



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

AULA 1





O que te incomoda?



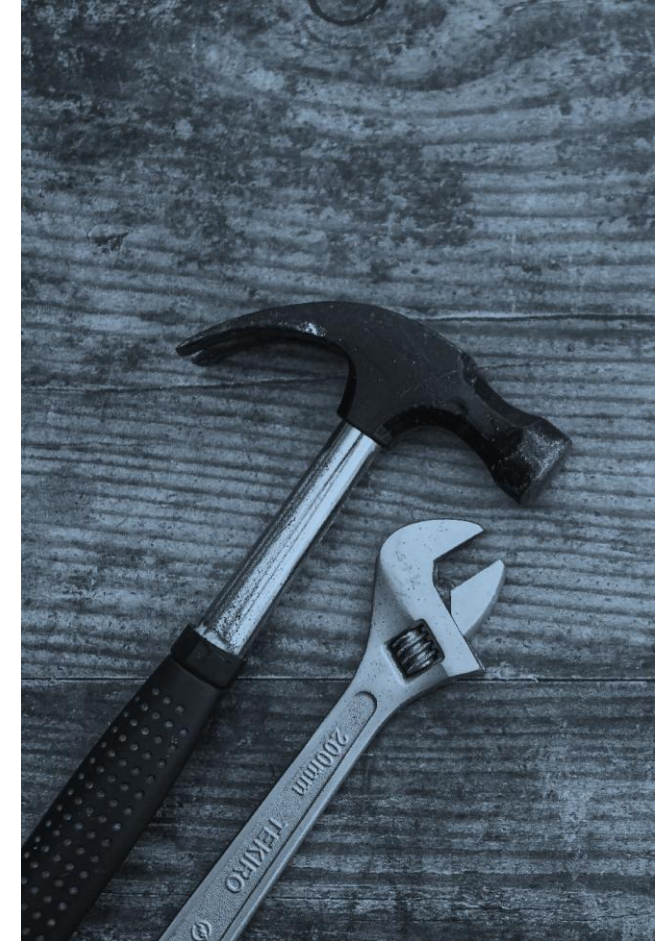


Disponível em: <https://www.nike.com/flyease/go-flyease>



Design Thinking

- » Método para resolver **problemas complexos**.
- » Combina diferentes métodos e **ferramentas** de várias áreas, focando na criação de **experiências** bem pensadas.





Design Thinking: Princípios



EMPATIA



EXPERIMENTAÇÃO



OTIMISMO



COLABORAÇÃO



Design Thinking: Imersão

- » **Pesquisa Desk:** busca de informações em fontes diversas; dados secundários
- » **Entrevista:** conversa com quem participa do problema (lembre-se do caráter holístico). Estimula por quês. Observe perspectivas diferentes e seja aberto a novos comportamentos!
- » **Um dia na vida:** simulação da vida de uma pessoa ou situação
- » **Cadernos de sensibilização:** “diário” de quem se quer obter informações



Design Thinking: Imersão

MÃOS À OBRA

- a) Realizar **pesquisa desk** sobre o produto e seu contexto (problemas, o que irrita, o que já existe, o que funciona, o que não funciona etc).
- b) Elaborar um roteiro de entrevista e **entrevistar** algumas pessoas sobre o contexto e objeto de estudo.
- c) Se possível, fazer **observações**.
 - » Anotar os principais pontos (*post-its* ou cartões)
 - » ATENÇÃO! Aqui **NÃO** vamos gerar ideias de solução, mas **entender o contexto!**



Design Thinking: Análise e Síntese

» **Cartões de Insights:** reflexões embasadas e dados reais transformadas em cartões para consulta rápida.

» **Diagrama de afinidades:** agrupamento das ideias com base em uma similaridade. Auxilia no entendimento dos dados.





Design Thinking: Ideação

BRAINSTORMING

- Grupos de, no máximo, 8 pessoas
- Duração de **10 a 15 minutos**
- **Não critique nem julgue**
- Encoraje as ideias **malucas**
- Seja **visual**
- Construa sobre as ideias dos outros
- Mantenha o **foco**
- Quantidade importa: gere o **maior número possível de ideias**





Design Thinking: Síntese e Ideação

MÃOS À OBRA

- a) **Discutir** o que foi encontrado por cada membro da equipe.
- b) **Agrupar** os dados de acordo com suas similaridades.
- c) **Gerar ideias** para criação ou melhoria do produto (*brainstorming*).
- d) **Escolher** as melhores ideias para prototipação.
- e) **Se necessário**, realizar outras imersão para coleta de novas informações.



Design Thinking: Prototipação

Passagem do abstrato para o físico, de forma a representar a realidade.

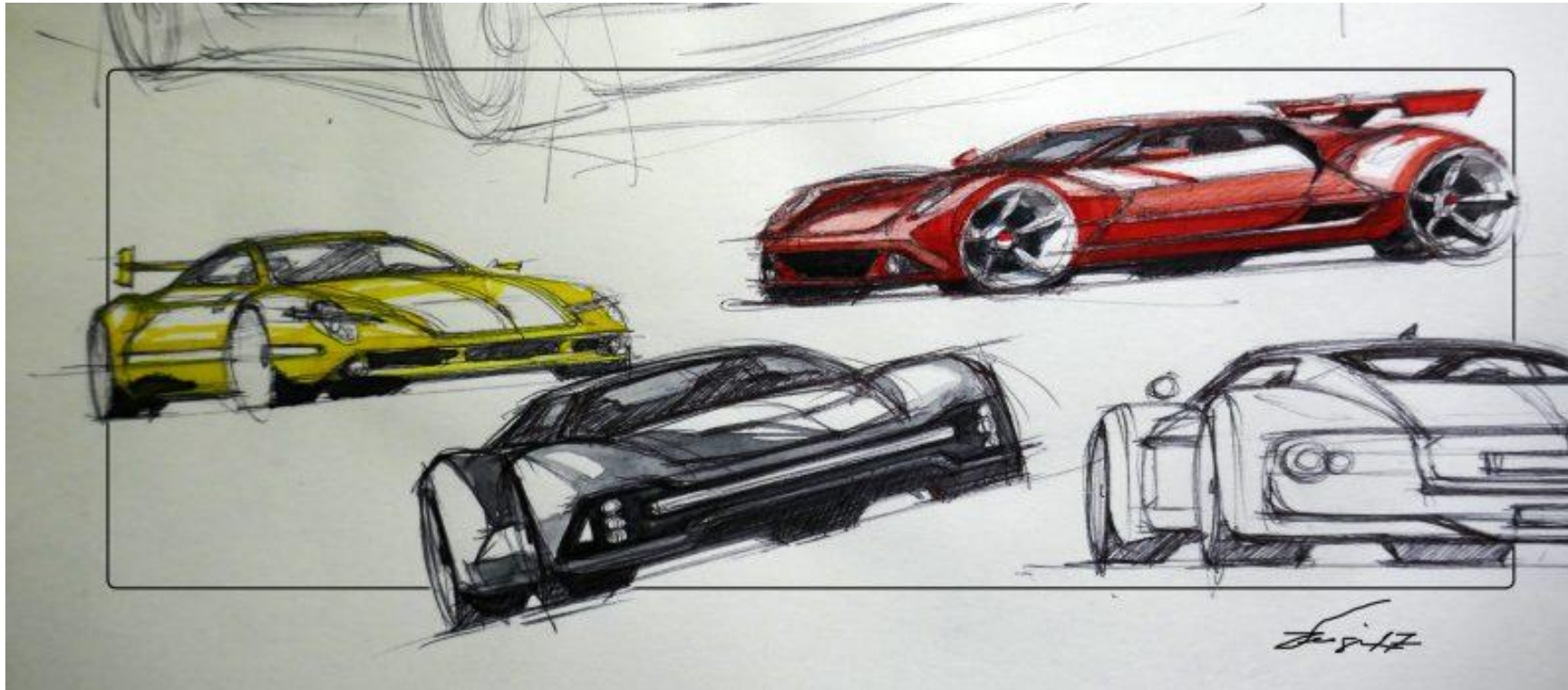
Auxilia na **validação** das ideias geradas.

INSTRUMENTO DE APRENDIZADO! O ciclo pode se repetir inúmeras vezes!





Design Thinking: Prototipação





Design Thinking: Prototipação





Design Thinking: Prototipação

- **Protótipo em papel**

Exemplo.: desenhos, interfaces

- **Modelo de volume**

Torna a ideia concreta. Varia conforme nível de fidelidade.

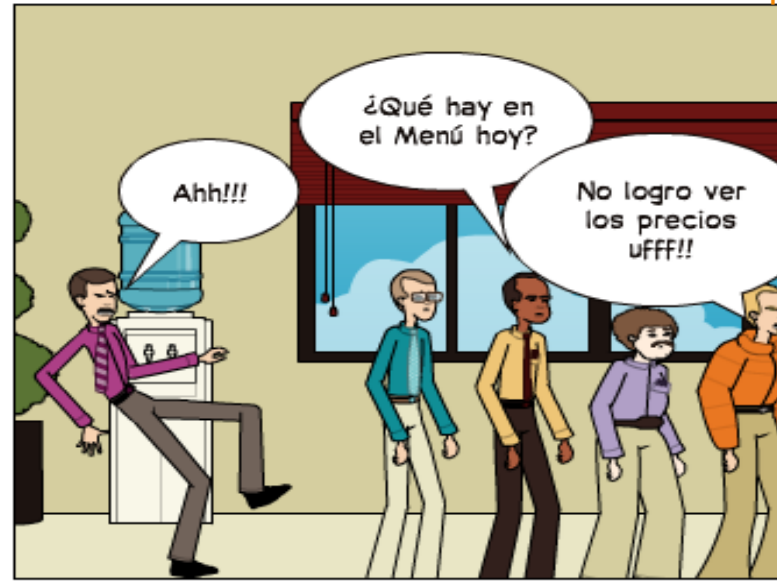
- **Encenação**

Indicado para serviços.

- **Storyboard**

“História em quadrinhos” da solução proposta.

- Criação de **apps, sites**, dentre outros.





Design Thinking: Protótipos

MÃOS À OBRA

- a) Criar um *storyboard* para representar o produto.
- b) Avaliar o processo – quais são os próximos passos?



Empreendedorismo Científico

— da pesquisa
ao impacto —



LAPEI
LABORATÓRIO DE PESQUISA EM
EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

FACE
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO,
CIÊNCIAS CONTÁBEIS E
CIÊNCIAS ECONÔMICAS

