

TÉCNICAS E FERRAMENTAS PARA GESTÃO DE PROJETOS.





Técnicas e Ferramentas para Gestão de Projetos (Modelos, Métodos e Artefatos)

Design Thinking e Lean Startup

Professora/tutora: Giovanna Baccarin

Processos para Inovação

Nesta aula você aprendeu

- As premissas da inovação, e porque saber navegar na incerteza e na vulnerabilidade de errar são habilidades fundamentais sem as quais a inovação não acontece.
- Como funciona a mentalidade do Design Thinking e as bases que fundamentam esse tipo de metodologia de inovação.
 - **IMPORTANTE**: entendendo que esse pensamento é base de todos os outros processos e métodos para inovar.
- O passo a passo para aplicar o Design Thinking na prática e suas cinco etapas: imersão, definição, ideação, prototipagem e testes. Etapas estas que funcionam sempre numa sequência de movimentos de divergência ou abertura e convergência ou foco sucessivamente.
 - **Lembrete**: precisamos respeitar cada momento e tratá-los como movimentos separados para não pular etapas e nos apressar para chegar à solução.
- A metodologia Lean Startup ou Startup Enxuta e seu objetivo de ajudar a descobrir o que os consumidores verdadeiramente querem e como construir um negócio sustentável em torno disso gastando menos tempo através do ciclo de construir, medir e aprender.
- E a metodologia do Customer Development ou desenvolvimento do cliente que nos ajuda a encontrar o nosso encaixe entre problema e solução, seguido do encaixe entre produto e mercado até finalmente encontrar o



encaixe do nosso modelo de negócios com seu crescimento e sustentabilidade no longo prazo.

Dica: lembrando que esta metodologia é melhor utilizada em conjunto com o Business Model Canvas para ir nos ajudando a alinhar o caminho.

Como aplicar na prática o que aprendeu

- Lembre-se de observar enquanto aprende as diversas ferramentas de inovação, de observar quais parecem combinar mais com o seu estilo e fazerem mais sentido para o seu projeto específico, afinal, você terá de se aprofundar naquela que resolver utilizar
- Perceba que as diversas metodologia tem vários pontos em comum e que podemos utilizá-las em conjunto em boa parte dos casos, alcançando resultados ainda melhores.
- Em todas elas os experimentos e testes ocupam papel fundamental, então saiba que a habilidade de conduzir esses experimentos é algo em que você deve investir.

Dica quente para você não esquecer

Atente-se em casar o projeto que deseja desenvolver com as ferramentas mais adequadas para cada caso especificamente.

Referência Bibliográfica

RIES, Eric. A startup enxuta. 1 ed. São Paulo: Sextante, 2019.

BLANK, Steve; DORF, Bob. **Startup:** manual do empreendedor. 1 ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

BROWN, Tim. **Design Thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Edição comemorativa de 10 anos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.



O que é Design Thinking? - [Aula Rápida]: https://youtu.be/vHg9WNwp1xk

Carrinho de compras IDEO legendado e comentado - **Uma aula de Design thinking** na prática! https://vimeo.com/7953312

O que é uma Startup?: https://youtu.be/l-KXWyYqyBY

Metodologia Lean Startup: https://youtu.be/GAag3GNEnOA

Desenvolvimento do Cliente ou Customer Development: https://youtu.be/zmR3Y3IXD54

Estratégia de Cruzar o Abismo e o Marketing de Nicho: https://youtu.be/UGEa_NViD-w

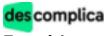
O que é a Metodologia do Design Sprint? - Utilizada pelo Google para inovar [Aula Rápida]: https://youtu.be/HdRXnAq0jKY

A relação entre Design Thinking e SCRUM. Como utilizar os dois no mesmo projeto? [Aula Rápida]: https://youtu.be/CpiKeBenDAM

Quando usar Design Thinking versus usar Design Sprint? O que é melhor? [Aula Rápida]: https://youtu.be/nchgzNMT9qE

CUIDADO com o 'Viés da Solução' no Desenvolvimento de Produtos, Serviços e Processos [Aula Rápida]: https://youtu.be/N44siRV14YY

GRAY, Dave; BROWN, Sunni; MACANUFO, James. Gamestorming: Jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras. 1 ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.



Exercícios

1. Qual dos passos abaixo não está envolvido no processo do Design Thinking?
a) Prototipagem
b) Imersão
c) Sprint Review
d) Testes
e) Ideação
2. Quais das questões abaixo não conseguimos responder com a metodologia Lean Startup?
a) O que os consumidores/usuários verdadeiramente querem
b) Como você se torna sustentável
c) Como gastar menos tempo construindo uma nova startup
d) Como saber se o seu negócio está no caminho correto
e) Como entender em profundidade os problemas vividos pelo seu consumidor
 3. Qual das etapas abaixo não faz parte do processo de Customer Development? a) Descoberta do Cliente b) Construção da organização c) Reuniões diárias d) Criação do cliente e) Validação do Cliente

des complica

- 4. Qual das premissas abaixo não está ligada ao universo Lean Startup?
- a) Empreendedores estão em todos os lugares
- b) Empreendedorismo é gestão
- c) O caminho é construir, medir, aprender
- d) Usamos a contabilidade tradicional
- e) Precisamos de aprendizado validado



- 1. **A letra c** é a alternativa correta, pois na metodologia do design thinking não temos sprint review, que é uma etapa ligada ao SCRUM.
- 2. **A letra e** é a alternativa correta, pois na metodologia Lean Startup clássica não temos uma etapa voltada para imersão no cliente, logo, não ganhamos o conhecimento mais amplo sobre seus problemas gerais.
- 3. **A letra c** é a alternativa correta, pois reuniões diárias são um aspecto do SCRUM e não do Customer Development.
- 4. A letra d é a alternativa correta, pois no processo Lean Startup utilizamos a contabilidade para inovação e não as métricas tradicionais de contabilidade para guiar o nosso aprendizado validado.