



TÉCNICAS E FERRAMENTAS PARA GESTÃO DE PROJETOS.



MATERIAL DE APOIO

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.

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

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.