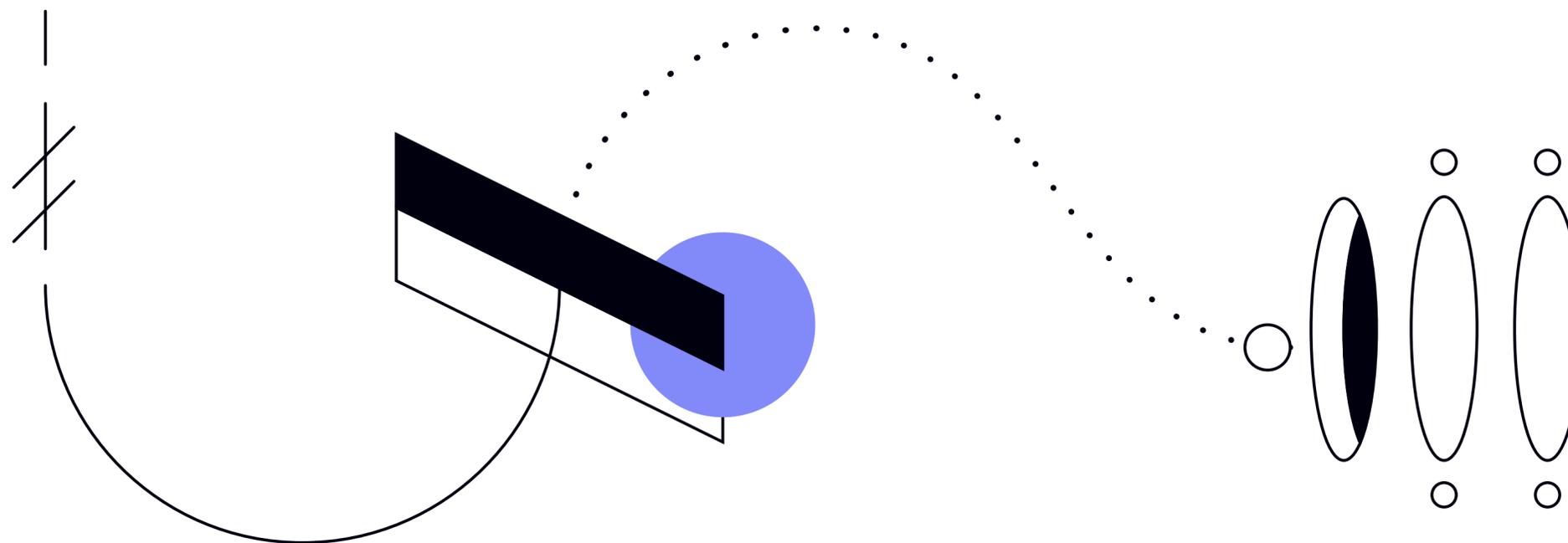


data. \_



CODA 2023

A MUITAS MÃOS: COCRIAÇÃO  
PARA VISUALIZAÇÃO DE DADOS

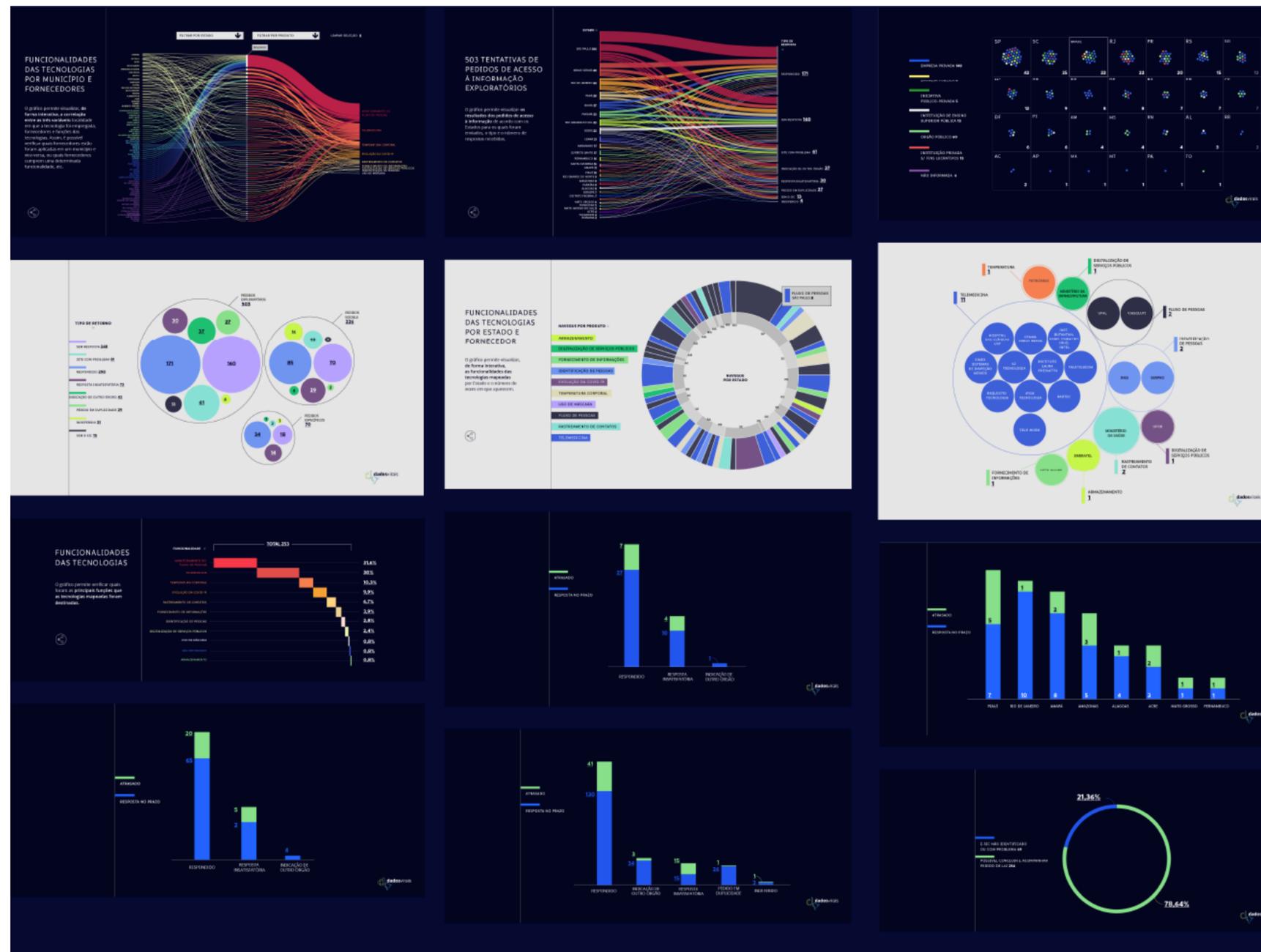
WORKSHOP  
DESIGN

[datadot.com.br](https://datadot.com.br)

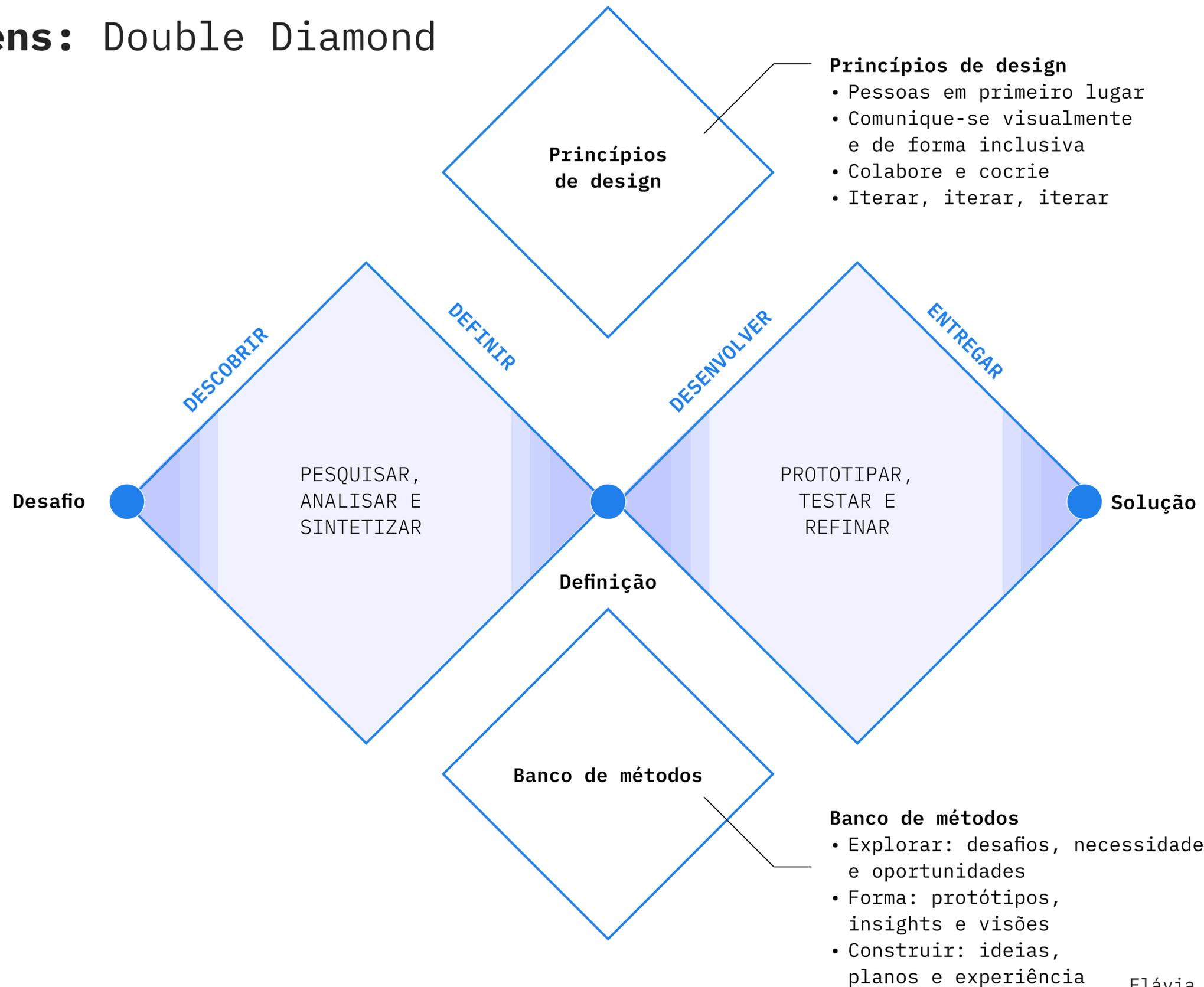
# // Contexto projetual datavis

## 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

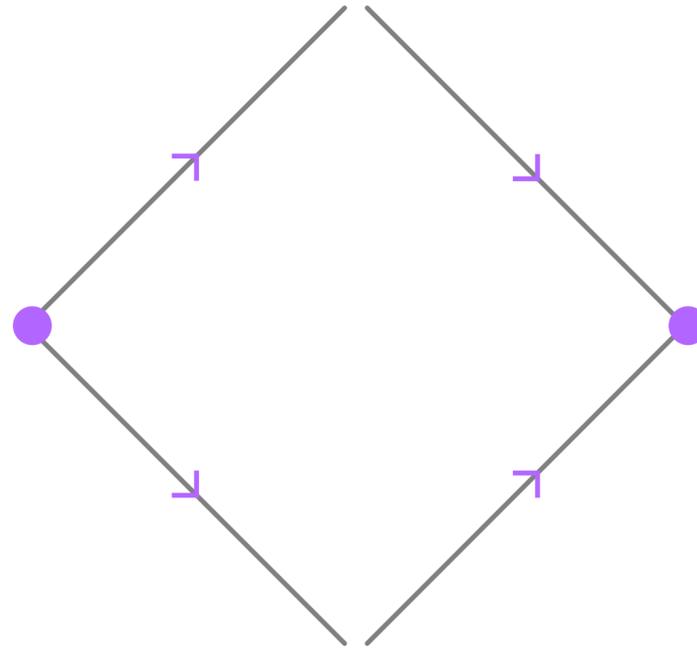
### GENERATIVOS

#### DESIGNERS & STAKEHOLDERS

- Brainstorm
- Inquirição contextual
- Matriz de requerimentos
- Entrevista

#### DESIGNERS

- sketches conceituais



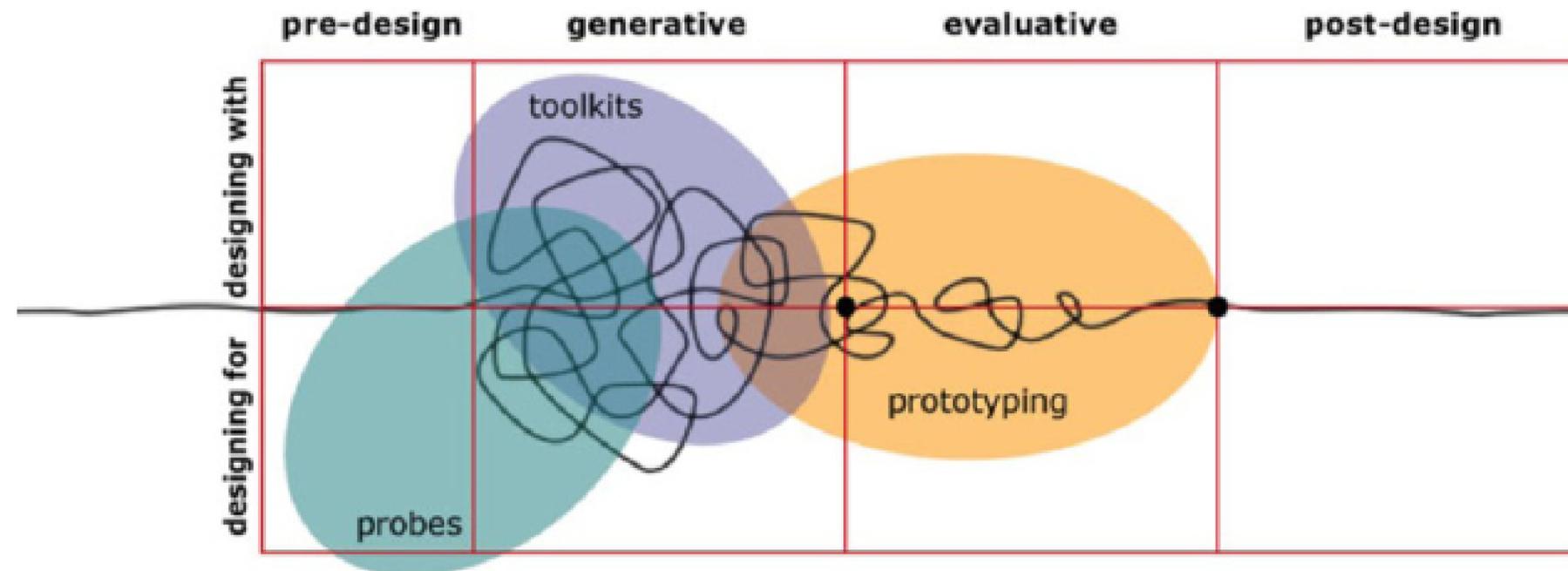
### AVALIATIVOS

#### 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)

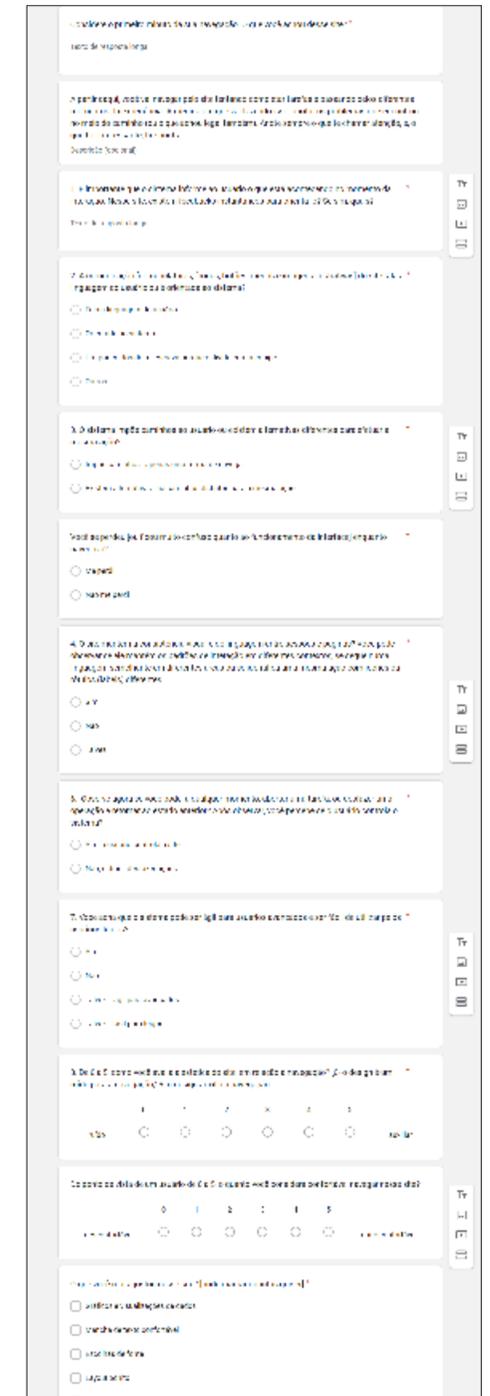
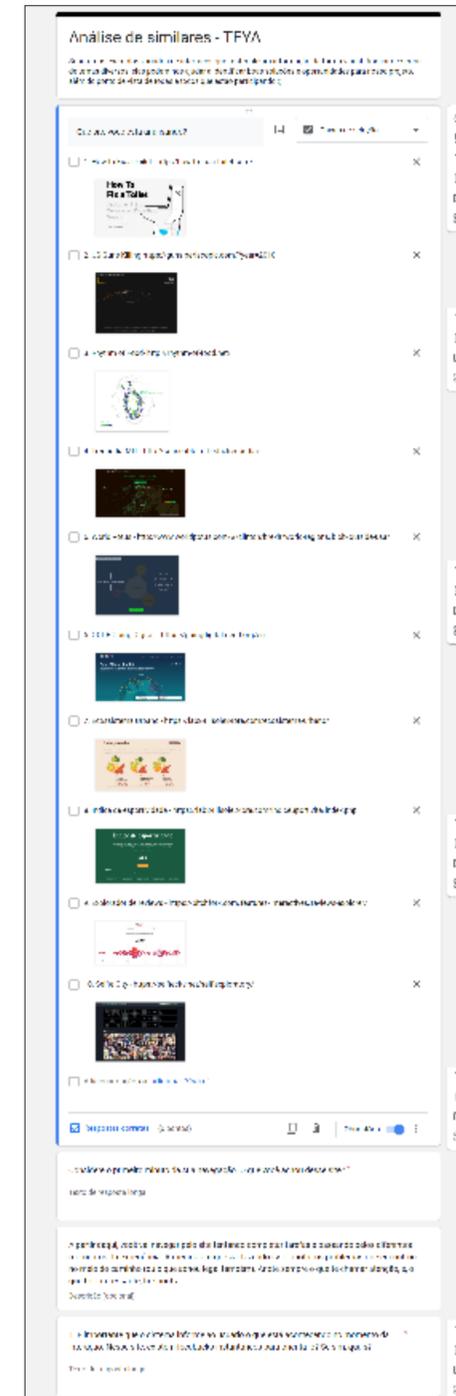
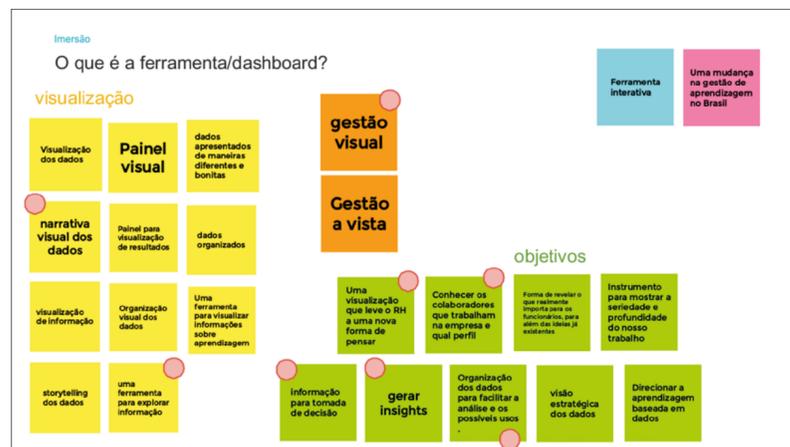
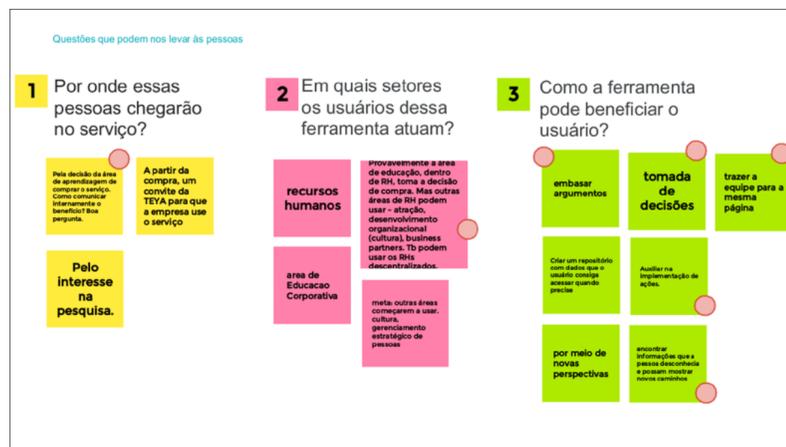
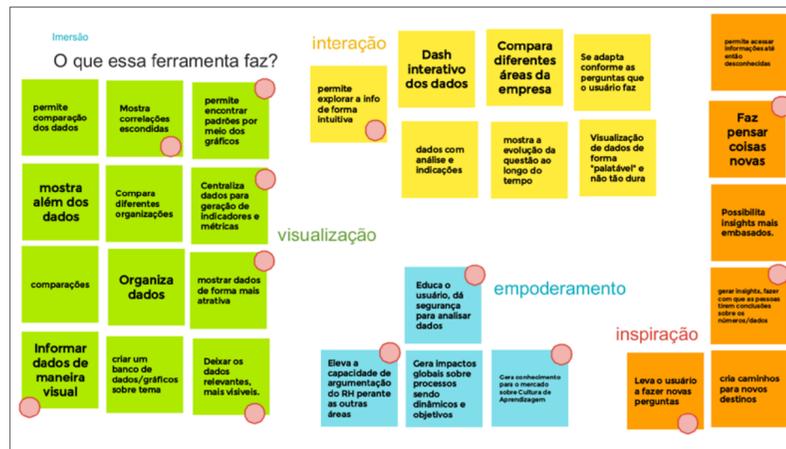
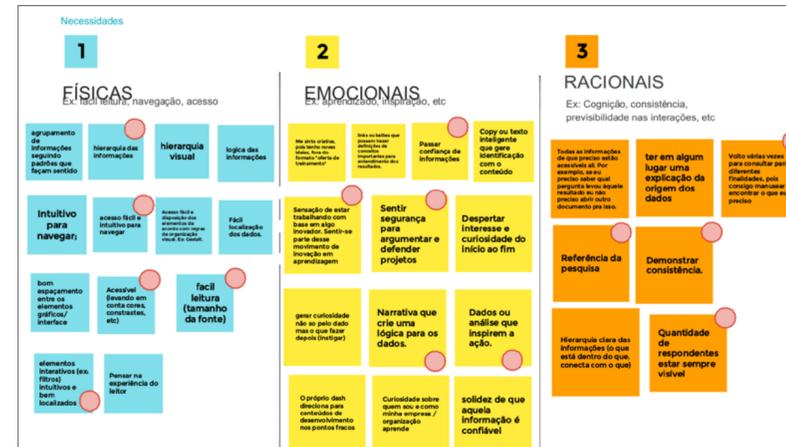
- 1 no papel de facilitador
- 3 participantes
- 

## 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.**

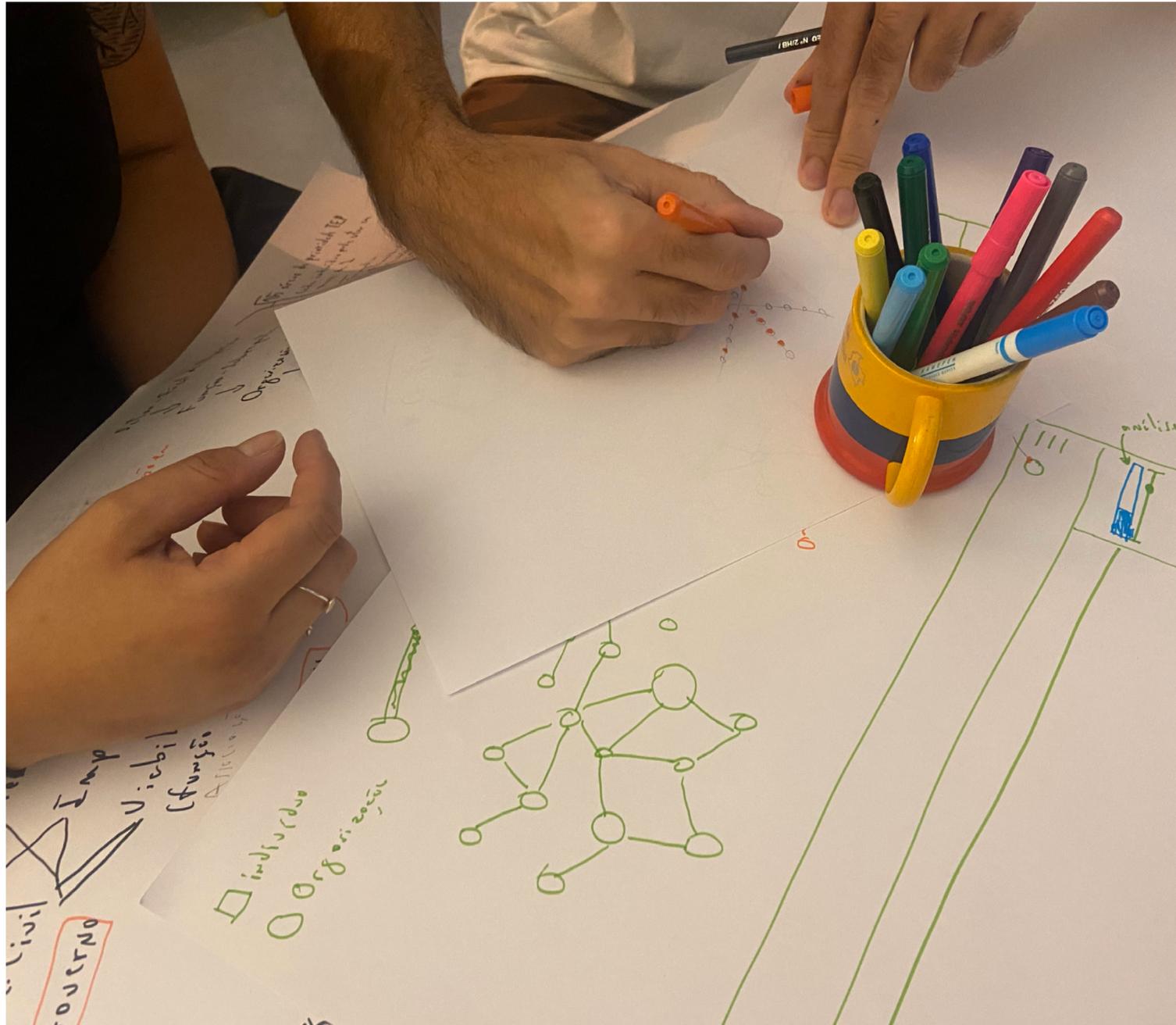
(Cross, 2006)

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)



