

@rafaelburity, Head de UX

Estamos resolvendo o problema certo?



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



atech

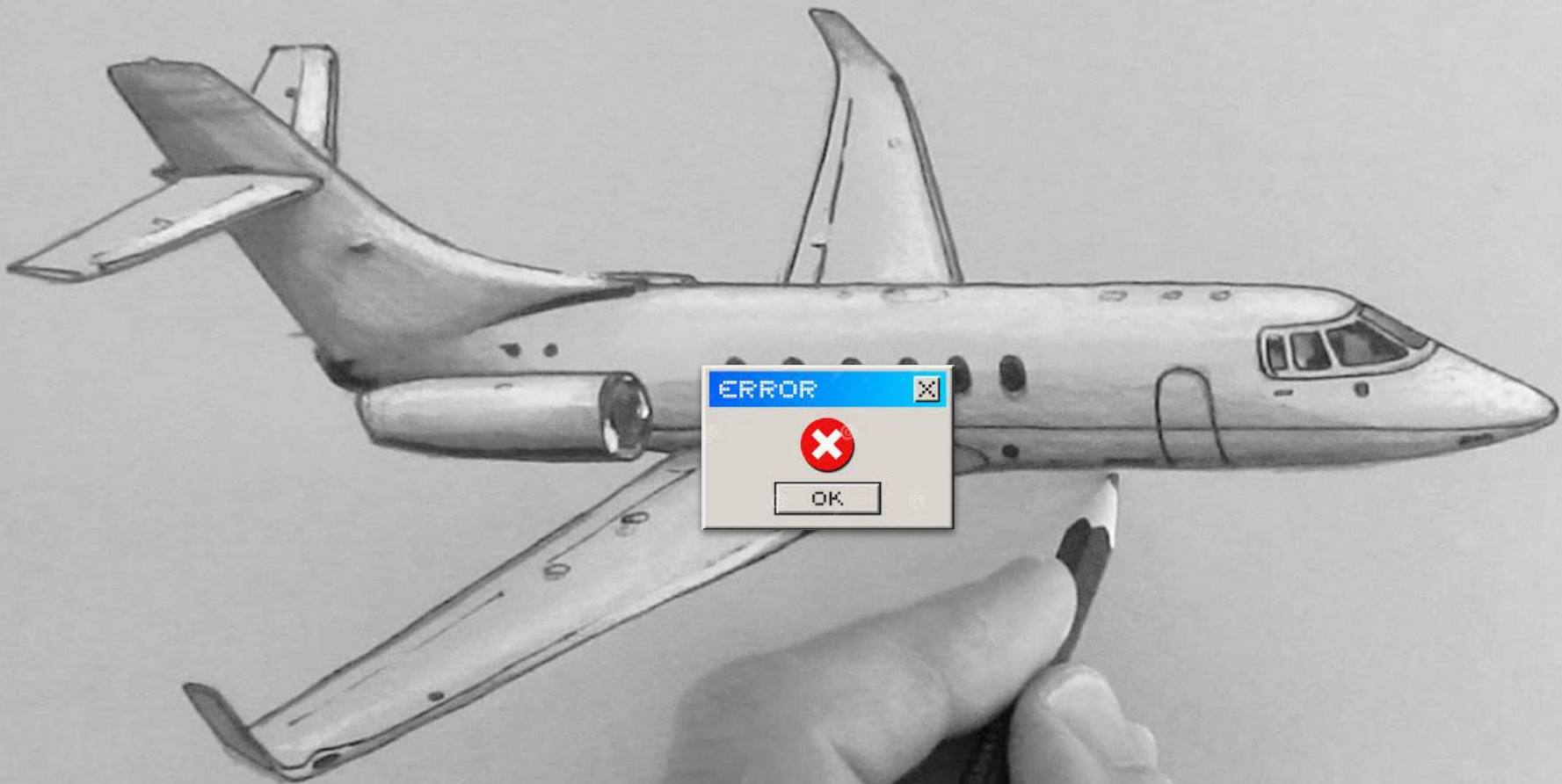
GRUPO EMBRAER

Eu?

Head de UX na Atech, Grupo Embraer,
Bacharel em Ciência da Computação,
Especialista em arquitetura de informação,
usabilidade e UX com passagens pela
Embraer e InfoGlobo.

@rafaelburity

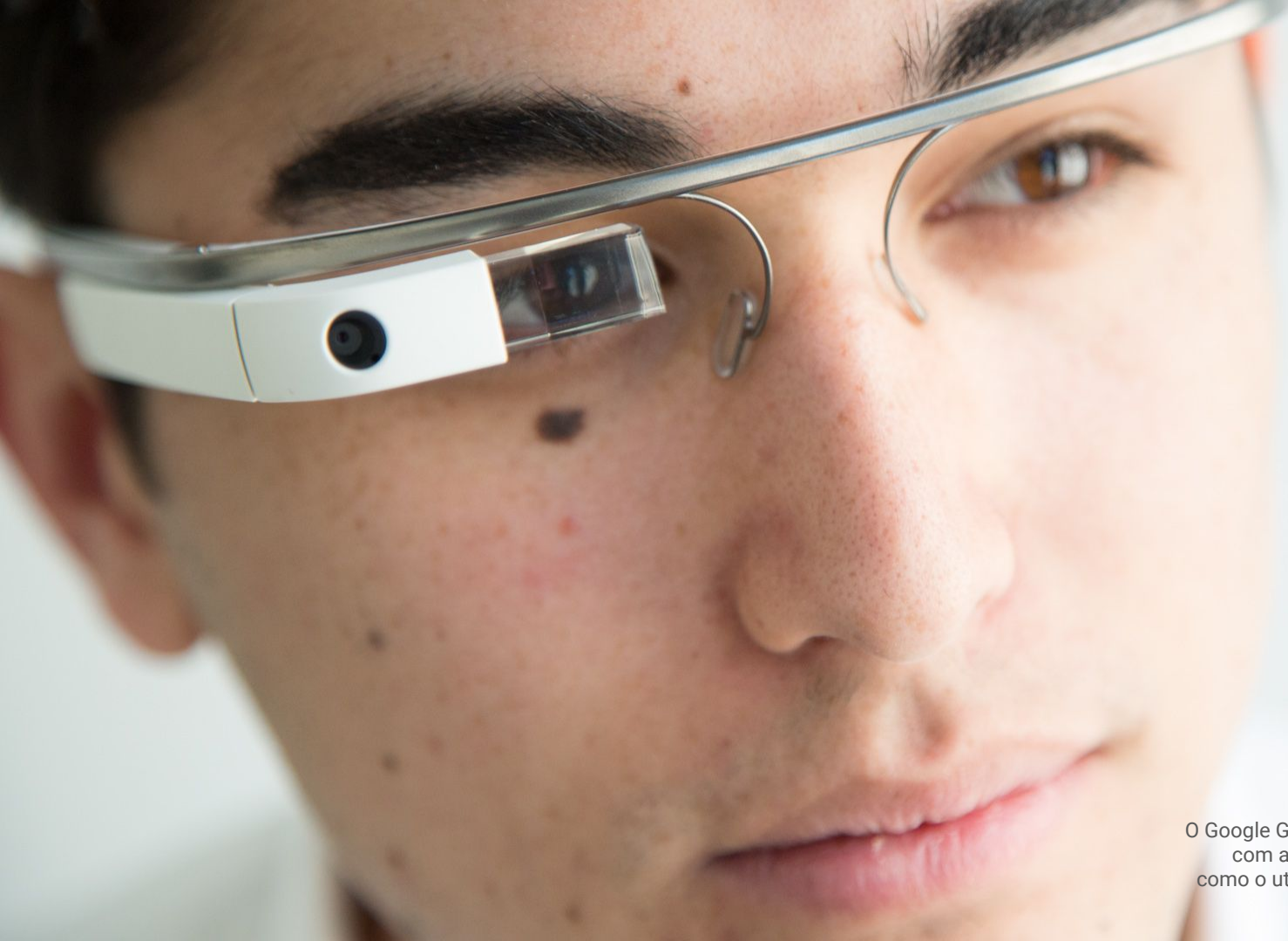








O PDA Apple Newton foi lançado em 1993 e considerado inovador, mas o preço alto e as falhas no reconhecimento da escrita manual ditaram o seu fim.



O Google Glass foi lançado em geral em 2014, com a promessa de revolucionar a forma como o utilizador iria interagir com a Internet



Em 1985 a Coca Cola decidiu criar um sabor parecido com o da concorrente, a New Coke, "Uma Coca-Cola com gosto de Pepsi" e com o antigo sabor retirado das prateleiras. Foi um caos. Em 3 meses, o produto antigo estava de volta com um novo nome, Classic Coke.

Betamax caiu no esquecimento após a tentativa frustrada de se tornar o novo padrão concorrendo com o VHS.





Um esforço para deixar o McDonald's mais classudo, um sanduíche voltado para adultos com paladares mais sofisticados. O único detalhe é que as pessoas não frequentam fast foods pela sofisticação, e o produto foi retirado do menu ainda no ano do lançamento, em 1996.

Porque?



.Concorrência

.Fator cultural

.Hábito consolidado

Etc.

fonte: <http://www.liveworkstudio.com.br/ux-produtos-incriveis-que-ninguem-quer/>

A blue recycling bin is overflowing with various types of plastic waste, including bottles, bags, and containers. The bin is situated in a field of tall grass, with mountains visible in the background. The text 'Você terá um produto incrível que ninguém quer!' is overlaid on the image, with 'ninguém quer!' highlighted in a red box.

Você terá
um produto incrível
que **ninguém quer!**

A modern elevator lobby with three elevators. The walls are light-colored with vertical panels. Each elevator has a control panel with a digital display. The left display shows '82', the middle one is blank, and the right one shows '8'. The floor is light-colored and reflective. The ceiling has recessed lighting.

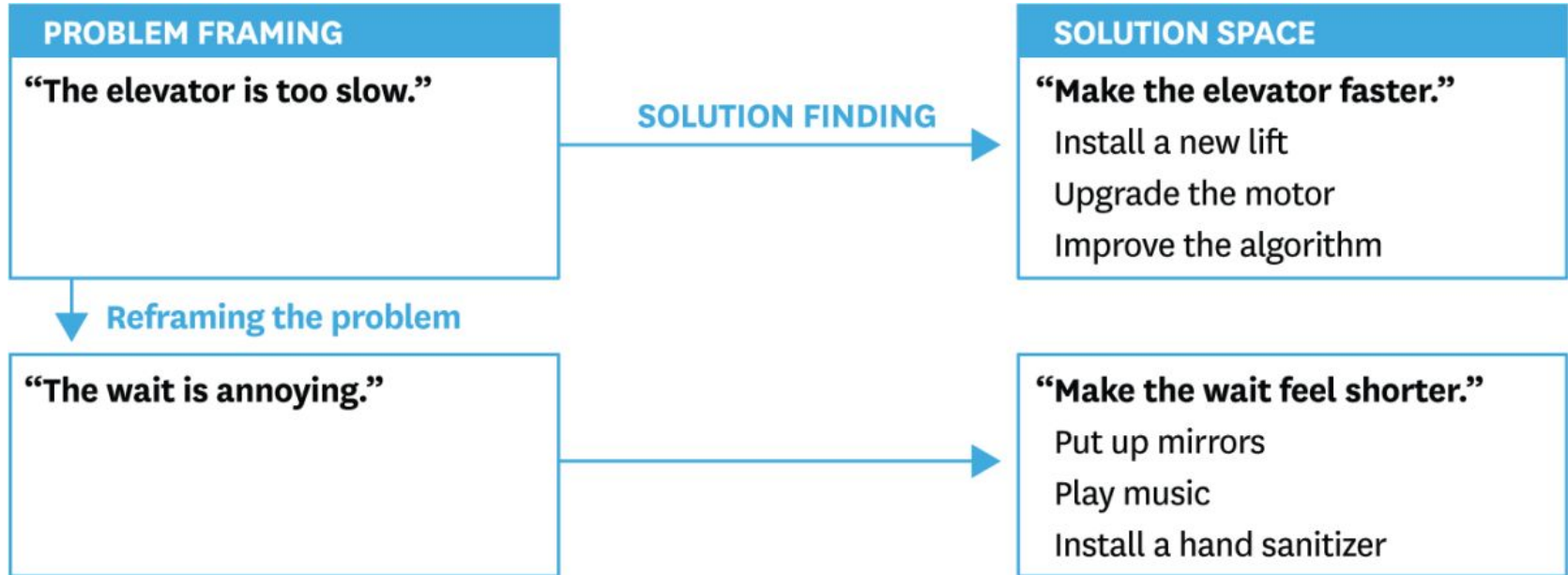
O Problema do Elevador Lento

A modern elevator lobby with three doors. The walls are light-colored with vertical panels. Each door has a control panel with a digital display. The left display shows '82', the middle one is blank, and the right one shows '8'. The floor is light-colored and reflective. The ceiling has recessed lighting.

**.Substituir o elevador;
.Instalar um motor mais forte;
.Atualizar o algoritmo do elevador.**



Gilmar' Silva
FOTOGRAFIA







**Qual problema
do usuário estamos
tentando resolver?**





É papel do designer criar coisas que o mundo não sabia que precisava, mas essa função e percepção **não é exclusiva** do profissional designer, e sim do **pensamento do design**.

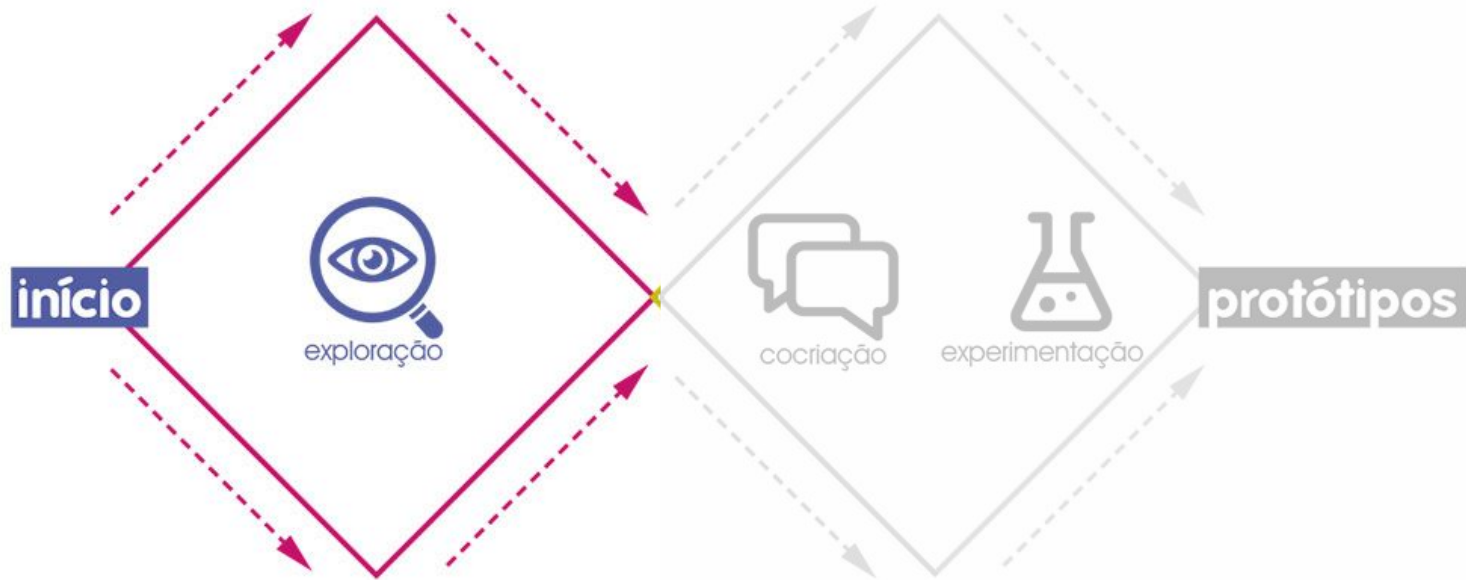
Albert Cavalcante, CPO at @LinkApi

.Wireframes

.Protótipos

.Telas

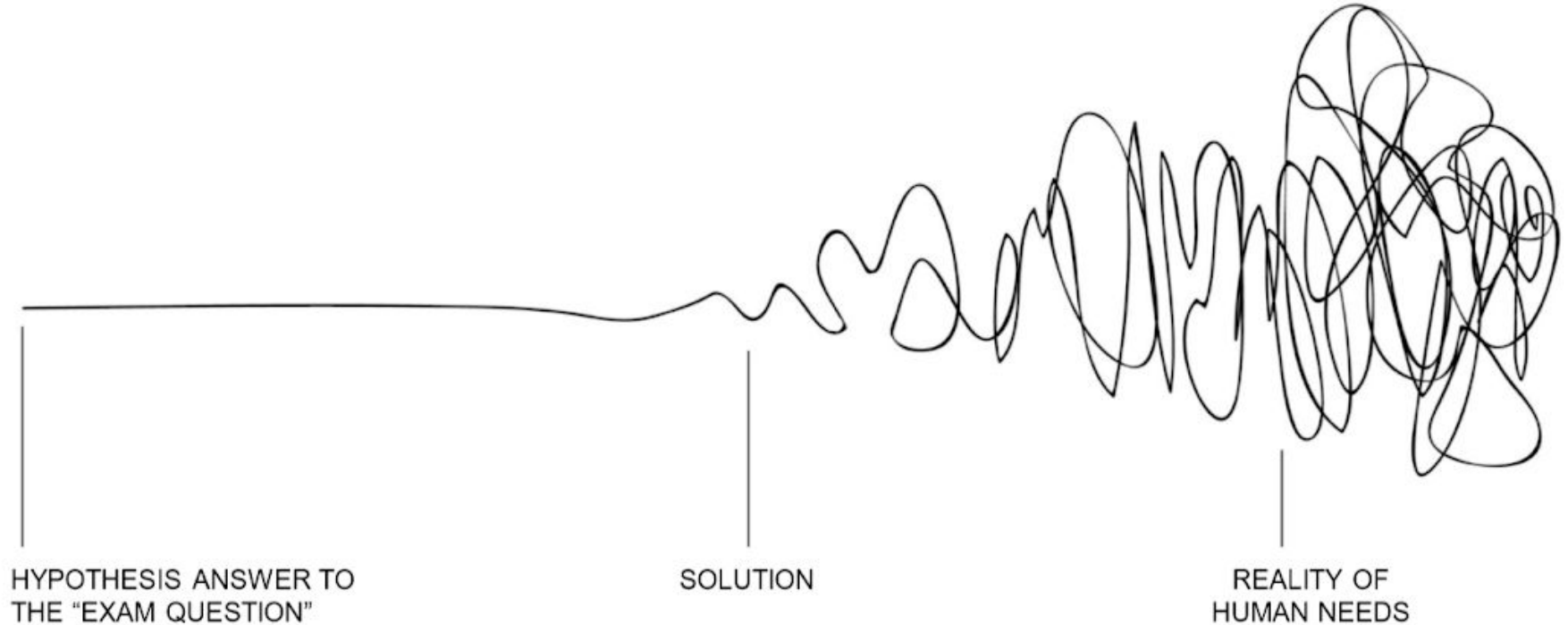
Etc.



(Design Council - UK 2005)

TRADITIONAL APPROACH

HYPOTHESIS DRIVEN – STARTS CLEAR, BECOMES MESSY



HUMAN-CENTRED DESIGN PROCESS

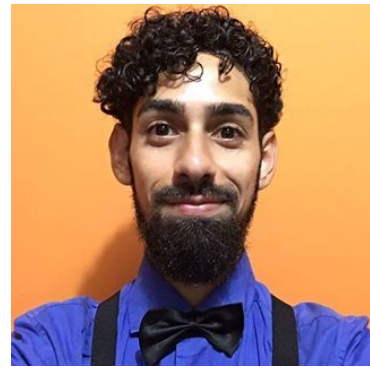
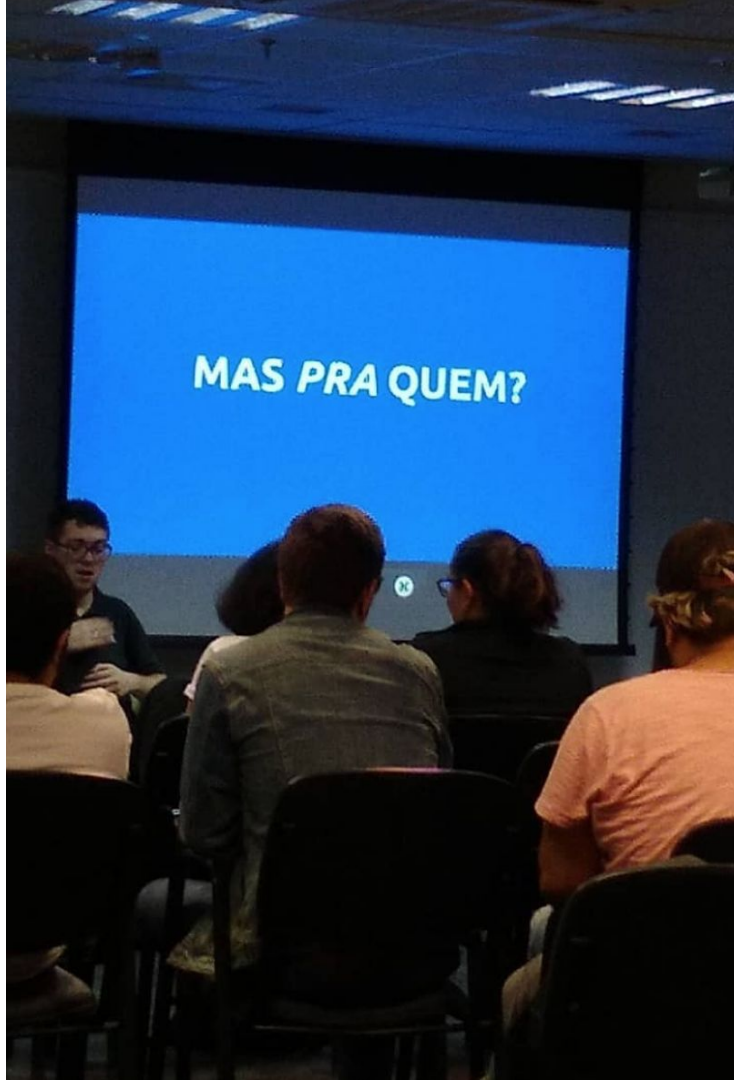
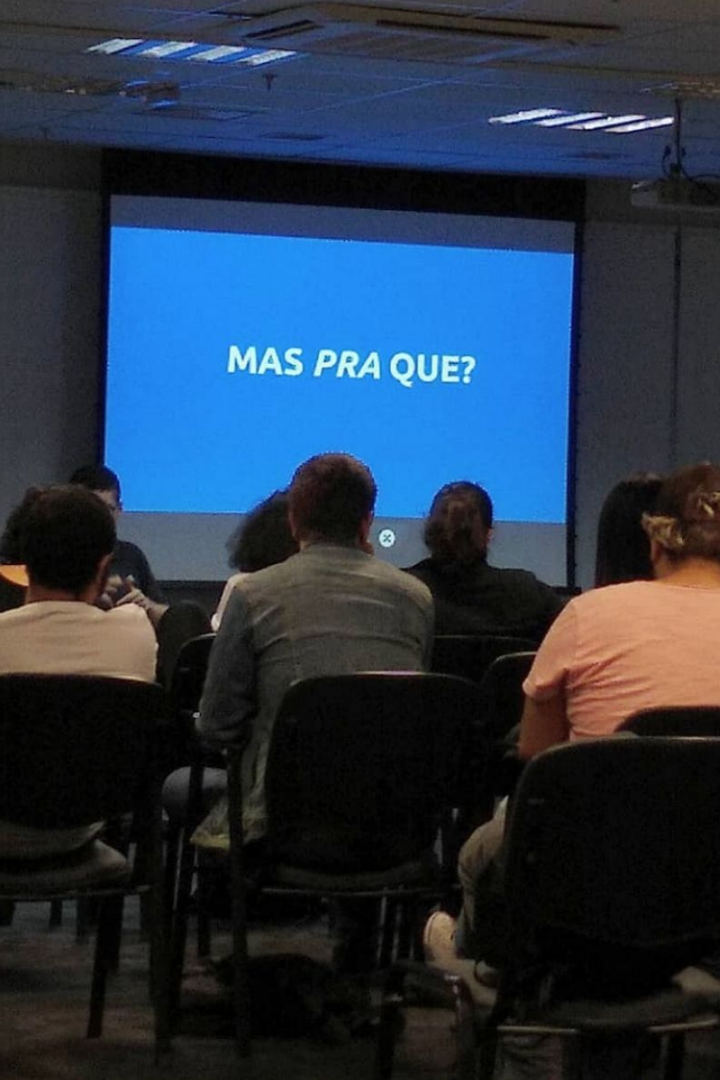
RESEARCH & EXPERIENCE DRIVEN – STARTS MESSY, BECOMES CLEAR



RESEARCH INTO LIVED
EXPERIENCE AND HUMAN NEEDS

INSIGHTS &
CONCEPTS

DESIGNED SOLUTIONS THAT
SATISFY NEEDS



@allexandreams



REFRAME

SHIFT THE WAY YOU WORK,
INNOVATE, AND THINK

BY MONA PATEL

Reframe:

Shift the Way You Work,
Innovate, and Think

by Mona Patel

“Why not? What if? If those questions give you pause, it might be because you’ve been carrying around the wrong frame. In this personal book, Mona Patel wants to outfit you with a new way of seeing and working.”

-Seth Godin, Author of Your Turn

“Part business, part personal development, Reframe is full of practical ways to jumpstart innovation.”

-Adam Grant, Wharton Professor and New York Times bestselling Author of Give and Take

07

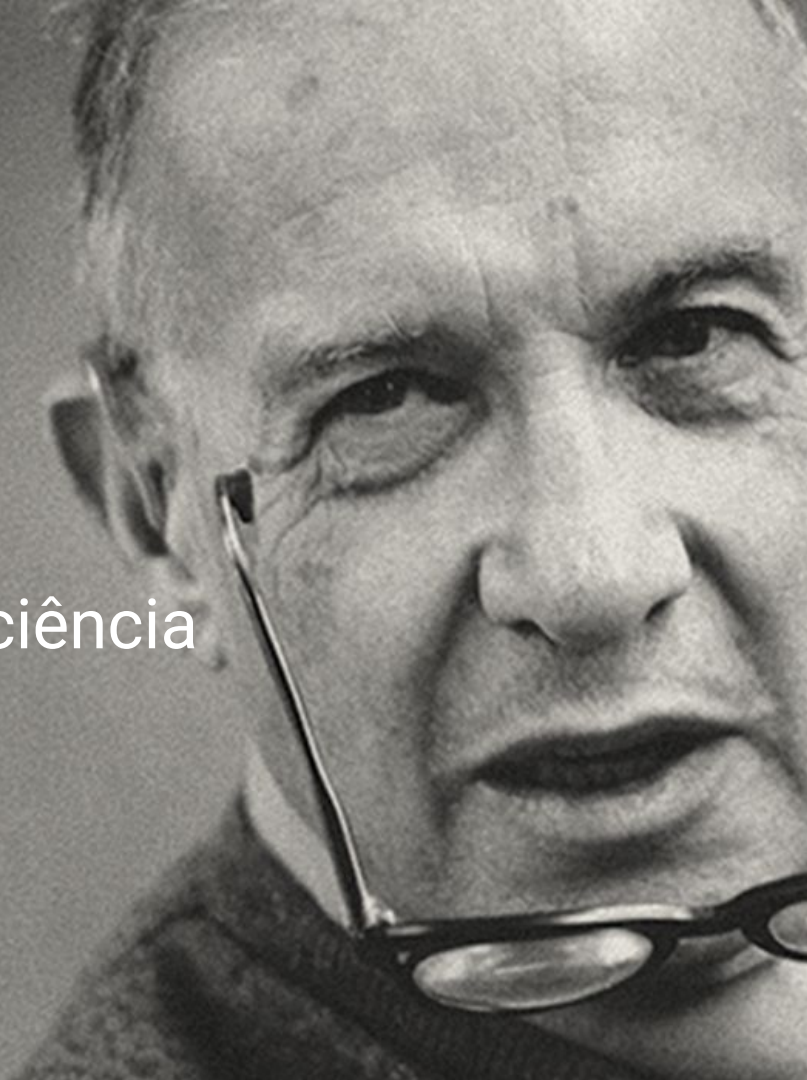
práticas de Reframing

1. Legitime a discussão
2. Traga pessoas de fora
3. Pegue as decisões por escrito
4. Pergunte o que está faltando
5. Considere várias categorias do problema
6. Analise as exceções positivas
7. Pergunte o objetivo de todos

A large, stylized red quotation mark icon consisting of two curved shapes facing each other.

Sem dúvida,
não há nada tão inútil
quanto fazer com grande eficiência
o que não devia ser feito
de modo algum.

Peter Drucker



50%

É a média do tempo gasto em refação nos projetos de TI.

100x

Mais caro fazer alterações em um projeto finalizado

15%

dos projetos são abandonados depois de uma primeira entrega inadequada.

Design Thinking is a way of working that helps us integrate people's needs with business opportunities and technical possibilities





Como designers,
qual é o problema que queremos resolver?
Esse problema vale a pena ser resolvido?
Que novos problemas podem ser criados com isso?
O produto que estou criando precisa existir?

Natalia Arsand na UX Conf 2017



Obrigado!

   @rafaelburity

contato@rafaelburity.com
rafaelburity.com

