

O presente artigo tem por objetivo estudar o método Dígitto-Virtual de programação-visual e o método Ágil de programação-computacional, visando uma aproximação teórica para projetos profissionais e acadêmicos da área de Design. Utilizando o método de pesquisa proposto por Phillips e Pugh (2007) que contempla as etapas de Introdução, Teoria de Fundamento, Teoria de Foco, Teoria de Dados, Contribuição e Conclusão, busca-se elaborar uma Estratégia de Desenvolvimento Ágil de Interfaces Dígitto-Virtuais que englobe processos, métodos e ferramentas da Engenharia de Software e do Design Dígitto-Virtual. Esta tem por objetivo adaptar o método Projeto E (MEURER & SZABLUK, 2009) e incluir o profissional do Design e suas competências, de forma mais integrada, dentro do processo de desenvolvimento ágil de *software*. Até o presente momento da pesquisa o resultado obtido demonstra que existe uma diferença entre processo e método, algo que muitas vezes é confundido. Se faz necessário entender que para se obter um desenvolvimento Ágil, tanto do ponto de vista da programação-computacional como da programação-visual, as estruturas organizacionais e gestoras devem estar adequadas a esta mudança cultural. Espera-se que até o final desta pesquisa seja possível conceituar e diferenciar processo de método e posicionar o Projeto E dentro deste contexto, além de identificar as estruturas necessárias para sustentar esta abordagem projetual.