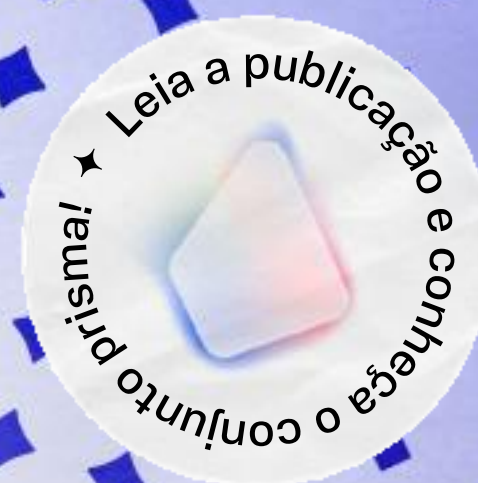


Conjunto



prisma

Ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento



✦ todo ato de criação é, antes de tudo, um ato de destruição

✦ teste aprenda

INQUIETO

O desenvolvimento pessoal adaptado à sua rotina

Conjunto Prisma

hora de criar

Ante tudo:

Café, pvf!

Sketch

as melhores ideias vêm do caos

Prisma

Continue aqui para saber mais e acessar todo o conteúdo!



prisma

Uma nova perspectiva
aplicada às ferramentas
de design adaptadas
para o cotidiano e o
autoconhecimento

FICHA TÉCNICA

DIAGRAMAÇÃO

Luana Martins Sanches

ILUSTRAÇÃO

Luana Martins Sanches

ORIENTAÇÃO E REVISÃO

Mary Vonni Meurer

ADAPTAÇÃO

Feita a partir do livro *Como se Cria: 40 Métodos
Para Design de Produtos* por *Ana Verónica
Pazmino*

Daniele de Castro
Luana Martins Sanches

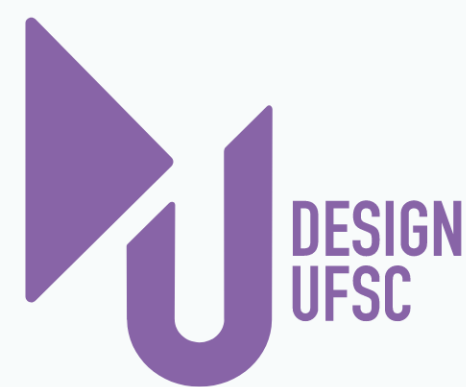
AUDIOVISUAL

Daniele de Castro

SOBRE O PROJETO

Esta publicação é parte do Projeto de Conclusão de Curso(PCC) –“ Prisma: projeto gráfico-editorial para publicação digital sobre ferramentas de design adaptadas para o cotidiano e o autoconhecimento” –, de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), criado pela graduanda Luana Martins Sanches, e orientada pela Profa. Dra. Mary Vonni Meurer.

Ela foi desenvolvida em colaboração com a colega de curso, Daniele de Castro que ajudou na adaptação do texto a partir do livro “Como se Cria: 40 Métodos Para Design de Produtos por Ana Veronica Pazmino” e trabalhou na proposta audiovisual do Conjunto Prisma.



Recomendação para o Primeiro Uso

Para aproveitar ao máximo este material, recomendamos que você siga o fluxo completo da publicação na primeira vez que utilizá-la. Dessa forma, você poderá explorar todas as ferramentas e métodos apresentados, entendendo como cada um pode contribuir para o seu autoconhecimento, organização pessoal ou desenvolvimento de projetos.

Seguir o fluxo inicial permitirá que você conheça a proposta de trabalho contida no Prisma, experimentando suas diferentes aplicações e dinâmicas. A partir dessa experiência completa, você terá uma visão mais ampla do que o material tem a oferecer, podendo então esboçar novas saídas, adaptar as ferramentas ao seu contexto específico e criar abordagens personalizadas que melhor atendam às suas necessidades.

Em resumo, seguir o fluxo completo inicialmente te dará uma base para usar o material de forma mais flexível e criativa no futuro!



SUMÁRIO

COMO EXPLORAR O PRISMA? 7

O QUE É O PRISMA? 8

O DESIGN DE SI 10

[Conhecendo A Estrutura Do Prisma p.12](#) [Planejamento p.13](#)
[Análise p.13](#) [Síntese p.13](#) [Criatividade p.14](#)

[Design p.8](#) [Autoconhecimento p.9](#) [Projeto p.9](#)

SOBRE AS AS FERRAMENTAS 20

[Como usar? p.20](#) [Posso mudar algumas coisas? p.20](#)

CONJUNTO PRISMA 15

[Como você está de tempo hoje? p.15](#)



Inquieto p.16

Reflexivo p.17

Inspirado p.18

ANÁLISE FOFA 22

[O que é e porque usar 22](#) [Como usar 23](#) [Modelo 24](#)

BRIEFING + ANÁLISE DE PROBLEMA 34

[O que é e porque usar 34](#) [Como usar 35](#) [Modelo 37](#)

DIAGRAMA DE ISHIKAWA 46

[O que é e porque usar 46](#) [Como usar 47](#) [Modelo 48](#)

REQUISITOS DE PROJETO 25

[O que é e porque usar 25](#) [Como usar 26](#) [Modelo 27](#)

MAPA DE EMPATIA 38

[O que é e porque usar 38](#) [Como usar 39](#) [Modelo 40](#)

MAPA MENTAL + CONCEITUAL 49

[O que é e porque usar 49](#) [Como usar 50](#) [Modelos 52](#)

MATRIZ DE DECISÃO 28

[O que é e porque usar 28](#) [Como usar 29](#) [Modelos 30](#)

MESCRAI OU SCAMPER 41

[O que é e porque usar 41](#) [Como usar 42](#) [Modelo 43](#)

PAINEL SEMÂNTICO + PAINEL VISUAL 53

[O que é e porque usar 53](#) [Como usar 54](#) [Modelos 56](#)

Lista de Recomendações 32

Lista de Recomendações 44

Lista de Recomendações 57

INSPIRADO

todo ato de criação é, antes de tudo, um ato de destruição



faça pausas
faça pausas

Conjunto PRISMA

hora de criar

Deixe a mente livre

Anote tudo:

do caos

as melhores ideias vêm do caos

Café, pvf!

COMO EXPLORAR O PRISMA?

Esta publicação foi feita para te ajudar a explorar, entender e reinventar a si mesmo.

O livro apresenta o Conjunto Prisma, uma coleção de ferramentas criativas de design adaptadas para o autoconhecimento e desenvolvimento pessoal. Através dos âmbitos de design e autoconhecimento buscamos propor uma nova perspectiva, que seja mais exploratória e proativa.

Para que isso aconteça, preparamos uma publicação interativa e vídeos tutoriais que vão te ajudar nesse processo de conhecer um pouco mais sobre si e aproximá-lo do design.

Entenda a proposta de navegação e aproveite as ferramentas, também foram incluídas funcionalidades para facilitar a leitura!

Localize-se: na parte superior da página o Prisma vai indicar onde você está na publicação e pode te ajudar a navegar pelas páginas.

Se você mal pode esperar: o prisma no canto superior mais à esquerda pode te levar diretamente para a navegação do Conjunto Prisma!

Explore: você pode navegar pelo sumário clicando no ícone no canto superior direito da página.

E não pare por aí: no decorrer desse material você pode encontrar ícones de desdobramento do conteúdo, acessar ao vídeos e colocar tudo em prática com os modelos que disponibilizamos! Além disso, preparamos listas de recomendações para ter incentivo a conhecer ainda mais sobre design.

Caso tenha dúvidas! Preparamos um glossário com os termos mais comentados caso apareça uma palavra desconhecida!



Vai uma ajudinha?

Você pode acessar os vídeos tutoriais e entender como usar a ferramenta com mais exemplos.

Saiba mais...

Aprofunde-se no assunto explorando as recomendações ou dê uma olhada nos exemplos passados no vídeo.



Mão na massa!

Também te ajudamos a por em prática o que aprendeu com os modelos prontos da ferramenta.

O QUE É O PRISMA?

A forma que encontramos de aproximar o design e autoconhecimento através de ferramentas.

Explicando, o Prisma é uma estrutura projetada para funcionar em três domínios principais que se conectam e complementam um projeto de autodesenvolvimento de design. É através dele que buscamos de alguma forma ajudar no seu desenvolvimento pessoal.

A exploração do propósito pessoal é uma jornada única e individual, compreendemos que cada pessoa tem uma maneira distinta de se entender e de se relacionar com o mundo ao seu redor. No entanto, o autoconhecimento é frequentemente tratado de maneira serena, calma e até espiritual, o que não reflete a realidade de muitas experiências, que podem ser turbulentas e não lineares.

Design

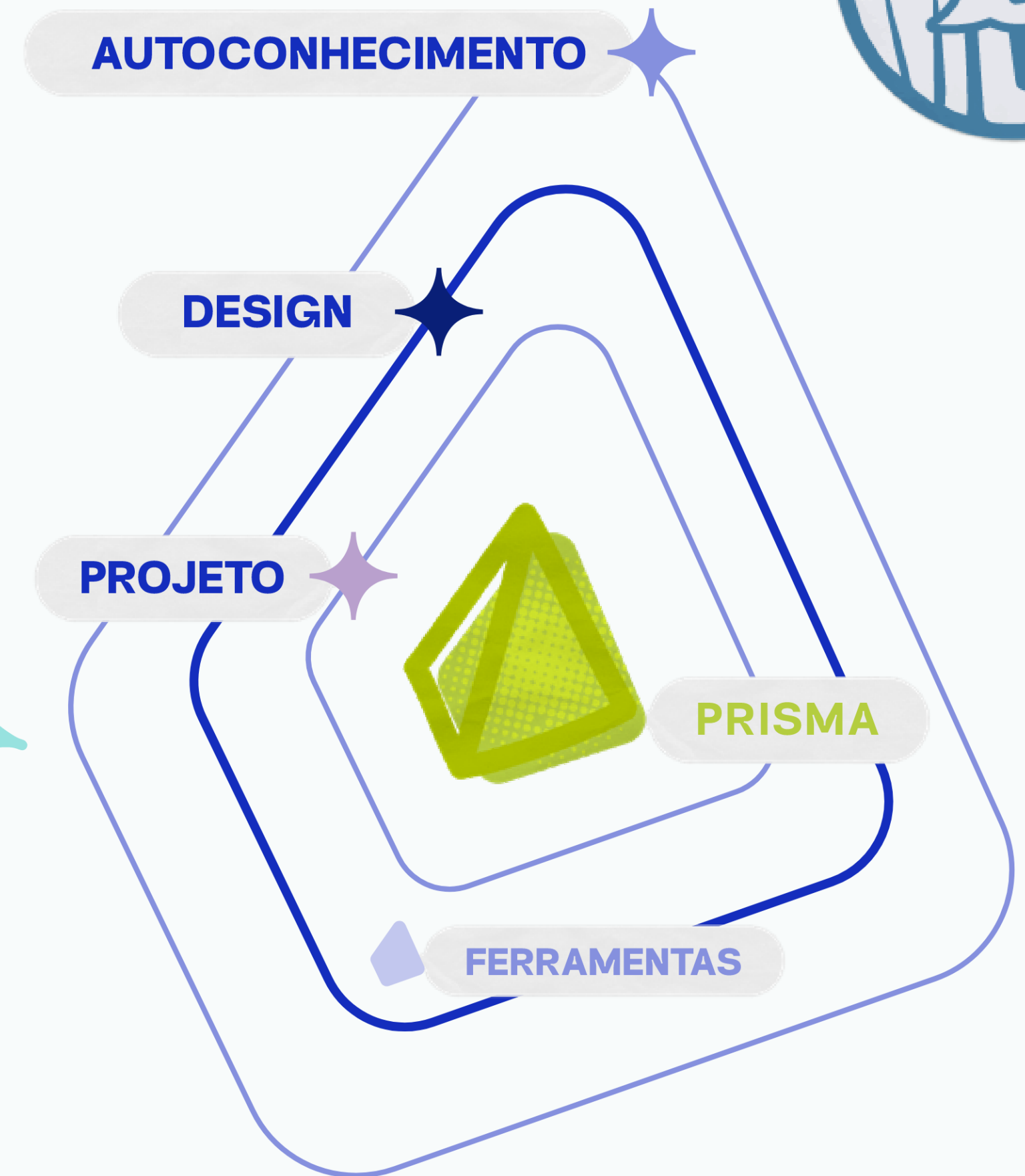
O que propomos é que o design não se limita ao seu uso tradicional de profissão, nesse caso torna-se uma base para a reflexão pessoal e exercício da criatividade. Acreditamos que é uma também é uma maneira de amplificar e transformar a vida pessoal, permitindo-nos construir, entender e modificar várias concepções do nosso ser.

Por isso, no Prisma, o design é tido como um processo de elaboração de soluções criativas e práticas para problemas individuais.

Temos a intenção de usar desse processo intencional e metodológico para moldar nosso cotidiano usando as ferramentas. Assim, podemos explorar novas possibilidades e caminhos.

O Conjunto Prisma busca ser intuitivo e adaptável às necessidades e especificidades que você possa ter.

O que importa é que você esteja disposto a testá-las e ir moldando conforme sua vontade.



Integração do Prisma em relação aos domínios: Autoconhecimento, design e projeto, nos quais aplicamos as ferramentas.



Autoconhecimento

É o coração do Prisma, envolve a introspecção e a reflexão aprofundada sobre quem somos, nossos valores, motivações e objetivos. Este âmbito é crucial para entender as próprias emoções, pensamentos e comportamentos, e como eles influenciam nossas decisões.

Dessa forma, aqui será abordado como um processo contínuo de descobrir e entender sobre si que pode ser auxiliado pelas ferramentas aplicadas à nível pessoal.

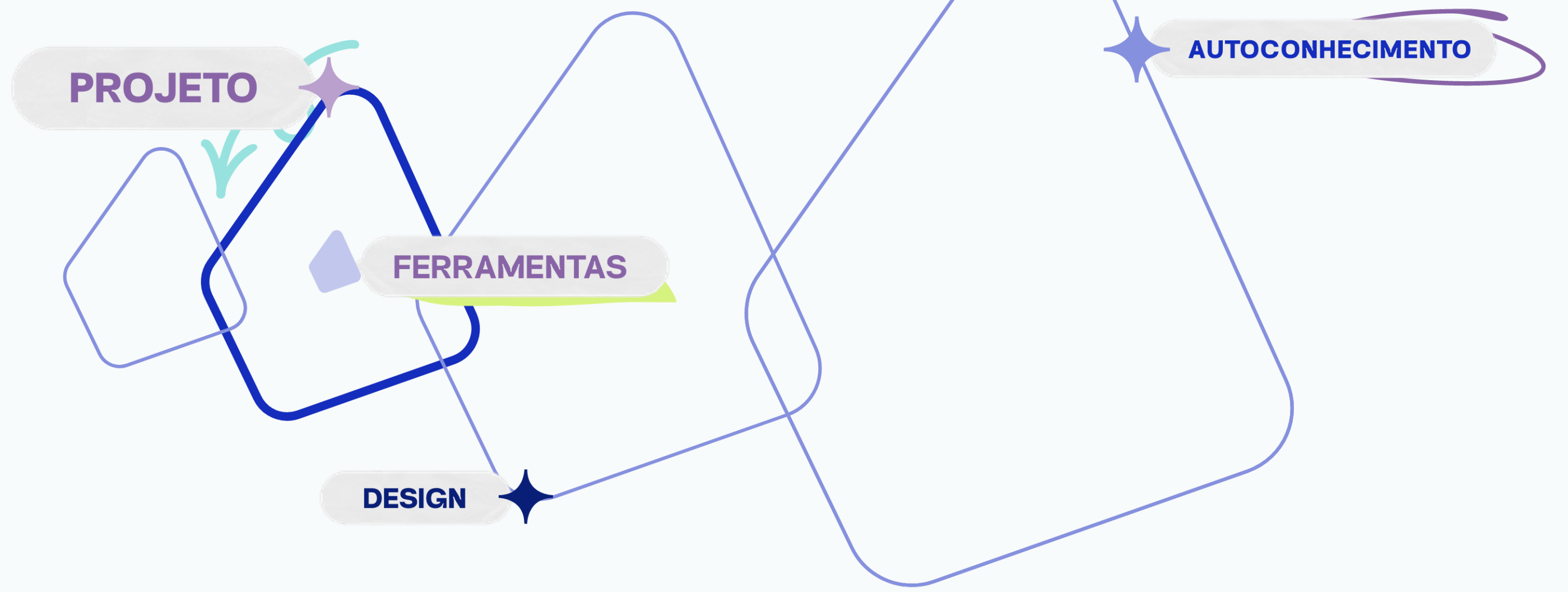


Uma abordagem não convencional para o seu cotidiano.

E onde entram o projeto e as ferramentas?

É como buscamos a aplicação prática do design e do autoconhecimento para construir um plano de ação que envolve colocar em prática ideias e experimentações para testar novas formas de lidar com o seu cotidiano e colocar-se no mundo.

É muito importante materializar as reflexões e ideias para transformar o que ainda está internalizado em ações concretas.



Projeto e ferramentas: integram as práticas em design e podem ser aproveitadas à nível pessoal.



Para alcançar uma visão mais completa e alinhada de quem você é e do que deseja se tornar.



O DESIGN DE SI

A vida pode ser vista como um projeto em constante desenvolvimento.

Não, essa não é apenas uma frase de efeito. Vamos usar a abordagem de que assim como um designer cria e refina seus projetos, nós podemos usar as mesmas técnicas para moldar nossas ações.

Nessa área, termos como “técnica”, “ferramenta” e “métodos de projeto” aparecem a todo momento, o que pode parecer complexos à primeira vista. Mas, entender como eles se relacionam é essencial para aproveitar o Prisma e entender como aplicar conceitos e metodologias de design como guia.



Técnica

Pode ser entendida como uma habilidade, um conhecimento, uma experiência, ou então, as práticas adotadas para entender e explorar as diferentes áreas da sua vida. Por exemplo, refletir sobre seus hábitos, escrever num diário ou fazer exercícios de meditação.



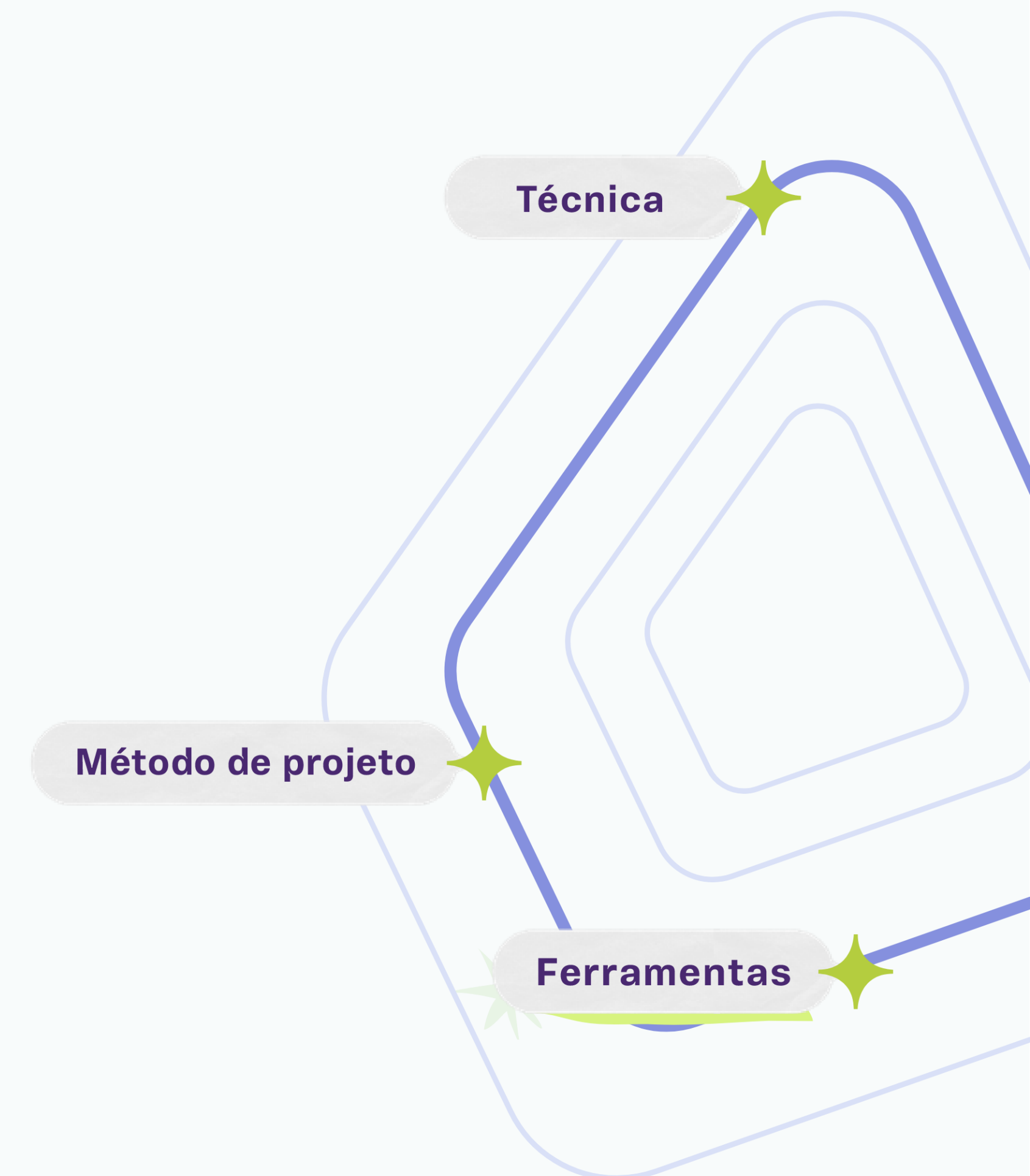
Ferramentas

São os recursos que apoiam as atividades para realização desse projeto, facilitam a aplicação das técnicas, consideradas um meio de estimular ideias, analisar os problemas e organizar as próximas ações.



Métodos de projeto

Representam o conjunto de passos ou diretrizes aplicados para alcançar um objetivo, desde a identificação do problema até a elaboração e implementação da solução. Sendo assim, funciona como a estrutura que organiza a aplicação das técnicas e ferramentas de forma integrada e eficaz.



Base prática e teórica para a criação e desenvolvimento de projetos intrínsecos ao design.



Por exemplo, o Design Thinking é um método de design centrado no usuário, que enfatiza a empatia e direciona o pensamento para a criação de soluções a partir das necessidades, desejos e problemas das pessoas. As etapas seguidas durante a sua aplicação variam de acordo com cada autor, no entanto tudo é

desenvolvido, testado e aprimorado, buscando atingir uma melhor versão em todos os casos. À medida que se avança pelas etapas, é possível trabalhar de forma não linear e visitar diferentes fases que ajudam nas descobertas ou aprimoramentos a partir de novas ideias e reflexões.

IMERSÃO

Compreender profundamente suas próprias emoções, desejos e necessidades.

IDEAÇÃO

Gerar ideias e possibilidades para novas formas de viver e se expressar.

TESTE E ITERAÇÃO

Avaliar os resultados das experimentações e fazer ajustes contínuos

DEFINIÇÃO

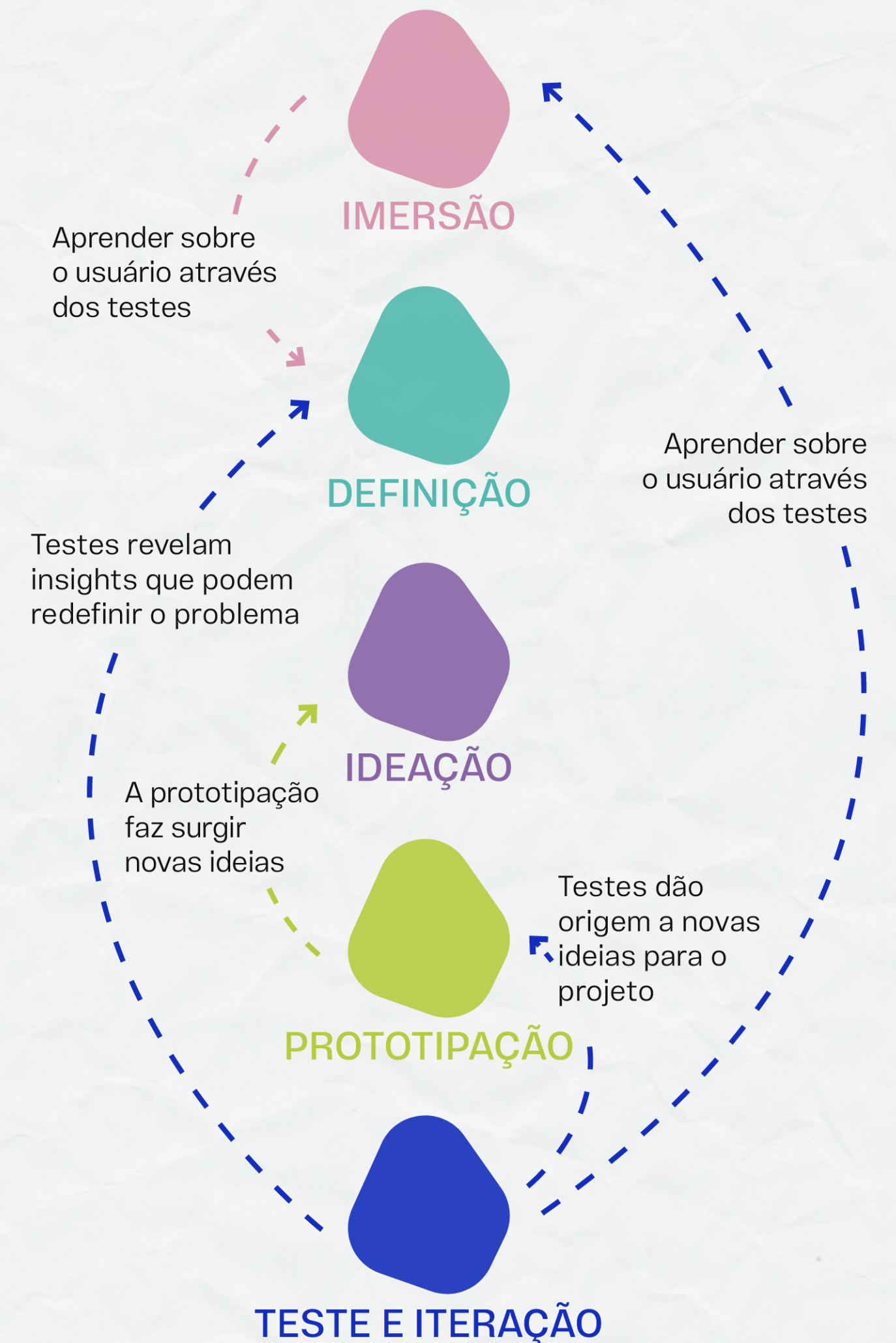
Identificar e articular claramente seus objetivos e desafios pessoais.

PROTOTIPAÇÃO

Experimentar novas atitudes e comportamentos em pequenas escalas.



Base prática e teórica para a criação e desenvolvimento de projetos intrínsecos ao design. Adaptado a partir de Interaction Design Foundation - IxDF.



Processo não-linear e iterativo explorado no Design Thinking. Adaptado a partir de Interaction Design Foundation - IxDF.

Conhecendo a estrutura do Prisma

Um convite para experimentar o design em sua própria jornada de autodescoberta

Assim como um designer escolhe a melhor metodologia que encaixa no seu projeto, queremos oferecer a você uma estrutura que possa ser adaptada à outros métodos que venha a conhecer e se sinta inspirado a usar em seu projeto pessoal.

A construção do Prisma foi guiada pelas fases do processo de design detalhadas no livro “Como se cria: 40 métodos para design de produtos” de Ana Veronica Pazmino. Esse processo é formado tanto pelas etapas específicas, de Planejamento, Análise, Síntese e Criatividade quanto pelas conexões e ações que ocorrem entre elas, ou seja, pelo caminho percorrido e pela concretização das atividades.

A partir de uma visão mais ampla de cada etapa, evita-se limitar apenas às ferramentas contidas nesta publicação. Dessa forma, fica mais fácil entender como adaptar outros métodos ou até combinar o que foi apresentado com diferentes abordagens criativas.

Conjunto
PRISMA



PLANEJAMENTO

Estabelecendo a Base.

Envolve definir objetivos claros e identificar necessidades para ordenar as ações.

ANÁLISE

Investigação Profunda e Reflexão.

Investigar e entender o problema a ser solucionado ou às necessidades a serem atendidas.

SÍNTESE

Integração e Tomada de Decisões.

Complementa a análise a partir da organização e interpretação dos dados para gerar ideias e soluções criativas.

CRIATIVIDADE

Inovação e Criação.

Fase central, na qual são aplicadas tarefas das fases anteriores para criar ou descobrir uma solução.

E agora? Teste e Iteração

Avaliar os resultados das experimentações para fazer ajustes contínuos.

OK!

Estrutura do Prisma adaptada a partir do livro Como se Cria para propor etapas para o processo de desenvolvimento pessoal.

Vamos explorar em detalhes cada uma das fases mencionadas para saber quando e como aplicá-las.

Planejamento

Inicia a definição do problema, os objetivos e o caminho a ser seguido, estabelecendo um conjunto coordenado de ações. É fundamental para organizar as informações sobre o problema ou necessidade, reduzir surpresas ao longo do processo e garantir um resultado eficiente. Essa fase exige uma visão estratégica e tática, estabelecendo objetivos, estratégias e alocando recursos humanos e tecnológicos de forma eficaz.

No autoconhecimento

No contexto do autoconhecimento, se refere ao estabelecimento de metas claras e à identificação das áreas da vida que precisam de atenção. Isso pode envolver reconhecer padrões de comportamento, definir objetivos pessoais, como melhorar relacionamentos ou desenvolver novas habilidades, e criar um plano de ação para alcançar esses objetivos. Planejar ajuda a escolher o caminho a ser seguido, reduzir incertezas e aumentar a confiança para seguir em frente. Assim como no design, um bom planejamento pessoal requer uma visão ampla e estratégica da situação.

Análise

Representa a coleta, investigação e reflexão das informações relevantes para o desenvolvimento de um projeto. Essa fase auxilia na compreensão profunda do problema ou necessidade, através de estudos de viabilidade de aplicação, bem como na escolha das melhores alternativas possíveis. A análise envolve a decomposição das informações para que o designer ou a equipe entenda o contexto completo e tome decisões fundamentadas.

No autoconhecimento

É o momento de introspecção em que você examina experiências passadas, comportamentos, emoções e padrões que moldam sua vida. Ferramentas como diários de reflexão e feedback de amigos ou mentores podem ser utilizados para ajudar a entender melhor suas motivações e áreas de melhoria. Assim como no design, essa fase envolve uma análise crítica e detalhada de informações, ajudando a trazer à tona aspectos internos que precisam ser trabalhados ou desenvolvidos.

Síntese

Complementar à análise, envolve a interpretação e a integração das informações coletadas para tomar decisões coesas. Esse processo dedutivo ajuda a definir prioridades, identificar as necessidades do público-alvo e selecionar as melhores alternativas de design. A síntese auxilia na estruturação do problema e no estabelecimento de abordagens eficazes para o projeto.

No autoconhecimento

Consiste em integrar as descobertas obtidas para formar uma nova compreensão ou perspectiva sobre si mesmo. Este é o momento de juntar todas as informações obtidas, como os pontos fortes e fracos identificados, os padrões de comportamento reconhecidos, e formar uma imagem mais clara e de quem você é e do que deseja alcançar. Técnicas como mapas mentais podem ajudar a organizar essas informações de maneira visual e acessível, facilitando a tomada de decisões sobre o que deve ser priorizado ou modificado.

Criatividade

Ponto central no processo de design, onde todas as informações coletadas e analisadas se aplicam, ou melhor, transformam em soluções criativas. Envolve a capacidade de imaginar novas formas, estruturas ou sistemas que não existiam antes, seja pela invenção (união de elementos de maneira nova) ou descoberta (percepção de algo existente). Esta fase requer que o designer use conhecimentos técnicos e métodos criativos para gerar melhores soluções com facilidade.

No Autoconhecimento

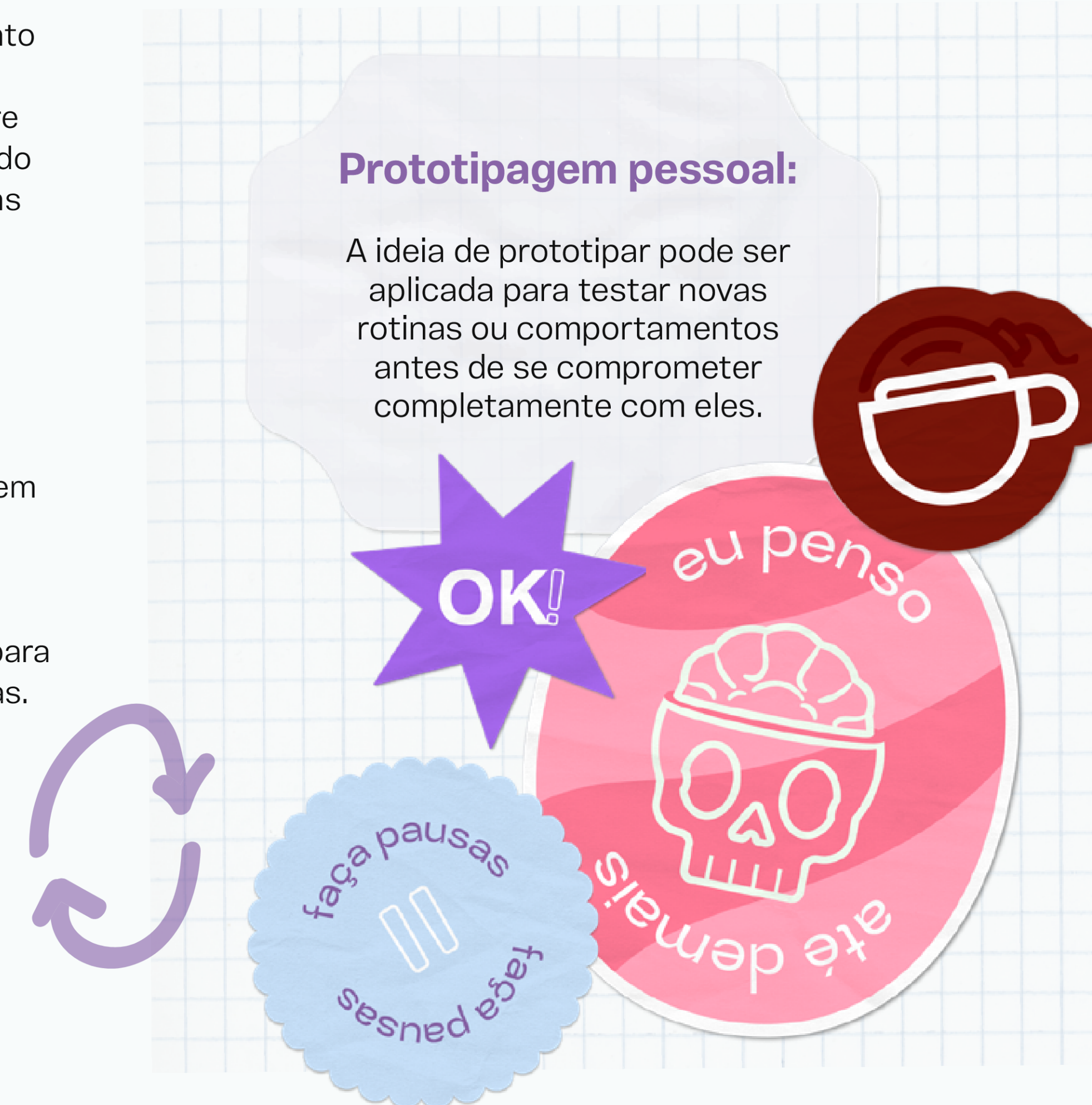
É quando você experimenta novas maneiras de viver, pensar ou agir, baseando-se nos insights das fases anteriores. Aqui, é o momento de colocar em ação, explorar novas formas de expressar, adotar novos hábitos, ou experimentar abordagens diferentes para lidar com desafios pessoais. Ferramentas como brainstorming e de visualização criativa são úteis para testar e adaptar suas ideias à realidade cotidiana. Essa fase é sobre permitir-se ser criativo na busca de soluções que melhorem sua vida.

Iteração e Crescimento Contínuo

O design é um processo iterativo, o que significa que as soluções são continuamente refinadas e melhoradas. O mesmo vale para o desenvolvimento pessoal. À medida que você aplica novas ideias e mudanças em sua vida, é importante refletir sobre o que funciona, ajustar o que não está funcionando e continuar a evoluir. Ferramentas como check-ins regulares e técnicas de feedback podem ajudar a manter o crescimento constante.

Conforme se progride pelas etapas, também é permitido adotar uma abordagem não linear, revisitando diferentes fases do projeto para incorporar novas ideias ou reflexões que promovem aprimoramentos contínuos.

Agora que você está por dentro das etapas do processo de design e autodescoberta, seguimos para o Conjunto Prisma e mais detalhes das ferramentas.



CONJUNTO PRISMA

Como você está de tempo hoje?



Não tenho muito tempo!
Estou inquieto e preciso de respostas rápidas!



Tenho tempo para refletir!
Estou mais reflexivo e posso tirar um tempo para me aprofundar no assunto!



Tenho tempo para criar!
Sinto-me inspirado e estou com tempo para colocar a mão na massa!

Este projeto não pretende fornecer respostas definitivas, mas sim incentivar uma busca ativa e contínua por autodescoberta com o ritmo que se encaixa no seu cotidiano. O processo de entender, explorar e nos reinventarmos de maneira intencional e estratégica leva tempo, por isso as ferramentas foram subdivididas em três grupos.

Nos próximos capítulos, exploraremos cada uma dessas ferramentas em detalhe, proporcionando orientações práticas sobre como utilizá-las.

REQUISITOS DE PROJETOS
Planejamento e Síntese

ANÁLISE FOFA
Planejamento e Análise

MATRIZ DE DECISÃO
Síntese

BRIEFING E ANÁLISE DE PROBLEMA
Planejamento e Síntese

MAPA DE EMPATIA
Análise

MESCRAI OU SCAMPER
Criatividade

MAPA MENTAL + CONCEITUAL
Planejamento, Síntese e Criatividade

DIAGRAMA DE ISHIKAWA
Síntese

PAINEL SEMÂNTICO + VISUAL
Análise, Síntese e Criatividade

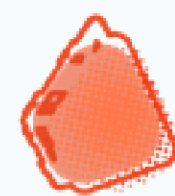


teste
aprenda
repita

INQUIETO

Sabe aquele sentimento de que algo está faltando ou que as coisas poderiam ser diferentes? Essa é a inquietude, o motor que nos faz buscar mais – mais respostas, mais experiências, mais descobertas.

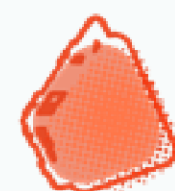
Neste capítulo, vamos explorar como essa vontade de mudança pode ser uma aliada poderosa para o autoconhecimento. Em vez de ver a inquietação como algo negativo, vamos aprender a abraçá-la como uma força que nos impulsiona para frente.



ANÁLISE FOFA Planejamento e Análise

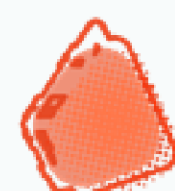


Ajuda a visualizar o contexto do projeto, permitindo que se tomem decisões estratégicas para maximizar pontos fortes e oportunidades, enquanto se minimizam fraquezas e ameaças no planejamento ou nas análises de cenários.



REQUISITOS DE PROJETOS Planejamento e Síntese

Utilizada, principalmente, para síntese após todas as pesquisas coletadas na análise para definir o que é necessário para iniciar e concluir um projeto com sucesso, desde necessidades, expectativas, condições ou capacidades que devem ser atendidas.

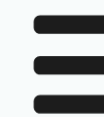


MATRIZ DE DECISÃO Síntese

Auxilia a escolher a melhor opção entre várias alternativas, usado principalmente para decisões complexas, onde há muitos fatores a considerar.



LISTA DE RECOMENDAÇÕES



REFLEXIVO

Todo mundo precisa de um momento para dar uma pausa e pensar sobre a vida, certo? Neste capítulo, vamos falar sobre a importância de parar e refletir – seja olhando para o passado ou planejando o futuro.

A reflexão não precisa ser algo complicado, pode ser tão simples quanto um momento de silêncio no fim do dia ou anotar pensamentos em um caderno. Vamos descobrir juntos como esses momentos de introspecção podem trazer clareza e ajudar a entender quem realmente somos.



BRIEFING E ANÁLISE DE PROBLEMA

Planejamento e Síntese

É o guia estratégico do designer, a partir de uma visão abrangente das informações apresentadas pelo projeto. Sua aplicação vem na fase de planejamento mas se estende a ser ampliado e modificado durante a síntese a partir de novas informações relevantes que surgirem na etapa de análise. São ferramentas usadas ao longo de todo o desenvolvimento.

MAPA DE EMPATIA

Análise

Usado na fase inicial de um projeto, durante o processo de descoberta, oferece clareza sobre o contexto do usuário, o que influencia decisões posteriores em todas as fases do projeto, como ideação e desenvolvimento.

MESCRAI OU SCAMPER

Criatividade

Técnica criativa de brainstorming usada para gerar novas ideias ou melhorar produtos, processos e serviços existentes. SCAMPER é um acrônimo que representa sete ações possíveis para transformar e inovar, aproveitando e transformando o que já existe.

LISTA DE RECOMENDAÇÕES

INSPIRADO

Sentir-se inspirado é como receber um sopro de ar fresco – tudo parece possível, e a motivação aparece de onde menos se espera.

Neste capítulo, vamos explorar maneiras práticas de manter a chama da inspiração acesa no dia a dia. Desde pequenas mudanças na rotina até a busca por novas paixões, vamos descobrir que a inspiração está ao nosso redor, esperando para ser notada e aproveitada.

SOLTE A criatividade!
hora de criar

todo ato de criação é, antes de tudo, um ato de destruição

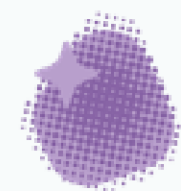
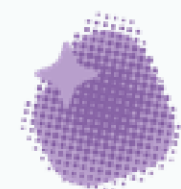


DIAGRAMA DE ISHIKAWA

Síntese

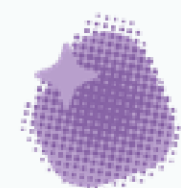
É uma ferramenta de análise utilizada para identificar e visualizar as possíveis causas de um problema ou efeito específico. Além disso, pode auxiliar na organização de Ideias e análise de problemas complexos, o que facilita a identificação de padrões e relações entre causas.



MAPA MENTAL + CONCEITUAL

Planejamento, Síntese e Criatividade

Ambos são ferramentas visuais para organizar informações e facilitar o entendimento. O Mapa Mental foca em explorar ideias de forma livre e criativa, ideal para brainstorming e organização pessoal, enquanto o Conceitual busca estruturar conhecimento de forma lógica e hierárquica, ideal para entender e ensinar conceitos complexos. Vamos usá-los no planejamento e síntese para organizar informações, seguindo a aplicação na criatividade para obter ideias.



PAINEL SEMÂNTICO + VISUAL

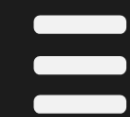
Análise, Síntese e Criatividade

Auxiliam no processo de criação, organização e comunicação de ideias em projetos. O Painel Semântico é focado em explorar e organizar significados, conceitos e ideias relacionados a um tema, ajudando a entender melhor as associações e o contexto semântico, enquanto o Visual reúne elementos visuais que traduzem um conceito desejado, criando uma referência visual clara para o desenvolvimento de projetos criativos.



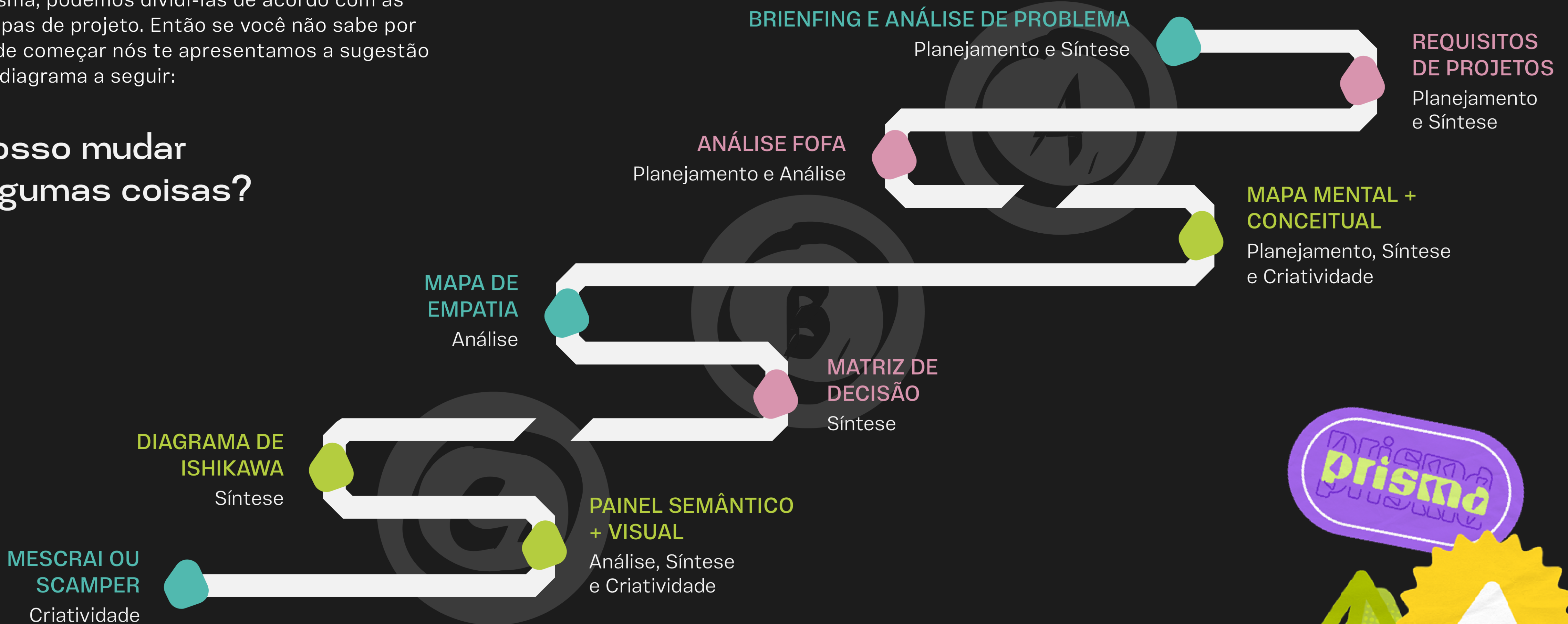
LISTA DE RECOMENDAÇÕES

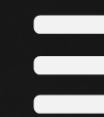




Além da ordem que o conjunto apresenta no Prisma, podemos dividi-las de acordo com as etapas de projeto. Então se você não sabe por onde começar nós te apresentamos a sugestão no diagrama a seguir:

Posso mudar algumas coisas?





SOBRE AS AS FERRAMENTAS

A utilização deste conjunto, por si só, irá ajudá-lo a encontrar boas soluções e novos caminhos. Além disso, é flexível o suficiente para ser utilizado para complementar outras metodologias existentes ou ser apoiado por elas.

Assim, seja criativo e rigoroso na escolha da melhor combinação de métodos - os melhores resultados virão de combinações inesperadas.

Como usar?

Cada uma apresenta seu passo a passo, explicando alguns pontos chave para aproveitar o máximo.

Mas no geral, você vai precisar de:

Essas ferramentas impressas ou digitalizadas, se preferir, você pode visualizar esses modelos para te ajudar a construir o seu próprio espaço de trabalho.

No impresso

Hora de rabiscar. É importante ter canetas, escreva em post-its e adesivos; nos painéis, faça setas, conexões, e outras formas de organizar o raciocínio.

No computador

Você pode usar uma infinidade de ferramentas online que te permitirão trabalhar com os modelos. Assim, conheça as plataforma disponíveis e escolha a que melhor se encaixa.

Posso mudar algumas coisas?

Pode mudar o que você quiser.

Essas ferramentas foram desenvolvidas para ajudar. Então pode modificar o que for necessário para atender melhor o projeto.

O processo criativo é complexo, e essas ferramentas estão aqui para dar o impulso que você precisa para começar a fazer as coisas. Por isso ela não pode ser engeçada e cheia de regras. A mágica acontece durante as associações das informações, e essa habilidade não é oferecida por nenhuma ferramenta.

Use-as da melhor forma possível, mas não se prenda a elas, combinado?

Você pode ver mais em



LISTA DE RECOMENDAÇÕES

p. 32



Você pode ver mais em

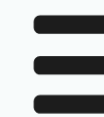


MATERIAIS DO PRISMA



IN QUIE TO





ANÁLISE FOFA

O que é e porque usar?

Imagine um sistema super simples para você entender seu posicionamento no ambiente em que vive. Essa ferramenta relaciona o que está rolando dentro de você com o que acontece ao seu redor. Podemos relacionar os aspectos internos, forças e fraquezas, com aspectos externos, oportunidades e ameaças.

Em inglês, ela é chamada de SWOT, mas a gente pode chamar carinhosamente de FOFA em português. No mundo do design, a análise FOFA é uma ferramenta poderosa para fazer análises de cenário e ajudar no planejamento estratégico, geralmente relacionada a aspectos de competitividade e outras questões mercadológicas (blá, blá, blá).

A ideia não é competir com ninguém, mas sim uma busca constante por superar obstáculos impostos pelo ambiente ou por nós mesmos.

A sigla representa quatro elementos:

Forças

Pontos fortes internos, como habilidades, recursos, ou vantagens;

Oportunidades

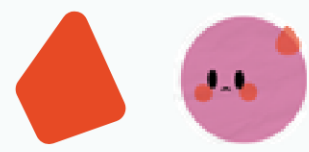
Fatores externos favoráveis que podem ser aproveitados, como mudanças positivas no ambiente externo.

Fraquezas

Pontos fracos internos que podem dificultar o sucesso, como falta de recursos, habilidades ou outras limitações;

Ameaças

Fatores externos desfavoráveis que podem representar riscos, como concorrência, mudanças econômicas, ou regulamentações.



Como usar?

Com essa ferramenta você pode conhecer melhor a si mesmo e sua relação com o ambiente onde vive, a ideia é descobrir como suas condições internas afetam o que está fora e vice-versa.

1. Conheça suas forças

Pense nas coisas em que você é realmente bom. Quais são suas habilidades e talentos? O que você faz melhor do que outras pessoas? Escreva tudo isso - é o momento de brilhar!

2. Reconheça suas fraquezas

Todo mundo tem pontos fracos, então não se preocupe! Pense nas áreas onde você poderia melhorar. O que te desafia? Onde você sente que precisa de mais prática ou desenvolvimento? Anote essas coisas sem medo.

3. Descubra suas oportunidades

Olhe ao redor e veja o que está ao seu alcance. Existem chances de crescer na sua carreira? Oportunidades de aprendizado ou networking? Coisas novas que você quer tentar? Liste essas possibilidades emocionantes!

4. Identifique suas ameaças

Pense nos obstáculos que podem atrapalhar seus planos. Quais são os desafios externos? Existe algo que pode te impedir de alcançar seus objetivos? Reconhecer esses desafios é o primeiro passo para superá-los!

5. Monte seu plano de ação!

Com sua análise pessoal em mãos, comece a planejar como você pode usar suas forças para aproveitar as oportunidades e enfrentar as ameaças. E claro, pense em maneiras de melhorar suas fraquezas!

Formular uma pergunta para cada aspecto da sigla auxilia a visualizar esses quatro pontos para tomar decisões estratégicas.

Análise FOFA

Como usar?

Forças

Forças + Oportunidades (Estratégias Ofensivas)
Aproveitar suas forças para maximizar as oportunidades.

Forças + Oportunidades (Estratégias Ofensivas)
Aproveitar suas forças para maximizar as oportunidades.

Fraquezas + Oportunidades (Desenvolvimento)
Use oportunidades para minimizar suas fraquezas.

Fraquezas + Oportunidades (Estratégias de Desenvolvimento)
Use oportunidades para minimizar ou superar suas fraquezas.

Oportunidades

Fraquezas

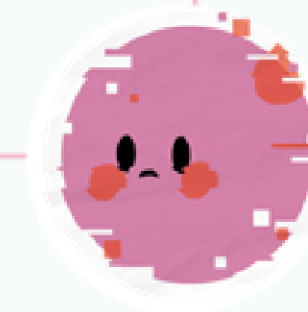
Fraquezas + Ameaças (Estratégias de Mitigação)
Reconheça fraquezas influenciadas pelas ameaças e crie planos para mitigar os riscos.

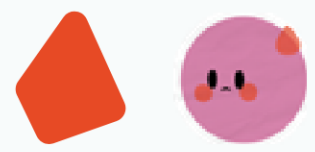
Fraquezas + Ameaças (Estratégias de Mitigação)
Reconheça fraquezas que podem ser exacerbadas pelas ameaças e crie planos para mitigar esses riscos.

Forças + Ameaças (Estratégias de Defesa)
Use suas forças para neutralizar ou se proteger das ameaças.

Forças + Ameaças (Estratégias de Defesa)
Use suas forças para neutralizar ou se proteger das ameaças.

Ameaças





Podemos realizar cruzamentos entre os elementos para gerar estratégias que aproveitem as forças e oportunidades e minimizem fraquezas e ameaças.



Forças

Fraquezas

Forças + Oportunidades (Estratégias Ofensivas)
Aproveitar suas forças para maximizar as oportunidades.

Fraquezas + Ameaças (Estratégias de Mitigação)
Reconheça fraquezas que podem ser exacerbadas pelas ameaças e crie planos para mitigar esses riscos.

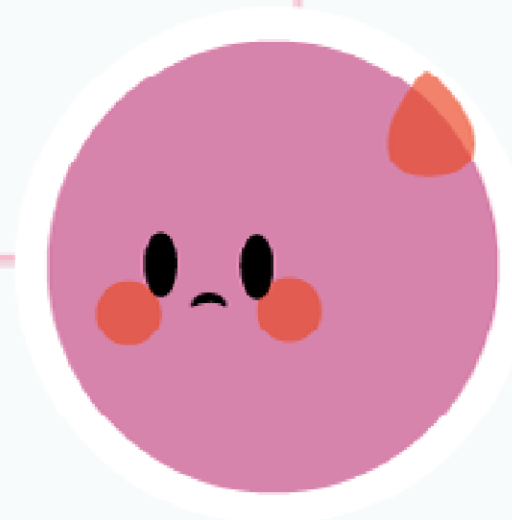
Fraquezas + Oportunidades (Desenvolvimento)
Use oportunidades para minimizar suas fraquezas.

Forças + Ameaças (Estratégias de Defesa)
Use suas forças para neutralizar ou se proteger das ameaças.

Com plete a ferra menta!

Oportunidades

Ameaças



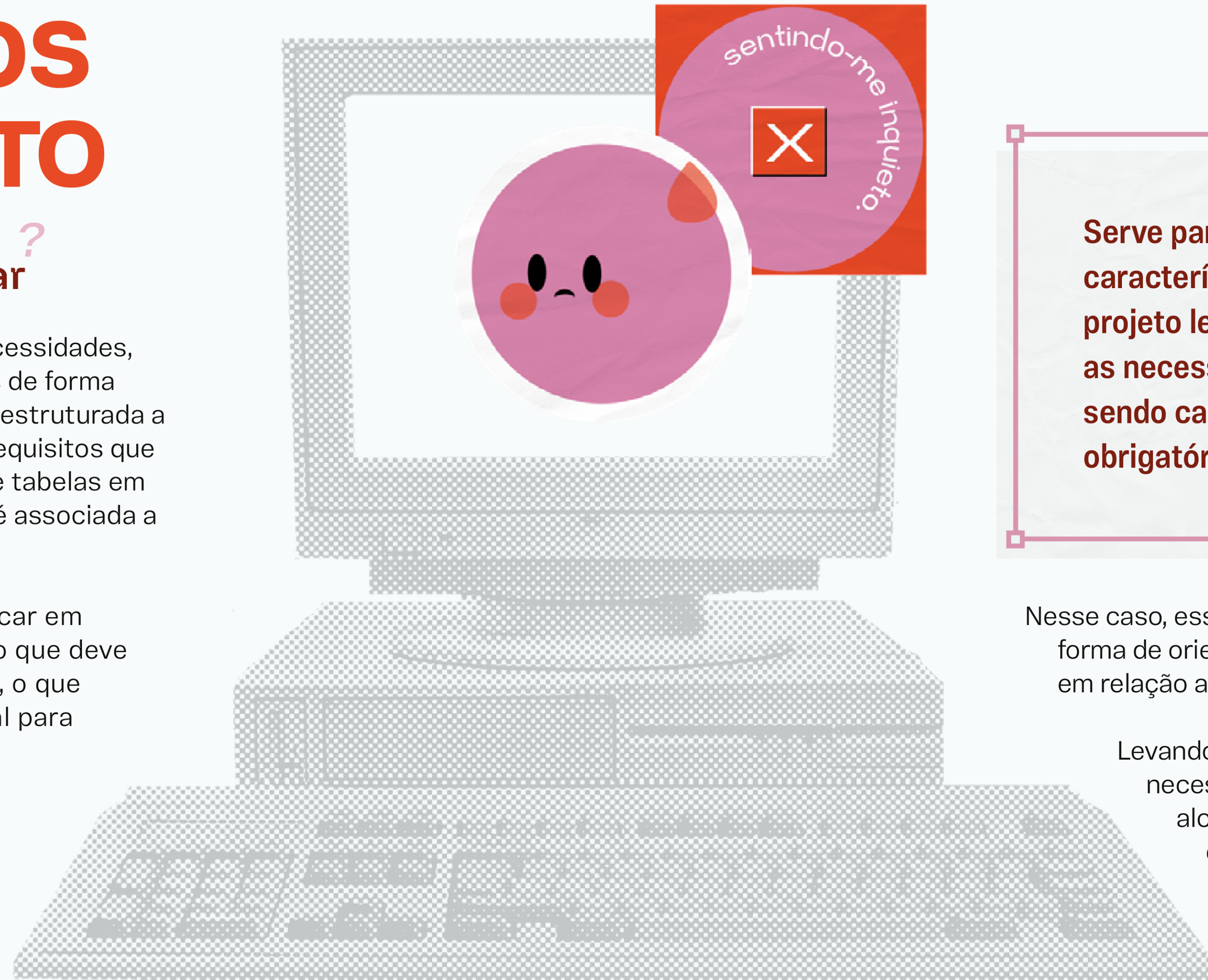


REQUISITOS DE PROJETO

O que é e porque usar?

Vamos te ajudar a comunicar suas necessidades, definir expectativas e priorizar tarefas de forma clara e prática. Essa documentação é estruturada a partir de uma visão quantitativa dos requisitos que podem ser organizados em formato de tabelas em colunas, nas quais cada necessidade é associada a uma meta para que seja mensurável.

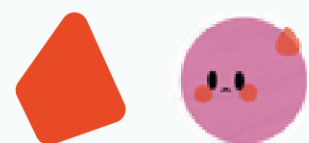
Quais são os pensamentos a se colocar em ordem? Em relação a essa situação o que deve ser feito para resolvê-la? Além disso, o que é desejável mesmo que não essencial para sanar esse requisito?



Serve para identificar quais são as características principais de um projeto levando em consideração as necessidades dos usuário, sendo categorizadas como obrigatórias ou desejáveis.

Nesse caso, esse método pode ser usado como uma forma de orientar o seu processo de conhecimento em relação aos seus objetivos a serem alcançados.

Levando em conta suas próprias necessidades, o que é indispensável para alcançá-las? Você pode definir o objetivo e classificá-lo de acordo com seu nível de importância.



Como usar?

Levando em conta suas próprias necessidades, o que é indispensável para alcançá-las?

1. Conheça suas vontades e desejos

Tire um tempinho para pensar no que você realmente quer na vida. Pense em suas metas, sonhos e objetivos em diferentes áreas da vida, como trabalho, relacionamentos, saúde e hobbies.

2. Coloque tudo no papel

Agora é hora de registrar tudo o que você deseja alcançar. Escreva de forma simples e direta, como se estivesse fazendo uma lista de desejos. Não tenha medo de ser honesto consigo mesmo!

3. Decida o que é mais importante

Dê uma olhada na sua lista e escolha o que é realmente prioritário para você no momento. Pode ser que algumas coisas sejam mais urgentes do que outras, então foque nas que são mais importantes agora.

4. Confira se está na vibe certa

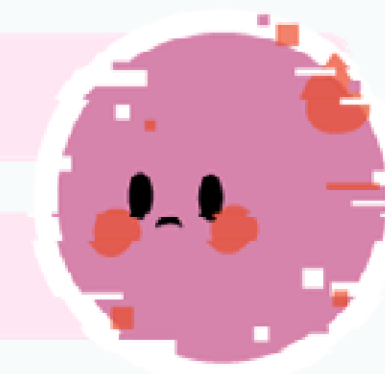
Depois de definir suas metas, dê uma revisada para garantir que elas estejam realmente alinhadas com quem você é e com o que você valoriza na vida. Se algo não parecer certo, não tenha medo de ajustar!

5. Flexibilidade é a chave!

Lembre-se de que está tudo bem mudar de ideia e ajustar suas metas à medida que vamos nos desenvolvendo. Às vezes, nossos interesses e prioridades mudam, e tudo bem se seus objetivos mudarem junto com você!

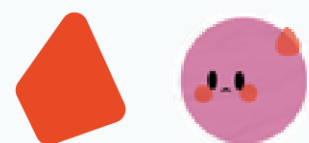


Requisito	Objetivo	Classificação



Requisitos de projetos

Como usar?



Podemos realizar cruzamentos entre os elementos para gerar estratégias que aproveitem as forças e oportunidades e minimizem fraquezas e ameaças.



REQUISITOS DE PROJETOS

Requisito

Objetivo

Classificação

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

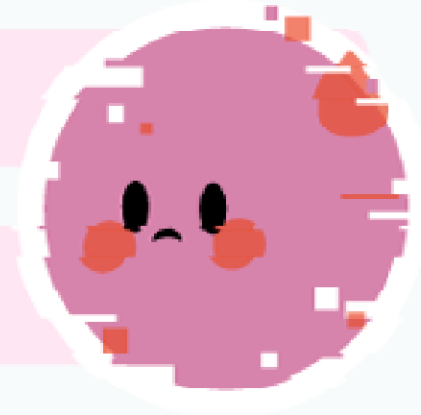
[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

[Empty input field]

Complete a ferramenta!



Modelo e direcionamentos de uso



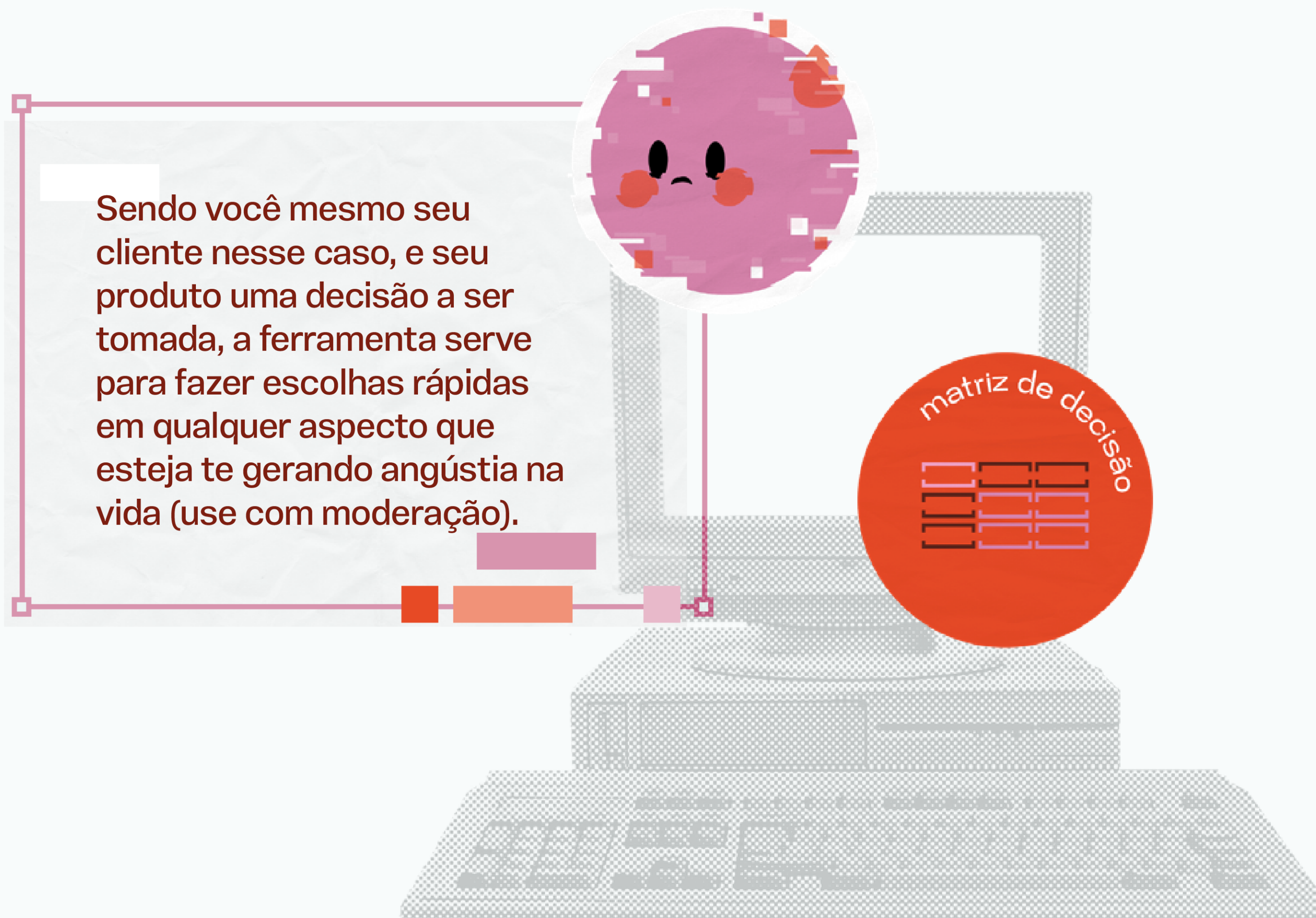
MATRIZ DE DECISÃO

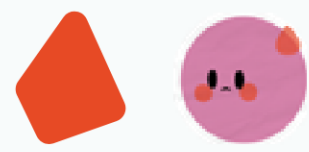
O que é e porque usar?

Uma maneira mais prática de tomar decisões importantes sempre é de grande ajuda e pode te poupar da dor de cabeça na hora de tomar uma iniciativa. A matriz de decisão é essa ferramenta aliada na hora de comparar várias opções e escolher a melhor, de um jeito fácil e visual.

Estamos falando de comparação e escolha baseada em critérios, onde são atribuídas notas através de uma organização geralmente em formato de tabela. Sabemos, essa descrição parece confusa, mas com exemplos será possível a entender melhor.

A ferramenta serve para diminuir rapidamente o número de conceitos ou opções e busca facilitar a escolha da melhor alternativa de solução o que, no design serve para escolher aquelas que melhor servem as necessidades dos clientes.





Como usar?

Para montar sua matriz de decisão, funciona assim:

Primeiramente, você lista suas opções em uma tabela e, ao lado, coloca os critérios que são importantes para você na hora de decidir;

1. Critérios

Os fatores ou atributos importantes que devem ser considerados na decisão. Por exemplo, custo, tempo, qualidade, risco, etc.

2. Pontuação

Cada opção ganha uma nota para cada critério e, no final, somamos tudo para ver qual opção se destaca. Você que escolhe os valores gradativos que quer usar medindo o quanto atende em cada critério específico.

Pesos

Atribuição de importância relativa a cada critério, indicando quais fatores são mais relevantes para a decisão.

3. Alternativa de maior pontuação

Após preencher a matriz com pesos e pontuações, calcula-se uma pontuação total para cada alternativa. A opção com a pontuação mais alta é geralmente considerada a melhor escolha.

As alternativas que tiverem maiores resultados são as maiores e o resto é história. Ou melhor, é o vídeo em sequência explicando como montar a tabela direitinho.

Requisitos <small>Você pode adaptá-los</small>	Alternativa 1 <small>Escreva e avalie!</small>	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4
Requisito 1 <small>Você pode adaptá-los</small>				
Requisito 2				
Requisito 3				
Requisito 4				



Matriz de decisão

Como usar?

Legenda

- ★ Muito pior
- ★★ Pior
- ★★★ Equivalente
- ★★★★ Melhor
- ★★★★★ Muito melhor





MATRIZ DE DECISÃO

SEM PESOS

Requisitos Você pode adaptá-los	Alternativa 1 Escreva e avalie!	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4	Total
Requisito 1 Você pode adaptá-los					
Requisito 2 Você pode adaptá-los					
Requisito 3 Você pode adaptá-los					
Requisito 4					

Legenda

- ★ Muito pior
- ★★ Pior
- ★★★ Equivalente
- ★★★★ Melhor
- ★★★★★ Muito melhor



Referência

Modelo e direcionamentos de uso





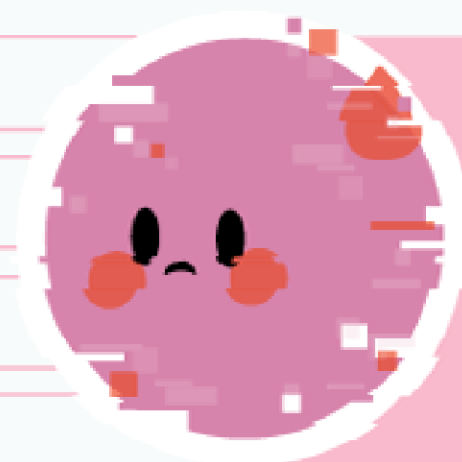
MATRIZ DE DECISÃO

COM PESOS

Requisitos Você pode adaptá-los	Alternativa 1 Escreva e avalie!	Alternativa 2	Alternativa 3	Alternativa 4	Total
Requisito 1 Você pode adaptá-los					
Requisito 2					
Requisito 3					
Requisito 4					

Legenda

- ★ Muito pior
- ★★ Pior
- ★★★ Equivalente
- ★★★★ Melhor
- ★★★★★ Muito melhor



Referência

Modelo e direcionamentos de uso



Sites e Plataformas Online



Google Workspace

Google Docs

Ótimo para escrever diários, planos de ação e reflexões pessoais.

Google Sheets

Útil para criar tabelas de metas, planejar atividades ou monitorar o progresso em projetos pessoais.

Google Slides

Perfeito para criar apresentações visuais de ideias ou planos de desenvolvimento pessoal.

Google Keep

Aplicativo de notas rápido e eficiente para capturar ideias, listas de tarefas e lembretes.

Evernote evernote.com

Aplicativo para captura e organização de notas, ideias e documentos em um único lugar. Ótimo para manter suas reflexões e insights sempre acessíveis.

XMind xmind.net

Software de mapeamento mental que permite criar mapas mentais detalhados e diagramas de pensamento. Ótimo para organizar ideias, planejar projetos e refletir sobre o desenvolvimento pessoal.

Todoist todoist.com

Plataforma de gerenciamento de trabalho que permite organizar e priorizar tarefas, mantendo o foco em projetos de longo prazo.



“Steal Like an Artist” de Austin Kleon

Um guia prático e inspirador que defende que a criatividade não nasce do nada, mas sim da influência e da “arte de roubar” ideias para transformá-las em algo novo. Excelente para quem busca inspiração e formas de nutrir a criatividade.



“Make Time: How to Focus on What Matters Every Day” de Jake Knapp e John Zeratsky

Dos criadores do “Design Sprint”, este livro oferece estratégias de design para a vida diária, ajudando a criar tempo e espaço para as coisas que realmente importam.



“Hábitos atômicos: Um método fácil e comprovado de criar bons hábitos e se livrar dos maus” de James Clear

Embora não seja diretamente sobre design, este livro é um guia para criar hábitos eficazes e transformar pequenas mudanças em grandes resultados. Ajuda a entender como o design de sistemas pessoais pode ser usado para melhorar o autoconhecimento e a produtividade.



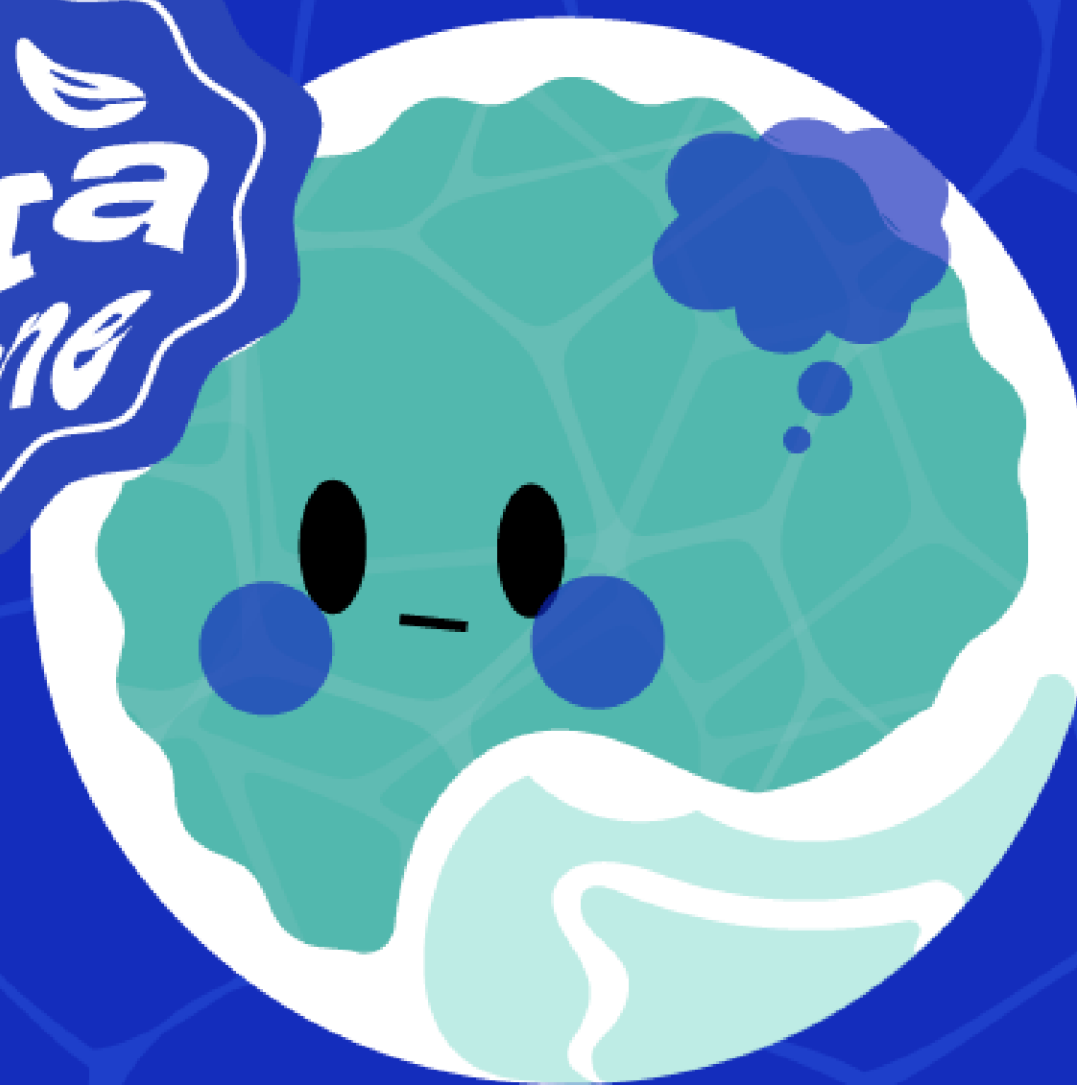
“Side Project Club” Quem são eles?

Uma comunidade que incentiva criativos a desenvolverem projetos paralelos fora de seu trabalho principal. O objetivo é promover a expressão pessoal, a exploração de novas ideias e a construção de portfólios de uma forma divertida e colaborativa.



REFLEXIVO

*pense
reflita
solucione*





BRIEFING + ANÁLISE DE PROBLEMA

O que é e porque usar?

O documento pode ser comparado a um mapa que mostra o caminho que você deve seguir para alcançar o destino desejado, devendo ser abrangente para relatar informações e instruções entendíveis a fim de realizar um serviço ou atividade. Quanto mais organizado e recheado de informações relevantes, mais fácil será de direcionar o que é preciso para o seu problema.

Através da associação dessas duas ferramentas abrimos espaço para que você se aproprie do seu poder analítico. Para conseguir compreender e definir melhor o seu plano aqui, é preciso que você se questione sobre o quebra-cabeça a ser resolvido, sobre suas necessidades e, principalmente, sobre você por si só.

Faça quantas perguntas forem necessárias de acordo com a complexidade da sua questão!



Questione!

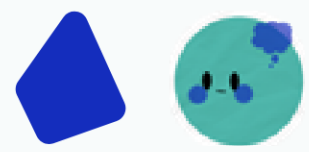
O quê? Como? Por quê? Para quem? Onde? Quando? Como?



O Briefing é um guia claro para o desenvolvimento de soluções que descreve os objetivos, necessidades, expectativas e restrições de um projeto. Sendo usado para definir metas pessoais e explorar áreas de melhoria.

Enquanto, a Análise de Problema é uma etapa para compreender profundamente o problema que se deseja resolver, examinando suas causas e efeitos. Aplicada após o briefing, é usada para traçar planos de ação.

O que é e porque usar



Como usar?

1. Defina o seu objetivo pessoal ou o problema

Pergunte: O que você deseja alcançar em sua vida pessoal ou em seu autodesenvolvimento? Se você está buscando resolver um problema prefira definir-lo de forma objetiva e em termos de qualidade que possa ser destrinchado.

2. Identifique quem você e comece a espinha

Pergunte: Quem é você agora? Quais são suas características, pontos fortes e áreas para melhorar? Quais são as circunstâncias ao seu redor? Quais desafios e oportunidades você enfrenta atualmente? Ou qual as causas do problema em questão?

3. Explore as possíveis soluções

Utilize fatores de causa mais adequados ao dia a dia, ou que se encaixem no seu objetivo. Outra forma é analisar as causas do problema de forma a identificar quais têm maior impacto no seu dia a dia e em seguida, propor soluções para cada uma dessas causas.

5. Estabeleça prazos e prioridades

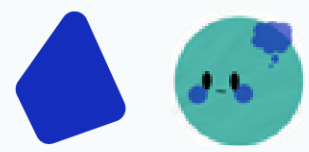
Pergunte: Quais são os prazos e prioridades para suas metas de autoconhecimento? Como você vai medir o progresso? Exemplo: Durante os próximos seis meses, vou me dedicar a práticas de terapia, com check-ins mensais.

Briefing

<p>O que? Formule as perguntas...</p>	<p>Onde?</p>	<p>Questione!</p>
<p>Por que?</p>	<p>Quando?</p>	<p>Objetivo? Quem sou? Forças? Fraquezas? Contexto? Desafios? Oportunidades?</p>
<p>Para quem?</p>	<p>Como?</p>	<p>Mensagem? Prazos? Prioridades?</p>
<p>Análise geral Filtre ideias e desenvolva a solução ou caminho</p>		



Como usar?



Como usar?

A análise de problema pode ser usada para entender desafios pessoais e traçar planos de ação a partir do briefing.

1. Identifique o problema

Qual é o desafio ou problema que você está enfrentando? Seja específico e descreva claramente o que está te incomodando ou dificultando sua vida.

2. Descubra as causas possíveis

Pergunte a si mesmo “por que?” várias vezes até chegar à causa principal do problema. O que está causando esse problema? Quais são os fatores internos e externos que contribuem para isso?

3. Organize as causas em categorias

Separe as causas em categorias como emocionais, contextuais e habilidades, por exemplo. Assim você pode saber como lidar com um agrupamento de questões e otimizar seu desenvolvimento.

4. Pense em soluções!

Faça uma chuva de ideias com todas as possíveis soluções para o problema. Não se preocupe em filtrar as ideias agora, apenas escreva tudo o que vier à mente. Como posso lidar com cada uma dessas causas? O que posso fazer para amenizar o impacto delas? Depois avalie quais são mais viáveis. Quais têm mais chances de resolver o problema? E considere os prós e contras de cada opção.

5. Crie um plano de ação! Hora de tirar do papel...

Pensar num plano detalhado para a solução escolhida é um bom caminho. Defina quais passos você vai dar para enfrentar as causas do problema e monitorar o progresso. Um cronograma é importante para que isso não fique só nas ideias, bem como saber como você vai medir o sucesso.

O que?
Formule as perguntas...

Onde?

Por que?

Quando?

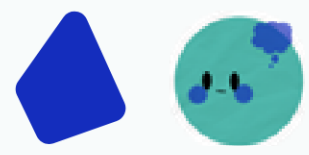
Para quem?

Como?

Análise geral
Filtre ideias e desenvolva a solução ou caminho

Questione!	Soluções?	
Problema?	Ações?	Agora é só
Causas?	Mudanças?	anotar as suas
Emoções?	Resultado?	respostas.
Contexto?		





BRIEFING

ANÁLISE DE PROBLEMA



O que?
Formule as perguntas...

Onde?

Análise geral
Filtre ideias e desenvolva a solução ou caminho

Por que?

Quando?

Para quem?

Como?

Modelo e direcionamentos de uso





MAPA DE EMPATIA

O que é e porque usar?

Consiste em esquemas visuais que ajudam a compreender melhor o contexto, o comportamento e as necessidades do usuário, explorando questões emocionais como pensamentos, anseios, influências e ações. Isso permite identificar oportunidades para o projeto, levando em conta que diferentes autores propõem questionamentos diversos para cada caso e quadrante.

O que buscamos fazer aqui é se colocar na posição de usuário e seu próprio projeto pessoal de realização, dessa maneira você poderá compreender melhor seus problemas e da realidade para a qual se está projetando.

Assim, criar soluções através dessa ferramenta é olhar para suas experiências, para entender seus comportamentos e como o ambiente age sobre eles.



O mapa é dividido em seções que respondem a perguntas como:

O que a pessoa vê?

Ambiente, influências, o que está ao redor.

O que a pessoa ouve?

Amigos, mídia, opiniões externas.

O que a pessoa pensa e sente?

Emoções, motivações, preocupações.

O que a pessoa diz e faz?

Comportamentos, linguagem, atitudes.

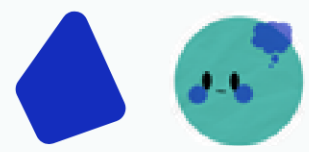
Dores e Ganhos

Desafios enfrentados e o que essa pessoa espera ganhar.



Essa ferramenta ajuda a criar empatia e tomar decisões mais centradas nas necessidades e desejos reais do público-alvo.





Como usar?

Visualizar essas informações é muito importante, por isso crie o layout do seu mapa de empatia!

Comece esboçando um círculo no centro e divida a página em seis partes: **O que eu vejo**, **O que eu ouço**, **O que eu penso e sinto**, **O que eu digo e faço**, **Dores** e **Ganhos**.



Mapa de empatia

1. O que eu vejo?

Como é o meu ambiente ao redor? O que está acontecendo ao meu redor que impacta a maneira como me sinto e ajo?
Responda com base nas suas experiências visuais e de ambiente. Pense em sua vida familiar, ambiente de trabalho, amigos, etc.

2. O que eu ouço?

O que estou ouvindo dos outros? Que tipo de feedback, opiniões ou influências chegam a mim de forma regular? Liste tanto o que você ouve diretamente das pessoas mais próximas quanto influências indiretas, como redes sociais ou notícias.

3. O que eu penso e sinto?

Quais são os meus pensamentos e emoções mais frequentes? O que realmente está me incomodando ou motivando?
Aqui você reflete sobre suas preocupações internas, sonhos, frustrações e medos.



4. O que eu digo e faço?

Como estou me expressando para os outros? Quais são meus comportamentos visíveis? Reflita sobre suas palavras, suas ações diárias, e como isso se alinha ou não com seus sentimentos internos.

5. Dores

Quais são minhas principais frustrações, desafios ou obstáculos? O que está me causando estresse ou sofrimento?
Liste tudo aquilo que está pesando em você, seja no campo emocional, físico, ou mental.

6. Ganhos

O que me traz satisfação, felicidade ou realizações? O que estou buscando alcançar?
Pense em seus desejos, metas e fontes de motivação que carregam significado.



Como usar?

[...] Analise as Conexões

Após preencher todas as seções, observe como as diferentes áreas se conectam. Como o que você ouve afeta o que você pensa e sente? Suas dores estão relacionadas ao que você vê ou ouve?

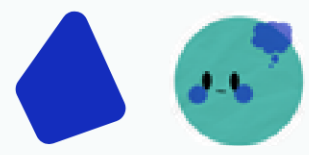
Identifique padrões ou contrastes entre o que você pensa, sente, faz e como isso se alinha ou entra em conflito.

☑ Reflexão e Ação

Agora que você tem uma visão mais clara de si mesmo, reflita sobre o que você pode fazer para melhorar seu bem-estar. Quais áreas posso trabalhar para sentir mais alinhamento e equilíbrio? Use as informações do mapa para tomar decisões práticas.

🔄 Revise Regularmente

O mapa não é estático. Ao longo do tempo, suas percepções e sentimentos podem mudar. Revise esse exercício periodicamente para ver como você está evoluindo e onde novas áreas de crescimento podem surgir.



Quem é a pessoa?

OBJETIVO

O que precisa FAZER?

Pense em seus desejos, metas e fontes de motivação que carregam significado.

DORES

Liste tudo aquilo que está pesando em você, seja no campo emocional, físico, ou mental.

O que PENSA e SENTE?

Aqui você reflete sobre suas preocupações internas, sonhos, frustrações e medos.

DESEJOS

Responda com base nas suas experiências visuais e de ambiente. Pense em sua vida familiar, ambiente de trabalho, amigos, etc.

Liste tanto o que você ouve diretamente das pessoas mais próximas quanto influências indiretas, como redes sociais ou notícias.

O que ESCUTA?



O que VÊ?

O que FALA?

Refleta sobre suas palavras, suas ações diárias, e como isso se alinha ou não com seus sentimentos internos.

O que FAZ?

Refleta sobre suas palavras, suas ações diárias, e como isso se alinha ou não com seus sentimentos internos.

**Com
plete
a ferra
menta!**





MESCRAI OU SCAMPER

O que é e porque usar?

Apelidada carinhosamente pelo seu acrônimo abreviado esse arranjo de constatações para possíveis criações ou aprimoramento de soluções preexistentes.

Modificar, eliminar, substituir, combinar, rearranjar, adaptar e inverter elementos é o objetivo para essa ferramenta mas não precisam ser esse número fixo de palavras que guiarão o retrabalho da solução.

Você como designer da sua própria jornada, pode usar dessa técnica heurística para deixar a sua criatividade fluir. É importante utilizar a ferramenta quando já existe uma possível solução que ainda não te satisfaça.

SCAMPER é um acrônimo que representa sete ações possíveis para transformar e inovar:

Substituir

Trocar elementos por outros.

Combinar

Unir diferentes elementos ou ideias.

Adaptar

Modificar ou ajustar algo existente.

Modificar

Mudar partes do produto/processo para melhorar.

Propor outro uso

Usar de uma nova maneira.

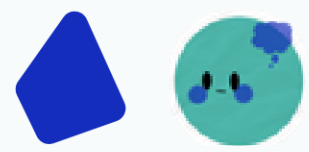
Eliminar

Remover partes que não agregam valor.

Reorganizar

Alterar a ordem ou a estrutura.





Como usar?



Anote as ideias que vão surgindo a partir de questionamentos como: O que posso modificar? O que deve ser eliminado? E daí em diante...

1. Substituir (Mudar)

Pense em algo na sua vida que você poderia substituir por algo melhor. Pode ser um hábito ruim que você quer trocar por um hábito saudável. Por exemplo, substituir assistir TV antes de dormir por ler um livro.

2. Combinar

Olhe para diferentes aspectos da sua vida que você poderia combinar para criar algo novo. Talvez você possa combinar um hobby com uma habilidade que você quer desenvolver. Por exemplo, combinar sua paixão por fotografia com aprender edição de fotos.

3. Adaptar

Pense em algo que você admira em outra pessoa e veja como pode adaptar isso para a sua vida. Por exemplo, se você admira a rotina matinal produtiva de alguém, tente adaptar partes dessa rotina para o seu próprio dia.

4. Modificar

Pegue algo que você já faz e veja como pode modificá-lo para melhorar. Talvez você possa modificar sua rotina de exercícios para torná-la mais divertida ou desafiadora.

5. Propor outro uso

Pense em algo que você já possui ou faz e proponha um novo uso para isso. Talvez um espaço em sua casa possa ser transformado em um canto de leitura ou escritório.

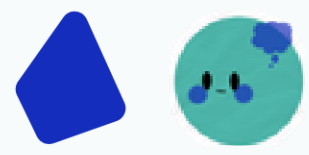
6. Eliminar

Identifique algo na sua vida que não está te ajudando e considere eliminá-lo. Pode ser um hábito, uma atividade ou até mesmo um compromisso que não te traz benefícios.

7. Reorganizar (Inverter)

Pense em algo na sua rotina que você pode reorganizar ou inverter para melhorar sua eficácia. Talvez você possa inverter sua rotina diária, começando com as tarefas mais difíceis primeiro.





Descreva a situação ou tema a ser explorado

Um resumo com palavras-chaves para te ajudar a iniciar a geração de ideias

**Com
plete
a ferra
menta!**

Substituir

Trocar elementos por outros

Combinar

Unir diferentes elementos ou ideias

Adaptar

Modificar ou ajustar algo existente

Modificar

Mudar partes do processo para melhorar

Propor outro uso ou ação

Livrar-se das partes que não agregam valor

Eliminar

Livrar-se das partes que não agregam valor

Reorganizar

Alterar a ordem ou a estrutura



Sites e Plataformas Online

IDEO U ideou.com

Plataforma de cursos online focada em Design Thinking e inovação, com módulos que podem ser aplicados ao autoconhecimento.



Bullet Journal mybulletonline.com

Sistema de organização pessoal que mistura design e planejamento para ajudar a gerenciar tarefas e reflexões diárias.

Notion notion.so

Plataforma de produtividade multifuncional que pode ser usada para criar diários, mapas mentais, dashboards pessoais, bancos de dados e muito mais. Excelente para organizar projetos e acompanhar o desenvolvimento de metas.

MindMeister

Aplicativo de mapeamento mental online que ajuda a organizar ideias e reflexões de maneira visual.

Habitica habitica.com

Aplicativo de gamificação de hábitos que transforma o cumprimento de tarefas e hábitos em um jogo. Uma maneira divertida de criar novos hábitos e manter a motivação durante o projeto.

Aplicativos

Daylio daylio.com

Diário digital que permite rastrear seu humor e atividades diárias.

Insight Timer insighttimer.com

Aplicativo de meditação e mindfulness que ajuda a desenvolver autoconhecimento na rotina.

Trello trello.com

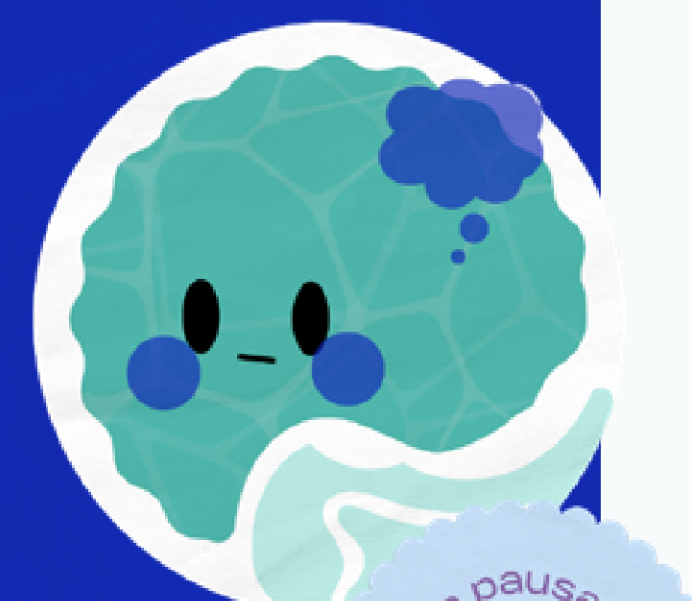
Aplicativo de gestão de projetos que pode ser usado para organizar metas pessoais e planejamento, aplicando princípios de design.

Moodpath moodpath.com

Aplicativo que oferece uma análise de humor e reflexões diárias, ajudando a identificar padrões.

Brain.fm brainfm.com

Aplicativo que usa música e sons para ajudar a focar, relaxar ou dormir, promovendo um ambiente propício para a criatividade e a reflexão.



“Designing Your Life”

de Bill Burnett e Dave Evans

Livro que aplica princípios de design para ajudar leitores a projetar suas vidas e carreiras de forma significativa.

Como o pensamento de design pode nos ajudar a criar uma vida que seja significativa e gratificante? Esse livro pode te ajudar com a pergunta.

INSPIRADO

SOLTE A
criatividade!

hora de criar



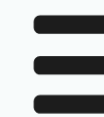


DIAGRAMA DE ISHIKAWA

O que é e porque usar?

Uma ferramenta em formato de espinha de peixe que no design tem por finalidade sintetizar as informações pertinentes ao projeto e resolver problemas.

Formato de espinha de peixe parece algo um pouco esquisito, né? Sabemos. Mas calma tem um motivo para isso, pois o formato permite uma visualização hierárquica para identificar, organizar e analisar as possíveis causas de um problema ou efeito específico.

A ferramenta também é conhecida como **diagrama de causa e efeito**, e para seu autoconhecimento você pode pensar em coisas que precisa melhorar ou resolver na sua vida no momento em ordem de prioridade.

Use o Diagrama de Ishikawa quando você precisar:

- 1. Identificar causas de problemas complexos de forma organizada.
- 2. Analisar processos para identificar pontos de melhoria.

- 3. Visualizar as relações entre causas e seus efeitos.
- 4. Trabalhar colaborativamente com uma equipe para mapear todas as causas possíveis de um problema.

Quando posso usar essa ferramenta?

1. Identificação de Causas de Problemas

Quando você tem um problema ou situação indesejada, mas não sabe exatamente o que está causando. O Diagrama de Ishikawa pode ajudar a organizar e identificar todas as causas potenciais, como falta de planejamento, falhas de comunicação, ou recursos insuficientes.

2. Análise de Processos

Para melhorar a eficiência ou qualidade de um processo temos que entender os fatores que afetam seu desempenho.

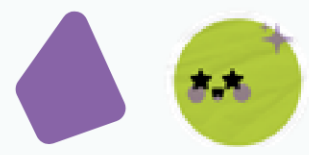


3. Planejamento de Soluções

Quando você precisa visualizar claramente todas as causas de um problema antes de criar um plano de ação, durante a fase de planejamento, o diagrama pode ser utilizado para mapear as possíveis causas de um problema, ajudando a focar nas áreas mais críticas.

4. Solucionar Problemas Complexos

Quando o problema é complexo e envolve muitas variáveis, e você precisa de uma visão estruturada para entender melhor. O diagrama pode ajudar a mapear todos os fatores sem que alguma variável fique de fora.



Como usar?

Quanto mais perto da cabeça do peixe estiver essa questão, maior importância ela deve ter para você. A ferramenta também pode ser usada da perspectiva de um único problema e suas ramificações, como exemplificado melhor em vídeo.

Depois de uma listagem de questões, possíveis resoluções devem ser também listadas, assim você pode enxergá-las de forma mais simplificada.

Caso esteja se sentindo um tanto criativo e disposto no momento da aplicação, painéis também podem ser montados para cada questão representada no diagrama.

1. Identifique o problema principal

Primeiro, escolha um problema ou desafio pessoal que você deseja resolver. Escreva esse problema no “cabeça” do peixe. Pode ser algo como “Procrastinação”, “Falta de exercício”, ou “Estresse”.

2. Determine as categorias principais

Em seguida, identifique as categorias principais que podem estar contribuindo para o problema. Pense nas áreas gerais da sua vida que podem influenciar nessa equação.

3. Liste as causas específicas

Sob cada categoria, identifique causas específicas que contribuem para o problema. Pergunte a si mesmo “por que?” várias vezes para analisar todos os aspectos da situação.

4. Visualize no diagrama

Desenhe uma espinha de peixe com o problema principal na cabeça e as categorias principais como “ossos” maiores que se ramificam da espinha central. Sob cada osso maior, adicione pequenos ossos para cada causa específica que você identificou.

5. Analise e priorize

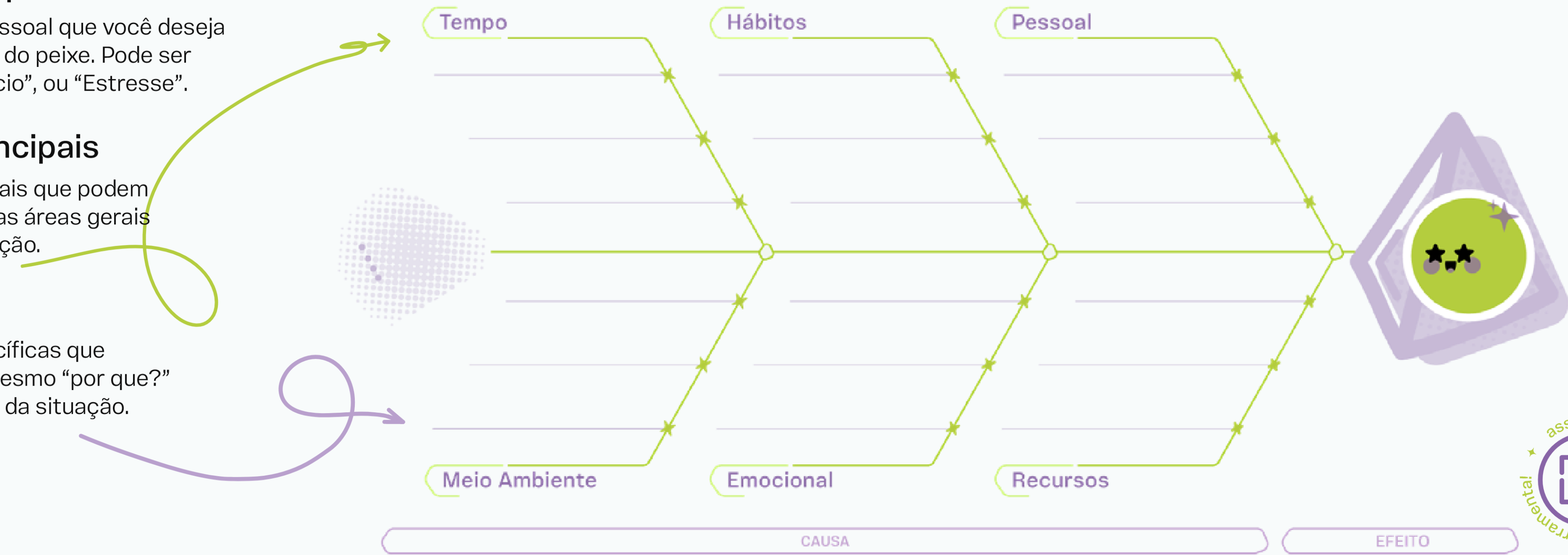
Examine o diagrama completo e identifique quais causas parecem ter o maior impacto no problema principal. Priorize as causas que você deseja abordar primeiro.

6. Crie um plano de ação

Desenvolva estratégias específicas para lidar com as causas prioritárias. Por exemplo, se “Espaço desorganizado” é uma causa principal, você pode criar um plano para organizar seu espaço de trabalho ou “Falta de planejamento”, você pode começar a usar uma agenda ou planner. E por aí vai, podemos elaborar esse plano e combiná-lo com outros que forem surgindo.

Diagrama de Ishikawa

Como usar?



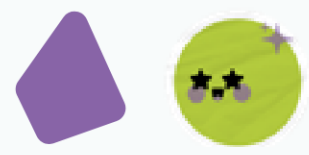


DIAGRAMA DE ISHIKAWA

Exemplos comuns incluem:

Suas atividades diárias e rotina

Tempo

Suas atividades diárias e rotina

Hábitos

Influências de amigos, família, colegas

Pessoal

**Com
plete
a ferra
menta!**

Seu espaço físico, local de trabalho, casa

Meio Ambiente

Fatores físicos, mentais e emocionais

Emocional

Recursos ou ferramentas que você usa

Recursos

CAUSA

EFEITO



Modelo e direcionamentos de uso



Qual seria questão central da sua vida no momento? A partir dela você pode começar a construir seus mapas.



MAPA MENTAL + CONCEITUAL

O que é e porque usar?

Duas ferramentas de visualização que possuem como intuito de organizar ideias e dados. Dentro de um projeto de design, o mapa conceitual permite ter uma visão geral do problema, planejar os objetivos e abrir um leque de imagens mentais através de conceitos, reunindo uma grande quantidade de dados em um só lugar. Já o mapa mental acaba sendo um pouco mais caótico e menos linear, com a possibilidade de serem usadas palavras-chave, cores, imagens, símbolos e figuras que liguem-se umas as outras de alguma forma.

Os dois possuem aplicações um pouquinho diferentes, porém sempre partindo de uma questão central que pode ser uma ideia a ser melhor explorada, uma pergunta ou um simples acontecimento.



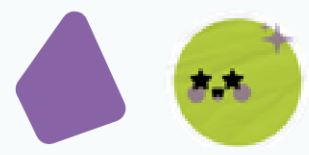
Os dois possuem aplicações um pouquinho diferentes, porém sempre partindo de uma questão central que pode ser uma ideia a ser melhor explorada, uma pergunta ou um simples acontecimento.

Use o **Mapa Mental** quando você precisar explorar ideias de **forma livre, sem uma hierarquia rígida**. Ele é ideal para brainstorming, organização pessoal ou quando você quer criar uma visão geral de um tema.

Organizar pensamentos de maneira não linear e fluida, permitindo conexões livres entre ideias.

O **Mapa Conceitual** funciona para estruturar e organizar **conceitos complexos de forma hierárquica** e mostrar como eles se inter-relacionam. Ideal para ensino, aprendizado ou quando você quer mapear o conhecimento.

Organizar conceitos de maneira hierárquica e lógica, mostrando relações entre eles e explicando a sua ligação.



Como usar?

1. Escolha um tema central

Comece com um tema central que você quer explorar. Pode ser uma meta, um desafio pessoal ou qualquer área da sua vida que você queira entender melhor. Escreva esse tema no centro de uma folha de papel ou no meio de uma tela digital.

2. Crie ramificações principais

Desenhe linhas que saem do tema central, representando categorias principais relacionadas a esse tema. Pense em áreas importantes da sua vida que se conectam com o tema central. Por exemplo, se o tema central é “Bem-estar”, suas ramificações principais podem ser como no exemplo.

3. Adicione sub-ramificações

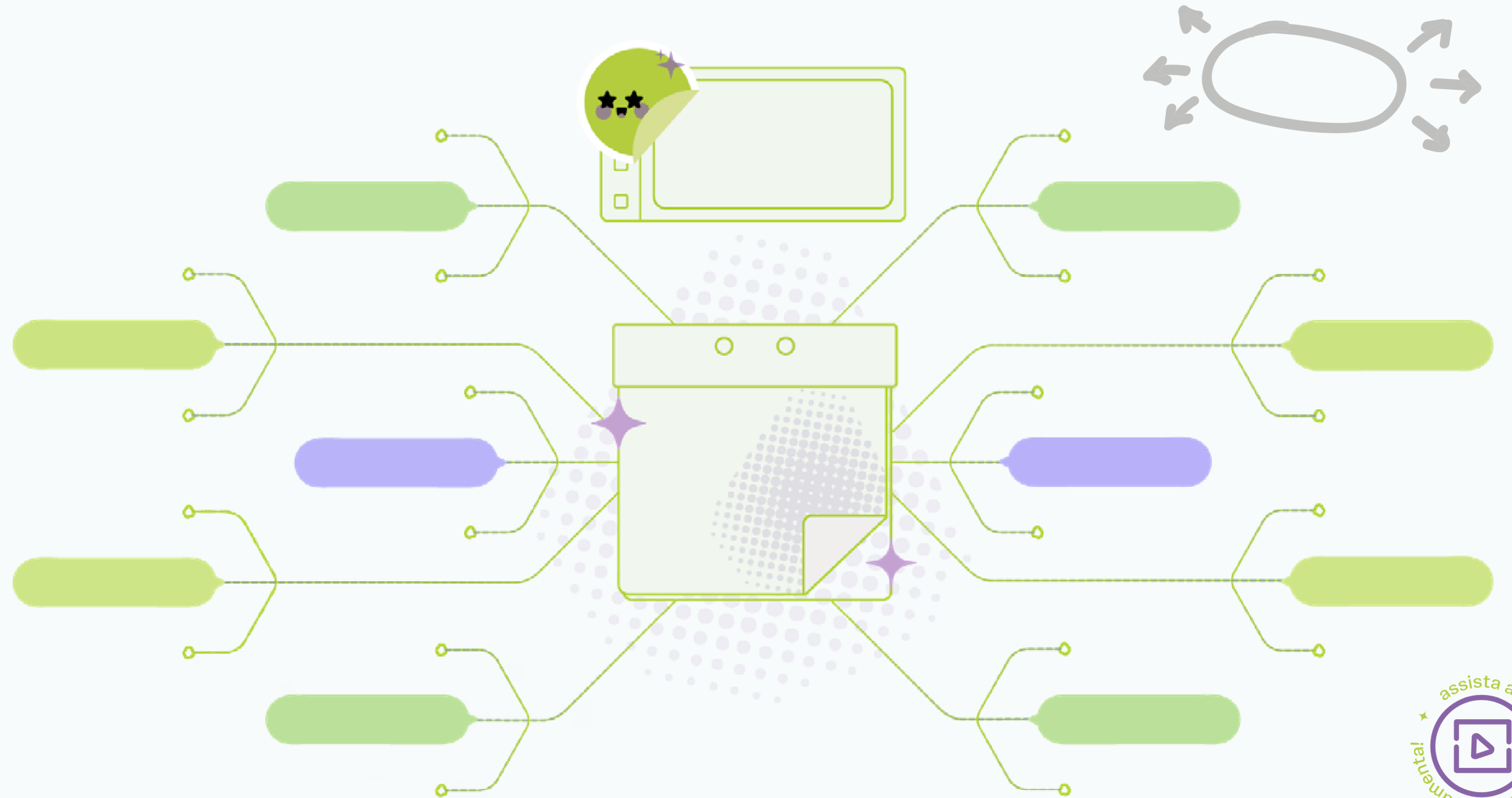
De cada ramificação principal, desenhe linhas menores que representem subcategorias ou detalhes específicos. Por exemplo, sob “Saúde Física”, você pode ter sub-ramificações como “Exercício”, “Dieta” e “Sono”.

4. Detalhe cada sub-ramificação

Continue adicionando detalhes a cada sub-ramificação. Escreva pensamentos, ideias ou ações específicas que você pode tomar. Use cores, imagens e símbolos para tornar o mapa mais visual e interessante.

5. Reveja e refine

Olhe para o seu mapa mental completo e veja se há algo que você pode ajustar ou adicionar. Isso pode ajudar a esclarecer seus pensamentos e dar uma visão geral mais completa de suas metas e desafios.



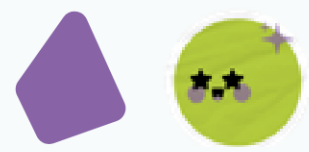
Mapa mental

Como usar?



Sobre as conexões

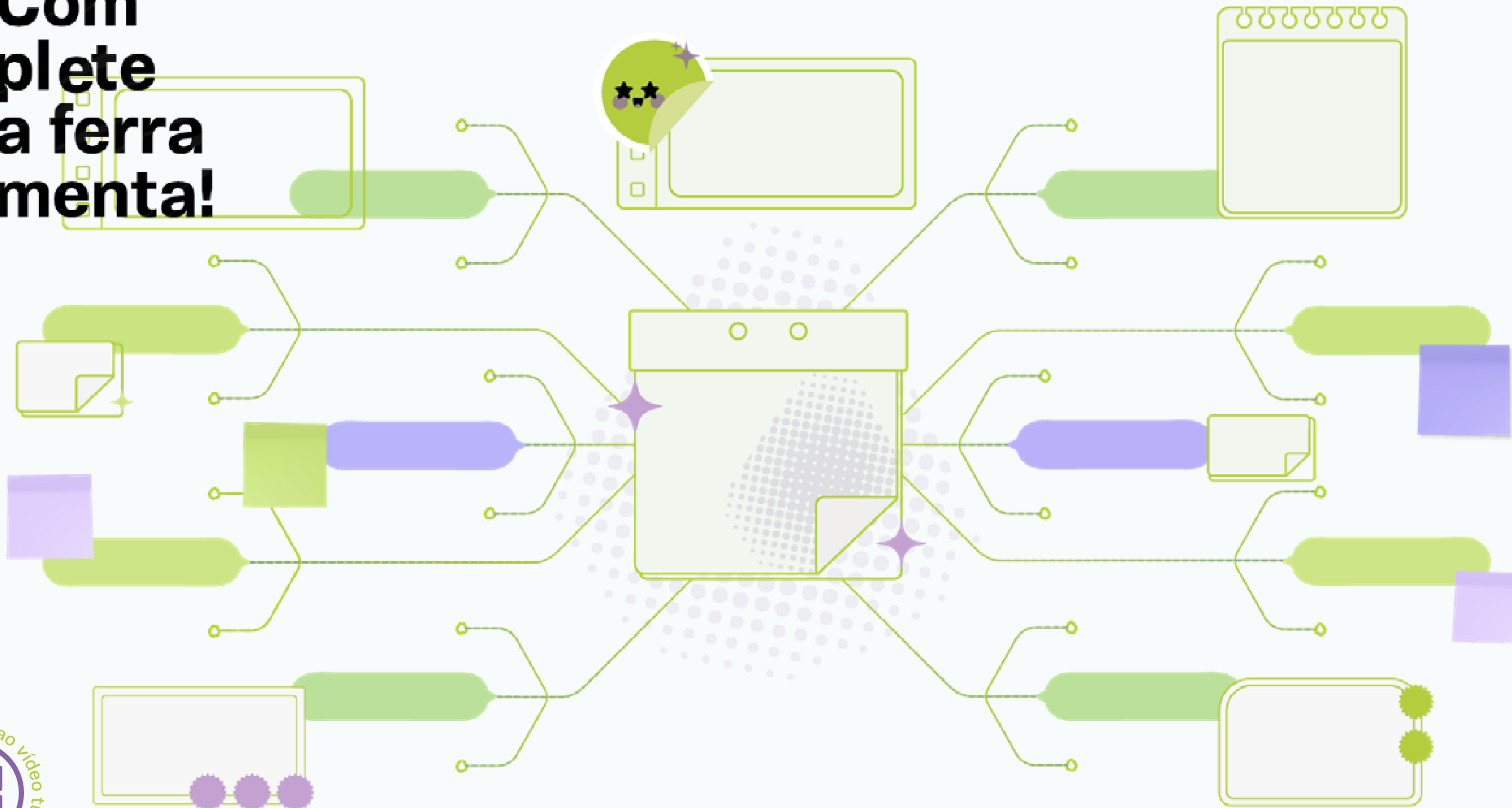
Cada linha ou seta pode ter uma frase de ligação como “contribui para”, “é importante para”, “melhora”, etc.



Com plete a ferra menta!

Como usar?

Mapa conceitual



Como usar?



Sobre as conexões

Cada linha ou seta pode ter uma frase de ligação como “contribui para”, “é importante para”, “melhora”, etc.

1. Defina o conceito central

No centro, começamos com um conceito que você quer explorar. Pode ser um objetivo, um valor pessoal ou um tema importante na sua vida.

2. Identifique conceitos relacionados

Ao redor do conceito central, escreva outros conceitos que estão diretamente relacionados a ele. Conecte esses conceitos ao conceito central com linhas ou setas. Por exemplo, se o conceito central é “Desenvolvimento Pessoal”, os conceitos relacionados podem ser “Educação”, “Habilidades”, “Autoestima” e “Saúde”.

3. Desenvolva as conexões

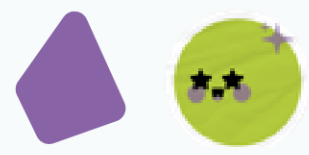
Para cada conceito relacionado, identifique e escreva sub-conceitos que ajudam a explicar ou detalhar o conceito principal. Conecte esses sub-conceitos aos seus conceitos relacionados com linhas ou setas.

4. Adicione frases de ligação

Entre as linhas de conexão, adicione frases que expliquem a relação entre os conceitos. Isso ajuda a clarificar como os conceitos se conectam e se influenciam mutuamente.

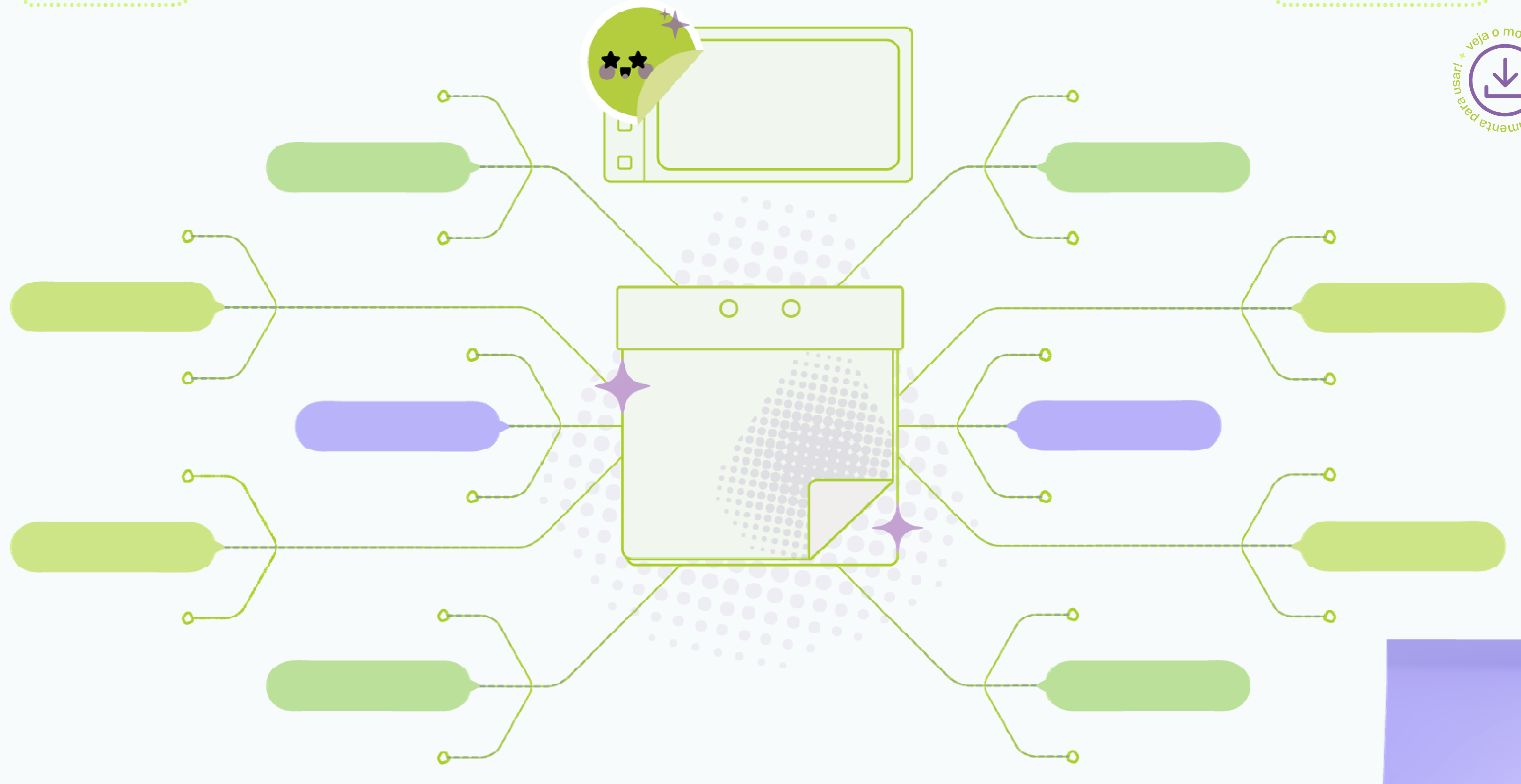
5. Reveja e ajuste

Entre as linhas de conexão, adicione frases que expliquem a relação entre os conceitos. Isso ajuda a clarificar como os conceitos se conectam e se influenciam mutuamente.



MAPA MENTAL

MAPA CONCEITUAL





PAINEL SEMÂNTICO + PAINEL VISUAL

O que é e porque usar?

Aqui apresentamos uma dobradinha, duas ferramentas em uma, estando as duas relacionadas a visualização através de imagens e textos, também podemos chamar essas duas em conjunto de moodboard.

Para um projeto de design, é importante a definição correta do público-alvo do que será criado, ou seja, o grupo de consumidores e usuários com homogeneidade de preferências e características para condensar essas informações, existe o painel semântico do público alvo.

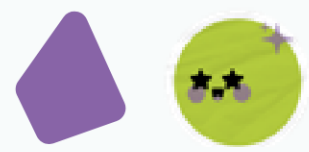
O painel visual aplicado a um produto de design, por sua vez, serve para identificação de elementos estéticos juntando em um painel imagens de diversos objetos que possuem o mesmo significado do produto em desenvolvimento.



Ambos os painéis são usados para organizar referências visuais e conceitos, mas têm finalidades diferentes. O **Painel Semântico** foca no significado e no conceito das imagens, enquanto o **Painel Visual** é mais estético e visualmente orientado. Veja quando usar cada um:

O **Painel Semântico** quando você quiser explorar conceitos, ideias e emoções que deseja transmitir em um projeto. Ele ajuda a criar um significado simbólico por trás das imagens. Os conceitos abstratos e ideias se associam a imagens e palavras que refletem o tema central, os sentimentos e o tom que você quer comunicar.

O **Painel Visual** use quando o foco for estético, ou seja, para coletar referências visuais que representem a aparência, as cores, e o estilo de um projeto. Organiza elementos visuais como cores, texturas, formas, e estilos que irão influenciar.



Como usar?

Nesse momento você assume os papéis de designer, produto e público alvo, buscando por imagens que você acreditam que te representam incluindo lugares que você frequenta, marcas que consome, coisas que faz no dia a dia e etc.

Também é possível adicionar no seu painel questões mais abstratas como imagens que representem o que você sente com frequência ou que você se identifica de alguma forma.

Tudo vai depender de que aspectos de você mesmo você quer conhecer melhor no momento da construção do painel.

1. Escolha um tema central

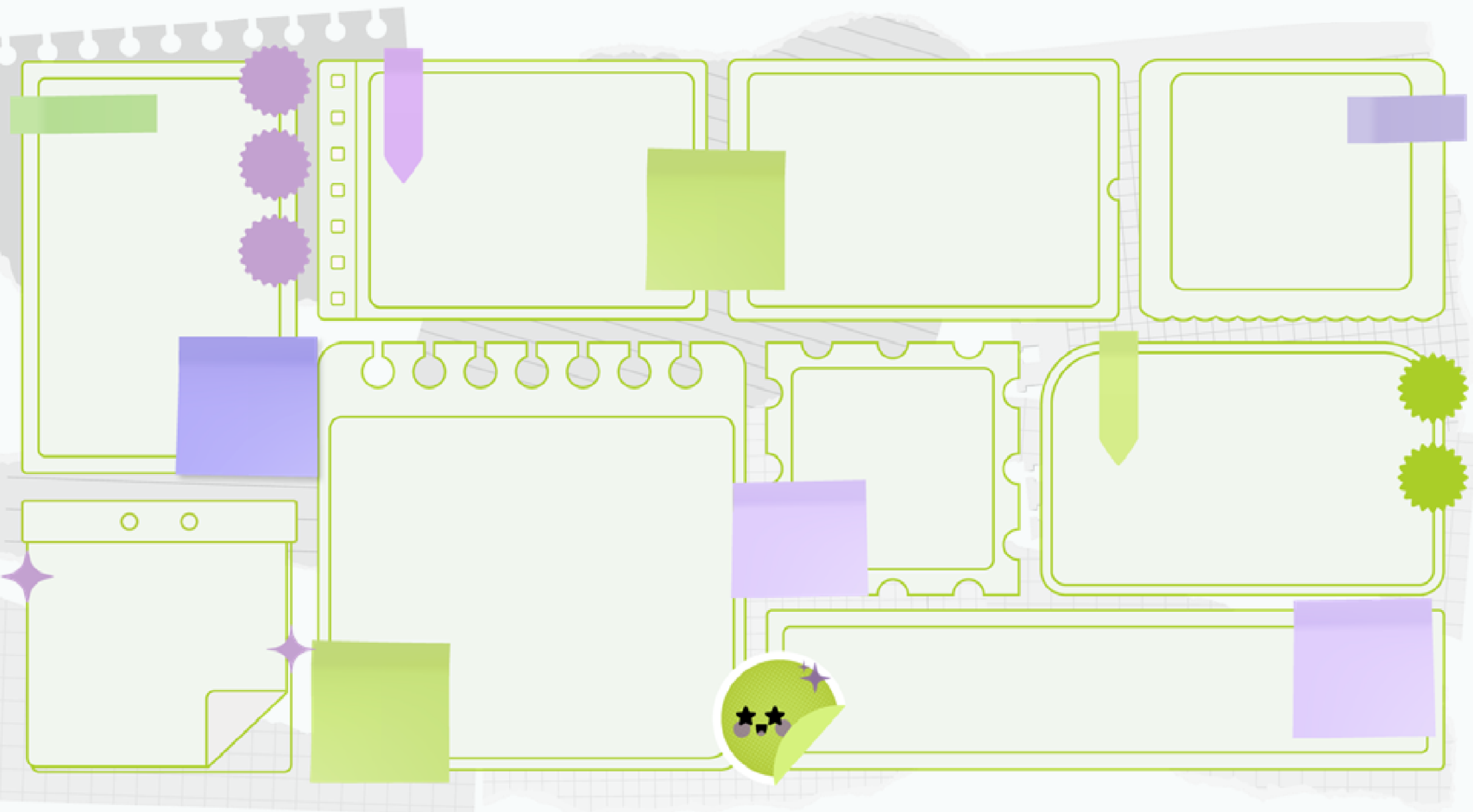
Defina o tema que você quer explorar de forma mais detalhada. Pode ser um conceito abstrato como “Felicidade”, “Sucesso” ou “Propósito de Vida”.

2. Liste palavras associadas

Escreva uma lista de palavras que você associa com o tema central. Pense em sinônimos, adjetivos, substantivos e até verbos que estão ligados ao conceito principal.

3. Organize as palavras em categorias

Agrupe essas palavras em categorias que fazem sentido para você. Isso pode ajudar a estruturar seu pensamento e ver diferentes aspectos do tema central.



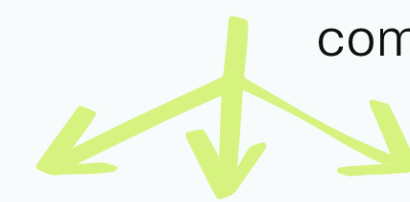
Painel semântico

Como usar?

O painel semântico é formado por palavras, imagens, e símbolos que se relacionam a uma ideia principal. Ele serve para explorar o conteúdo emocional, conceitual e simbólico.

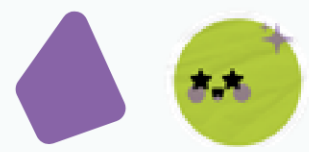
4. Crie relações entre as palavras

Desenhe linhas ou setas entre as palavras para mostrar como elas estão conectadas. Adicione frases de ligação para explicar essas conexões, como “contribui para”, “leva a”, “é parte de”.



5. Adicione visualizações

Para tornar o painel semântico mais interessante, adicione ícones, pequenos desenhos ou até cores diferentes para destacar categorias e conexões importantes.



Como usar?

Nesse momento você assume os papéis de designer, produto e público alvo, buscando por imagens que você acreditam que te representam incluindo lugares que você frequenta, marcas que consome, coisas que faz no dia a dia e etc.

Também é possível adicionar no seu painel questões mais abstratas como imagens que representem o que você sente com frequência ou que você se identifica de alguma forma.

Tudo vai depender de que aspectos de você mesmo você quer conhecer melhor no momento da construção do painel.

1. Escolha um tema central

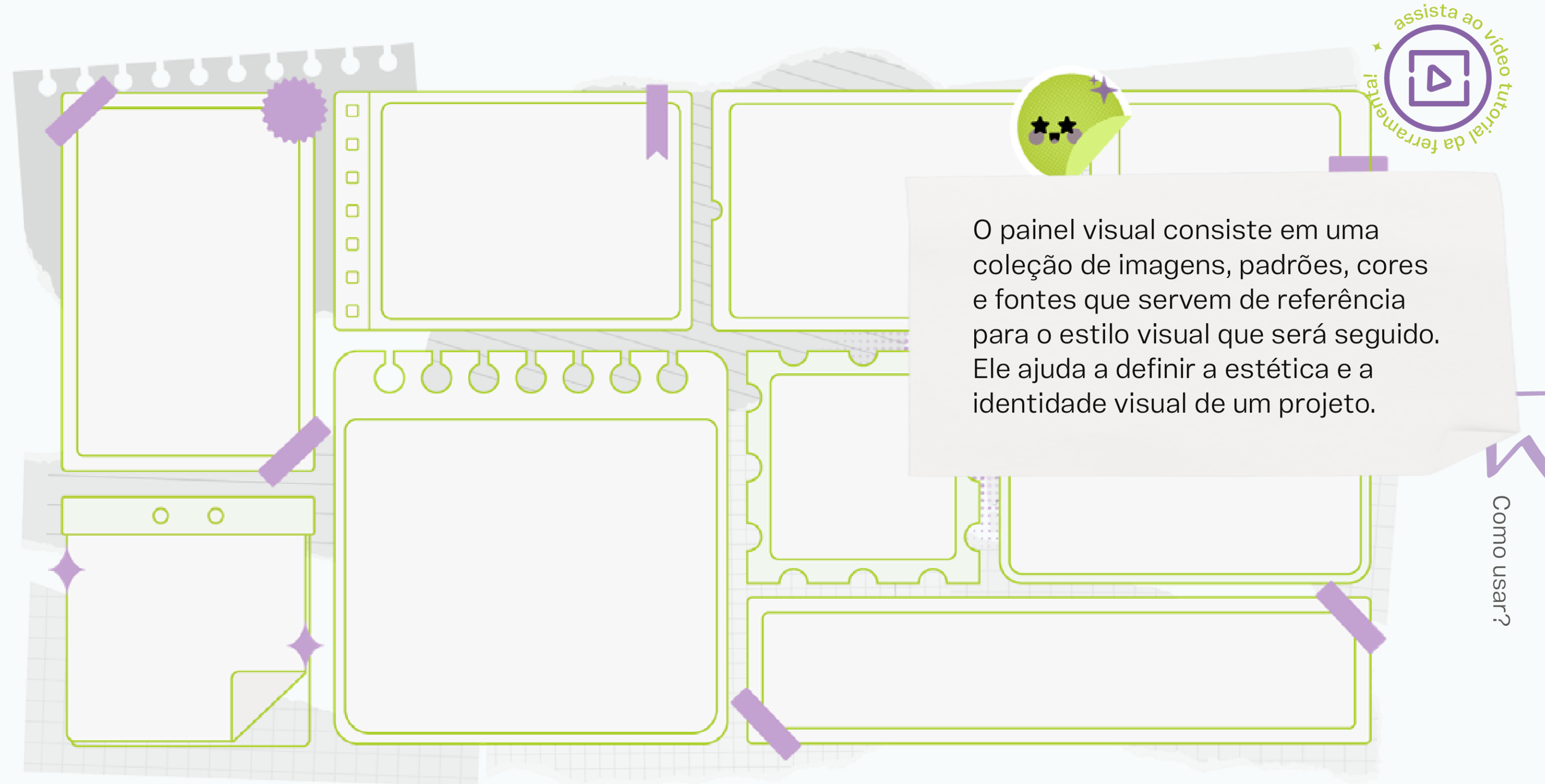
Decida sobre o que você quer criar um painel visual. Pode ser um objetivo de vida, um sonho que você quer realizar, um projeto pessoal, ou até mesmo a visão do seu futuro ideal.

2. Colete imagens inspiradoras

Reúna imagens, fotos, ilustrações e símbolos que representem seu tema central. Essas imagens devem inspirar você e refletir seus desejos, metas e aspirações. Você pode encontrar essas imagens em revistas, online, ou até desenhar as suas próprias.

3. Organize seu painel

Em uma folha de cartolina, um quadro de cortiça, ou digitalmente (usando ferramentas como Pinterest ou Canva), organize suas imagens de maneira que faça sentido para você. Crie uma composição visual que seja atraente e motivadora.



Painel visual

Como usar?

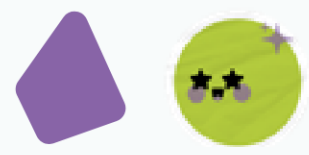
4. Adicione palavras-chave e frases

Junto com as imagens, adicione palavras-chave, frases motivacionais, citações e até mesmo pequenos textos que reforcem suas metas e valores. Isso ajuda a conectar as imagens aos seus objetivos.



5. Exiba seu painel em um lugar visível

Coloque seu painel visual em um local onde você possa vê-lo diariamente. Isso mantém suas metas e inspirações sempre presentes na sua mente e te motiva a agir em direção a elas.



PAINEL SEMÂNTICO

PAINEL VISUAL

The image displays a variety of note-taking templates. On the left, there's a spiral-bound notebook with a green header and a purple box. Next to it is a purple sticky note with three circular patterns. In the center, there's a large notebook with a purple tab and a green sticky note. To the right, there's a purple sticky note with a rectangular box. Below these, there's a purple sticky note with a scalloped edge and a green sticky note with a pointed bottom. In the bottom left, there's a purple sticky note with a window-like border and a purple star. In the bottom center, there's a green sticky note with a purple star and a purple star. In the bottom right, there's a purple sticky note with a rectangular box. The text 'Com plete a ferra menta!' is written in a stylized font across the bottom center.

Com plete a ferra menta!

Modelo e direcionamentos de uso

Ferramentas e Recursos Práticos

Design Sprint Kit designsprintkit.withgoogle.com

Guia para realizar sprints de design, uma metodologia que pode ser adaptada para resolver questões pessoais complexas.

Boardmix boardmix.com

Plataforma de diagramas que permite criar fluxos de processos, úteis para mapear e entender questões pessoais e comportamentais.

Canva canva.com

Ferramenta de design gráfico fácil de usar para criar materiais visuais, como painéis de visão, infográficos, planners e diários visuais. É útil para qualquer pessoa que queira criar conteúdo visualmente atraente sem precisar de habilidades avançadas de design.

Figma figma.com

Plataforma de design colaborativo usada para criar wireframes, protótipos, e layouts de interface. Pode ser usada por indivíduos e equipes para planejar projetos ou até mesmo criar mapas mentais e fluxos de ideias.

Mural mural.co

Plataforma colaborativa de quadros brancos digitais que facilita brainstorming, mapeamento de jornadas e colaboração remota. Muito útil para equipes e indivíduos que buscam explorar novas ideias e encontrar soluções criativas.

Obsidian obsidian.md

Ferramenta de gerenciamento de conhecimento pessoal que permite criar e interligar notas para construir um segundo cérebro digital. Ideal para quem gosta de explorar ideias complexas e conectar diferentes áreas de conhecimento.



"The Art of Innovation" de Tom Kelley

Aborda a criatividade e a inovação de forma prática, com aplicações que vão além do design de produtos.



"Creative Confidence" de Tom Kelley e David Kelley

Explora como usar a criatividade de forma confiante na vida pessoal e profissional.



FICHA DE RECOMENDAÇÕES



"DESIGN KIT" designkit.org
por [IDEO.org](https://www.ideo.com)



Plataforma criada pela IDEO, voltada para ensinar e compartilhar ferramentas do Design Thinking. O site oferece recursos como guias, métodos e histórias que ajudam em abordagens criativas para resolver problemas de forma colaborativa e inovadora. Ele é ideal para quem quer aprender a aplicar o Design Thinking em diferentes contextos, promovendo soluções centradas no ser humano. É possível fazer download da versão do material em português.



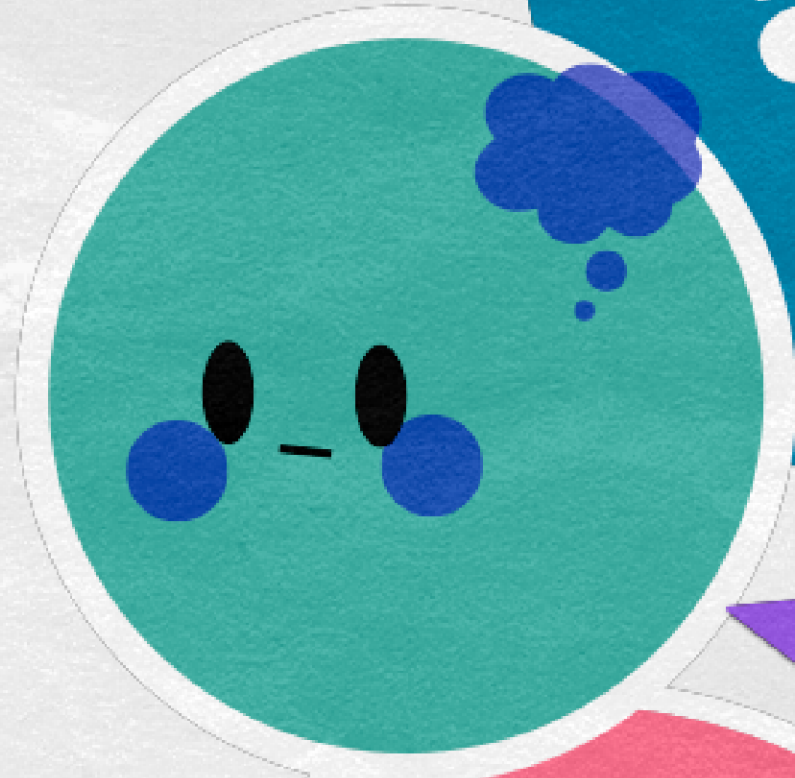
"The Designer's Toolkit for Tackling Tough Problems" [ideo.com](https://www.ideo.com)

Exemplo de publicação do blog da IDEO que oferece dicas e conteúdos relevantes sobre design de maneira prática, acessível e didática, facilitando a aplicação direta no dia a dia.



teste
aprenda
repita

IN
QUIE
TO



OK!



Slay

Sketch
IT OUT



Prisma



GLOSSÁRIO

Este glossário foi elaborado para esclarecer os principais termos e conceitos sobre o tema.

A seguir, você encontrará uma lista com as definições que ajudarão a navegar pelo conteúdo de maneira mais informada e contextualizada.

Acabamento

Processos diversos que completam uma peça impressa ou digital.

Apropriação

Incorporação de um elemento ou tema de outro design em um trabalho.

Barreiras

Normas, leis e out

Manutenção dos traços de um design específico em diferentes projetos de design.

Criatividade

Capacidade de gerar ideias inovadoras e originais, fundamental para o desenvolvimento de soluções de design eficazes.

Denotação

Significado primário e literal de uma imagem ou elemento gráfico.

Design versátil

Capacidade de um design evoluir, mudar, se adaptar e funcionar de diferentes maneiras em diferentes contextos.

Design Thinking

Metodologia de resolução de problemas complexos que combina empatia pelo usuário, criatividade na solução de problemas e racionalidade na análise de viabilidade.

Distorção

Fenômeno ótico ou deformação de um formato ou objeto.

Diagrama

Recurso visual que apresenta a relação entre informações e ideias quantitativas e qualitativas diferentes. As técnicas incluem os diagramas de Venn e os gráficos de pizza e de bolha.

Diagrama de Afinidades

Ferramenta usada para organizar grandes quantidades de dados em grupos com base em temas ou padrões comuns, útil para a fase de análise.

Empatia no Design

Habilidade de se colocar no lugar do usuário para compreender profundamente suas necessidades e expectativas, essencial para criar soluções relevantes e eficazes.

Estímulo

Ação de agentes (estímulos) sobre a nossa condição física ou emocional.

Feedback

Etapa de aprendizagem do processo de design em que o cliente e a agência procuram identificar o que funcionou bem durante o processo e onde há espaço para melhorias.

Flexibilidade

Qualidade do design que consegue se manter atraente em diferentes aplicações para atingir um público-alvo em ambientes diversos.

Formato

Tamanhos de papel e resoluções digitais diferentes em que um projeto de design pode ser produzido.

**Geração de ideias**

Etapa criativa do processo de design em que as possíveis soluções de design são geradas com base na pesquisa sobre o assunto para atingir os objetivos do briefing.

Heurísticas de Usabilidade

Conjunto de princípios e diretrizes gerais que ajudam a avaliar a eficácia de uma interface de usuário, garantindo que seja intuitiva e fácil de usar.

Ícone

Elemento gráfico que representa um objeto ou pessoa.

Identidade

Características comportamentais de um empresa que definem as qualidades que simbolizam o nível de serviço, natureza ou abordagem aos negócios.

Ideação

Fase do processo de design em que são geradas e desenvolvidas várias ideias, sem julgamento, para solucionar um problema identificado.

Iteração

Processo de repetição de ciclos de design e teste para refinar e melhorar o produto continuamente com base no feedback e nos resultados obtidos.

Imitação

Cópia, reprodução ou adaptação de um design ou imagem visto em outro lugar.

Implementação

Ponto em que um projeto de design é produzido e colocado em prática.

Inclusão

Solicitação das ideias, opiniões e visões do público-alvo para serem incluídas nas decisões de design.

Índice

Signo que apresenta uma ligação direta entre o signo e o objeto.

Logo

Símbolo gráfico desenhado para representar o caráter de uma empresa, produto ou serviço.

Logotipo

Símbolo gráfico que identifica a organização à qual faz referência.

Marca

Símbolo, palavra ou expressão que identifica e diferencia um produto, serviço ou organização de seus concorrentes.

Mind Mapping (Mapa Mental)

Técnica visual que organiza informações hierarquicamente em torno de um conceito central, ajudando na organização de pensamentos e ideias.

Moodboard

Painel visual que reúne imagens, cores, textos e outros elementos que ajudam a comunicar a direção estética de um projeto.

Persona

Representação fictícia de um usuário típico, baseada em dados reais, que ajuda a orientar as decisões de design focadas nas necessidades do público-alvo.

Pesquisas

Métodos de coleta de dados usados para a obtenção de informações quantitativas e qualitativas sobre uma população de amostra: censo, questionário, observação ou entrevista, por exemplo.

Planejamento

Etapa do processo de design onde se definem os objetivos, cronogramas e recursos necessários para o projeto.

Processo de design

Sete etapas (definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender) pelas quais um projeto de design evolui, do início à finalização.

**Projeto Conceitual**

Fase inicial de um projeto onde são desenvolvidas ideias utópicas que, por razões como custo ou tecnologia, podem não ser totalmente implementadas.

Proporção

Relação espacial entre os elementos de um design. Entre os guias simples para estabelecer as proporções do design estão a regra dos terços e a regra dos ímpares.

Proposição

Ideia e valores gerais que o design vai apresentar ao público-alvo.

Prototipagem

Criação de versões preliminares de um produto, serviço ou conceito, permitindo testes e validações antes da produção final. Teste da viabilidade técnica e estética de uma ideia de design.

Público-alvo

População que compartilha atributos ou características semelhantes. O cliente exigirá que o design se comunique com um público-alvo específico.

Qualitativa

Informações que possibilitam à equipe de design entender por que as coisas são como são.

Quantitativa

Informações numéricas ou estatísticas que permitem à equipe de design ter as dimensões físicas de um mercado-alvo, como o valor total de vendas e o volume de vendas anual.

Redesign

Processo de modificação de características de produtos existentes sem alterar sua função principal, visando melhorias e aperfeiçoamentos.

Refinamento

Desenvolver uma ideia de design até sua forma final por meio de mudanças sutis nos elementos de design, como alteração do tamanho, das cores, dos posicionamentos, para obter o tom ou a ênfase necessários.

Resolver

Decidir, conduzir uma ideia a uma conclusão ou fim desenvolvendo-a em uma forma final.

Reposicionamento

Estratégia de design que visa alterar a percepção de um produto no mercado, colocando-o em um novo patamar de consumo através de mudanças em design, distribuição, etc.

Resiliência

Capacidade de se adaptar e recuperar frente a desafios, uma qualidade tanto no processo de design quanto no desenvolvimento pessoal.

Seleção

Etapa do processo de design em que a solução de design proposta é escolhida para ser desenvolvida por atender ao briefing.

Síntese

Processo de combinar e simplificar as informações coletadas na fase de análise, transformando-as em ideias e conceitos iniciais para o projeto.

Storytelling

Técnica de contar histórias utilizada no design para comunicar conceitos e ideias de maneira envolvente, facilitando o entendimento e a conexão emocional com o público.

Wireframe

Representação visual básica e simplificada de uma interface de usuário, usada para definir a estrutura e hierarquia de um site ou aplicativo antes da fase de design detalhado.



REFERÊNCIAS

Esta publicação foi feita com base em diversas referências relevantes que servirão como ponto de partida para aqueles que desejam aprofundar seu conhecimento sobre o tema.

PAZMINO, Ana Veronica. Como se Cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2015.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Thinking. Bookman, 2011.

Interaction Design Foundation - IxDF. 2016. What is Design Thinking (DT)? Retrieved October 16, 2024 from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>



Com objetivo centralizar e organizar os recursos utilizados durante a leitura deste trabalho,

Reunimos os materiais audiovisuais e gráficos das ferramentas que apoiam o processo criativo e a pesquisa. Esse acervo facilita o acesso rápido e eficiente às fontes de informação, promovendo a continuidade do aprendizado e possibilitando futuras consultas.

Playlist do Youtube



Pasta no drive



INSPIRADO

todo ato de criação é, antes de tudo, um ato de destruição



entenda experimente materialize

teste aprenda repita

INQUIETO

Conjunto PRISMA



faça pausas

OK!



A criatividade flui

hora de criar



eu penso até demais

Slay

Sketch IT OUT

Movimento constante

Anote tudo: do caos

Café, pvf!

as melhores ideias vêm do caos



PRISMA

