



Design Thinking: validação e pivotação

AULA 6





DESIGN THINKING



Design Thinking





Design Thinking: Ferramentas

**ANÁLISE E
SÍNTESE**

CARTÕES DE INSIGHTS; DIAGRAMA DE AFINIDADES

IMERSÃO

IDEAÇÃO

PROTOTIPAÇÃO

**ENTREVISTAS
UM DIA NA VIDA
CADERNOS DE
SENSIBILIZAÇÃO
SOMBRA
OBSERVAÇÕES
PESQUISA DESK**

**BRAINSTORMING
MAPA DE EMPATIA
PERSONAS
JORNADA DO USUÁRIO
COCRIAÇÃO
CARDÁPIO DE IDEIAS
MATRIZ DE VALIDAÇÃO**

**PROTÓTIPOS EM PAPEL
SITES
MODELOS DE VOLUME
STORYBOARDS
ENCENAÇÃO
SIMULAÇÃO DE APPS**



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

NÍVEIS DE FIDELIDADE



Baixa

Representação conceitual/ análoga à ideia

Média

Representação de aspectos da ideia

Alta

“Mock-up” da ideia: representação mais similar possível da ideia.

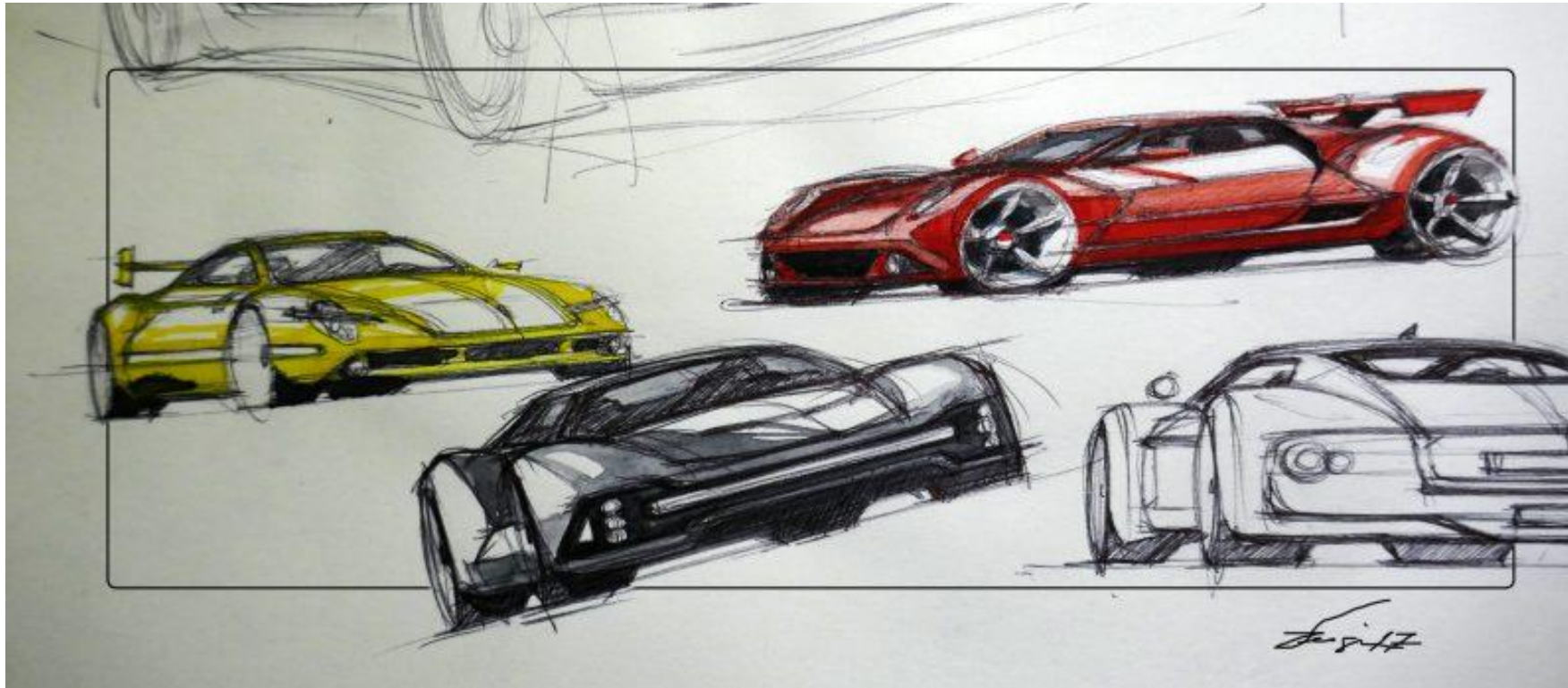


Design Thinking: Prototipação



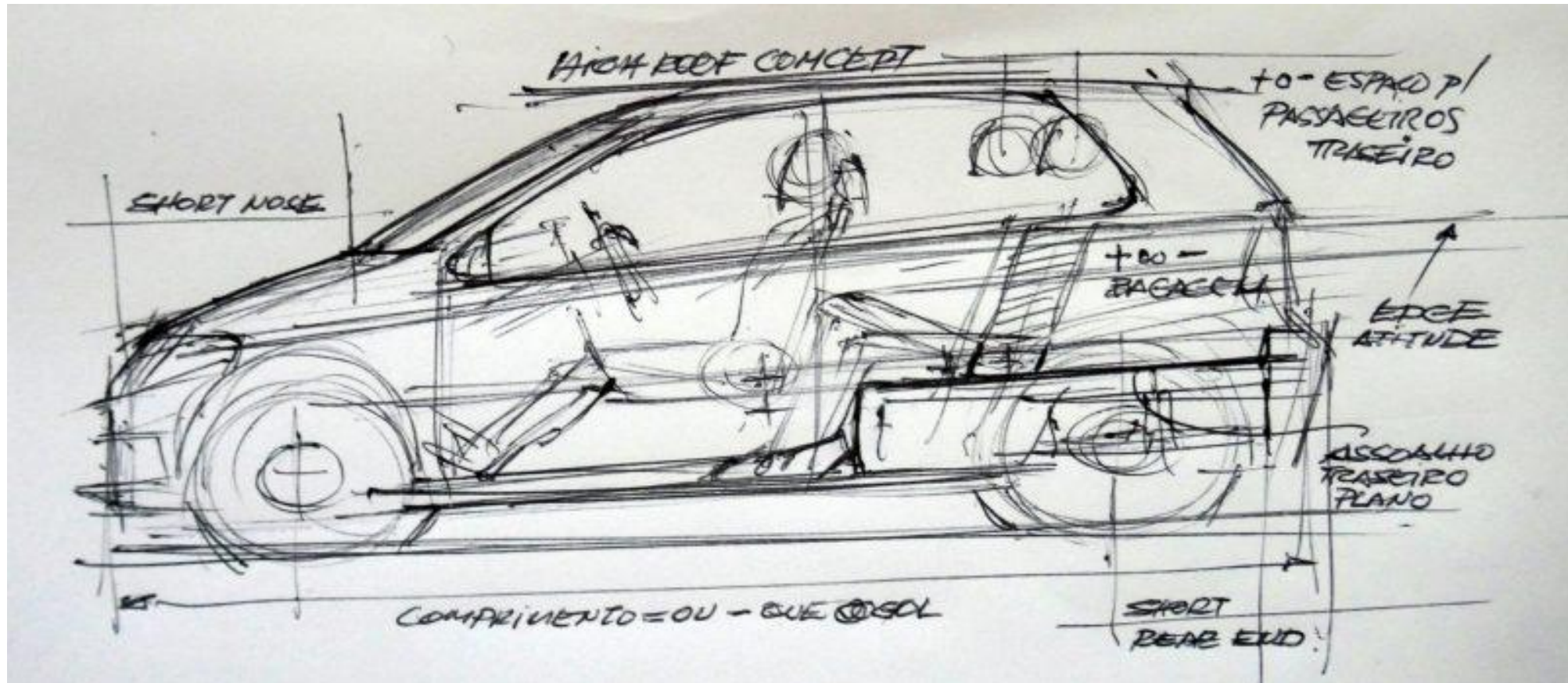


Design Thinking: Prototipação



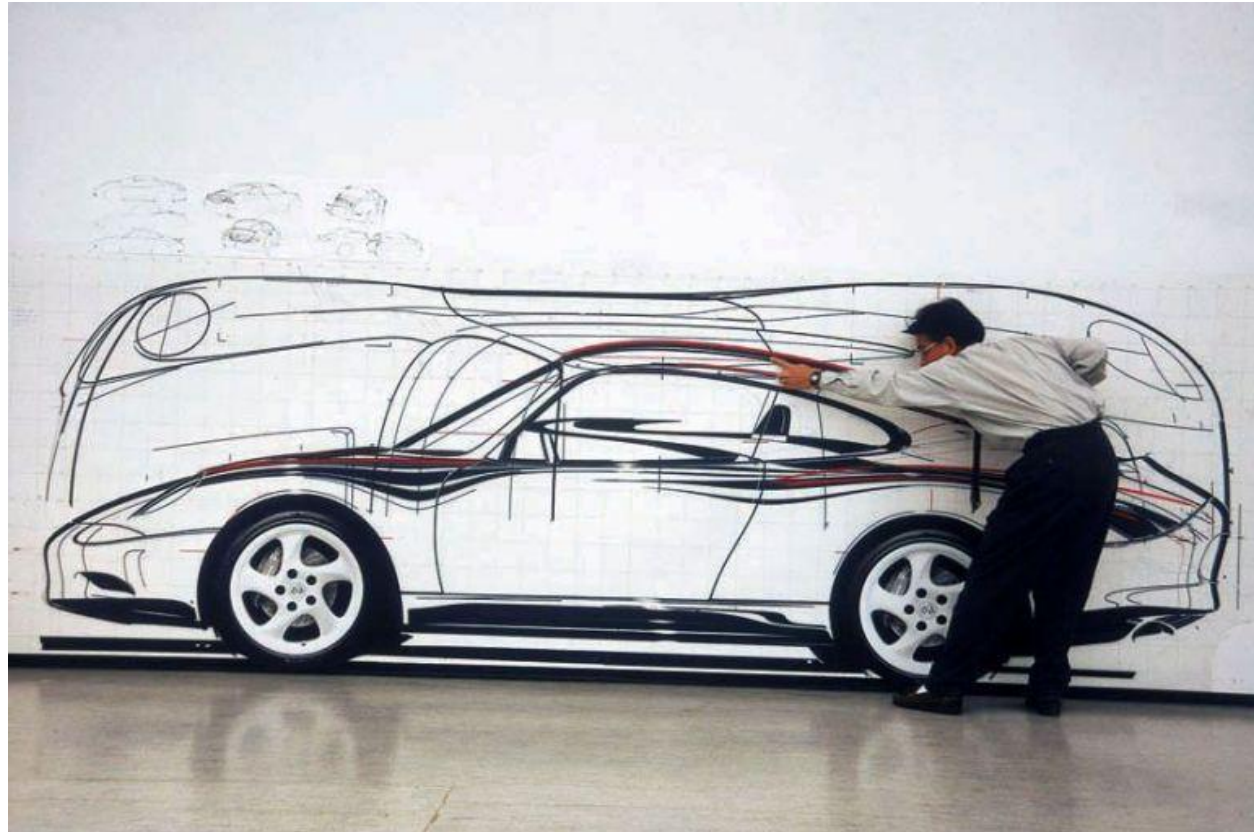


Design Thinking: Prototipação





Design Thinking: Prototipação





Design Thinking: Prototipação

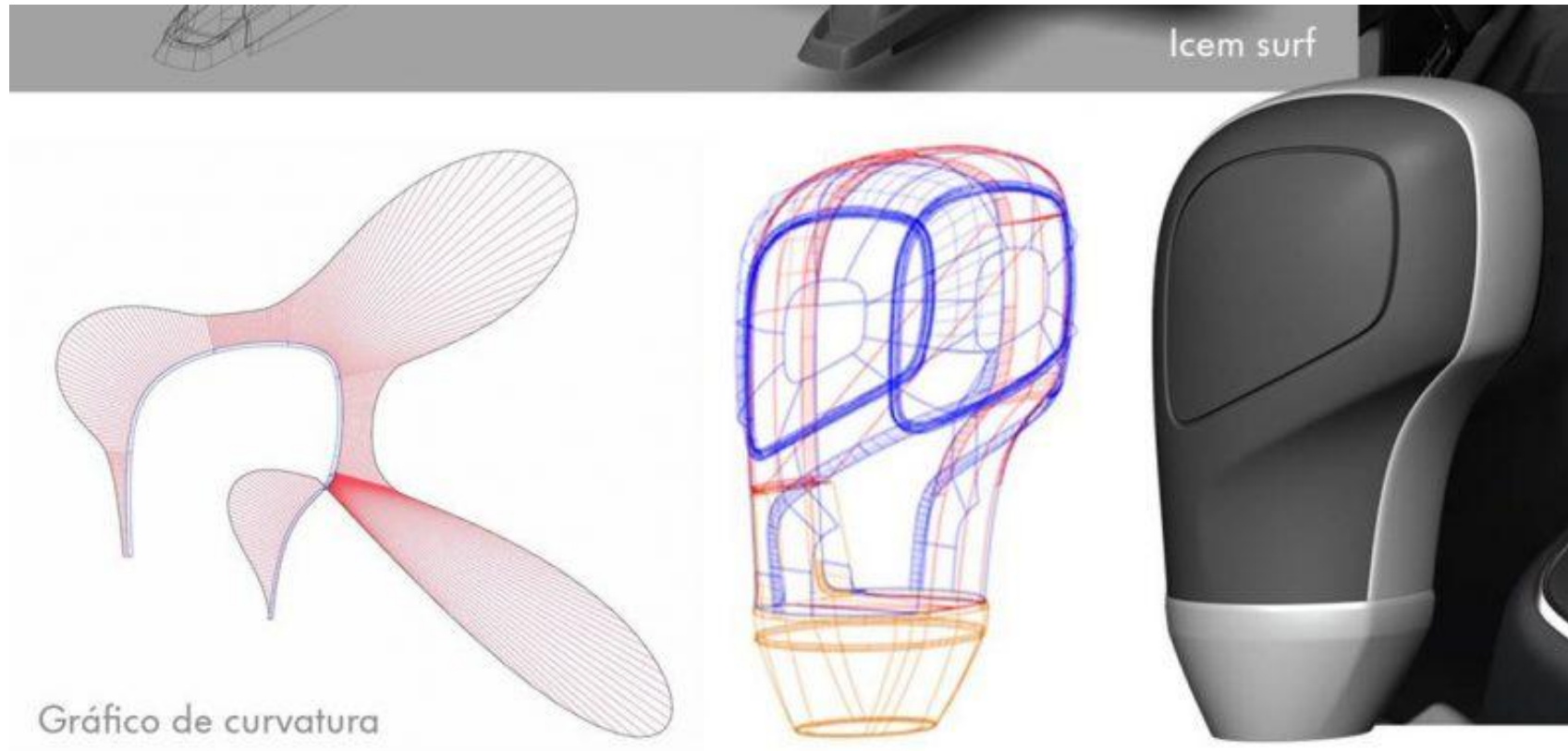


Gráfico de curvatura

Icem surf





Design Thinking: Prototipação





Design Thinking: Prototipação





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.

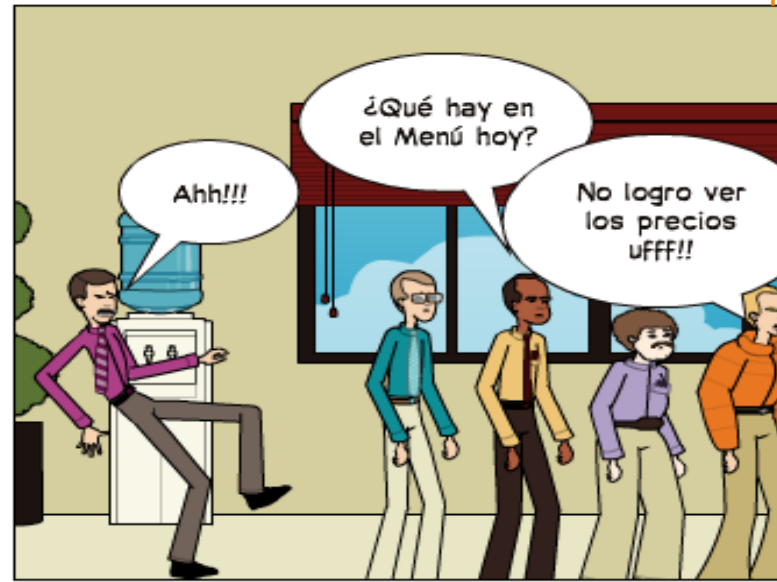
- **Encenação**

Indicado para serviços.

- **Storyboard**

“História em quadrinhos” da solução proposta.

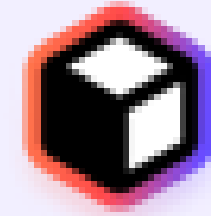
- Criação de **apps, sites**, dentre outros.





Adalo

**Build A Mobile
App For Your
Business – No
Coding Required**



Relume

**Websites designed &
built faster with AI**



Design Thinking: Prototipação

contextualidade



Restrita

Em ambiente controlado

Geral

Qualquer usuário
Qualquer ambiente

Parcial

Usuário final ou ambiente final

Total

Usuário final e ambiente final



Design Thinking: Prototipação

TEST CARD

Hipóteses: nós acreditamos que...

Teste: para verificar isso, nós vamos...

Métricas: vamos medir...

Critérios: nós estaremos certos se...



Test Card Strategyzer

Test Name	Deadline
Assigned to	Duration

STEP 1: HYPOTHESIS

We believe that

Critical:

STEP 2: TEST

To verify that, we will

Test Cost: Data Reliability:

STEP 3: METRIC

And measure

Time Required:

STEP 4: CRITERIA

We are right if

Copyright Business Model Foundry AG The makers of Business Model Generation and Strategyzer



Design Thinking: Prototipação

» Ponto de decisão onde a lógica do projeto é desafiada

TÉCNICO

A tecnologia está garantida?
A propriedade intelectual está protegida?
Como é o ciclo de vida?
É fácil e rápido prototipar?

ECONÔMICO

Os custos (matéria-prima, equipamentos, mão de obra) são viáveis?

O retorno sobre investimento (ROI) é viável para o risco?

LEGAL

Os riscos legais (contratos, PI) e comerciais (competição, aceitação do mercado, regulamentação) foram delineados e há um plano de mitigação?

OPERACIONAL

A empresa tem capacidade (recursos humanos, equipamentos, processos) para absorver e executar o projeto no tempo necessário?

Fonte: SCHAUFELD, Jerry. Feasibility Analysis. In: SCHAUFELD, Jerry. Commercializing Innovation: Turning Technology Breakthroughs into Products. Commercializing Innovation. Apress Berkeley, 2015.



Design Thinking: Prototipação

MÃOS À OBRA

- a) **Criar um protótipo** para representar o produto

- b) **Validar o protótipo** (coletar avaliações de possíveis usuários; usar o *test card*)

- c) **Reavaliar 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

