

# GESTÃO ÁGIL DE PROJETOS DE DESIGN

## Ementa

Ao longo desta disciplina o aluno terá contato com técnicas ágeis aplicáveis à condução de projetos de design de software. Conhecerá como Lean UX utiliza Scrum, Design Thinking e a abordagem Lean de projetos, de forma combinada, para buscar maior assertividade no desenvolvimento de soluções totalmente focadas na Experiência do Usuário (UX).

## Plano de Aula

1. Design Ágil - centrado no usuário
2. Agilidade não é tudo
3. Traduzindo o cliente
4. O Design da solução
5. Do protótipo ao MVP

## Bibliografia

Sutherland, J.; Sutherland, J.J. -

SCRUM: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo - Ed. Sextante -

2019Gothelf, J.; Seden, J. - Lean UX Second Edition : Designing Great

Products With Agile Teams - O'Reilly - 2016Brown, T. - Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim

das velhas ideias - Alta Books - 2020Batista, L.; Alves, K. - Mapa de Empatia: Conhecendo o usuário para criar

produtos melhores - eBook Kindle - 2019Lowdermilk, T. - Design Centrado no Usuário - O'Reilly Novatec -

2013<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design>  
-p...

- Consultado em

11/2021<https://medium.com/design-council/the-double-diamond-15-years-on-8c7bc594610e>

- Publicado em Sep 2, 2019[www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/](http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/) - Publicado em Apr.

24, 1994; Atualizado em Nov. 15, 2020