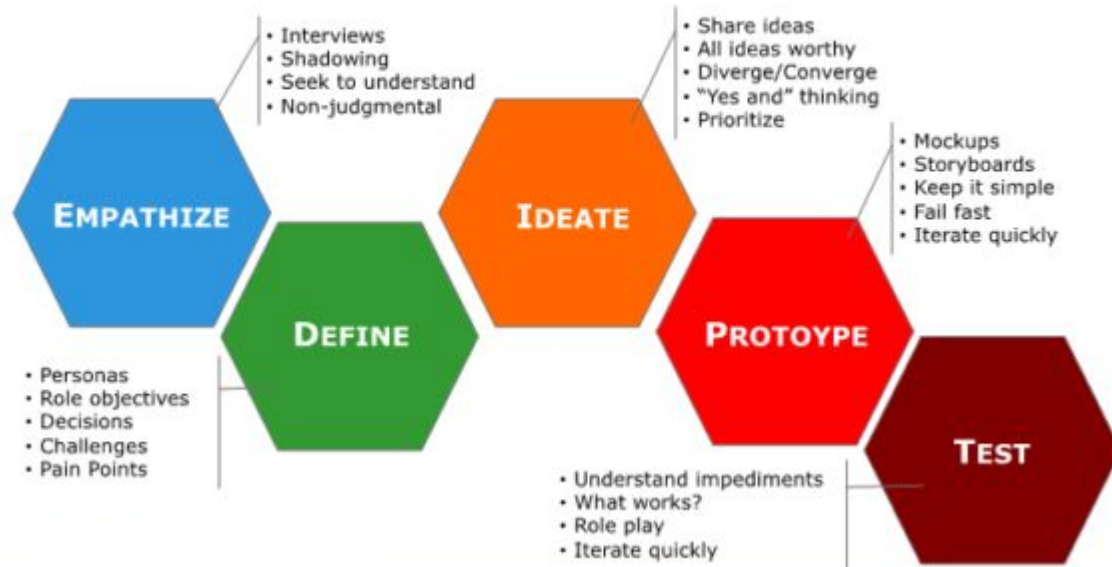
<https://dschool.stanford.edu/>

Design Council
Double Diamond

Discover
Define
Develop
Deliver

<https://www.designcouncil.org.uk/>

The empathize mode



Abordagens com Design Centrado no

Ser Humano (ou seja, design thinking ;))

IDEO
Design Thinking

Inspiration
Ideation
Implementation

<http://www.designkit.org/>

d.school (Stanford)
The Empathize Mode

Empathise
Define
Ideate
Prototype
Test

<https://dschool.stanford.edu/>

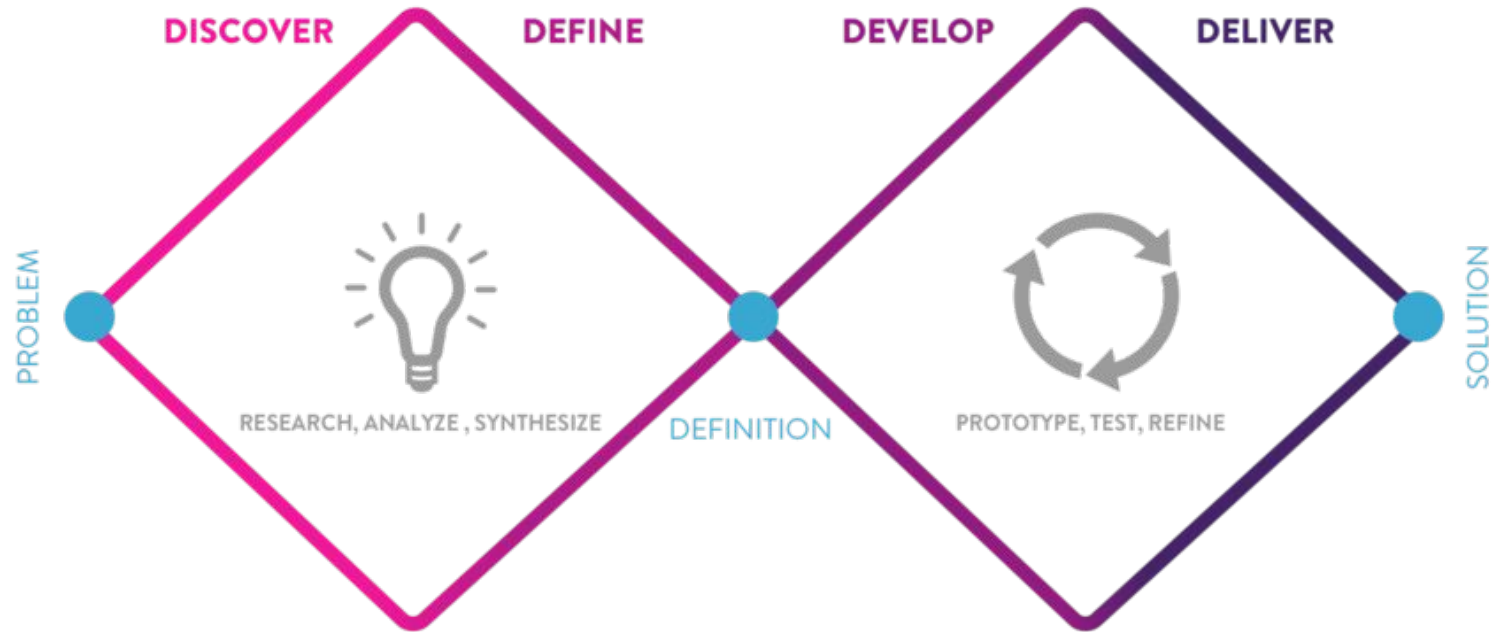
3

Design Council
Double Diamond

Discover
Define
Develop
Deliver

<https://www.designcouncil.org.uk/>

Double Diamond



Na prática..

Paulo Caroli

Lean Inception (5 dias)

Visão e Objetivo do
Produto

Personas

Features e Nivelamento

Jornadas e Planej. Entrega

Canvas MVP e Showcase

<http://www.caroli.org/lean-inception/>

Google Venture

Design Sprint (5 dias)

Map e escolha do desafio

Desenho das ideias

Escolher ideia e fazer storyboard

Protótipo fachada

Testes com usuários e
aprendizado

<http://www.gv.com/sprint/>



Na prática..

Paulo Caroli

Lean Inception (5 dias)

O QUE.. Objetivo do Produto

DEFINIÇÃO DE ESCOPO DE PRODUTO, MVP, LEVANTAR

REQUISITOS E CRONO DE ENTREGA

Google Venture

Design Sprint (5 dias)

COMO.. Escolha do desafio
Desenho das ideias
PROTOTIPAR E VALIDAR IDEIAS DE FORMA RÁPIDA
Testes com usuários e aprendizado

<http://www.gv.com/sprint/>



Take Away

Comece sempre pelas **pessoas**

Ache **o problema certo** antes de resolver certo

Nomeie como você **quiser**

Zoom in e **Zoom Out**

Pode ser usado **separadamente** ou **em conjunto** com outros métodos

Fazer não é falar

Sim mas, e **sim e**

Obrigada \o/



Júlia Timponi

UX Designer - Lojas Renner



jutimponi@gmail.com



[linkedin.com/in/juliatimponi](https://www.linkedin.com/in/juliatimponi)



[jujutimponi](https://www.instagram.com/jujutimponi)



Presentation template by [SlidesCarnival](#)
Photographs by [Unsplash](#)
Icons by [fontawesome](#)