

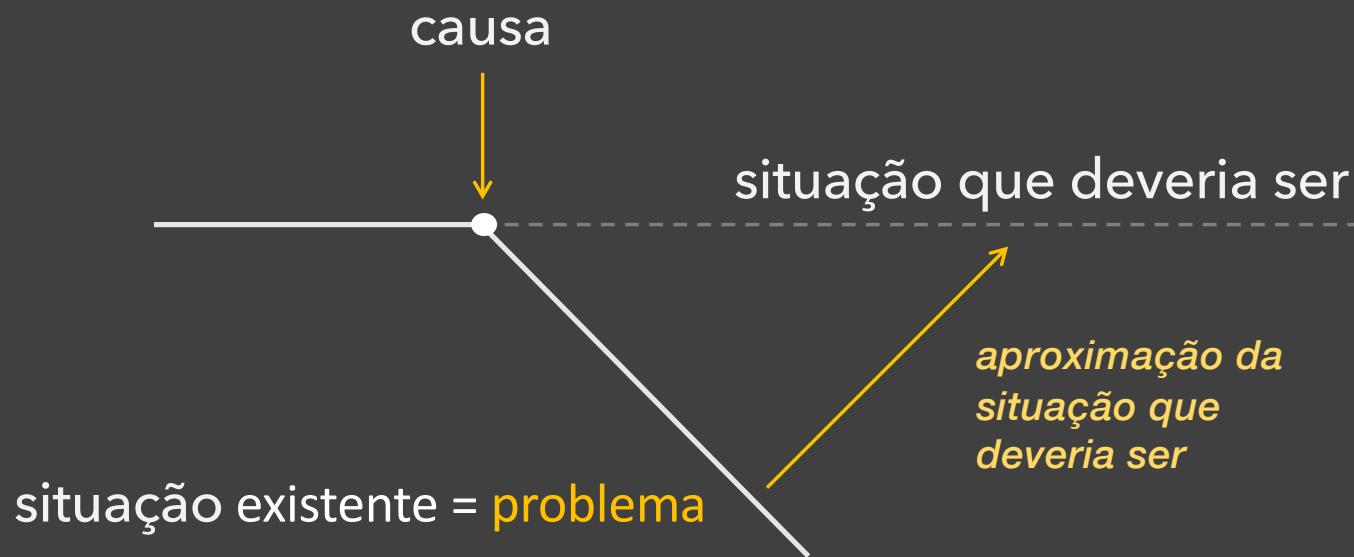


Eduardo Ariel

***Métodos e técnicas:
Cenários***

Na sociedade pós-moderna, os artefatos e os seus processos mediados que compõem parte da práxis da comunicação são multidimensionais e complexos, exigindo saberes multidisciplinares.

Pode-se apresentar o problema como o desvio de uma situação desejada: a situação existente (**problema**) pode ser uma causa para o desvio que impede a situação que “deveria ser”.



Passado

Presente

Futuro

Passado

Presente



***Futuro(s)
Possíveis***

Antes de tudo...

Em julho de 1945, no final da Segunda Guerra Mundial, Vannevar Bush escreveu o artigo “*As we may think*” na revista *Atlantic Monthly*, traçando uma visão futurista do pós-guerra.

Como diretor do *Office of Scientific Research and Development* coordenou as atividades de cerca de seis mil cientistas ao longa da guerra.



URL:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5133811/mod_resource/content/1/BUSH_as%20we%20may%20think%20traduzido.pdf

Data: 12/05/2022

Hora: 9h24



***Vamos
conversar?***

PLATAFORMAS ▾ NEWS REVIEWS ARTIGOS LISTAS EXTRAS ▾ TECH ▾ ESPORTS

Nintendo Switch supera vendas do Wii

NINTENDO

Nintendo Switch supera vendas do Wii

Console ainda está no meio do seu ciclo de vida, segundo a própria Nintendo

POR JULIA MACALOSSI 03.02.2022 11H28

O **Nintendo Switch** já vendeu 103,54 milhões de unidades em todo o mundo, o que significa que superou o enorme sucesso do console **Nintendo Wii** — que terminou com 101,6 milhões de vendas.

A **popularidade do Switch** pode se dar ao fato de que ele é um console híbrido, possibilitando que o jogador utilize-o tanto na TV quanto em sua versão portátil.

PUBLICIDADE

bet365

Aposte em Futebol

Registre-se

URL: <https://www.theenemy.com.br/nintendo/nintendo-switch-supera-vendas-do-wii>

Data: 12 de maio de 2022
Hora: 8h46

Conheça a história do botão de denúncia da Magalu contra a violência doméstica

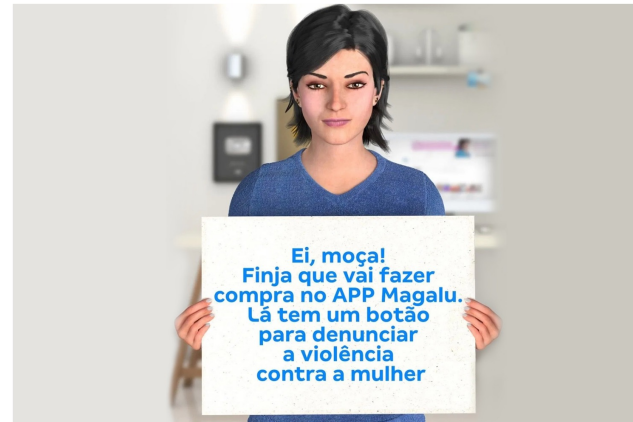
Ferramenta ganhou novas funcionalidades, aperfeiçoou nível de informação e viralizou durante isolamento social.



Beatriz Calais

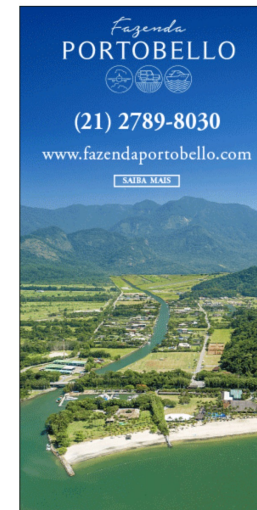
4 de junho de 2020 · Atualizado há 2 anos

Compartilhe esta publicação:



Divulgação

Representantes da marca acreditam que um dos papéis da ferramenta é fortalecer os canais de denúncia existentes



URL: <https://forbes.com.br/negocios/2020/06/magalu-relanca-botao-de-denuncia-contr-a-violencia-domestica/>

Data: 12 de maio de 2022

Hora: 8h42



Amazon planeja abrir grandes lojas físicas de varejo nos EUA

Os estabelecimentos terão cerca 2,8 mil m² de tamanho e oferecerão produtos de marcas de consumo bem conhecidas.



Redação

19 de agosto de 2021 · Atualizado há 9 meses

Compartilhe esta publicação:



URL: <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/08/amazon-planeja-abrir-grandes-lojas-fisicas-de-varejo-nos-eua/>

Data: 11 de maio de 2022

Hora: 21h53



***Toda história
possui um
começo?***

***Você faz inovação de mãos
dadas com seus clientes.***

CHRIS ANDERSON (2017)

Cenários

(HACKOS e REDISH, 1998)

Tipificação:

- 1) Militares**
- 2) Negócios**
- 3) Casos de uso**

Abordagem:

- 1) Positiva**
- 2) Neutra**
- 3) Negativa**

Detalhamento:

- 1) Breves**
- 2) Vinhetas**
- 3) Elaborados**
- 4) Completos**

Toda história possui um começo?

Segundo Robinson (2003), nos anos posteriores à 2ª Guerra Mundial ainda existia um temor crescente, em decorrência de um mundo bipartido.

Nesse contexto, surgiram os cenários para modelarem futuros possíveis.

O seu objetivo prioritário residia no auxílio para tomada de decisão mais precisa em contextos incertos.

Toda história possui um começo?

Em 1948, a RAND Corporation (*empresa oriunda dos projetos da Força Aérea Americana*) lançou mão da **técnica de cenários**, agregando outras disciplinas além do uso da **matemática**.

Ela adotou uma abordagem mais ampla e interdisciplinar, utilizando conhecimentos vindos das ciências sociais.

O interesse por cenários extrapola o campo militar e inaugura seu tempo no mundo dos negócios.

A RAND Corporation é um think tank norte-americana de política global sem fins lucrativos criado em 1948 pela Douglas Aircraft Company para oferecer pesquisa e análise às Forças Armadas dos Estados Unidos.

É financiado pelo governo dos EUA e por fundos privados, corporações, universidades e particulares.

Toda história possui um começo?

De acordo com Millett (2003), no início da década de 1970, grandes empresas como Shell e General Electric utilizaram com sucesso o conceito dos cenários em seus planejamentos estratégicos.



E nas TICs?

Durante as décadas de 70 e 80, os "cenários de negócios" eram normalmente empregados como base para o teste de aceitação. Sendo assim, eles constituíam o último estágio de teste antes que o cliente pagasse o valor de instalação e aceitasse o sistema.



E com os consumidores?

John Flanagan (1954, *apud* Hackos e Redish, 1998) desenvolveu uma técnica de coleta de dados chamada de “Incidente Crítico”.

Nela o entrevistador coleciona histórias e comportamentos reais dos usuários em um curto período de tempo para formação de um **diário**.



E nas TICs?

Mais recentemente, devido ao crescimento da aplicação dos métodos ágeis para além do mercado de T.I., os usuários são adicionados logo no início do ciclo de desenvolvimento (*modelagem, levantamento de requisitos, prototipação, avaliação e releases*).

Adaptado do Manifesto Ágil; URL: <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>; Data: 13 de maio de 2022; Hora: 12h11.

Conforme Godet (2001), a estratégia tem origem no questionamento da corporação sobre o que, quando e como fazer.

O cenário enfoca à previsão do que pode acontecer se uma situação pré-definida ocorrer.



***Cenário de
“Casos de Uso”***

Concepção
*Busca de oportunidades
(da singular para múltipla).*

Seleção
*Etapa de decisão das alternativas
(da abrangente para específica).*

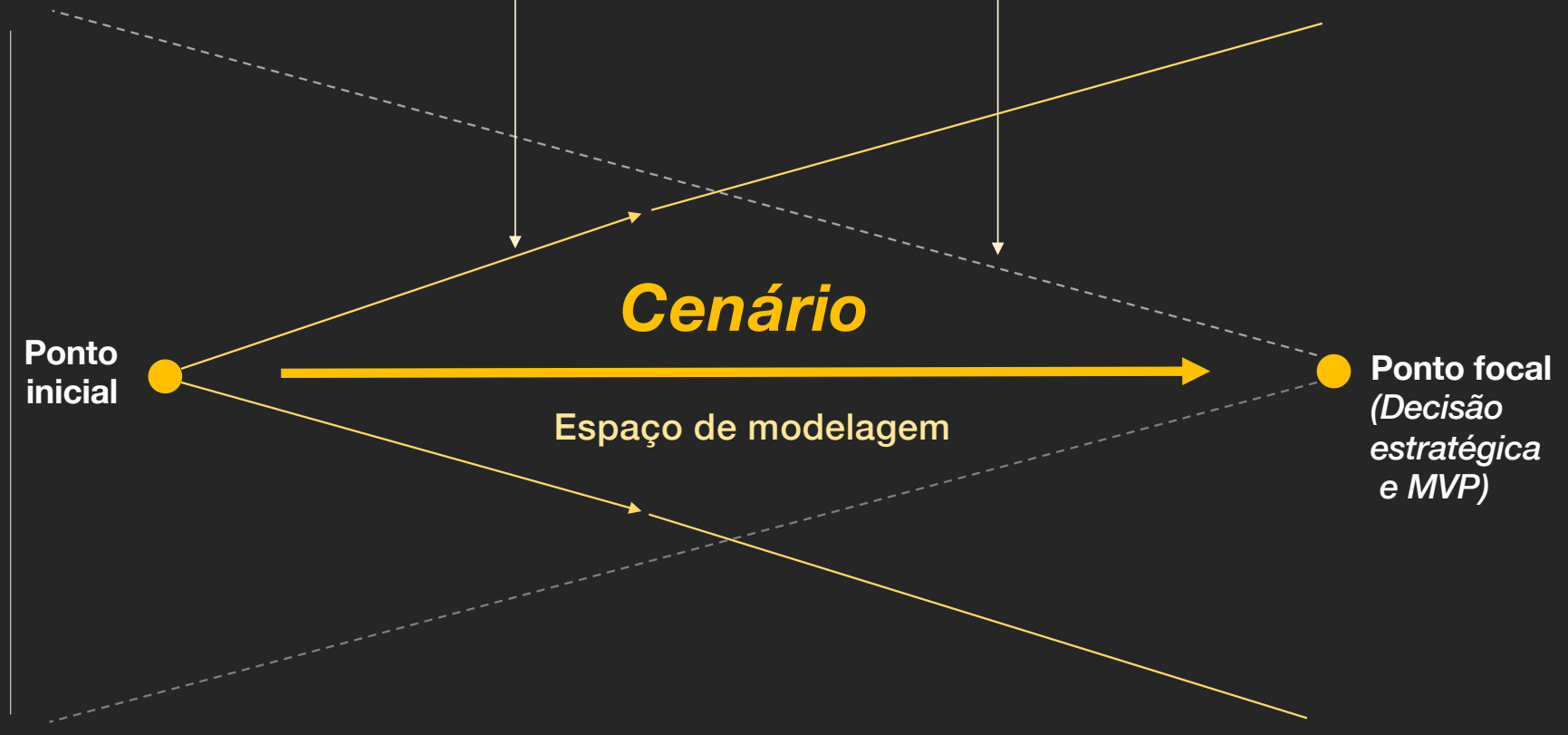
Ponto inicial

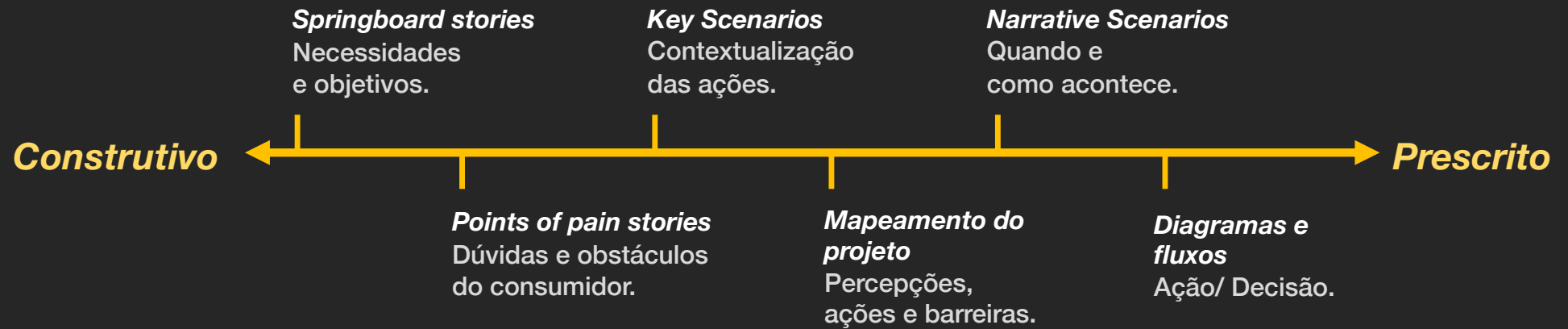
Cenário

Ponto focal
(Decisão estratégica e MVP)

Espaço de modelagem

Bill Buxton, Sketching User Experience, 2011.





Adaptado da obra: PRUITT, J; ADIIP, T. The Persona Lifecycle. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2010

O cenário descreve tanto atividades como tarefas humanas em uma história que permite exploração e discussão de contextos, bem como modelar necessidades e requisitos.

(ROSSON & CARROLL, 2001)

Para Kolko (2017), os cenários são importantes para traçar rotas hipotéticas de consumo de um produto e, portanto, torná-lo cada vez mais intuitivo e adaptado à necessidade do público.



Componentes

Os itens básicos de um **cenário** são:

1) Configuração - contexto que explica ou motiva os objetivos, ações e reações dos atores;

2) Atores - pessoas que interagem com o produto ou com o contexto;

3) Objetivos e tarefas - atuam na situação que motiva os atores;

4) Planejamento - atividade mental responsável pelo comportamento dos atores;

5) Avaliação - interpretação de uma situação apresentada;

6) Ações - comportamentos que são observados;

7) Eventos - ações e reações produzidas pelo produto, serviço ou marca que podem não ser aparentes para os atores, embora sejam relevantes para o cenário.

Os cenários podem variar quanto ao nível de detalhe (HACKOS e REDISH, 1998):

Cenários breves: Histórias muito breves que apresentam somente o contexto e o objetivo. Sem detalhes sobre como o consumidor realiza sua tarefa.

Vinhetas: Narrativas breves, como se fosse uma visão “pincelada” do consumidor, de seu ambiente e como ele faz algo.

Cenários elaborados: Narrativas com mais detalhes. Cada detalhe é focado em algo que o time de desenvolvimento, de fato, irá lidar no projeto.

Cenários completos: Narrativas, nas quais o cuidado com a história vai do início ao fim, considerando todos os aspectos anteriores.



***Relação com
outras técnicas***

Relação com outras técnicas

1) Desk Research

2) Entrevista

3) Análise de Conteúdo

4) Persona

5) Mapa de Empatia

6) Model Canvas

7) Técnica Projetiva

8) Working Backwards

8) Prototipagem

9) Avaliação Cooperativa

10) Teste de Usabilidade

11) Incidente crítico

12) Workshop



Obrigado