

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

### **PLANO DE AULA**

#### **Aula 2**

Unidade I – *Design Thinking* e validação de soluções

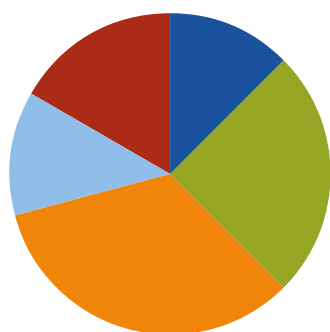
#### **Conteúdo:**

- *Design Thinking*: imersão no contexto da pesquisa

#### **Ao final desta aula, o aluno será capaz de:**

- Sintetizar o conceito de *design thinking* e suas aplicações práticas;
- Aplicar técnicas de imersão qualitativas, como entrevistas, observações e “dia na vida”;
- Empregar as ferramentas de imersão para recontextualizar dados científicos, identificando elementos que possuam potencial de transformação em produtos ou serviços comercializáveis.

#### **Agenda sugerida:**



- **00:00 – 00:30:** Discussão sobre o processo de *design thinking* realizado na aula anterior
- **00:30 – 01:30:** Introdução ao *design thinking* e imersão
- **01:30 – 02:50:** Prática de imersão / Intervalo
- **02:50 – 03:20:** *Debriefing* da imersão e análise e síntese
- **03:20 – 04:00:** Ideação

#### **Informações adicionais sobre a aula:**

A aula começa com um exemplo da Samsung, que no início dos anos 2000 usou *design thinking* para modificar a forma de produzir seus televisores ([leia a história completa](#))

[aqui](#)). Enquanto se apresenta a definição de *design thinking*, é apresentado (no slide 7) o Nokia Ngage, aparelho produzido pela Nokia sem, aparentemente, conhecer de fato o que os consumidores gostariam de ter naquela época – e foi um fracasso, enquanto o iPhone, lançado aproximadamente no mesmo ano, virou um sucesso. O professor é livre para apresentar outros exemplos de sucesso ou fracasso para mostrar aos alunos como o *design thinking* pode ser aplicado.

Embora a literatura apresente diferentes etapas para o processo de *design thinking*, neste curso optamos por utilizar somente três etapas principais: ideação, prototipação e síntese, conforme Vianna et al. (2012). Essas etapas estão representadas nos slides de 11 a 13 e é relevante ressaltar aos alunos que não há uma ordem “certa” de seguir o processo. Para ser didáticos, seguiremos a ordem imersão, ideação e prototipação.

No slide 15 são apresentadas diversas ferramentas para cada etapa (que serão explicadas nos slides em sequência). Recomendamos que o professor conheça essas e outras ferramentas, exemplificadas especialmente em Stickron e Schneider (2014) para que ele seja capaz de orientar cada aluno sobre qual ferramenta pode ser mais adequada em sua pesquisa.

O vídeo do slide 16 ([disponível aqui](#)) é bem antigo, porém mostra o processo completo de *design thinking*. Após apresentá-lo, o professor deve discutir as etapas do processo, retomando a aula anterior e questionando os alunos sobre como podem aplicá-lo em suas realidades.

Durante a prática de imersão o professor deve acompanhar os alunos para auxiliá-los sobre as melhores ferramentas que podem utilizar para fazer as pesquisas e, também, definir o público que será pesquisado.

No *debriefing*, falar sobre a matriz CSD (certezas, suposições e dúvidas) e incentivar os alunos a preenchê-la como próxima etapa, além de fazer uma nova pesquisa (em casa) para tentar resolver as dúvidas e suposições. A etapa de ideação deve ser realizada antes do encontro seguinte (individual) e, finalmente, sugere-se que o professor já apresente a atividade “Trabalho Curto Dirigido 1”, a ser entregue após os alunos terem feito a ideação.

## 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.