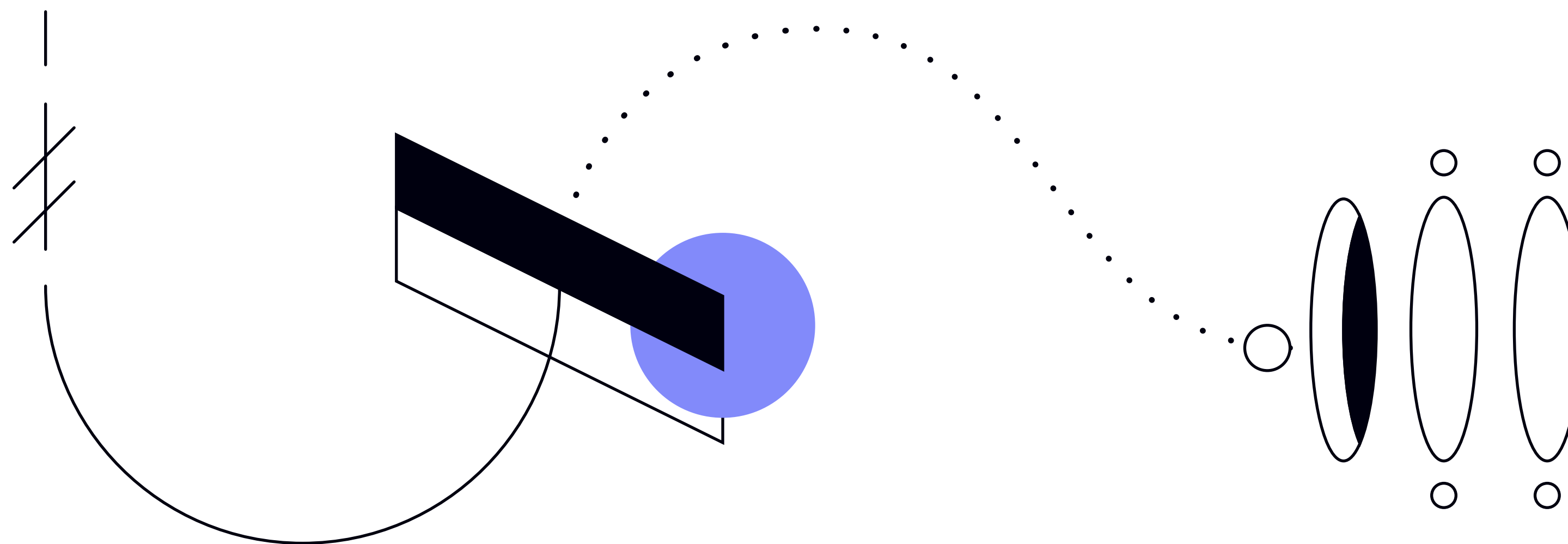


data. _



CODA 2023

A MUITAS MÃOS: COCRIAÇÃO
PARA VISUALIZAÇÃO DE DADOS

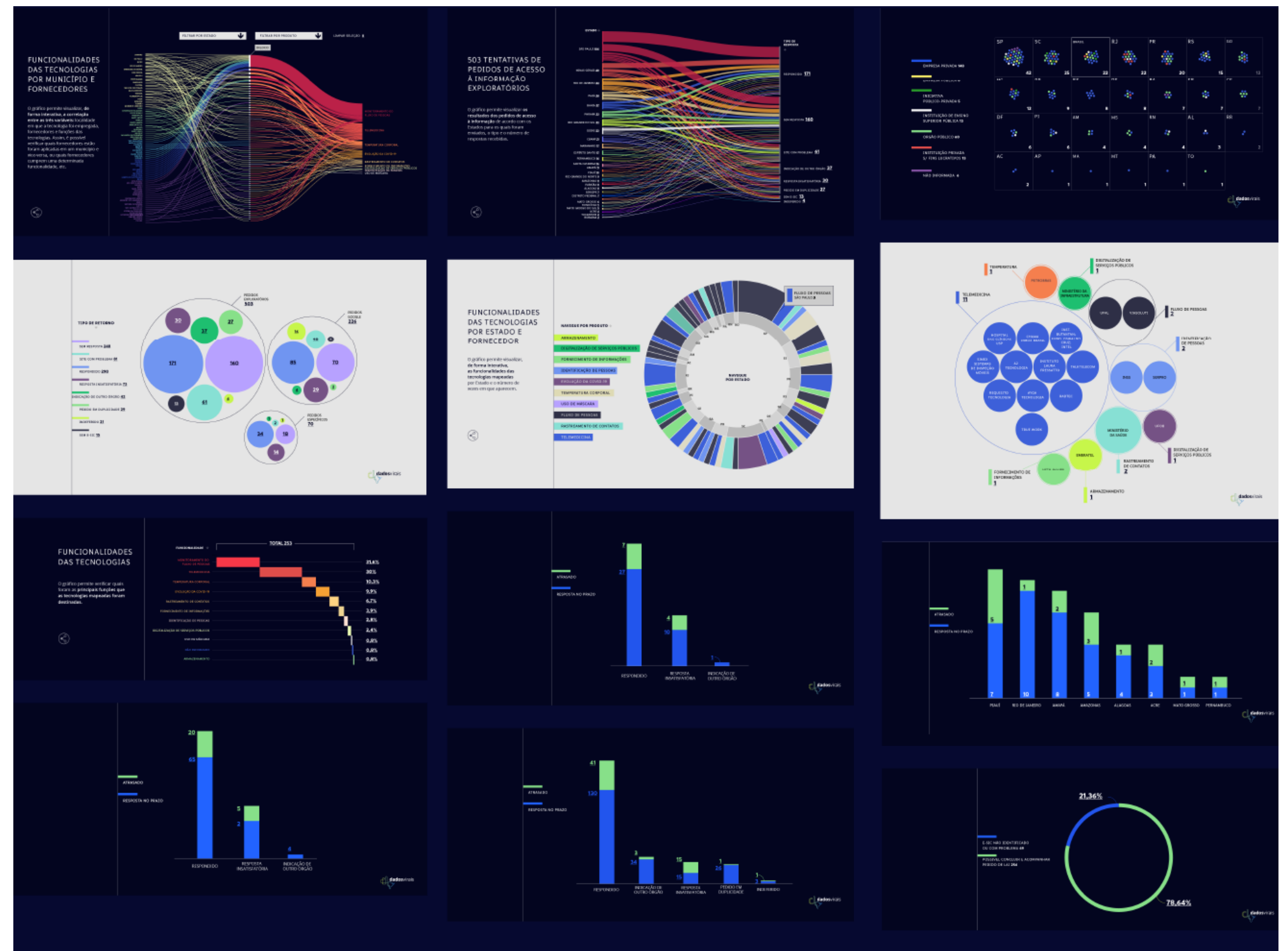
WORKSHOP
DESIGN

datadot.com.br

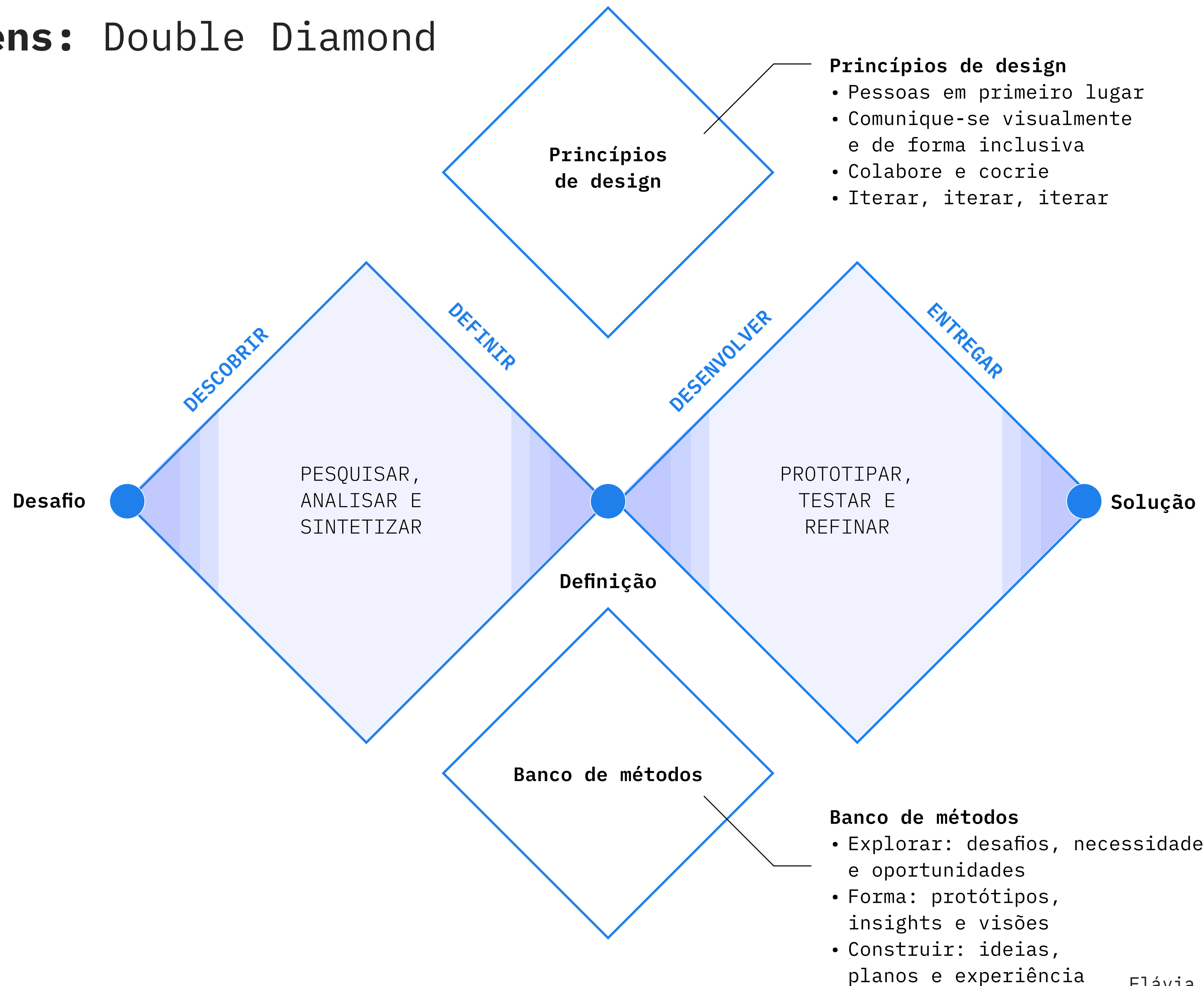
// Contexto projetual datavis

PROJETOS REALIZADOS POR EQUIPES INTERDISCIPLINARES E POSSUEM OS SEGUINTE DESAFIOS:

- caráter abstrato dos dados
- complexidade informacional
- vocabulários específicos e barreiras semânticas
- lacunas de entendimento
- complexidade das práticas de análise de dados
- escolhas projetuais de design podem influenciar a compreensão da informação



// Abordagens: Double Diamond



// Abordagens: Métodos generativos e avaliativos

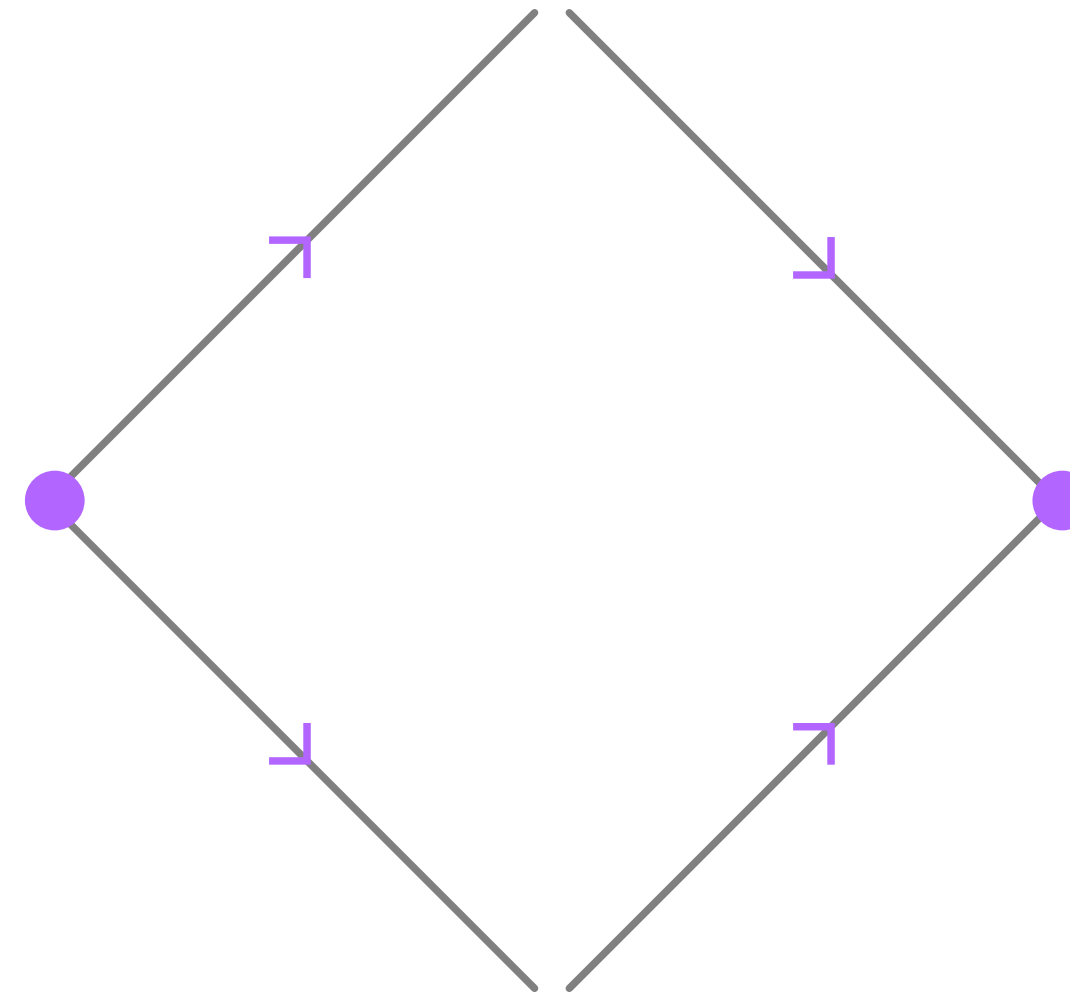
GENERATIVOS

DESIGNERS & STAKEHOLDERS

- Brainstorm
- Inquirição contextual
- Matriz de requerimentos
- Entrevista

DESIGNERS

- sketches conceituais



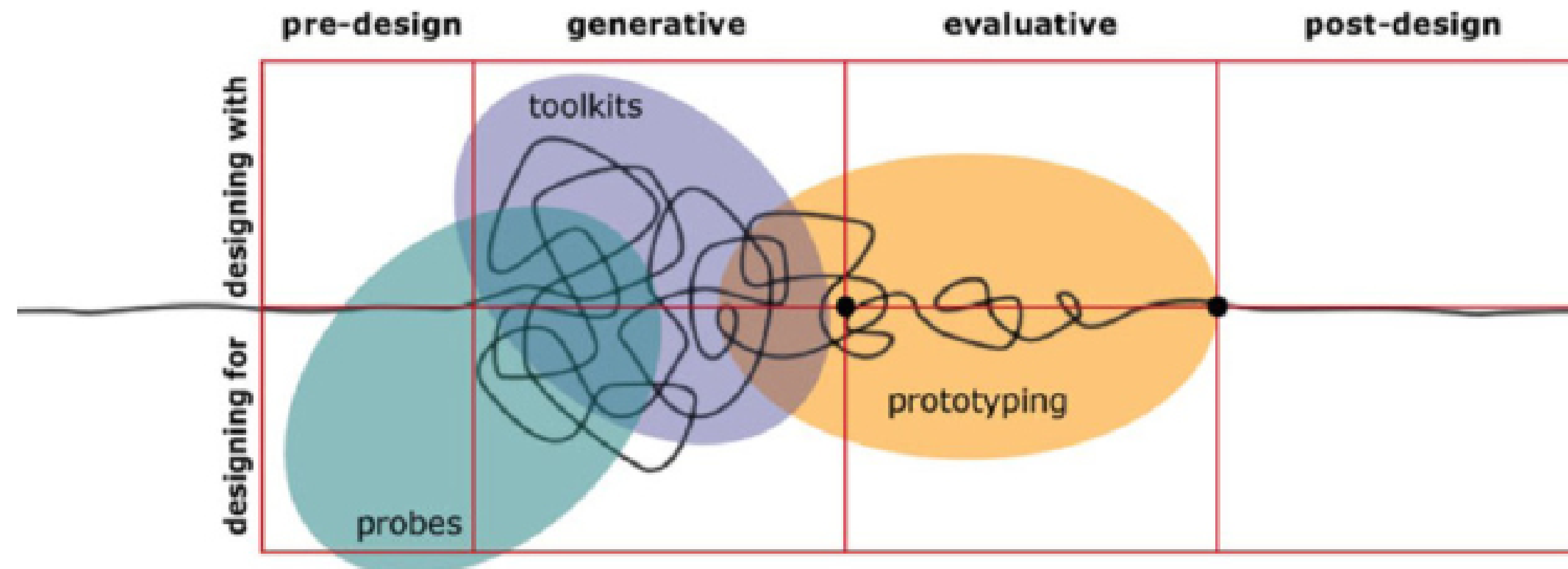
AVALIATIVOS

DESIGNERS & STAKEHOLDERS

- Perfil e POV
- Análise de similares

DESIGNERS

- Proposta de valor
- Amostra dos dados
- Protótipos (baixa e alta fidelidade)



// Workshop: Aplicação

4 designers (datadot)

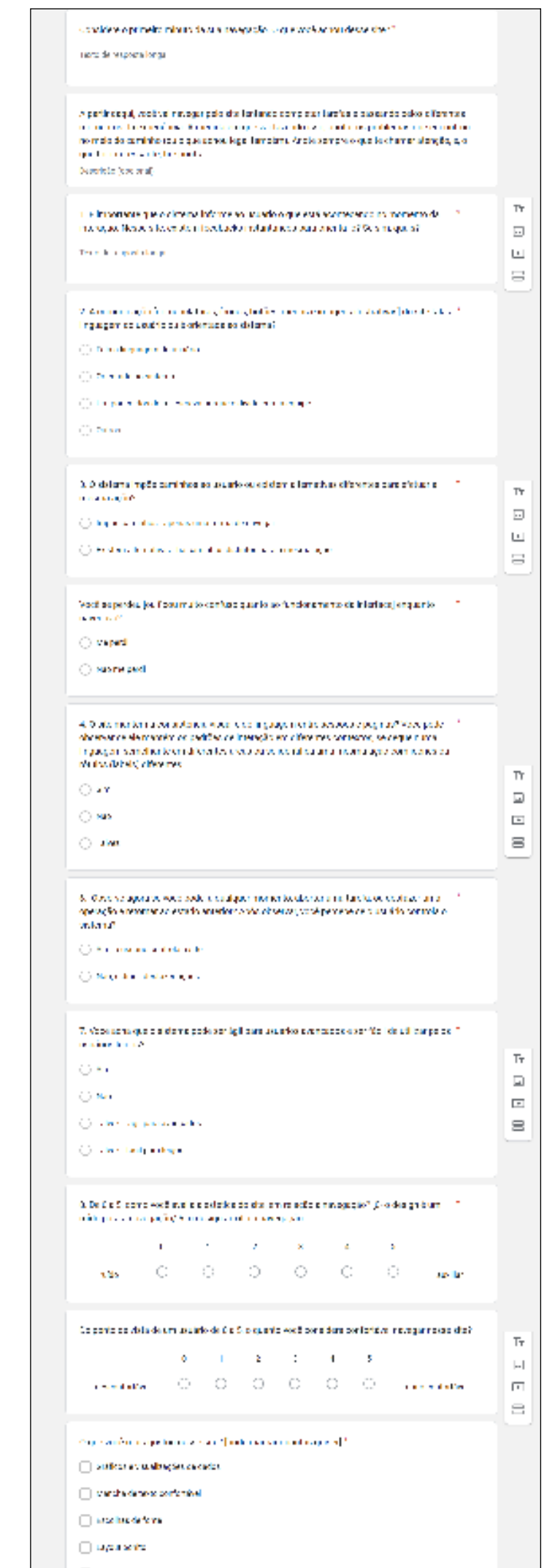
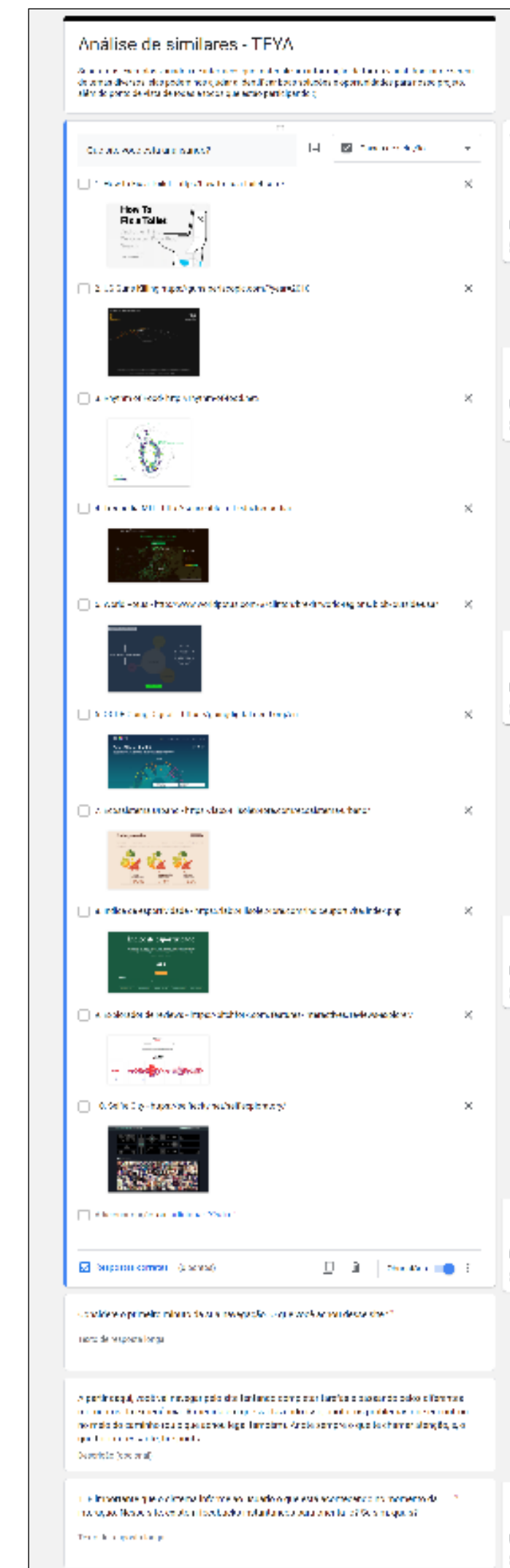
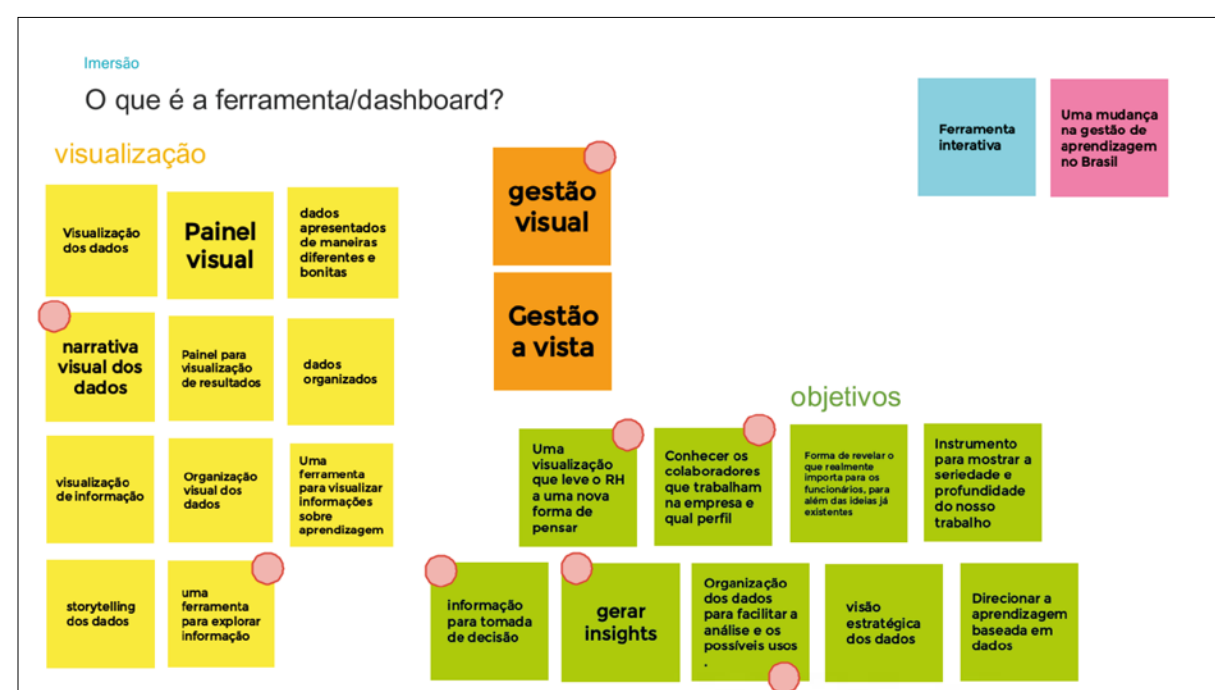
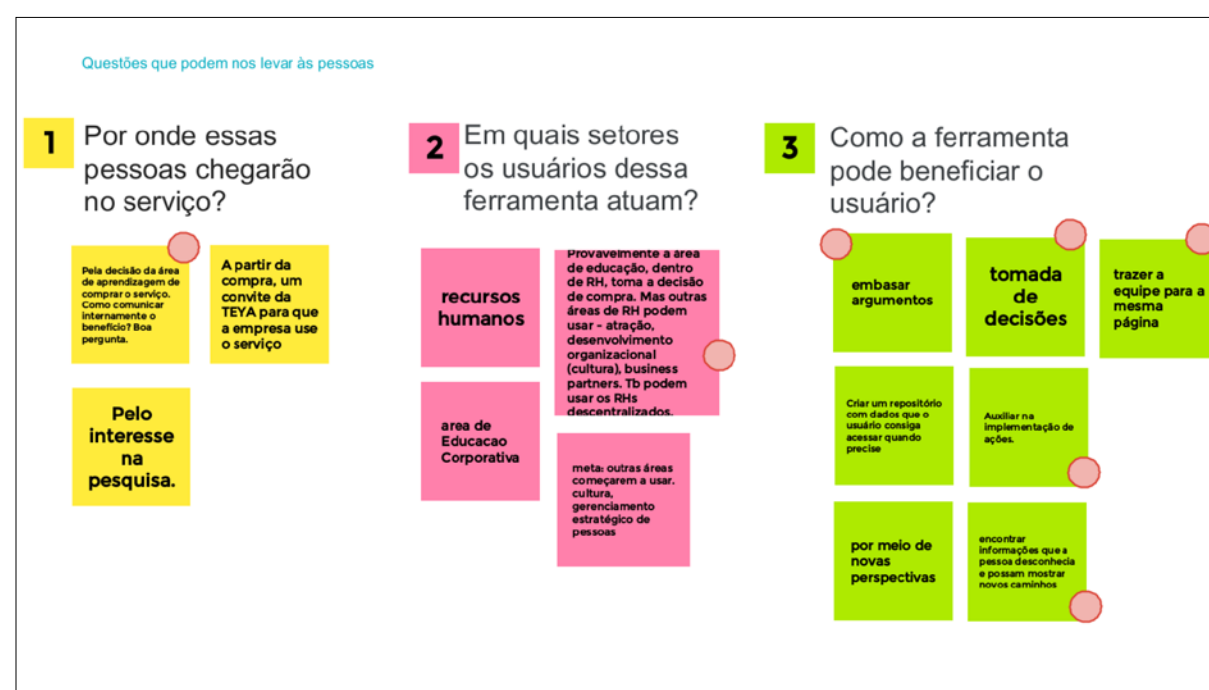
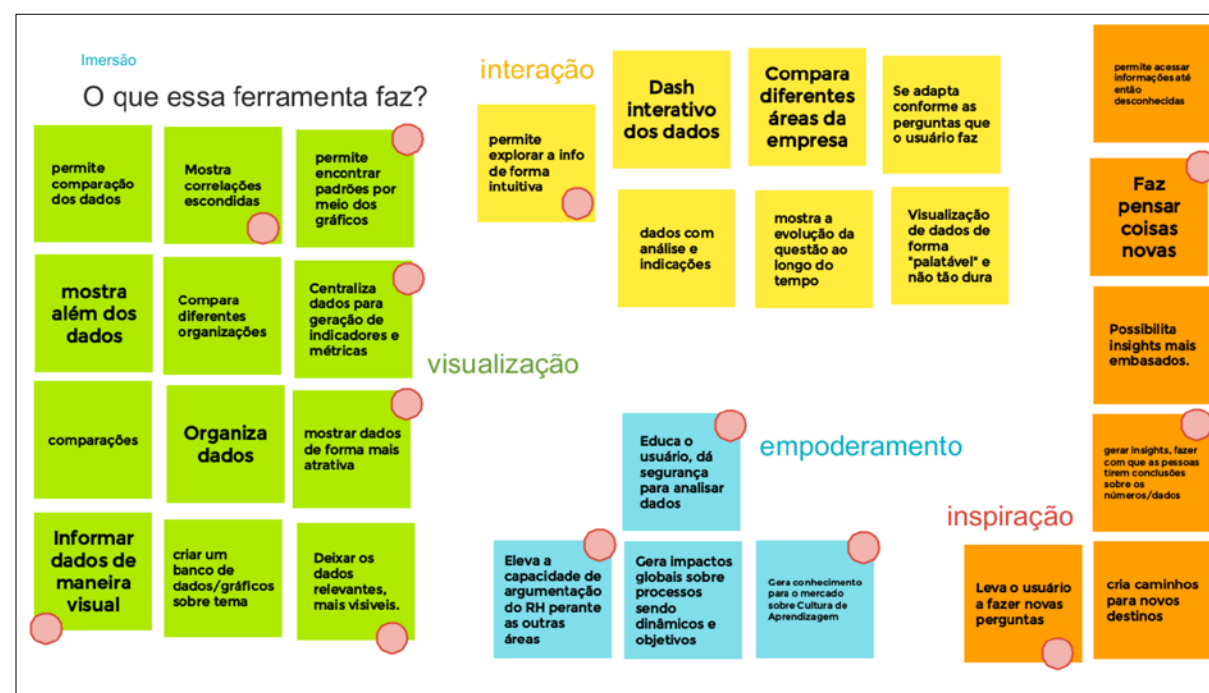
- 1 no papel de facilitador
- 3 participantes
-

7 stakeholders (teya)

- Todas contribuindo como participantes

Ferramentas:

- Google Jamboard
- Google Meets
- Google Forms



// **Protótipos:** o papel do desenho no Design

Os artefatos cumprem com **3 papéis diferentes** ao longo de um processo participativo de design: **(1) evocação, (2) articulação e (3) protótipo**

(Dörk et al. 2020)

Os desenhos em projetos design também demonstram como um desenho pode ser não apenas um auxílio à comunicação, mas também um **auxílio ao pensamento e raciocínio.**

(Cross, 2006)

A materialização de ideias desperta um **processo de reflexão e aprendizado** por meio dessas explorações visuais

(Schon et al. 1992)



// Protótipos: o papel do desenho no Design



No processo de participativo de design, se faz necessário a utilização de recursos que **potencializem a capacidade do grupo em dialogar, contemplar e refletir** sobre os artefatos identificados e gerados no processo.

(Dörk et al. 2020)

A utilização de desenhos é uma forma de **evocar os modelos mentais e torná-los acessíveis** aos demais indivíduos do time e também **cria espaços para reflexão e diálogo** entre os membros, isto ocorre por conta da tangibilização dos modelos mentais neste processo

(Goldschmidt, 2007 e Smulders, 2007)

// Protótipos: o papel do desenho no Design

O esboço permite a **exploração simultânea do espaço do problema e do espaço da solução**, auxiliando o designer a convergir para um par correspondente problema-solução. Ele possibilita a **exploração de restrições e requisitos, tanto em termos dos limites quanto das possibilidades nestes espaços.**

(Cross, 2006)

Os artefatos facilitam o entendimento de **conceitos, propostas e necessidades** para uma gama maior de participantes que até então teriam dificuldades em acessar este tipo de informação, **além de proporcionar a reflexão individual e coletiva** dentre os participantes.

(Snyder et al., 2019)



OBRIGADO!

Flávia Marinho & Otávio Burin
contato@datadot.com.br

