

*Aprendendo a ser designer*  
entre o método e o ~~caos~~

Frederick van Amstel @usabilidoido

DADIN - UTFPR

[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)

*Na formação profissional e acadêmica, designers frequentemente se deparam com esta dúvida existencial: ser metódico ou ser caótico?*



O designer metódico é como o Batman: ele não tem superpoderes (talento), por isso precisa de métodos e ferramentas.



O Batman leva no cinturão de utilidades apenas as ferramentas que domina.



Batman treina para ter suas ferramentas sempre à mão pois não há tempo para aprender uma nova quando um vilão ataca.



O filósofo Heidegger demonstrou que uma ferramenta na mão é completamente diferente de uma ferramenta na mala.



Já o filósofo Vieira Pinto chamou a atenção para o trabalho necessário para colocar uma ferramenta à disposição de seu usuário. No caso do Batman, é o Lucius Fox que faz isso.



Lucius Fox não trabalha sozinho. Ele se aproveita do trabalho acumulado por todos os funcionários da Wayne Enterprises.



Os trabalhadores da Wayne Enterprises (e da DC Comics na realidade) desenvolvem ferramentas para que Batman faça justiça com as próprias mãos (e com a nossa imaginação).

*Se você descobrisse que  
seu chefe é o Batman,  
você continuaria a  
trabalhar pra ele?*

*Pense duas vezes.*



Apesar de todo o trabalho que tem à mão, Batman não conseguiu deter o Coringa em O Cavaleiro das Trevas (2008).



Para acalmar o irritado Batman, o mordomo Alfred contou-lhe uma história sobre um bandido que enfrentou na Birmânia.

**Alfred Pennyworth:** "Muito tempo atrás, estive na Birmânia. Meus amigos e eu trabalhávamos para o governo local. Eles tentavam comprar a lealdade dos líderes tribais subornando-os com pedras preciosas. Mas suas caravanas estavam sendo atacadas por um bandido em uma floresta ao norte de Rangum. Então, fomos procurar as pedras. Mas em seis meses nunca encontramos ninguém que tivesse negociado com ele. Um dia eu vi uma criança brincando com um rubi do tamanho de uma tangerina. O bandido tinha jogado as pedras fora."

**Bruce Wayne:** "Então por que roubava?"

**Alfred Pennyworth:** "Bem, porque ele achou que era algo divertido. Alguns homens não procuram nada lógico como o dinheiro. Eles não podem ser comprados, forçados, convencidos ou negociados. Alguns homens apenas querem apenas ver o mundo pegar fogo."

[...]

**Bruce Wayne:** "O bandido escondido na floresta da Birmânia, você o pegou?"

**Alfred Pennyworth:** "Sim."

**Bruce Wayne:** "Como?"

**Alfred Pennyworth:** "Incendiamos a floresta."

*Métodos racionais podem encobrir intenções irracionais. As intenções ficam evidentes quando os planos não dão certo.*



Lucius Fox desenvolveu um aplicativo móvel que conseguia mapear em 3D o ambiente em que estava através de um sonar.



Batman instalou o aplicativo em todos os telefones dos cidadãos de Gotham para apanhar o Coringa. Ele incendiou a floresta.



Coringa (2019) teve as suas razões para fazer o que fez. Um bilionário privilegiado como o Batman nunca as compreenderia.



O Coringa estimula que todos coloquem para fora seu lado obscuro, pois acredita que o caos é o estado natural das coisas.



O Coringa é um agente do caos formado pelos agentes do método, os burocratas de um Estado sucateado.



**Lawful Good**



**Neutral Good**



**Chaotic Good**



**Lawful Neutral**



**True Neutral**



**Chaotic Neutral**



**Lawful Evil**



**Neutral Evil**



**Chaotic Evil**

Na verdade, tanto Batman quanto Curinga são agentes do caos, pois quebram diversas regras da sociedade.

*O pensamento moderno que  
separa método de caos (e bom de  
mau) costuma ser **hibridizado e  
subvertido** na América Latina.*



O Chapolim Colorado (1973) é um anti-herói híbrido que resistiu à lógica capitalista sem se tornar um assassino como o Coringa.

**NESSE HALLOWEEN**



**EU VOU FANTASIADO DE TCC**

Os grandes super-poderes do Chapulim são, na verdade, suas virtudes: empatia, sinceridade e paciência.



Além de heróis imaginários, temos também heróis de verdade na América Latina. Paulo Freire foi incluído pelo Senado no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria Federal (2011).

# VIRTUDES DO EDUCADOR

Gostaria de falar sobre um assunto, que como educador me preocupa muito. É sobre o que costumo chamar de "Reflexão crítica sobre as virtudes da educadora ou do educador!"

Estas virtudes não podem ser vistas como algo com o qual algumas pessoas nascem ou um presente que uns recebem, mas como uma forma de ser, de encarar, de comportar-se, de compreender, tudo o que se cria através da prática, na busca da transformação da sociedade. Não são qualidades abstratas, que existem independentes de nós, ao contrário, que se criam conosco (e não individualmente).

As virtudes das quais vou falar não são virtudes de qualquer educador mas daqueles que estão comprometidos com a transformação da sociedade injusta e na criação de uma sociedade menos injusta.

**Paulo Freire ensinou que as virtudes do educador devem ser construídas na prática crítica e não só no discurso crítico.**

*Além das teorias, que nos  
permitem **antecipar as viradas  
do mundo**, os métodos e as  
ferramentas que usamos na  
prática também projetam um  
**jeito de estar no mundo.***

*Se queremos estar livres,  
precisamos projetar ferramentas  
livres para nós e para os outros.*

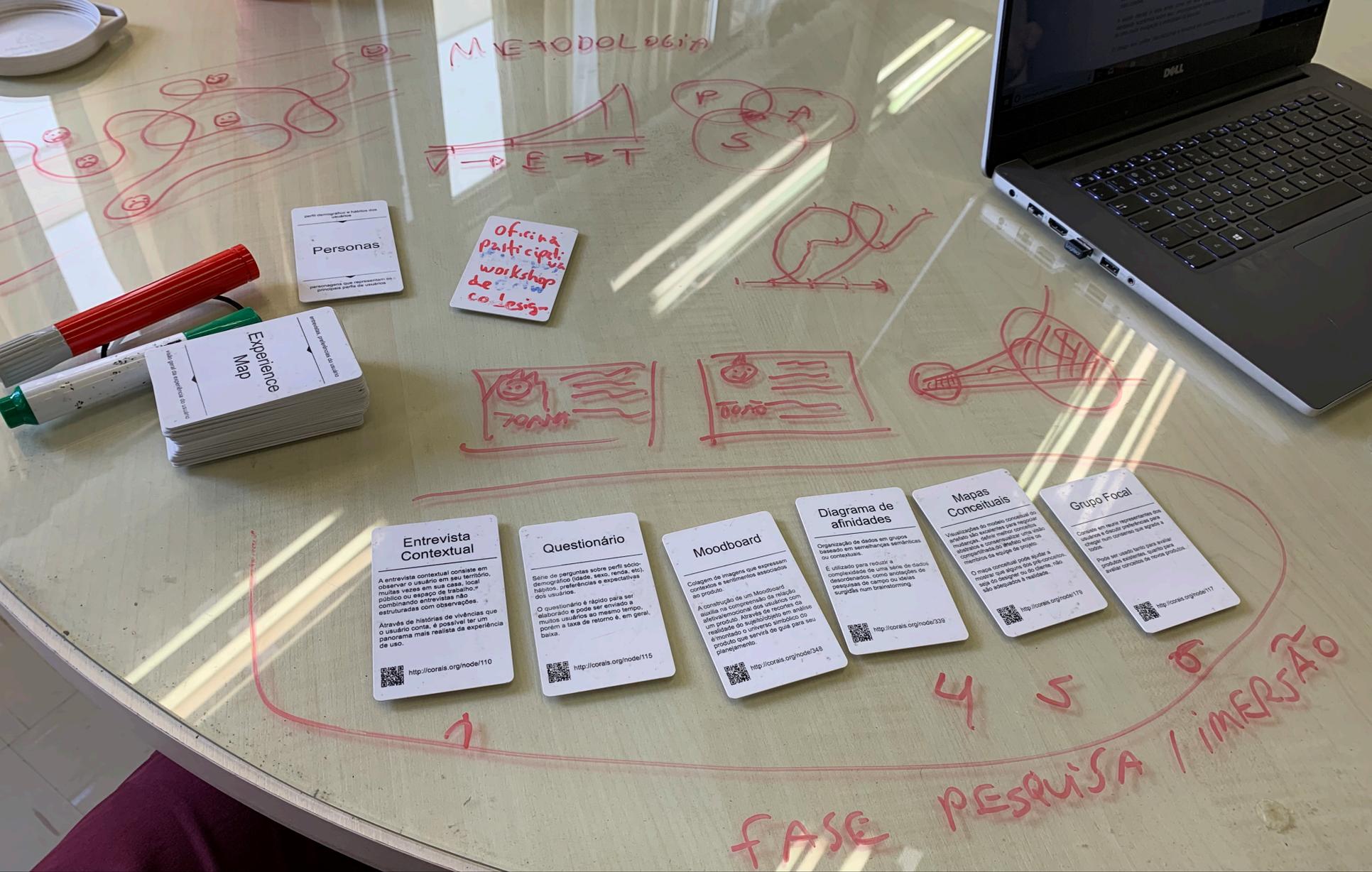
*Isso significa se apropriar do  
metadesign como uma maneira  
de realizar o design ontológico  
crítico do ser que projeta em  
liberdade.*



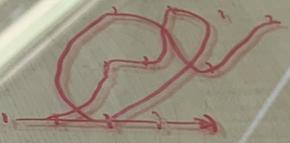
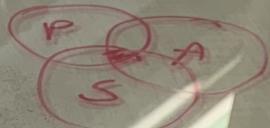
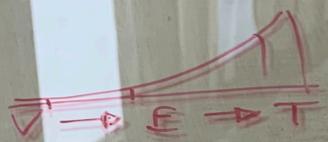
NO CINTO



Os UXCards (2011) foram criados a partir dessa reflexão (embora na época ainda não completamente articulada).



MÉTODOLÓGIA



Personas

Oficina Participativa Workshop de Co-Design

Experience Map

**Entrevista Contextual**  
A entrevista contextual consiste em observar o usuário em seu território, muitas vezes em sua casa, local público ou espaço de trabalho. O combinando entrevistas não estruturadas com observações. Através de histórias de vivências que o usuário conta, é possível ter um panorama mais realista da experiência de uso.  
<http://corais.org/node/110>

**Questionário**  
Série de perguntas sobre perfil socio-demográfico (idade, sexo, renda, etc), hábitos, preferências e expectativas dos usuários. O questionário é rápido para ser elaborado e pode ser enviado a muitos usuários ao mesmo tempo, porém a taxa de retorno é, em geral, baixa.  
<http://corais.org/node/115>

**Moodboard**  
Coleção de imagens que expressam contextos e sentimentos associados ao produto. A construção de um Moodboard auxilia na compreensão da relação afetivo/emocional dos usuários com um produto, através de registros de momentos do quotidiano em análise e montado o universo simbólico do produto que servirá de guia para seu planejamento.  
<http://corais.org/node/148>

**Diagrama de afinidades**  
Organização de dados em grupos baseado em semelhanças semânticas ou contextuais. É utilizado para reduzir a complexidade de uma série de dados desordenados, como anotações de pesquisas de campo ou ideias surgidas num brainstorming.  
<http://corais.org/node/139>

**Mapas Conceituais**  
Visualizações do modelo conceitual do usuário são utilizadas para registrar, analisar e discutir preferências para a criação de um sistema que explore a complexidade do mundo real dos membros da equipe de projeto. O mapa conceitual pode ajudar a mostrar que alguns dos conhecimentos que os designers do cliente não são acessíveis à realidade.  
<http://corais.org/node/179>

**Grupo Focal**  
Consiste em reunir representantes dos usuários e discutir preferências para a criação de um sistema que explore a complexidade do mundo real dos membros da equipe de projeto. Pode ser usado tanto para avaliar preferências quanto para avaliar conceitos de novos produtos.  
<http://corais.org/node/117>

FASE PESQUISA / IMERSÃO  
4 5

Os UXCards metaestruturam o planejamento colaborativo de um projeto de experiências de modo que a autogestão seja possível.

A Árvore do Conhecimento funciona como um Wiki. Se você quiser acrescentar ou corrigir uma informação, utilize as abas superiores. É preciso [estar logado](#) para participar.

**Conhecimentos que estou estudando**

- User stories

- Conhecimento**
- Técnicas de Design
    - Análise de Estatísticas de Navegação
    - Cenários
    - Diagrama de afinidades
    - Gráfico de Pizza
    - Layout - Processo de criação de design
    - Matriz Gráfica
    - Painel Semantico (Moodboard)
    - Prototipação
    - Sketch**
    - Vídeo Conceito

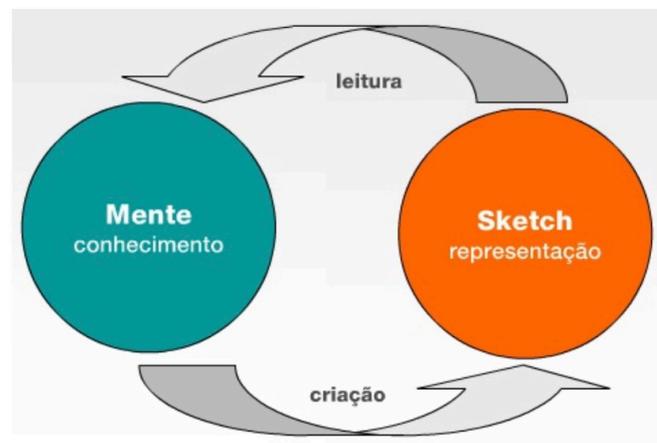
Prestadores de Serviços

### Sketch

Os sketches são uma forma de materializar um conceito de forma rápida. Através do uso de um lápis e um papel é possível captar o que está no plano das ideias e transformá-los em algo mais concreto. Esse diálogo entre a mente e o papel é muito rápido, pois usamos nosso corpo (a mão) como parte da ferramenta.

Assim cada modificação no rabisco já causa uma nova avaliação na nossa mente que já é passado novamente para mão em um processo cíclico contínuo.

### Diagrama dialético do Sketch



Crédito diagrama: Érico Fileno

### Contribuíram para este conhecimento

edyd fred

Nós criamos este conhecimento, mas está incompleto. Você sabe algo sobre Sketch? [Compartilhe sua experiência!](#)

[Marcar como completo](#)

### Comunidade

Estudando: [Estou estudando](#)

jilmarj Carlos Alberto ... Silvani pedrolago

Fernanda Steff... Ulisses Necroarcano gustavosalvador

Usaram: [Já usamos](#)

cristianocorreia Pedro\_MS Felipe.carcara arieldelsol

emanuelle.cavalcante Patrizia Bitten... Necroarcano

ruthbellatrix

Cada carta possui um QRCode que aponta para uma página de wiki na Plataforma Corais. Lá você pode ver quem já usou.



**fred**

Foto	<a href="#">Mudar foto</a>
Pontos	60.272 pontos (report)
Nome completo	Frederick van Amstel
Contato	
<a href="#">Envie uma mensagem</a>	
Organização	UTFPR
URL	<a href="http://www.usabilidoido.com.br">http://www.usabilidoido.com.br</a>
Cidade	Curitiba
País	Brasil
Sobre	Editor do blog <a href="#">Usabilidoido</a> e coordenador da <a href="#">Plataforma Corais</a> .
Editar perfil	<a href="#">Edit</a>

### Conhecimentos que sou especialista

Progress bar with 12 slots, 11 empty and 1 filled with the text "Teste de Usabilidade".

### Conhecimentos que já usei

Progress bar with 25 slots, 24 empty and 1 filled with the text "Wireframes".

### Conhecimentos que estou estudando

Progress bar with 12 slots, 11 empty and 1 filled with the text "User stories".

É possível ver o que cada pessoa tem no seu cinturão de utilidades, mas também de quais projetos a pessoa participou.

# UXCards v.3 no Miro

Um baralho de cartas para planejamento colaborativo de projetos de experiência. Entenda quando usar este baralho em [www.uxcards.org](http://www.uxcards.org)

## 1. Aprenda para que serve cada carta



## 2. Escolha as cartas que fazem sentido para o projeto e duplique



## 3. Monte o seu processo de design de experiências



## Download

Os UX Cards foram desenvolvidos como um [projeto aberto na Plataforma Corais](#). Sendo assim, o código-fonte é disponibilizado em arquivo aberto SVG. Isso pode ser aberto tanto no Inkscape quanto no Corel Draw.

- Frente [SVG](#) / [PDF](#)
- Frente sem verso [SVG](#) / [PDF](#)
- Verso [SVG](#) / [PDF](#)

## Dicas de uso

- Imprima como crachás de PVC na [Impricard](#)
- Utilize os cards em combinação com o [UX Canvas](#)
- Participe do curso de Mudança Organizacional em Favor da Experiência do Usuário ([RJ](#) ou [SP](#)) e ganhe um baralho.

[Contato da Plataforma Corais](#).

Os [UXCards](#), assim como a [Plataforma Corais](#), é um projeto aberto e livre para transformação em outros projetos.

Além do UXCards, existem outras ferramentas livres de design:



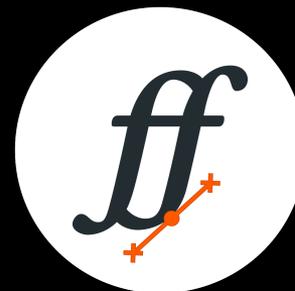
Inkscape



GIMP



Scribus



FontForge



Blender



Krita



FreeCAD



Canva

*Para ser designer livre, é preciso  
treinar como o Batman, se  
divertir como o Coringa,  
desenvolver virtudes como o  
Chapolim, ser críticos como o  
Paulo Freire e usar ferramentas  
como o UXCards.*

*Obrigado!*

Frederick van Amstel @usabilidoido

DADIN - UTFPR

[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)