



DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Soluções para a sociedade

Série de e-books da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO
VIDAS



OFICINA DE
INFORMÁTICA



Desenvolvimento de projetos (Soluções para a sociedade)

Série de e-books da Oficina de Informática

Este e-book foi desenvolvido pela Oficina de Informática para ser utilizado por estudantes dos Centros de Transformação da Instituição Amigos do Bem. Não podendo ser reproduzido e divulgado sem autorização de seus(as) desenvolvedores(as).

Lema dos Amigos do Bem



**Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!**

**A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!**

**Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!**

**O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!**

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESSE E-BOOK:

Cap.1 - Escopo (Briefing).....07

**Cap.2 - Tempestade de
ideias (Brainstorming).....11**

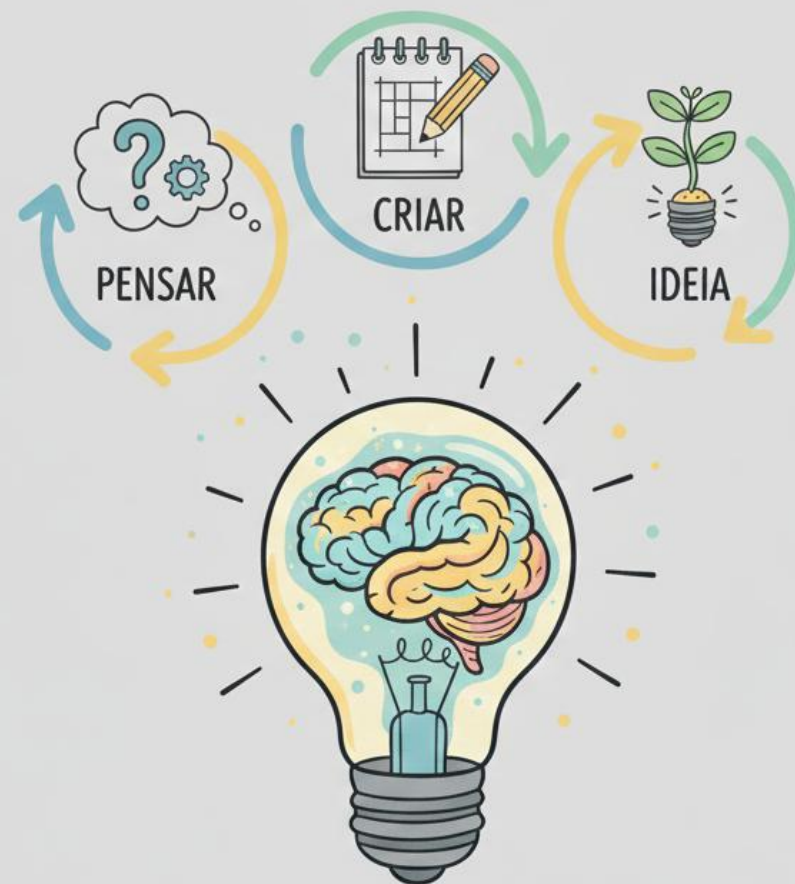
Cap.3 - Mapa Mental (Mind Map).....15

**Cap.4 - Painel de Referências
(Moodboard)22**

Cap.5 - Solução29



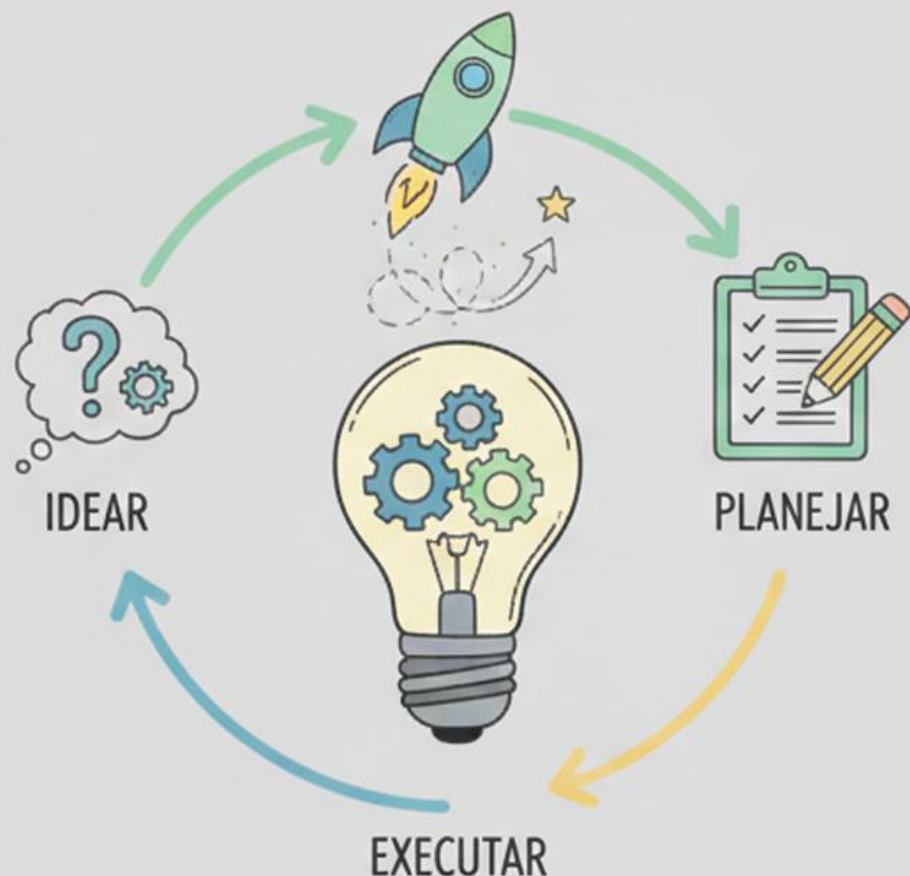
A busca por **soluções** deixou de ser meramente intuitiva ou aleatória para se tornar um processo **estruturado e metodológico** compondo uma **jornada criativa**. Metodologias como o **Brainstorming**, o **Mapa Mental**, o **Painel de Referências**, são aplicadas na educação, nos negócios, na tecnologia, nas políticas públicas e em praticamente qualquer área que demande pensamento estratégico e inovação.



O ser **criativo(a)**, ao se deparar com a abertura de um salão de beleza, por exemplo, não se limita a criar uma marca ou um site atraente. Ele(a) utiliza o **Brainstorming** para gerar ideias de experiência para o(a) cliente, e o **Mapa Mental** para estruturar de forma coerente todos os pontos de contato, da fachada às redes sociais. Utiliza-se o **Painel de Referências** para capturar a essência e os valores da marca. No entanto, seu campo de atuação é vasto:

pode envolver a criação de sinalização intuitiva para um hospital público, melhorando a experiência dos(as) pacientes; o desenvolvimento de aplicativos que facilitam o acesso a serviços governamentais para populações idosas ou de baixo letramento digital, entre outros exemplos. Cada uma dessas demandas, seja micro ou macro, exige uma abordagem **metodológica** que transforma problemas percebidos em soluções tangíveis e centradas no **ser humano**.

Introdução



Este material apresenta um caminho para transformar desafios em **oportunidades**. Cada etapa aqui apresentada constitui a trajetória em busca de solução. Mais do que técnicas isoladas, trata-se de um **sistema integrado** que qualquer pessoa ou equipe pode utilizar para desenvolver projetos com mais **clareza**, **confiança** e **potencial criativo** para alcançar uma solução **eficaz**.

Etapa

1

Escopo (Briefing)

Neste capítulo você verá:

Esta unidade orienta sobre como direcionar a conversa inicial com o(a) cliente ou solicitante do projeto com o objetivo de colher o máximo de informações possíveis para iniciar o projeto. E, a partir das informações levantadas, elaborar o Escopo inicial ou Briefing do projeto.



FERRAMENTAS

Qualquer editor de texto como o WPS Office ou o Microsoft Word.



O início de tudo

A etapa de **escopo** é o **alicerce** de qualquer projeto, pois constitui a **documentação inicial do projeto**. **Formaliza** o que foi conversado com o(a) cliente e deve conter de **forma clara** o que precisa ser feito. Funciona como um **contrato conceitual** com o(a) cliente. Praticamente nunca virá pronto do(a) cliente. Temos que elaborar com base nas **informações** levantadas ao questionarmos o(a) cliente.

Ele responde às perguntas fundamentais:

"O que precisa ser resolvido e sob quais condições?"



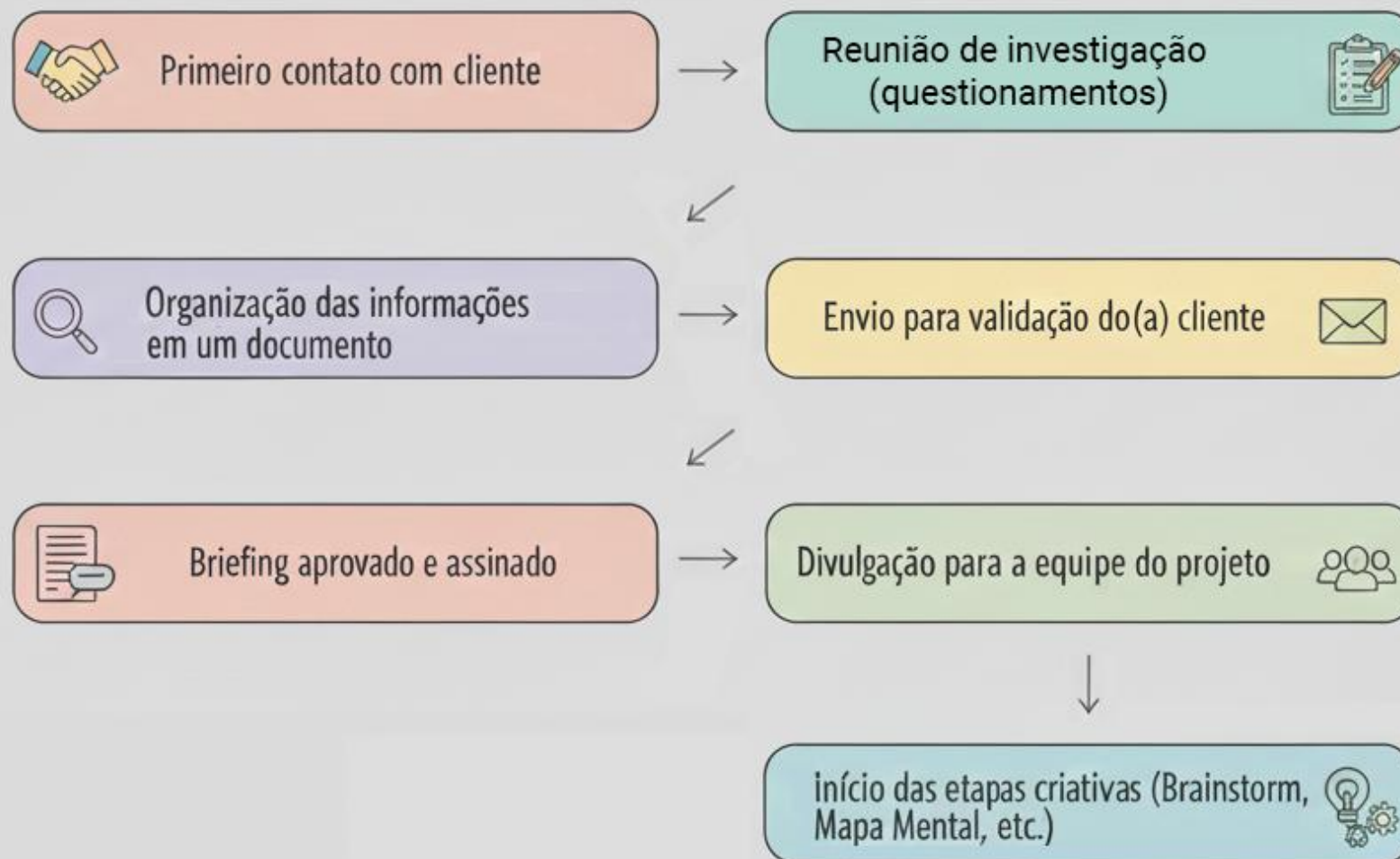
OBJETIVO

O escopo (também conhecido como **Briefing** na área de comunicação visual) tem por objetivo estabelecer **clareza** e **alinhamento** desde o início do projeto, funcionando como uma **bússola** que **orienta** todo o **processo criativo**. Para isso, ele busca **centralizar informações**, reunindo em um único documento todos os dados relevantes provenientes do(a) cliente, do mercado e de pesquisas, o que facilita o **acesso** e a **compreensão** por parte da equipe.

Além de organizar essas **informações**, o Briefing aprofunda a definição do problema, **indo além** da necessidade superficial para **identificar** a raiz do desafio a ser **solucionado**.

Ele também estabelece **diretrizes** e limites claros, delimitando **objetivos, público-alvo, concorrência, prazos, orçamento e requisitos obrigatórios**, criando assim um quadro de referências seguro para a tomada de **decisões**.

FLUXO DE TRABALHO DA ETAPA DE ESCOPO / BRIEFING



Etapa 2

Tempestade de ideias (Brainstorming)

Neste capítulo você verá:

Orientações sobre a aplicação da dinâmica conhecida como Brainstorming, uma ferramenta metodológica essencial para o processo criativo, com foco na geração de ideias.



FERRAMENTAS

Lápis, papel ou qualquer editor de texto no computador ou celular.

O que é Brainstorming e como fazer

Brainstorming, ou "**tempestade de ideias**", é uma técnica coletiva utilizada para gerar uma **grande quantidade de ideias**, de forma **livre e criativa, sem críticas** ou julgamentos iniciais.

Toda e qualquer **ideia** sugerida pela equipe, dentro de um determinado tempo, deve ser **registrada**, com o objetivo de encontrar **soluções** para um problema ou **demanda** da sociedade.

Brainstorming

Passos para realizar um Brainstorming eficaz:

A Preparação

Reúna a equipe em um ambiente propício e defina claramente o problema ou tema a ser explorado (de acordo com o escopo do projeto).

B Geração de Ideias

Determine um tempo (20min) para que todos os(as) participantes possam contribuir com o máximo de ideias, sem restrições ou julgamentos. O foco é na quantidade – quanto mais, melhor.

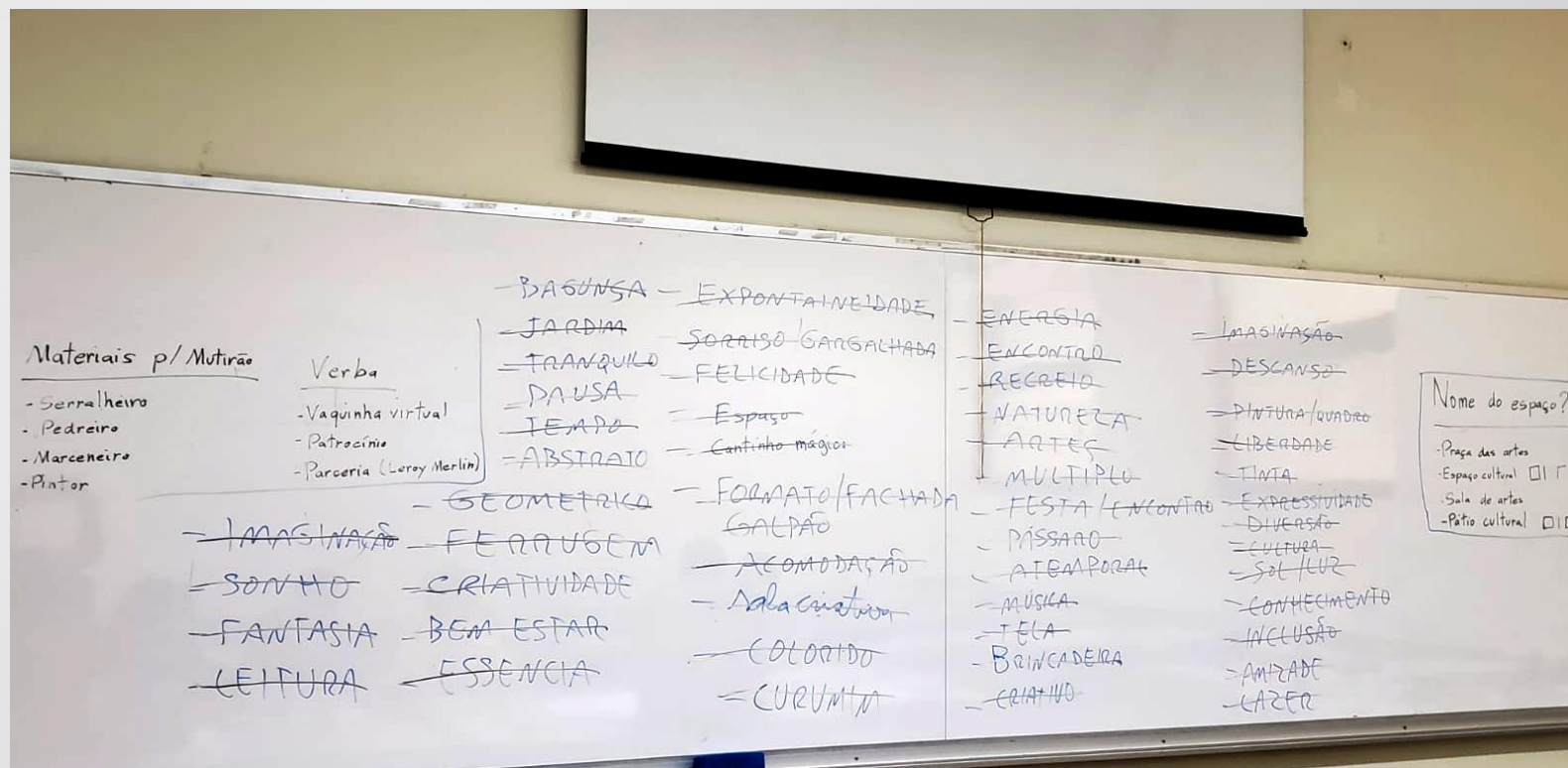
C Registro

Um(a) integrante da equipe deve ser o redator que anotará em uma folha todas as ideias mencionadas. Nenhuma ideia deve ser descartada, por mais que pareça irrelevante no momento.

Exemplos de Brainstorming

- CERAMICA
- BARRO
- TERRA
- VERDE/PLANTA
- AMERICA LATINA (MEMORIAL)
- CULTURA/COSTUME
- EXPOSIÇÃO
- ARTISTA
- VIDRO
- GESTUAL
- ALGO QUE SE MOLDA
- ASSINATURA
- AUTORA
- BAIXO RELEVO
- CRIAÇÃO/ORIGEM (BARRO)
- INÍCIO DE TUDO
- MATERIA PRIMA/NATUREZA
- PRESENTE DA NATUREZA
- TRANSFORMAÇÃO (DA MATÉRIA BRUTA)
- FORNO/CALOR/DUREZA/RESISTÊNCIA/PESO
- ARTE/ARABESCOS/CORES/REFINADO
- FORMAS CURVILÍNEAS
- AZUL CLARO/VERDE
- OBRA PRIMA/ESCULTURAL/QUE SE MOLDA
- SIMAIS/SIGN/INSCRIÇÕES
- RUPESTRE "MODERNO"
- GEOGRAFIA/SOLO/MINERAIS
- ALGO RARO/ÚNICO
- ELIXIR

Geralmente utiliza-se caneta e papel para favorecer uma rápida anotação, mas podemos utilizar outros suportes como um quadro. Podemos utilizar também computador e fazer as anotações em algum editor de texto como o Microsoft Word.



Etapa 3

Mapa Mental (Mind Map)

Neste capítulo você verá:

Enquanto o Brainstorming é a ferramenta para gerar ideias, o Mapa Mental é a ferramenta para organizar, estruturar, conectar e hierarquizar as ideias geradas.



FERRAMENTAS

Utilize as ferramentas online Miro ou Canva.



O que é Mapa Mental e como fazer

É um **diagrama visual** que **organiza** informações a partir de um **conceito** central, utilizando ramificações para relacionar ideias, palavras e imagens. Ele **facilita** a compreensão, a memorização e a estruturação de pensamentos.

Assim como o Brainstorming, o Mapa Mental deve ser realizado de maneira ágil (em cerca de 30min).

Mapa Mental

Passos para realizar um Mapa Mental eficaz:

A Reúna o tema central

e escreva ou desenhe o tema no centro da página.

B Ramificações principais

a partir do centro, crie ramificações (fluxos) para cada categoria ou sub-temas relevantes.

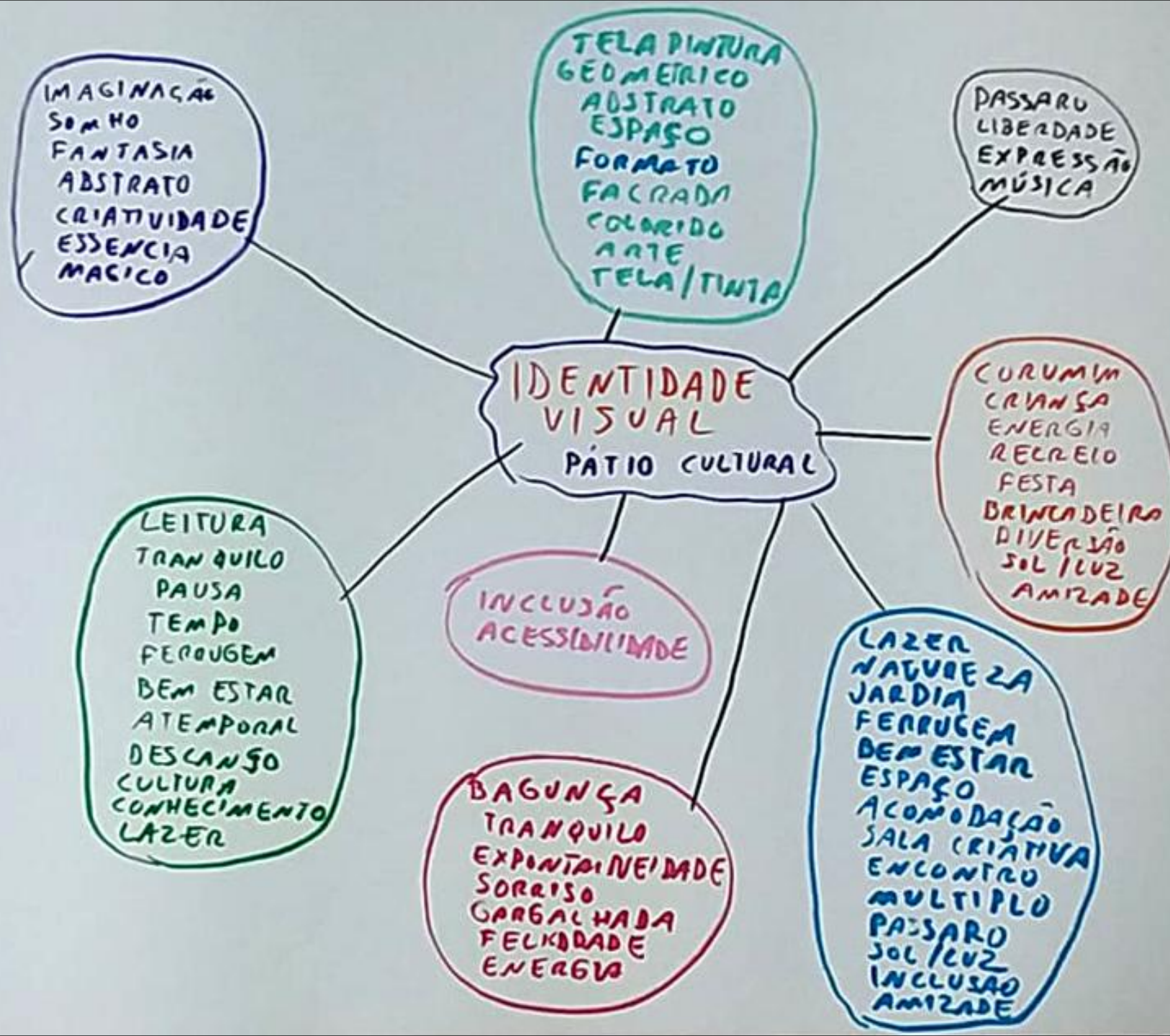
C Expansão

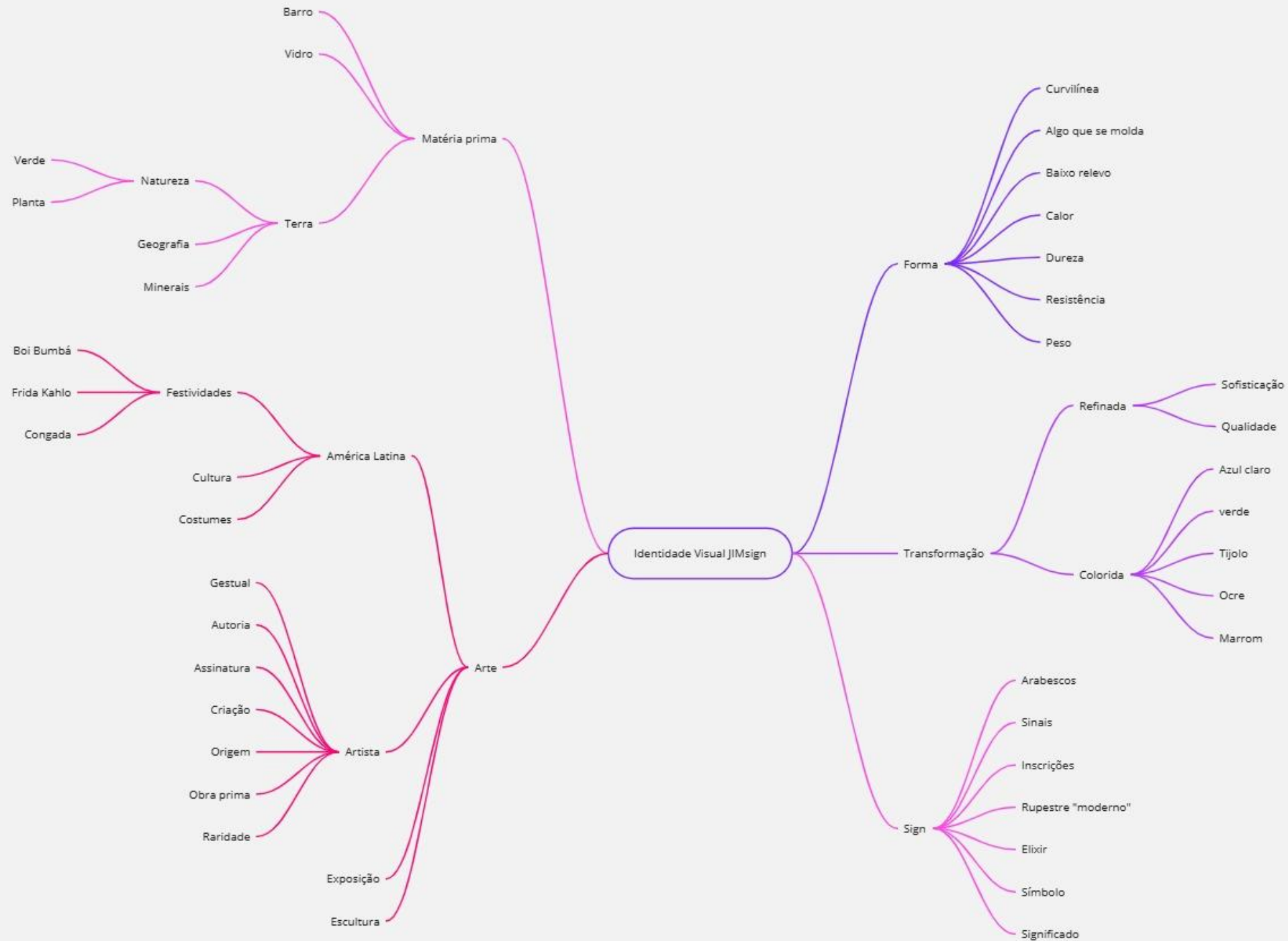
para cada ramificação, adicione sub-ramos com ideias mais específicas.

D Para elementos visuais

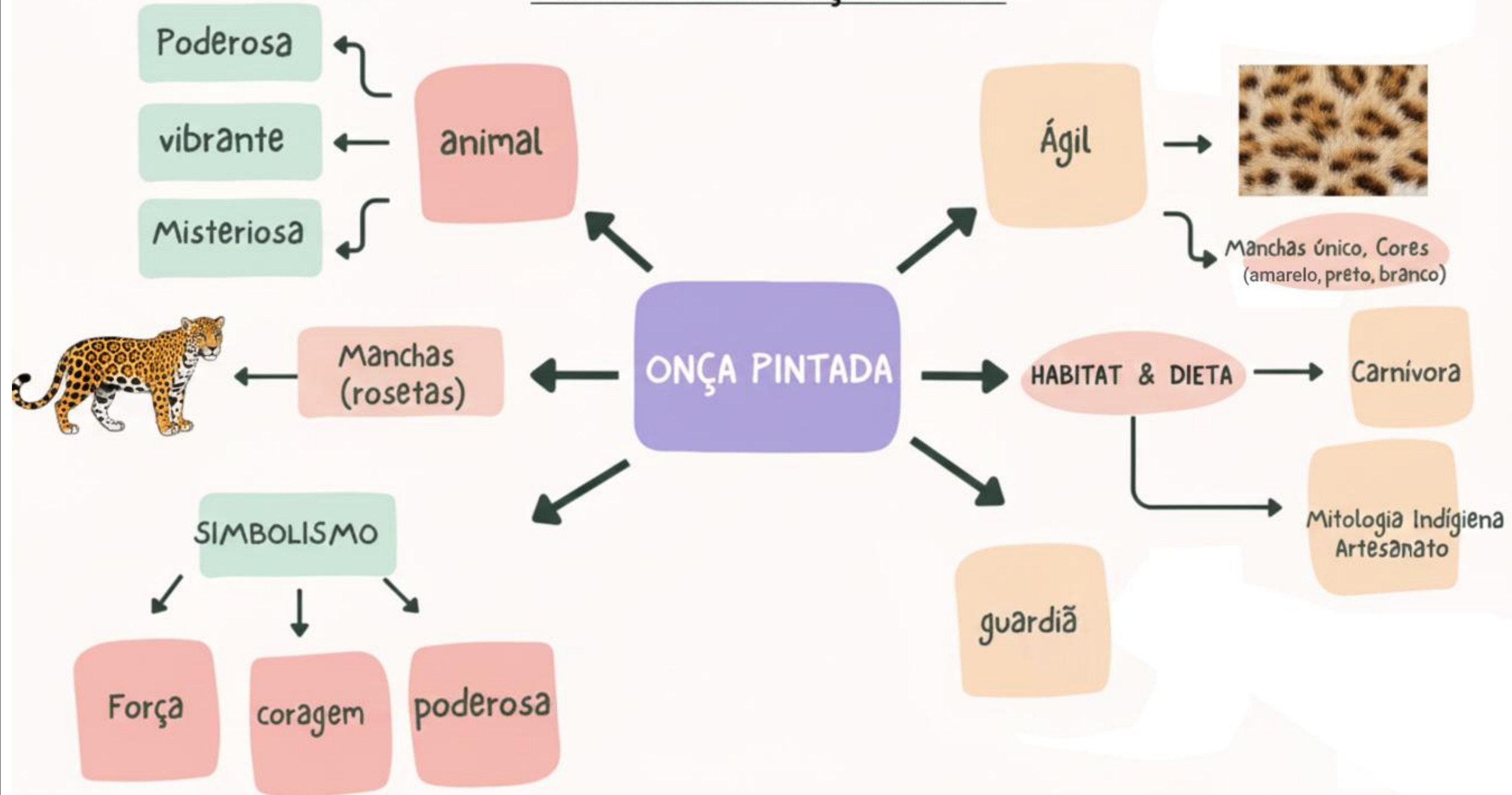
utilize cores, ícones, setas para destacar conexões e hierarquias (poderá utilizar desenho, mas não obrigatório) .

Exemplos





MAPA MENTAL: ONÇA PINTADA





Etapa 4

Painel de Referências (Moodboard)

Neste capítulo você verá:

A importância da etapa de Painel de Referências, ou Moodboard, para estabelecer um direcionamento visual para o projeto.



FERRAMENTAS
Utilize as ferramentas
online Miro ou Canva.



O que é Painel de Referências e como fazer

Também conhecido em inglês como **Moodboard**, constitui-se em um painel **conceitual** que reúne principalmente **imagens, texturas visuais, paleta de cores e tipografia**. O painel deve traduzir de forma visual as ideias organizadas no **Mapa Mental**.

Tem como objetivo estabelecer o **conceito visual** do projeto antes mesmo do início da fase de desenho ou prototipagem comunicando o "**clima**" **emocional** e a **atmosfera** que se deseja transmitir, criando uma **referência sensorial** clara para toda a equipe e cliente.

Painel de Referências

Passos para realizar Painel de Referências:

- A Colete referências visuais**
baseadas nas ideias organizadas no Mapa Mental.
- B Busque imagens, cores, texturas, tipografias**
que transmitam o "clima" emocional e a atmosfera que se pretende alcançar.
Especialmente fotos de pessoas, ambientes e objetos.
- C Monte uma composição harmoniosa**
que comunique a atmosfera desejada.
- D Revise e refine**
até que o conjunto transmita claramente a emoção e estética do projeto. Porém, assim como as etapas anteriores, deve ser desenvolvido com agilidade (o ideal é no máximo 4h para sua confecção).

Exemplos



PAINEL SEMANTICO

fé

Espécies únicas do mundo



Gente



TRABALHO

forte

UMA BATALHA

TRAMANDO LÃ

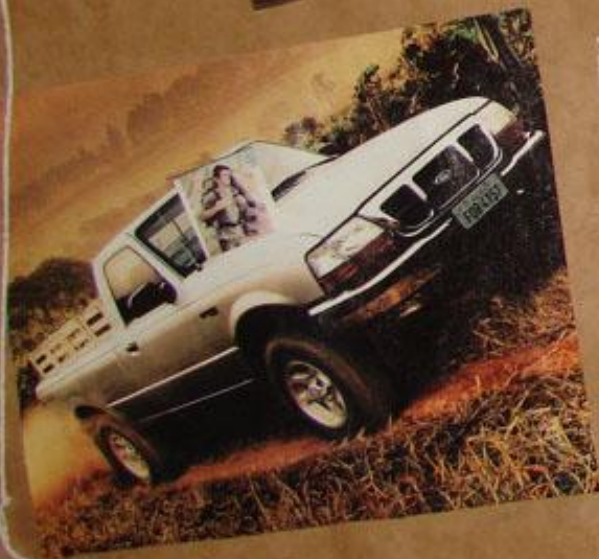
vida simples

Os desafios

CHEIRO



HARMONIZAÇÃO



Fonte:
<http://sagadesign.files.wordpress.com/2009/10/tramandola-painelsemantics1.jpg>



a árvore

Seu símbolo era uma árvore.
Ao redesenharmos sua logomarca,
acrescentamos outros elementos
que enriqueceram seu
significado original
e aproximaram seu logotipo
de seus pensamentos.



a folha



o fruto



o pássaro

Fonte:
Identidade Visual da Mãe Terra
criada pela agência Dezin com Z



Etapa

5

Solução

Neste capítulo você verá:

A fase de execução da solução é essencialmente prática e interativa. Ela transforma conceitos em produtos tangíveis, permitindo que ideias sejam validadas visualmente.



FERRAMENTAS

Utilize softwares gráficos como o Inkscape, Gimp, Affinity, Photoshop, Illustrator, entre outros. Além do Google Gemini para confecção de mockups.



Etapa de execução da solução

É a fase do processo de design em que as **ideias** e **conceitos** desenvolvidos anteriormente — por meio do Brainstorming, Mapa Mental e Painel de Referências — começam a tomar **forma concreta**. É o momento de “**colocar a mão na massa**”, transformando abstrações em representações visuais e tangíveis que poderão ser avaliadas, testadas e refinadas.

Esta fase não se limita apenas ao resultado final, mas abrange todo um percurso de experimentação, que pode incluir **esboços manuais, representações digitais, protótipos e simulações**, dependendo da natureza do projeto.

Solução

Passos para realizar a solução eficaz:

- A** **Inicie com esboços manuais**
rápidos, livres, experimentais.
- B** **Selecione as direções mais promissoras**
e desenvolva-as em raves (esboços)
mais detalhados.
- C** **Avance para a representação digital (2D ou 3D)**
para refinar formas, cores e texturas.
- D** **Crie mockups ou protótipos**
para testar usabilidade, percepção
e funcionalidade.
- E** **Colete feedback**
e apresente o resultado final ao(à) cliente.
- F** **Prepare os arquivos finais**
para produção ou desenvolvimento.

Solução

Passos para realizar a solução (exemplos):

A Inicie com esboços manuais

B Selecione as direções mais promissoras



Rafe elaborado à mão livre com lápis e papel

C Avance para a representação digital (2D ou 3D)

D Crie mockups ou protótipos



Mockup desenvolvido com **Google Gemini**

E Colete feedback

F Prepare os arquivos finais



Layout criado com **Adobe Illustrator**

Solução

Exemplos de projetos concluídos



<https://www.behance.net/gallery/123110511/Identidade-visual-para-o-Supermercado-Nova-Era>



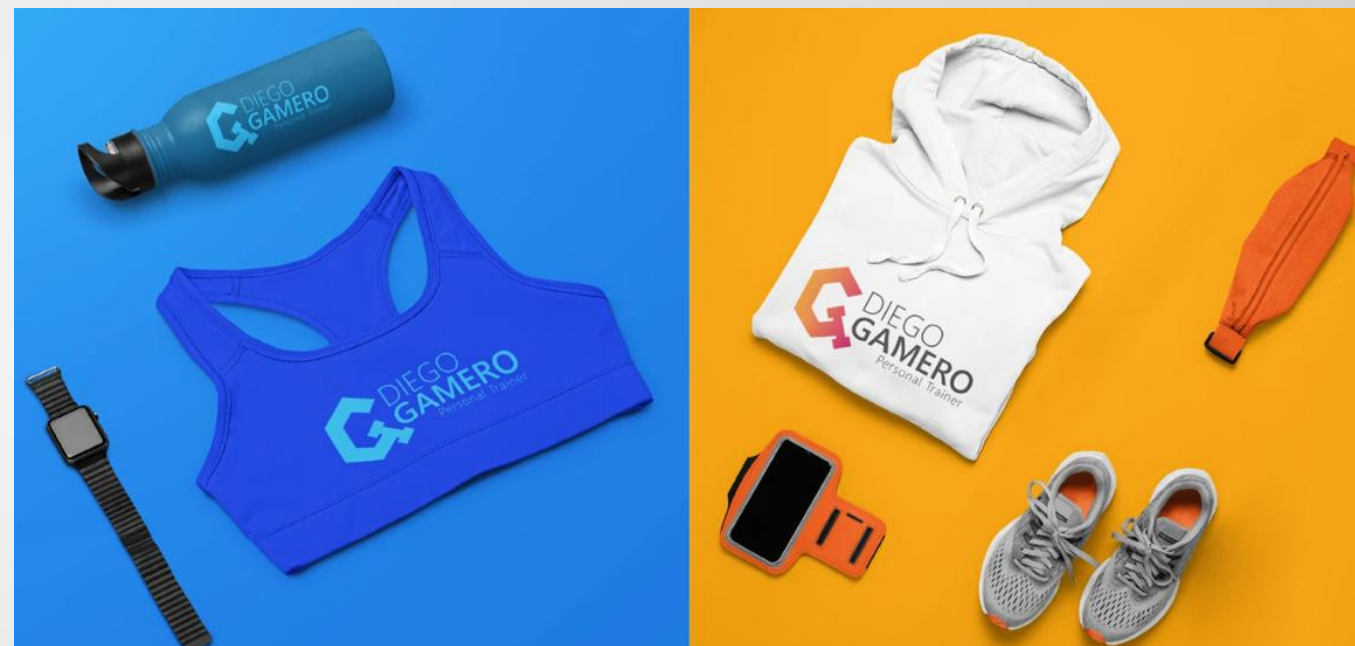
<https://www.behance.net/gallery/116661099/Manual-de-Identidade-Visual-Vida-Segura>

Solução

Exemplos de projetos concluídos

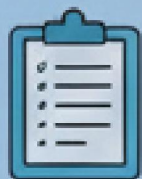


<https://www.behance.net/gallery/163436089/Desenvolvimento-de-embalagem-rotulo>



<https://www.behance.net/gallery/129043969/Identidade-Visual-e-aplicacoes>

Síntese de cada etapa



1. Escopo (Briefing)

 **Objetivo:** Funciona como uma bússola para o processo criativo.

 **Ação:** Identificar a raiz do desafio, delimitar público-alvo, prazos e orçamento.

 **Documentação:** Formaliza o que foi conversado com o cliente em um contrato conceitual.

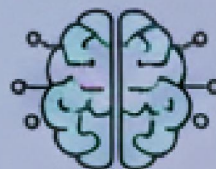


2. Brainstorming (Tempestade de ideias)

 **Definição:** Gerar grande quantidade de ideias sem críticas iniciais.

 **Regras:** O foco é na quantidade; nenhuma ideia deve ser descartada.

 **Dinâmica:** Um(a) integrante da equipe, além de sugerir ideias, deverá também ser redator(a). Duração máxima 20 min.



3. Mapa Mental (Mind Map)

 **Estrutura:** Diagrama visual que organiza informações a partir de um conceito central.

 **Função:** Facilita a compreensão, memorização e hierarquização das ideias geradas no brainstorming.

 **Elementos:** Uso de cores, ícones e setas para destacar conexões.



4. Painel Semântico (Moodboard)

 **Composição:** Painel conceitual com imagens, texturas, paleta de cores e tipografia.

 **Objetivo:** Comunicar a atmosfera emocional e estética antes da fase de desenho.

 **Agilidade:** O ideal é ser desenvolvido no máximo em 4 horas.



5. Solução (Finalização)

 **Processo:** É o momento de “colocar a mão na massa”.

 **Validação:** Criação de protótipos ou mock-ups para testar usabilidade e funcionalidade.

 **Finalização:** Apresentação, coleta de feedback e preparação dos arquivos finais para produção.

Referências bibliográficas



ODS 4: Educação de Qualidade

Aplicação: O conteúdo promove a aquisição de competências técnicas e criativas necessárias para o mercado de trabalho e para o empreendedorismo.



ODS 8: Trabalho Decente e Crescimento Econômico

Empreendedorismo: O incentivo em utilizar ferramentas metodológicas de criação para a abertura de um negócio (como um salão de beleza) demonstra como essas ferramentas auxiliam na estruturação de atividades econômicas.

Referências bibliográficas



ODS 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura

Pensamento Estratégico: As metodologias são aplicadas em tecnologia e negócios para gerar soluções eficazes e centradas no ser humano.

Ferramentas Digitais: O uso de softwares gráficos e ferramentas online (como WPS Office, Canva e Google Gemini) incentiva a modernização e o uso de tecnologias da informação.



ODS 17: Parcerias e Meios de Implementação

O material reflete a colaboração entre centros de tecnologia e instituições sociais para a disseminação de conhecimento. O uso de softwares de código aberto e ferramentas acessíveis também reforça a cooperação para o desenvolvimento tecnológico.

Bibliografia

AROUCHA, Bruno Zimmerle Lins. **Design da informação**. São Paulo: Intersaberes, 2021. (e-book)

AZAMBUJA, Cristina Splenger; MENDES, Giselly Santos; SILVA, Silvia Cristina da. **Estética e semiótica aplicadas ao design**. São Paulo: Intersaberes, 2021. (e-book)

HSUAN-AN, T. **Design: conceitos e métodos**. São Paulo: Blucher, 2018. (e-book)

LIEDTKA, J.; OGILVIE, T. **A Magia do Design Thinking**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2019. (e-book).

STICKDORN, M.; LAWRENCE, A.; HORMESS, M.; SCHNEIDER, J. **Isto é Design de Serviço na Prática: Como Aplicar o Design de Serviço no Mundo Real - Manual do Praticante**. Porto Alegre: Grupo A, 2019. (e-book).

Obrigado pela leitura!

E-book desenvolvido pelos(as) capacitadores(as):

Prof. Me. Ivan Ordonha e profa. Esp. Vera Lúcia Cruz.



**JUNTOS SOMOS
MAIS FORTES!**

