

Disciplina **Empreendedorismo científico: da pesquisa ao impacto**

PLANO DE AULA

Aula 1

Unidade I – *Design Thinking* e validação de soluções

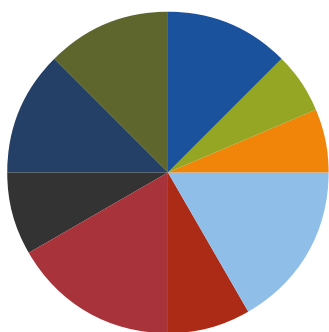
Conteúdo:

- *Design Thinking*: pesquisa como inovação de produto, serviço ou processo

Ao final desta aula, o aluno será capaz de:

- Estruturar o fluxo do *Design Thinking* (imersão, ideação e prototipação), a fim de solucionar problemas com foco no usuário;
- Ter noções de como conduzir sessões de ideação utilizando como base a imersão no problema proposto e aplicando técnicas de pensamento divergente e convergente;
- Identificar fundamentos para transformar conceitos abstratos em protótipos tangíveis e testáveis.

Agenda sugerida:



- **00:00 – 00:30:** Boas-vindas, apresentações dos alunos e professores e explicação sobre o curso
- **00:30 – 00:45:** Definição, em grupo, de um problema a ser resolvido
- **00:45 – 01:00:** Ferramentas para imersão
- **01:00 – 01:40:** Prática de imersão
- **01:40 – 02:00:** Síntese e ideação
- **02:00 – 02:40:** Prática de ideação / Intervalo
- **02:40 – 03:00:** Protótipos
- **03:00 – 03:30:** Prática de protótipos
- **03:30 – 04:00:** Validação, *debriefing* e encerramento

Informações adicionais sobre a aula:

Esta aula inicial é destinada aos alunos terem uma prática rápida do processo de design thinking. A partir de um problema escolhido por eles no início da aula (por exemplo, grandes filas no restaurante universitário; ou embalagem de algum produto difícil de abrir), os alunos percorrem o processo de imersão, ideação e prototipação.

Nessa aula, o professor não explica com detalhes o que é *design thinking* nem apresenta muitas ferramentas. A ideia é falar sobre a lógica do processo e como ele deve ser feito, sempre focado na empatia, experimentação, otimismo e colaboração. O ponto principal é que os alunos tenham contato com algumas ferramentas e resolvam, de forma extremamente rápida, um problema simples, de modo a já terem um conhecimento prévio do processo antes de aplicá-lo, de fato, em seus problemas de pesquisa.

É importante que o professor tenha controle sobre o tempo e que isso seja combinado previamente com os alunos, já que esse é o tipo de aula em que os participantes tendem a precisar de mais tempo para realizar as atividades. Assim, é recomendado que o facilitador sempre informe aos alunos quanto tempo falta para o término de cada atividade, além de passar pelos grupos para tirar dúvidas e auxiliar no processo.

Leituras recomendadas

DIDERICH, C. **Design Thinking for Strategy**. 2a ed. Springer, 2025.

STICKDORN, M.; SCHNEIDER, J. **Isto é design thinking de serviços**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

VIANNA, Maurício et al. **Design thinking: inovação em negócios**. Design Thinking, 2012.