

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

PLANO DE AULA

Aula 6

Unidade I – *Design Thinking* e validação de soluções

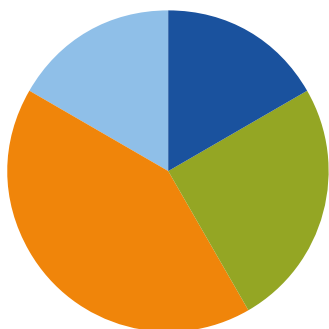
Conteúdo:

- *Design thinking*: validação e pivotação

Ao final desta aula, o aluno será capaz de:

- Distinguir os diferentes níveis de desenvolvimento de um protótipo;
- Construir uma representação tangível de sua ideia de negócio ou tecnologia;
- Testar e analisar a recepção de sua ideia de negócio junto ao público-alvo a partir do protótipo construído;
- Julgar a sustentabilidade do projeto através de uma análise técnica, econômica, legal e operacional.

Agenda sugerida:



- **00:00 – 00:40:** Retomar o que foi feito até então; relembrar as atividades avaliativas (não se esquecer dos trabalhos curtos dirigidos)
- **00:40 – 01:40:** Prototipação e análise de viabilidade
- **01:40 – 03:20:** Intervalo e prática de prototipação
- **03:20 – 04:00:** *Debriefing* e orientações para os dois últimos encontros

Informações adicionais sobre a aula:

Nesta aula o professor retoma o que já foi feito em relação ao desenvolvimento da ideia

de negócio ou transferência de tecnologia dos alunos e lhes apresenta como criar protótipos e como validar o projeto a partir dos protótipos criados. Os alunos têm cerca de uma hora e quarenta minutos para criar protótipos de seus projetos, momento em que o professor deve auxiliá-los nesse desenvolvimento e, também, dar orientações sobre como fazer a validação. No momento final da aula sugere-se que seja retomada a explicação sobre as avaliações finais e o que é esperado que os alunos tenham para o encontro seguinte (mentorias individuais) e o último (apresentação de *pitches*).

Leituras recomendadas

BLAND, D. J.; OSTERWALDER, A. **Testando Ideias de Negócios**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

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.