

DESIGN THINKING

Apresentação da Disciplina - EAD



Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Ms. Renato Leite

OBJETIVOS

- Conhecer o professor;
- Conhecer a disciplina;
- Métodos de Avaliação;
- Bibliografia.

RENATO LEITE É

- Formado Bacharel em Ciências da Computação pelo Unipê;
- Especialista pelo I2P/Faculdade Integrada de Patos;
- Professor pelo UNIPÊ entre 2014 e 2018;
- Mestre pelo Centro de Informática - UFPE;
- Doutorando pela Universidade do Porto - Portugal;
- Diretor de Novos Negócios e Sócio na ServiceNet Tecnologia;
- Foi vice presidente na Sucesu-PB e Conselheiro no Extremotec
- Engenheiro de Software com experiência em processos de desenvolvimento de software ágeis e desenvolvedor back-end para dispositivos embarcados/mobile.



A DISCIPLINA - ONDE E QUANDO?

- Dia da semana: Em geral assíncrono; A combinar nos encontros ao-vivo;
- Horário das aulas: Em geral assíncrono; 7:50 as 11:10 nos encontros síncronos.
- Local: Sectras online de forma geral (aulas gravadas); Teams quando síncrono.

A DISCIPLINA - EMENTA

- Design Thinking (fases, métodos e ferramentas).
- Criatividade e processos criativos.
- Co-criação.
- Fundamentos de experiência.
- Análise de personas (papéis, perfis etc.) de usuários de software.
- Criação de valor (jornadas, blueprints e diagramas).
- Mínimo Produto Viável (MVP).

A DISCIPLINA - COMPETÊNCIAS

- Compreender as necessidades e motivações das pessoas;
- Identificar as premissas de Design Thinking;
- Sistematizar e explicitar alguns métodos, pensamentos e técnicas utilizados por designers em seus projetos criativos;
- Habilitar a construção de personas através do processo de discovery.
- Planejar e implementar abordagens de Design Thinking em projetos de software.
- Co-criar soluções em conjunto a diferentes stakeholders.

METODOLOGIA DE ENSINO

- Disciplina dividida em 3 módulos;
- 3 Aulas assíncronas, por módulo;
- 1 Aula síncrona (ao vivo), por módulo. Objetivo de apresentar trabalho e conexão entre alunos;
- Material online para estudos (1 por aula) - Aula gravada;
- Leitura complementar (1 por aula, normalmente capítulo do livro);
- Exercício diário (compõem nota de avaliação contínua);
- Resumocast auto-gerado a partir dos materiais para revisão;

METODOLOGIA DE ENSINO

- Exercícios para acompanhamento de aprendizagem **na ferramenta de suporte acadêmico**;
- Exercícios e trabalhos deverão ser entregues pela ferramenta;
- Em caso de arquivos maiores que o permitido, o upload deve ser feito para serviços de compartilhamento e link passado pela ferramenta.

AVALIAÇÕES

- Unidade 1: Exercícios 20% + Projeto 50% + Prova 30%
- Unidade 2: Exercícios 20% + Projeto 50% + Prova 30%
- Unidade 3: Exercícios 20% + Projeto 50% + Prova 30%

BIBLIOGRAFIA

- CARDOSO, L. C. Design Digital. 1ª Ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. [acervo digital]
- MELLO, C. M; NETO, J. R. M. A; PETRILLO, R. P. Para compreender o Design Thinking. 1ª Ed. Rio de Janeiro, 2021. [acervo digital]
- PAZ, M. Webdesign. 1ª Ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. [acervo digital]

NIVELAMENTO TURMA

1. Criatividade e Inovação: a criatividade e a inovação desempenham um papel essencial no desenvolvimento de soluções para problemas complexos.

a) Em sua opinião, qual é a diferença entre criatividade e inovação?

b) Dê um exemplo de um produto ou serviço que, na sua visão, foi inovador e explique o motivo.

2. Empatia no Desenvolvimento de Produtos e Serviços: a empatia é um elemento-chave para entender as necessidades dos usuários e criar soluções eficazes.

a) O que significa “ter empatia” no contexto do desenvolvimento de produtos e serviços?

b) Como a empatia pode ajudar no processo de criação de uma solução?

3. Resolução de Problemas e Pensamento Crítico: empresas e profissionais frequentemente enfrentam desafios que exigem soluções inovadoras.

a) Explique a importância do pensamento crítico na resolução de problemas.

b) Imagine que você precisa criar um aplicativo para melhorar a experiência de compras online para idosos. Quais aspectos discutidos até o momento podem ser aplicados a esse desafio?

LEITURA COMPLEMENTAR

- A história do Design Thinking
- PDF a ser enviado no Sectras Online

DESIGN + ARTE
+ TECNOLOGIA

223

Daniel de Salles Canfield *

A história do Design Thinking

DÚVIDAS?

- Se apresentem: qual seu nome? Quais suas expectativas pra disciplina?

