



Conteúdo Programático

O processo criativo na conceção de Software



IN-CLASS 14 HORAS

Destinatários

Developers, Project Managers, Product Managers, Development teams, Quality testers and Delivery, Customer Service and Technical Assistance

Objetivos

Criar e desenvolver Software é um ato de imaginação de novas possibilidades através da lógica (Código, SW, HW) e criatividade (Features, User Experience, Inovação). Cada vez mais os clientes e utilizadores têm expectativas, requisitos e necessidades mais detalhadas e complexas e, na maior parte dos casos, o Design Thinking permite proporcionar novas soluções super criativas e criar produtos e serviços desejáveis, tecnicamente exequíveis e financeiramente viáveis.

Nº mínimo de inscritos

10

Neste Workshop pretende-se criar um ambiente experiencial onde se possam aplicar de forma prática os conceitos e metodologias do Design Thinking na criação e desenvolvimento de Software.

Pré-requisitos

N/A

No final deste Workshop, os participantes terão as ferramentas para:

- Dominar os conceitos de Criatividade e Inovação no processo de Software Development (SW Dev);
- Compreender como, através do Processo Criativo, são encontradas novas soluções para os problemas de SW Dev;
- Construir um itinerário a partir do Problem Solving e Ideation;
- Conhecer e utilizar ferramentas geradoras de ideias e Inovação em todas as etapas de SW Dev;
- Conhecer e aplicar métodos para avaliar ideias Inovadoras;
- Perceber as etapas de transformação de ideias em oportunidades – Lessons learned e Experimentação;

Contactos

Angola/
(+244) 222 440 447
academy_ao@primaverabss.com

Cabo Verde/
(+238) 356 37 73
academy@primaverabss.com

Moçambique/ (+258) 21 303 388
academy_mz@primaverabss.com

Portugal/ (+351) 253 309 241
academy@primaverabss.com

Plano de Formação

FASE ZERO – READY? SET. GO!

- O Processo Criativo – Caos ou Sistema?
- Motivações e bloqueios ao desenvolvimento da nossa Criatividade
- Warm-up de Criatividade



Conteúdo Programático

O processo criativo na conceção de Software



IN-CLASS



14 HORAS

Plano de Formação (cont)

FASE 1 – A DESCOPERTA

- Definir e concretizar o desafio
- Mind Map SW Dev
- Definição de Assignment | How might we – Desafios práticos

FASE 2 – OBSERVAR E APRENDER

- Research – Antropologia de Users, Stackholders and Features
- Insights, Reflexões e Conclusões
- Gerar as melhores questões para gerar as melhores ideias

FASE 3 – GERAR SOLUÇÕES

- Brainstorming
- Brainwriting
- Analogias
- Outras ferramentas criativas

FASE 4 – DECIDIR E IMPLEMENTAR

- Definir prioridades das ideias geradas e criar experiências
- Criar Experiments e Tests de validação de ideias
- Criar um mini business case para ideias-chave

FASE 5 – ACOMPANHAR E MELHORAR

- Definir um plano de ação – Atividades, Responsabilidades, Timings
- Wrap up – Reflexões e conclusões finais