

METODOLOGIAS DE PROJECTO

breve cronologia de metodologias, estratégias, técnicas, ferramentas e teorias, úteis para projetos de comunicação, *design* e multimédia

terminologias e conceitos básicos

matriz SWOT

Referências

Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa

Verbo (2 volumes; apoio da FCG), 2001

Grande Dicionário da Língua Portuguesa

Porto Editora, 2004

Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa

Círculo de Leitores (7 volumes, apoio da ACL e FCG), 2003

Grande Dicionário da Língua Portuguesa

José Pedro Machado (1914–2005); Amigos do Livro Editores (12 volumes), 1981

Método

do grego *méthodo-*; do latim *methodu-*

Processo que determina a realização de um objetivo; modo de agir ou de pensar

Método

do grego *méthodo*-; do latim *methodu*-

1. Processo que determina a realização de um objetivo; modo de agir ou de pensar;
2. Programa que antecipadamente regulará uma sequência de operações a executar, com vista a atingir certo resultado;
3. Maneira ordenada de fazer as coisas, ordem;
4. Estratégia, modo de proceder, esforço para atingir um fim;
5. Processo técnico de cálculo ou de experimentação;
6. Sistema educativo ou conjunto de processos didáticos;
7. Obra que contém os princípios elementares de uma ciência ou arte;
8. Procedimento, técnica ou meio de se fazer alguma coisa, especial. de acordo com um plano;
9. Processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, etc.;
10. Ordem, lógica ou sistema que regula uma determinada atividade;
11. Maneira de se comportar (*cada pessoa tem o seu método*);
12. Qualquer procedimento técnico, científico;
13. Conjunto de regras e princípios normativos que regulam o ensino ou a prática de uma arte;
14. Compêndio que apresenta detalhadamente as etapas desse método;
15. Maneira sensata de agir, cautela;
16. Conjunto sistemático de regras e procedimentos que, se respeitados numa investigação cognitiva, conduzem-na à verdade;
17. Modo de proceder, maneira de fazer as coisas, processo, feição.

Método Científico

Conjunto sequencial de regras comuns a toda a investigação científica, que coloca a possibilidade da passagem da observação dos factos particulares à formulação de uma hipótese que, sujeita à verificação experimental, pode tornar-se numa lei.

Metodologia

1. Capacidade de orientar em processo de investigação;
2. Estudo dos métodos aplicados nas diferentes ciências, segundo as leis do raciocínio; lógica objetiva + científica;
3. Estrutura baseada na análise de fenómenos e na organização de processos e princípios, permitindo a aquisição de conhecimento;
4. Conjunto ou sequência de métodos, de modos de agir ou pensar;
5. Conjunto de regras ou princípios empregados no ensino de uma ciência ou arte;
6. Parte da lógica que estuda os métodos das diversas ciências;
7. Arte de dirigir o espírito na investigação da arte;
8. Ramo da lógica que se ocupa dos métodos das diferentes ciências;
9. Corpo de regras e diligências estabelecidas para realizar uma pesquisa;
10. Arte de dirigir o espírito na investigação da verdade.

Projeto

do latim *projectu-*

O que se pretende fazer (intento, plano)

Projeto

do latim *projectu-*

1. O que se pretende fazer (intento, plano);
2. Empreendimento que alguém se propõe levar a cabo dentro de um determinado esquema e visando objetivos bem definidos;
3. Primeira ideia ou proposta para a adoção de determinada medida;
4. Traços ou ideias mais ou menos pormenorizadas de um trabalho que se pretende realizar
5. Esboço ou risco de um trabalho a executar;
6. Descrição e representação gráfica de uma estrutura que se pretende edificar;
7. Plano para a realização de um ato;
8. Representação gráfica e escrita, acompanhada de um orçamento que torne viável a realização de uma obra;
9. Desígnio, tenção;
10. Ideia, desejo, intenção de fazer ou realizar (algo), no futuro; plano;
11. Descrição detalhada e escrita de um empreendimento a ser realizado; delineamento, esquema;
12. Proj. Gráfico: planeamento das características gráfico-visuais de uma publicação, que incluiu, entre outras coisas, diagramação, a escolha do tipo, do sistema de composição em que serão gravados os caracteres, do papel a ser utilizado na impressão, do formato, do sistema de impressão e da forma de acabamento.
13. Desígnio, plano para a realização de qualquer ato; intento de fazer alguma coisa; intenção.

Técnica de planeamento estratégico utilizada para auxiliar pessoas ou organizações a identificar e analisar cenários (ou ambientes) e riscos de negócio ou projeto (serviço ou produto), assim como identificar os fatores internos e externos que são favoráveis ou desfavoráveis. Usuários recorrem frequentemente a esta ferramenta (simples) na tentativa de gerar informações instantâneas e pertinentes, para corrigir e melhorar o valor competitivo de um serviço ou produto.

O uso desta ferramenta permite ampliar o conhecimento da empresa (ou produto), de qualquer dimensão, deve ser feito periodicamente (mensal, trimestral, anual), pode dar um impulso cultural e estratégico no serviço ou produto de qualquer organização (micro, PME ou grande).

Esta técnica está creditada ao americano Albert S. Humphrey (1926–2005), que foi um consultor de negócios e gestão, especializado em gestão organizacional e mudança cultural.

Licenciou-se em Engenharia Química na Universidade de Illinois e fez duas pós-graduações na Universidade de Harvard, incluindo no prestigiado MIT.

Nas décadas de 1960/70 criou e desenvolveu esta ferramenta no Stanford Research Institute da Universidade de Stanford (EUA), a qual foi apresentada em 1964 em Zurique (Suíça).

ambiente interno

Forças

vantagens internas em relação à concorrência

Fraquezas

desvantagens internas em relação à concorrência

ambiente externo

Oportunidades

aspectos positivos da envolvente com potencial para o crescimento competitivo

Ameaças

aspectos negativos da envolvente de comprometer a vantagem competitiva



Fonte: www.gvmsistemas.com.br

Consultar: <https://www.agendor.com.br/blog/matriz-swot-como-fazer/>
<https://goodi.pt/analise-swot/>

Relacionar: **5 Forças de Porter** (1979) de Michael Eugene Porter (n. 1947)
<https://rockcontent.com/br/blog/5-forcas-de-porter/>

Análise PESTAL ou STEEPLED

<https://rockcontent.com/br/blog/analise-pest/>

<https://www.delve.com/insights/how-steeple-analysis-informs-design-strategy>

METODOLOGIAS DE PROJECTO

breve cronologia de metodologias, modelos, técnicas, ferramentas e teorias, úteis para projetos de comunicação, *design* e multimédia

Design Thinking 1960/90's

Double Diamond 1996/2005

Design Sprint 2010

Design Thinking

O DT (1990's) está relacionado com a forma como os *designers* pensam, abordam e resolvem desafios e problemas, ou seja, à forma como estes profissionais criam soluções.

Uma das razões do sucesso desta disciplina em atividades industriais tem que ver com a sua utilidade na resolução de problemas complexos em áreas de gestão e negócios.

Nas últimas quatro décadas da Ciência da Computação o DT foi determinante para a evolução de disciplinas emergentes como o Design Centrado no Usuário (UCD) e o Design Centrado no Humano (HCD).

Este processo engloba 3 fases:

Fase 1	Inspiração:	pesquisar e compreender o problema
Fase 2	Idealização:	registar ideias e prototipar soluções
Fase 3	Aplicação:	testar e implementar

desdobrando-se em 6 etapas:

Etapa 1	Identificar
Etapa 2	Definir
Etapa 3	Idealizar
Etapa 4	Prototipar
Etapa 5	Testar
Etapa 6	Implementar

Referências

- <https://designthinkingmovie.com/>
- <https://mindminers.com/blog/exemplos-de-design-thinking/>
- https://www.ted.com/talks/manuel_lima_a_visual_history_of_human_knowledge#t-756271
- https://www.ted.com/talks/tim_brown_designers_think_big?language=en#t-989636
- <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/guardian-benefits-design-thinking>

Double Diamond

Uma das metodologias mais usadas neste processo é o modelo **Double Diamond**, adaptado e popularizado pelo Design Council (UK), em 2005, a partir do modelo divergente-convergente (1996) do linguístico húngaro-americano Béla Heinrich Bánáthy (1919–2003).

Este modelo propõe que processo de design em 2 momentos (divergente e convergente) dividido em 4 etapas, sendo:

Problema	O que fazer	Descobrir + Definir
Solução	Como proceder	Desenvolver + Entregar

Referências

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
<https://medium.com/aela/15-anos-do-double-diamond-e-sua-import%C3%A2ncia-em-ux-design-22010c979bd9>
<https://vidadeproduto.com.br/double-diamond/>
<https://www.meret.design/double-diamond>

Design Sprint

O DS (Jake Knapp, 2010) é uma estrutura metodológica para responder a questões críticas de negócios, através do design, da prototipagem e testagem com usuários.

É uma metodologia ágil, para ajudar a encontrar uma solução de design para um determinado desafio ou problema (de casos concretos, não desconhecidos).

Este método (passo a passo) engloba 6 fases (i.e., três a seis dias), sendo.

Fase 1: **Entender**

Fase 2: **Definir**

Fase 3: **Esboçar**

Fase 4: **Decidir**

Fase 5: **Prototipar**

Fase 6: **Validar**

Referências

<https://dixonbaxi.com/about-dixonbaxi/>

<https://saffron-consultants.com/our-approach/>