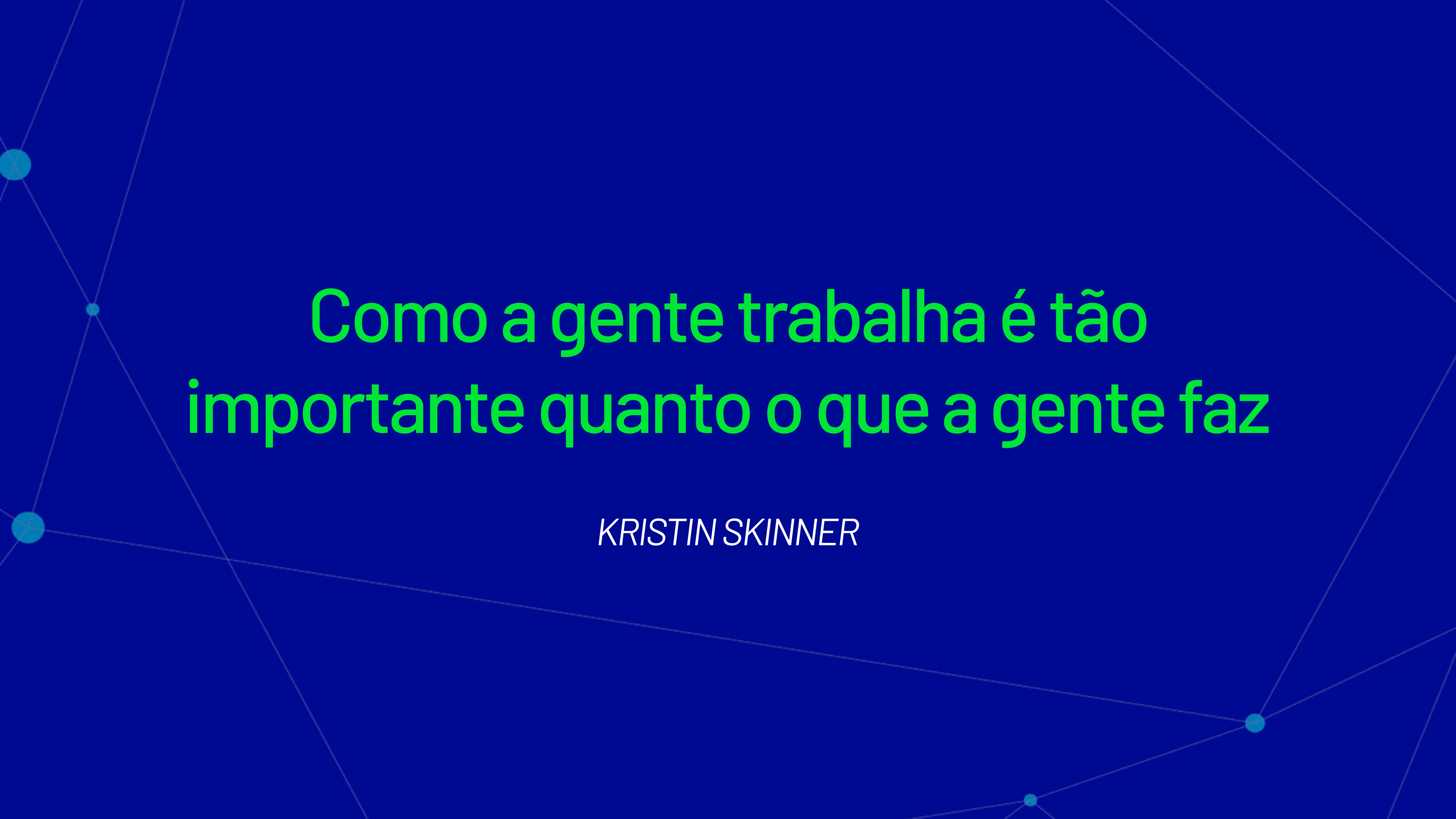


RiNIP

Educação, Pesquisa
e Inovação em Rede

PMODay

**Uma jornada em gestão de
projetos**



Como a gente trabalha é tão
importante quanto o que a gente faz

KRISTIN SKINNER

Quais problemas identificamos em “como a gente faz?”

Como um dos resultados das trocas realizadas na célula de experiência do usuário da USDE, identificou-se um conjunto de questões de impacto significativo na execução das demandas técnicas:

- Ausência de diretrizes claras para padronização de artefatos e processos de trabalho;
- Dificuldade de passagem de conteúdo entre membros da equipe;
- Retrabalho relacionado ao *setup* inicial das mesas no Figma, ao consumo de componentes do DS Gov e de artefatos de trabalho;
- Ruídos de comunicação entre as partes da demanda;
- Prejuízos para melhoria contínua das práticas devido a não uniformização de conhecimentos enquanto equipe;
- Ausência de mensuração de resultados relacionados a qualidade e impacto dos entregáveis.



Design
Ops USDE

*Design
Operations*



DesignOps refere-se à **organização e otimização de pessoas, processos e artefatos** para ampliar o valor e o impacto do design em escala.



Pilares do DesignOps

Organização

Como estruturamos nossas equipes e construímos a equipe certa?

Colaboração

Como criamos ambientes e reuniões que permitem uma comunicação eficaz?

Humanização

Como garantir que as práticas de contratação, integração e desenvolvimento sejam humanizadas?

Medir

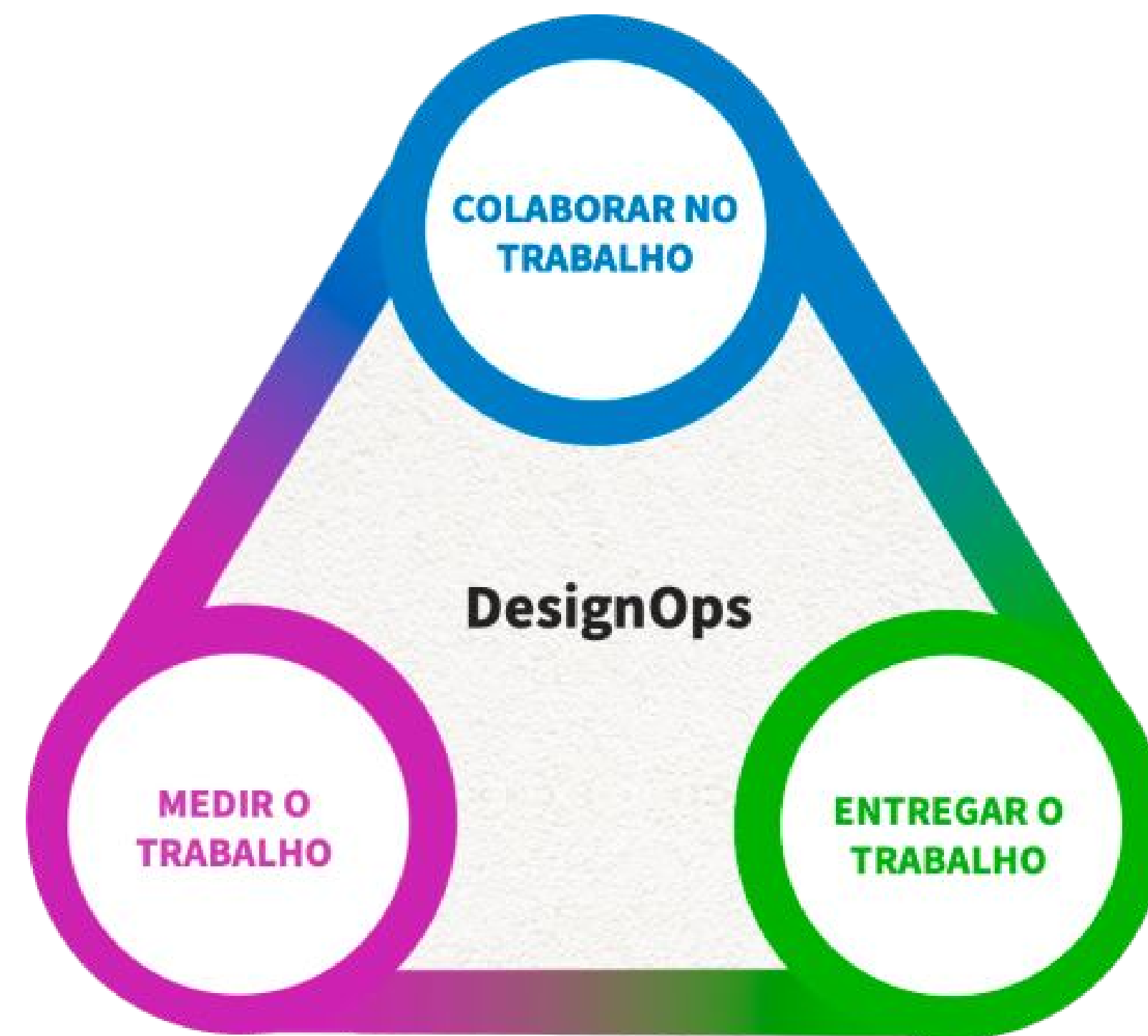
Como responsabilizamos o design ao definir e medir a qualidade do design?

Socializar

Como educamos outras pessoas sobre o papel e o valor do design?

Habilitar

Como cultivamos a compreensão e o uso das atividades de design, mesmo por quem está fora da equipe de design.



Padronizar

Como facilitamos a qualidade do design por meio de conjuntos de ferramentas e processos consistentes?

Harmonizar

Como compartilhamos e expandimos a inteligência de design para que todos trabalhem a partir do mesmo entendimento compartilhado e construamos um terreno comum?

Priorizar

Como tomamos decisões sobre em quais projetos trabalhar e quando trabalhar neles?



COMO O DESIGN OPS CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO DAS ORGANIZAÇÕES?

- 1.** Otimizando o uso de recursos humanos e materiais
- 2.** Permitindo a mensuração do retorno do investimento em design
Propiciando processos estruturados de melhoria contínua das equipes e dos entregáveis
- 3.** Auxiliando a construção de equipes mais diversas e representativas
- 4.** Proporcionando e potencializando a colaboração entre equipes



COMO ESTAMOS TRABALHANDO O DESIGN OPS?

Premissas de trabalho

1. Planejamento e execução de demandas em sprints;
2. Priorização do pilar “Como trabalhamos: padronizar, harmonizar e priorizar”.
3. Priorização de demandas com base no menor esforço - maior impacto;
4. *Chapter* e célula de UX como espaços de discussão e colaboração;

Release 01: Jan. – Abr./2024

Objetivo: Criar uma base de artefatos compartilhados, com foco na otimização de recursos humanos e materiais.

Entregas realizadas

- ✓ 1 - Criar componentes de gestão de projetos no Figma;
- ✓ 2 - Criar templates de mesa de projeto no Figma;
- ✓ 3 - Estruturar a biblioteca do DSGOV no Figma da USDE;
- ✓ 4 - Criar repositório de artefatos de UX no Figma;
- ✓ 5 - Estudar a integração entre o Jira e o sharepoint.

Release 01 do DesignOps USDE

05 Macro entregas

24 Grupos de componentes

- ✓ Padronização
- ✓ Gestão
- ✓ Otimização de tempo
- ✓ Melhoria da qualidade

[Ir para a biblioteca →](#)



Versão 1.0 15/03/24

- 📌 **Gestão da mesa do Figma**
 - Componentes de gestão Figma
 - Proposta de trabalho
 - Native arrows
 - Relatório conclusivo
- 📌 **Pesquisa**
 - Avaliação heurística
 - Benchmarking
 - Moodboard
 - Repositório de pesquisa
- 📌 **Accesibilidade digital**
 - Apresentação
 - Avaliação de accesibilidade
- 📌 **FLOW1**
 - Fluxo de sistema
- 📌 **APRESENTAÇÕES1**
 - Mockup devices



USDE_Artefatos_UXUI
Edited 5 days ago



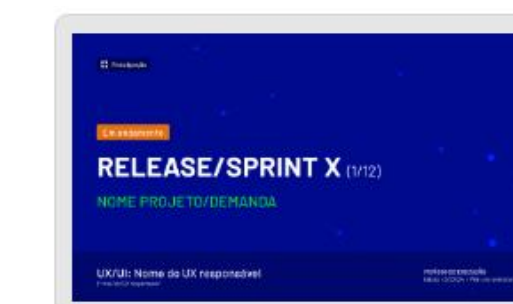
USDE_Gestão_Design_OPS_2024
Edited 15 days ago



USDE_Template_Projeto_Acessibilidade
Edited 18 days ago



USDE_Template_Projeto_Expandido
Edited 18 days ago



USDE_Template_Projeto_Pocket
Edited 18 days ago



USDE_Template_Projeto_Prototipação
Edited 18 days ago



USDE_Template_Projeto_Usabilidade
Edited 18 days ago



DSGOV_USDE_Acesso_Rápido
Edited 15 days ago



DSGOV_USDE_Assets
Edited 5 days ago



DSGOV_USDE_Ilustrações
Edited 15 days ago



DSGOV_USDE_UI_KIT
Edited 2 days ago



Release 01 do DesignOps USDE

ENTREGA/INICIATIVA

IMPACTO

PRINCIPAIS GANHOS

1. Criar componentes de gestão de projetos no Figma.

Direto: Profissionais de UX, Requisitos, processos e líderes de projeto | Indireto: Coordenadores, clientes, gestão de equipes e projetos.

- Padronização de processos e artefatos;
- Possibilidade de mensuração de resultados.

2. Criar templates de mesa de projeto no Figma.

Direto: Profissionais de UX, Requisitos, processos e líderes de projeto | Indireto: Coordenadores, clientes, gestão de equipes e projetos.

- Padronização de processos e artefatos (alinhado a MTU);
- Possibilidade de mensuração de resultados;
- Redução do tempo de setup de mesa no figma.

3. Estruturar a biblioteca do DSGOV no Figma da USDE.

Direto: Profissionais de UX, profissionais complementares alocados pelo cliente.

- Padronização de processos e artefatos;
- Possibilidade de mensuração de resultados;
- Otimização do tempo de prototipação e redução do retrabalho.

4. Criar repositório de artefatos de UX no Figma.

Direto: Profissionais de UX, profissionais complementares alocados pelo cliente.

- Padronização de processos e artefatos;
- Possibilidade de mensuração de resultados;
- Otimização do tempo de prototipação e redução do retrabalho.

5. Estudar a integração entre o Jira e o sharepoint.

Direto: Profissionais de UX, Liderança de UX.

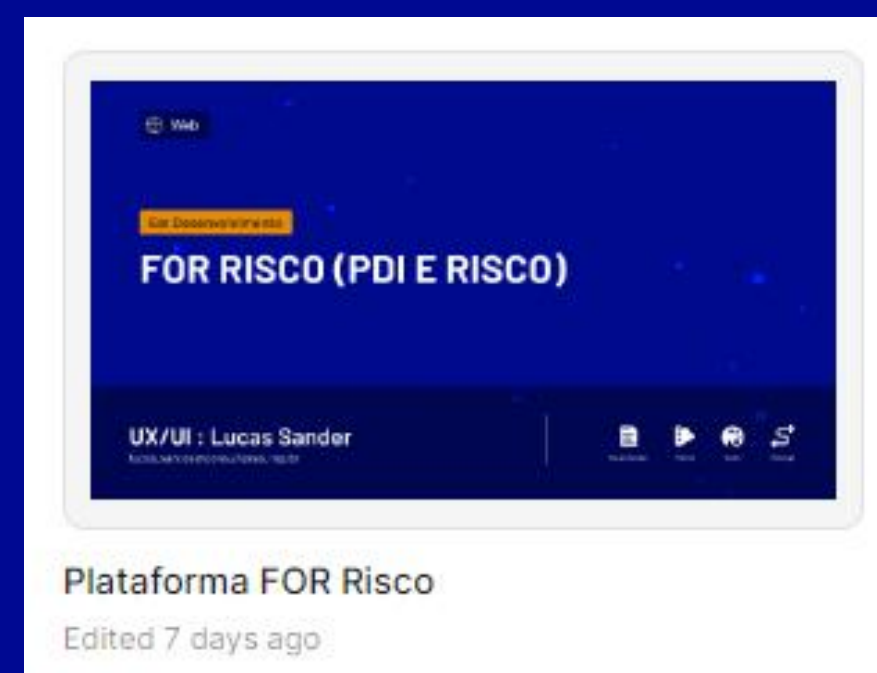
- Melhoria contínua dos processos da equipe.



TESTES PRELIMINARES



Painel de Segurança e Privacidade - CSIP



Plataforma FOR



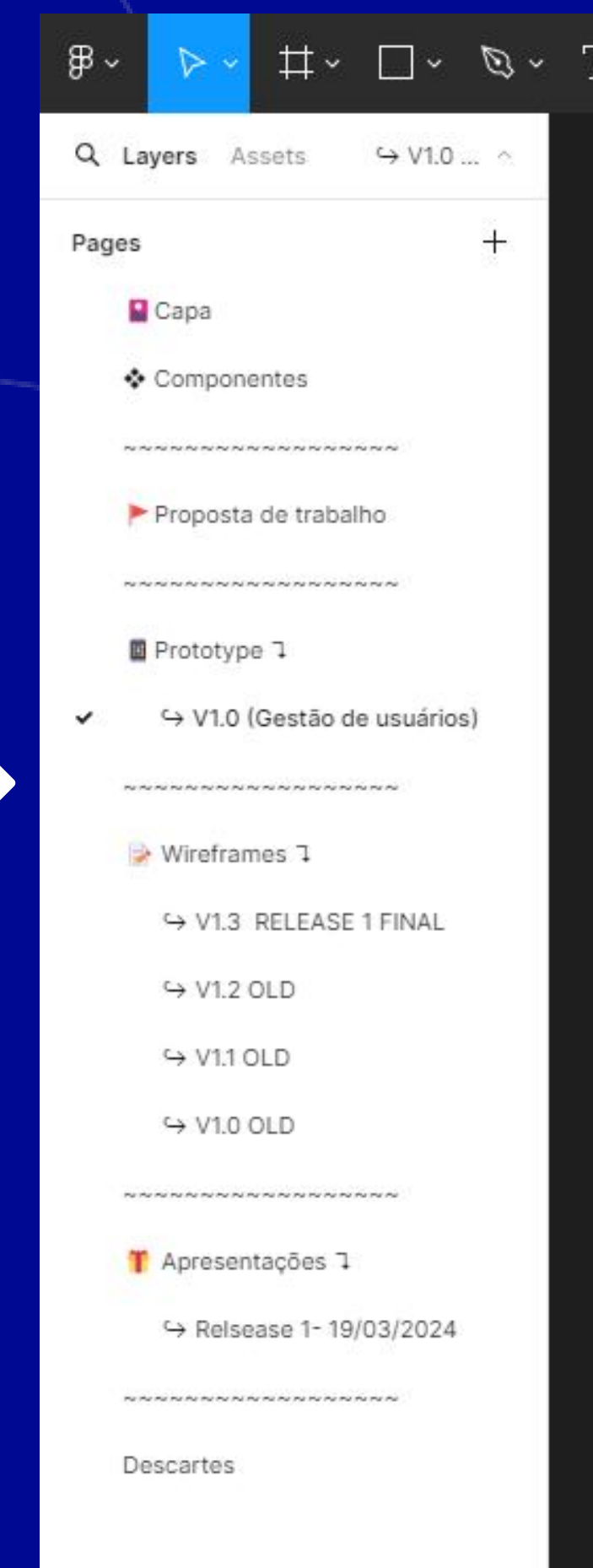
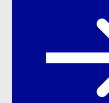
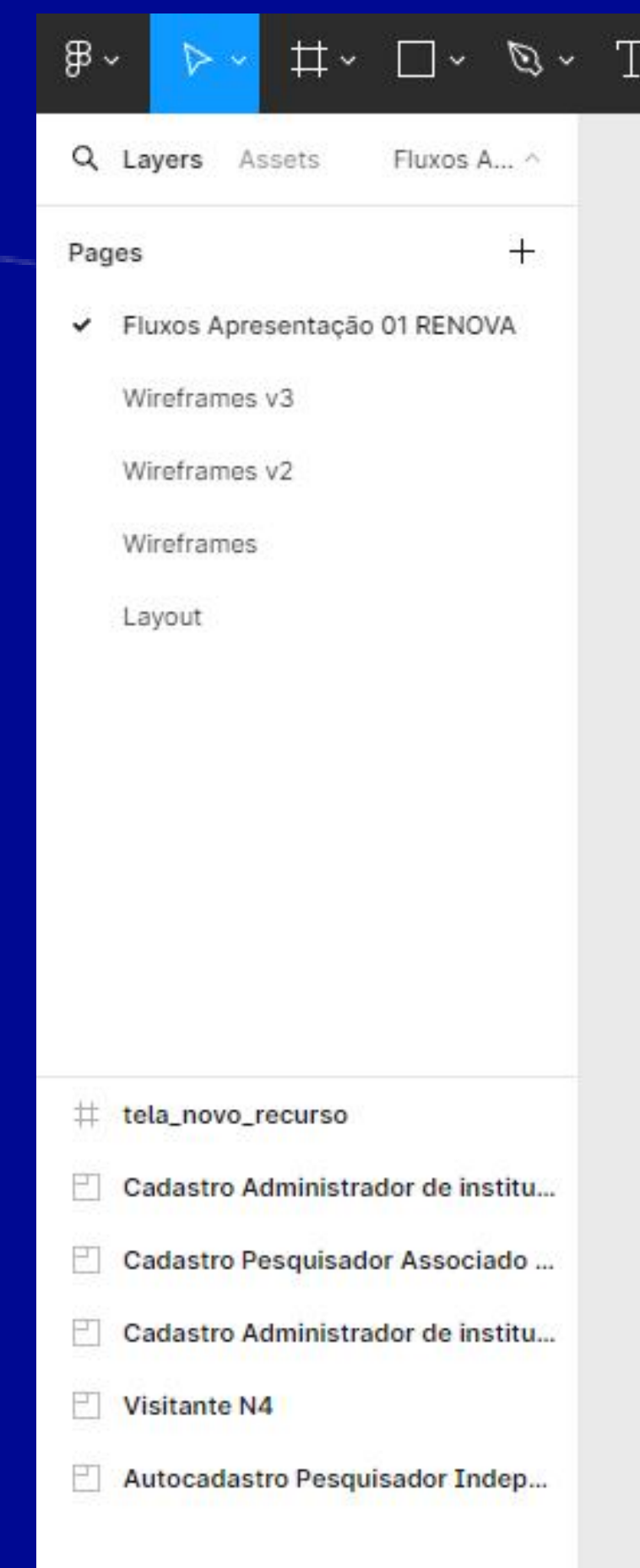
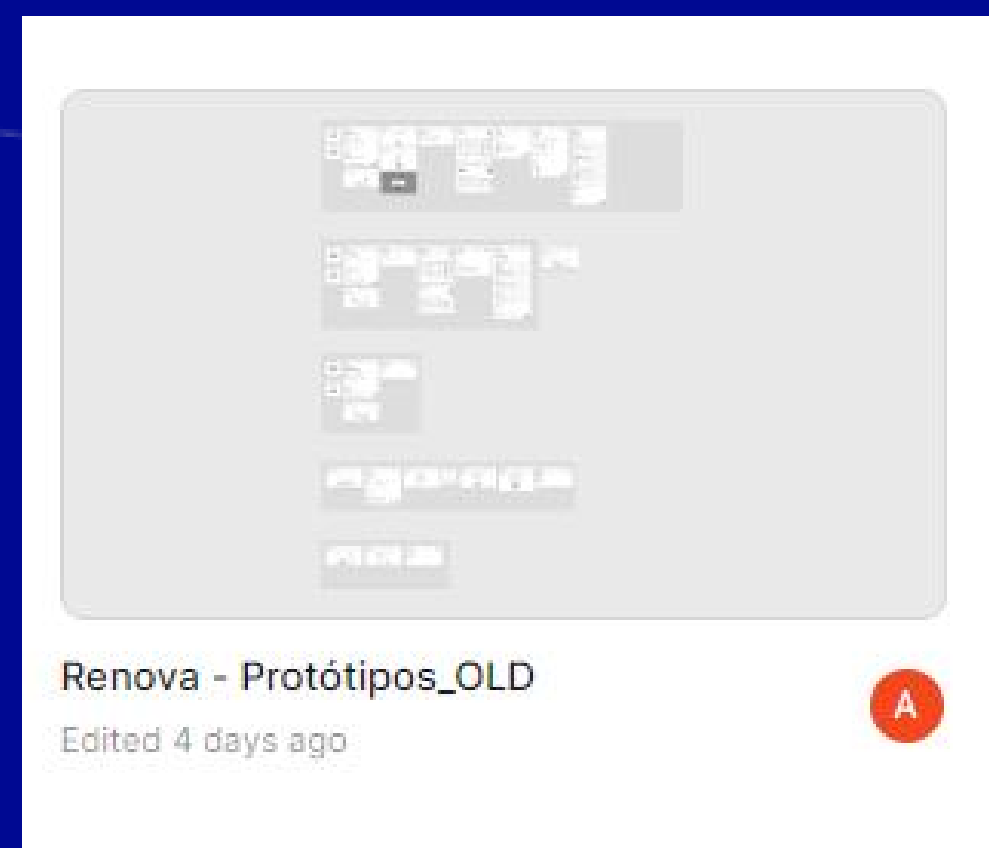
Avaliação de usabilidade do Gerador de FE - GASC



Fundação Renova

FUNDAÇÃO RENOVA

- ✓ + Facilidade para passagem de conhecimento entre profissionais de UX e entre requisitos;
- ✓ + Facilidade para feedback do cliente;
- ✓ + Facilidade para acompanhamento da evolução da demanda pelo líder do projeto.





OBRIGADO!

Lucas do Monti Nascimento Cunha

Lider técnico de cocriação e de experiência do usuário



MINISTÉRIO DA
CULTURA

MINISTÉRIO DA
DEFESA

MINISTÉRIO DA
SAÚDE

MINISTÉRIO DAS
COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

