



A aula interativa de Inovação e Design Thinking começará em breve!

Atenção:

- 1) Acesse a aula com NOME COMPLETO, para que sua frequência seja computada.**
- 2) Mantenha o microfone DESLIGADO, abrindo-o apenas em momentos de interatividade.**
- 3) Mantenha seu vídeo sempre ATIVADO.**

Inovação e Design Thinking

SEGUNDA AULA INTERATIVA

PROF. VINÍCIUS B. ROMAN

Segunda Aula Interativa



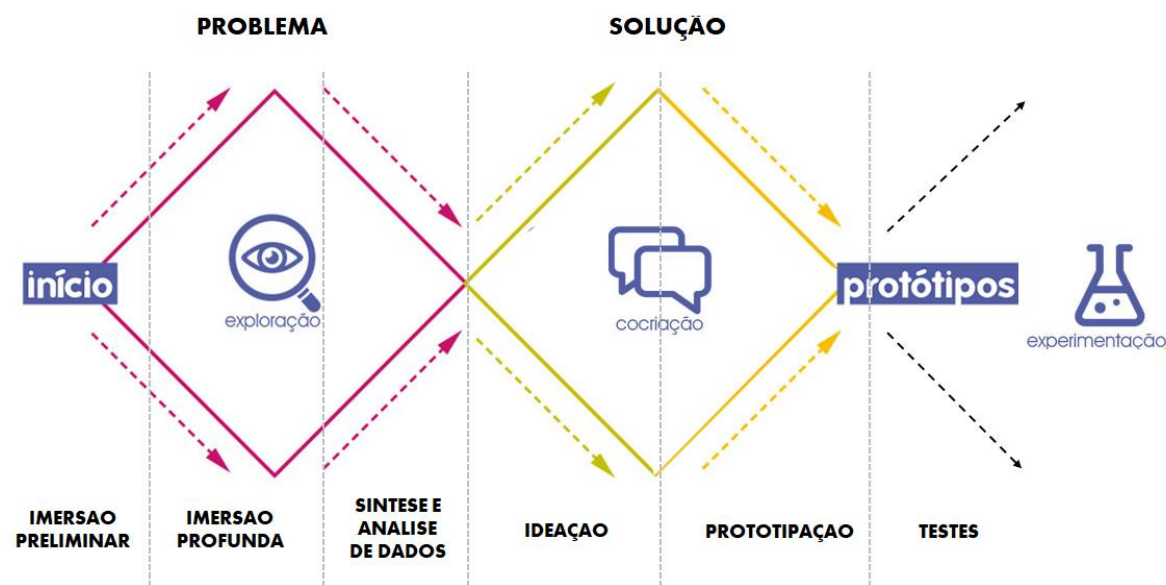
- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

Segunda Aula Interativa



- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

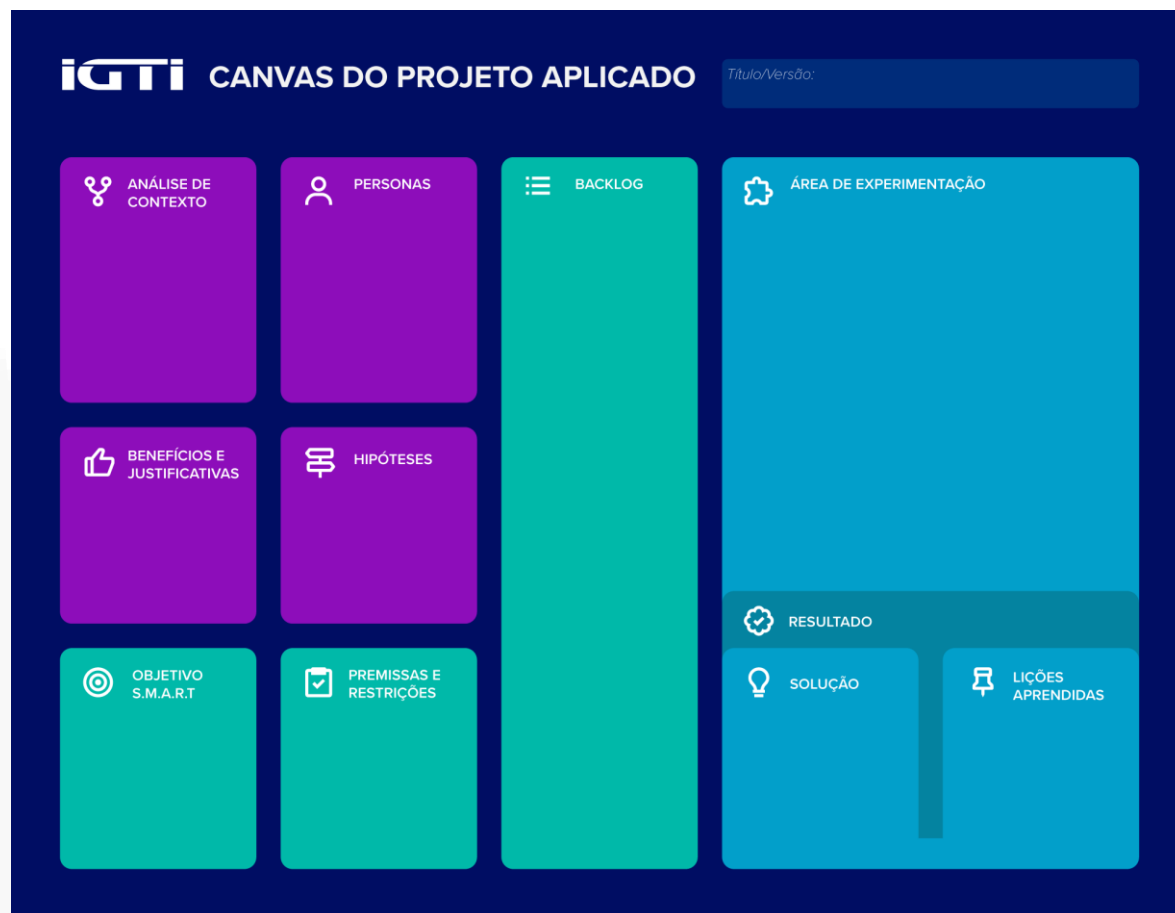
Design Thinking: etapas e atividades



O método do Duplo Diamante

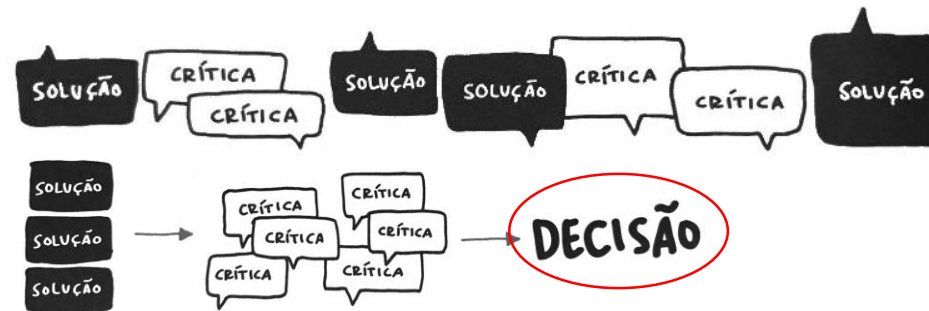
Fonte: Adaptado de Design Council UK (2005).

O Canvas do Projeto Aplicado



Brainstorming

- ✓ Defina o desafio e garanta que todos estejam preparados.
- ✓ Crie um ambiente agradável.
- ✓ Apresente o desafio e as regras do jogo.
- ✓ Modere a discussão com equilíbrio.
- ✓ Anote tudo.
- ✓ Sintetize o debate.



Será que conseguimos chegar perto de uma solução ideal? O que aprendemos?

Priorização das ideias

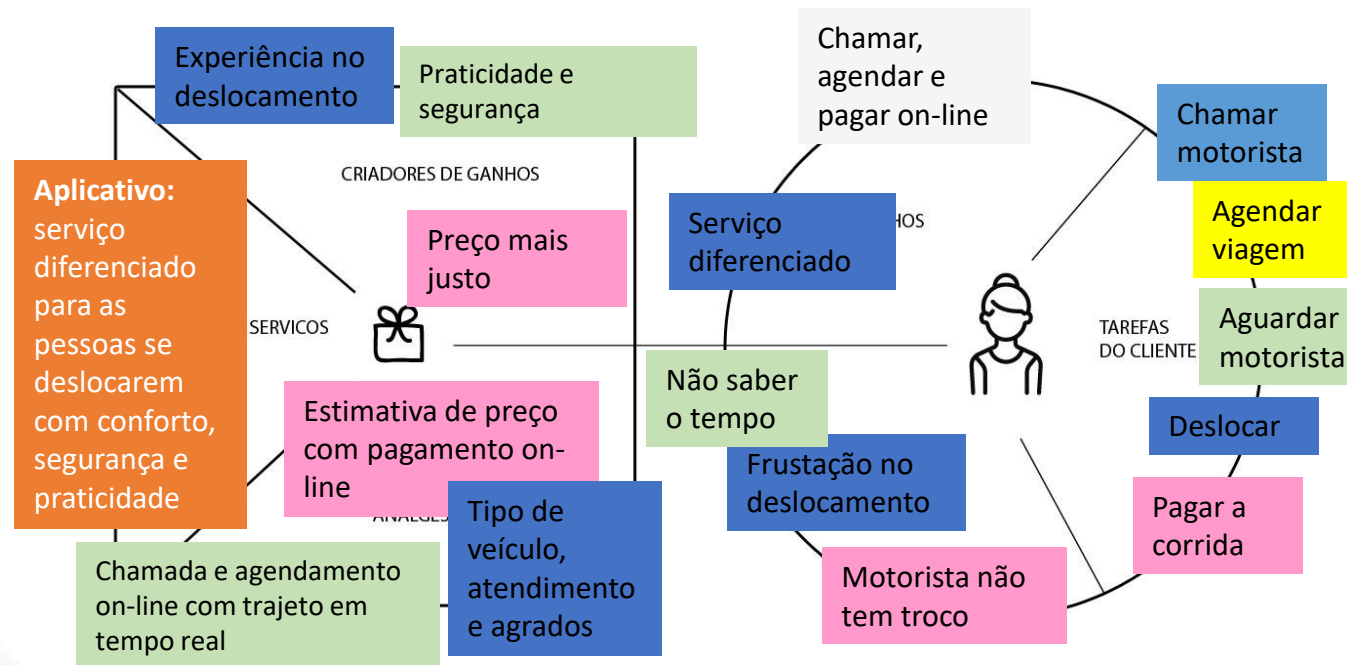


Ideias	Critérios de comparação						Somatório
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	
I1	1	3	5	4	3	2	18
I2	5	5	4	5	3	5	27
I3	1	1	1	1	1	1	6
I4	3	4	2	1	2	2	14
I5	3	5	1	2	3	3	17
I6	4	5	3	3	3	1	19
I7	4	5	3	2	1	3	18
...
In	1	5	4	1	4	2	17

Exemplo de Matriz de Priorização.

Fonte: Autoria Própria.

Proposta de valor



Oferecer às pessoas a possibilidade de se deslocar com conforto, segurança, cortesia e facilidade na solicitação do serviço e pagamento.

Segunda Aula Interativa



- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

Protótipos



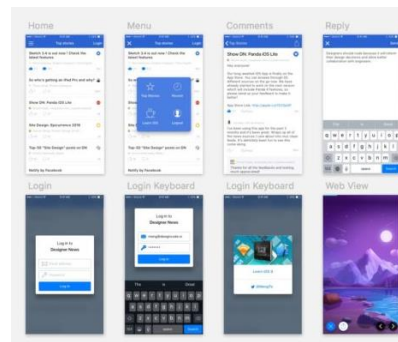
Papel



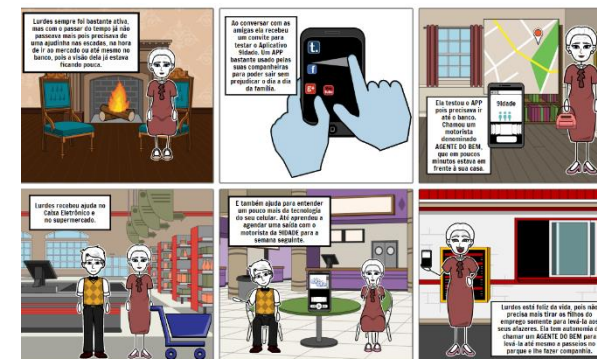
Encenação



Modelos

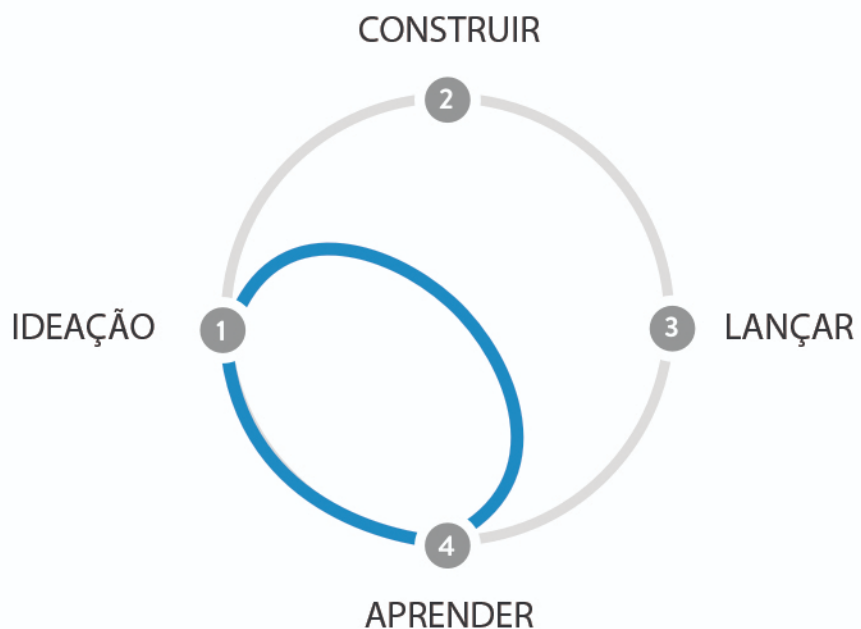


Digital



Storyboard

A importância dos testes



- ☑ O que funcionou e foi útil?
- ☑ O que podemos melhorar?
- ☑ Quais são os novos insights?
- ☑ Quais são as principais dúvidas?

Experimento mensurável



**Ação específica e replicável
+
Resultado esperado mensurável
+
Prazo

=

Hipótese mensurável**

Objetivo SMART



- ☑ Específico (Specific).
- ☑ Mensurável (Mensurable).
- ☑ Atingível (Attainable).
- ☑ Relevante (Relevant).
- ☑ Temporal (Time based).

Ganhar mais dinheiro

Trabalhar mais

Conquistar um novo cliente
até o final do mês

Trabalhar 1 hora a mais por
dia



Premissas e restrições



Quais são os fatores internos e externos ao desenvolvimento do nosso projeto, que limitam nossas opções de atuação?

- Qual a duração máxima?
- Existe necessidade de certificação?
- Precisamos integrar com algum sistema?
- Há alguma regulamentação que temos que seguir?
- Quais são as outras restrições?

Quais são os fatores associados ao desenvolvimento do projeto que assumimos como verdadeiros, sem uma demonstração prévia?

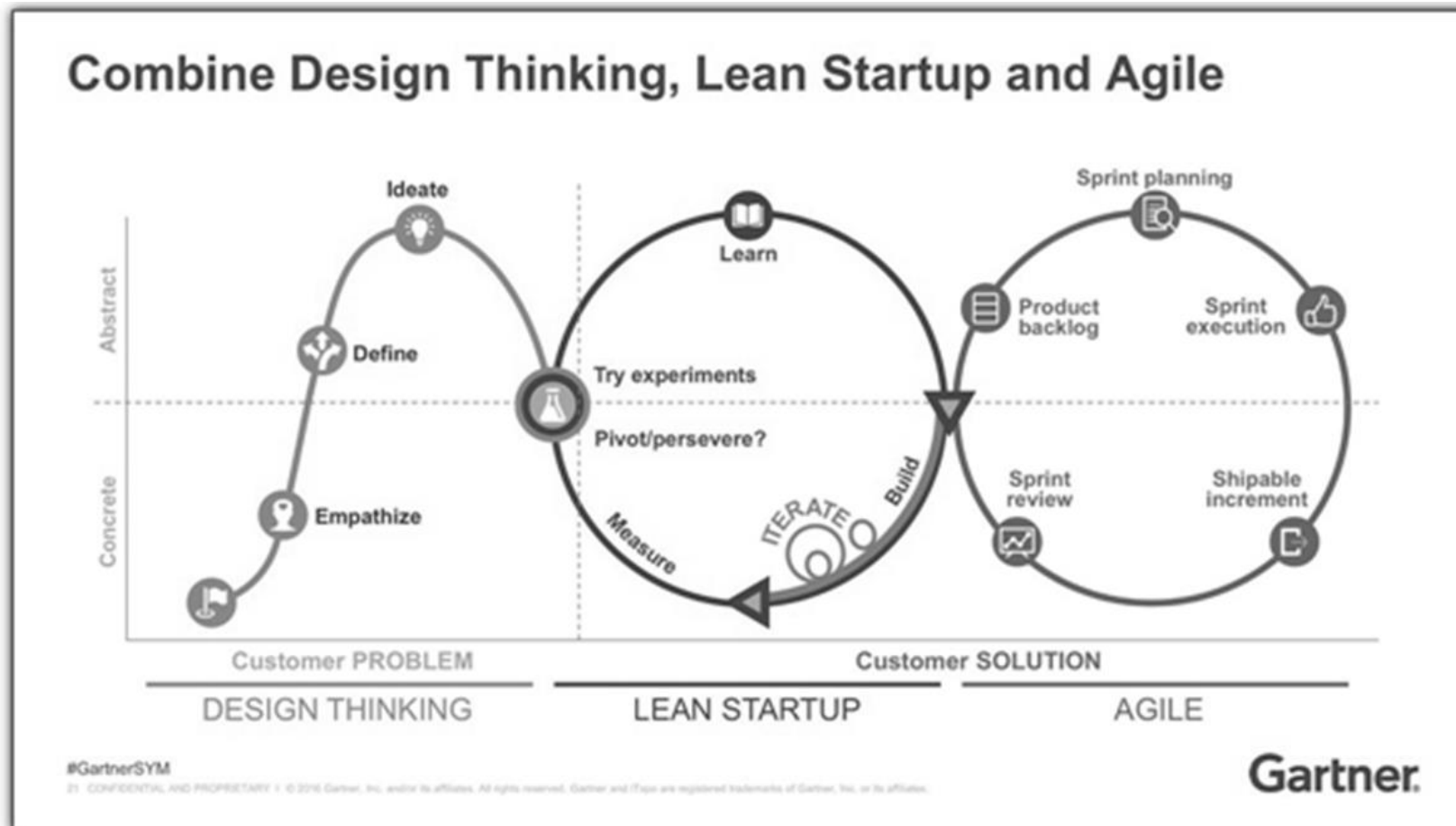
- Irei trabalhar duas horas por dia.
- Em três meses o equipamento estará disponível para integração.
- Quais são as outras premissas (hipóteses)?

Segunda Aula Interativa



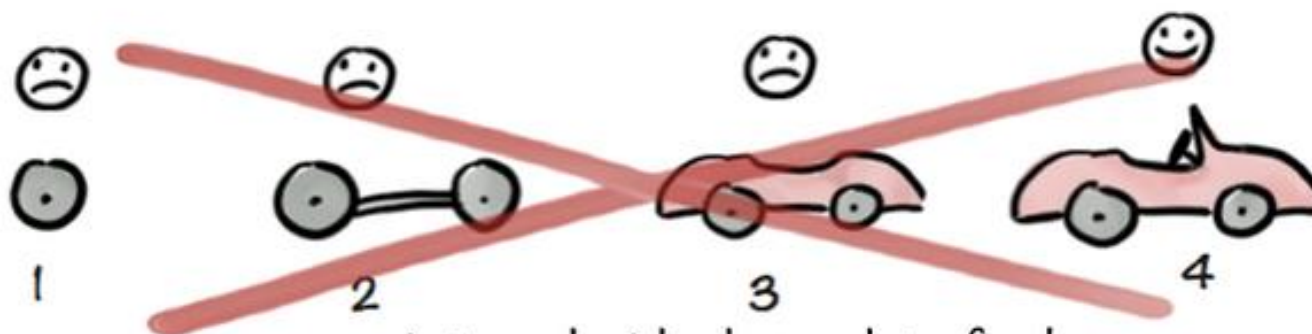
- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

Design Thinking x Lean Startup



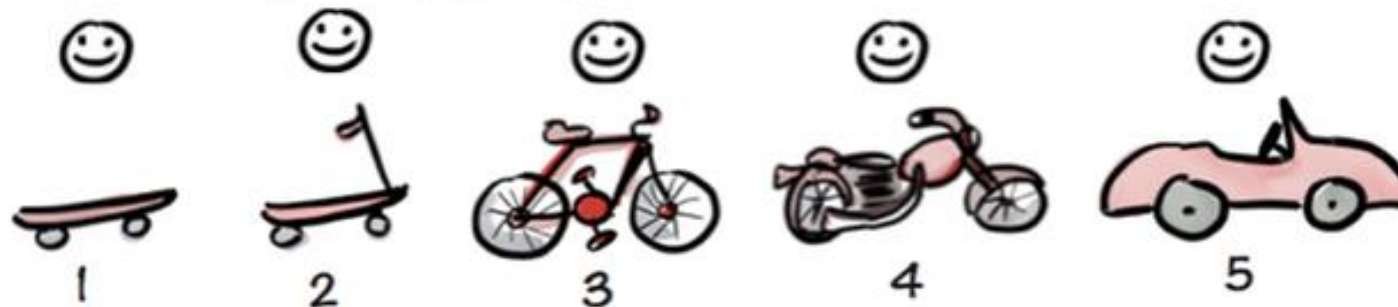
O que é MVP?

MVP não é assim...



uma visão reduzida do produto final

Isso sim é um MVP!!



Uma visão simplificada do produto final

MVP Fumaça



- ✓ **Objetivos:** validar se existia o interesse e se o processo de funcionamento seria aceito.
- ✓ **Como?** Landing Page + Vídeo + Geração de Leads.
- ✓ A meta era alcançar **15 mil cadastros** e, em **um dia**, eles conseguiram 75 mil. (Março 2008)



Dropbox synchronizes files across your computers and your team's computers. It's better than email, uploading, or a Windows file share. It just works.

It's seamlessly integrated into Windows, but there's also a web interface. It also stores past versions of documents, handles huge files gracefully, and works both through firewalls and offline. (Techies: imagine the best aspects of rsync, trac and subversion, but easy to use.)

Update 3/20/07: We haven't launched yet, but we are admitting people into the beta. We'd be happy to keep you posted about the beta program and launch (your email won't be used for anything else.)

E-mail address:

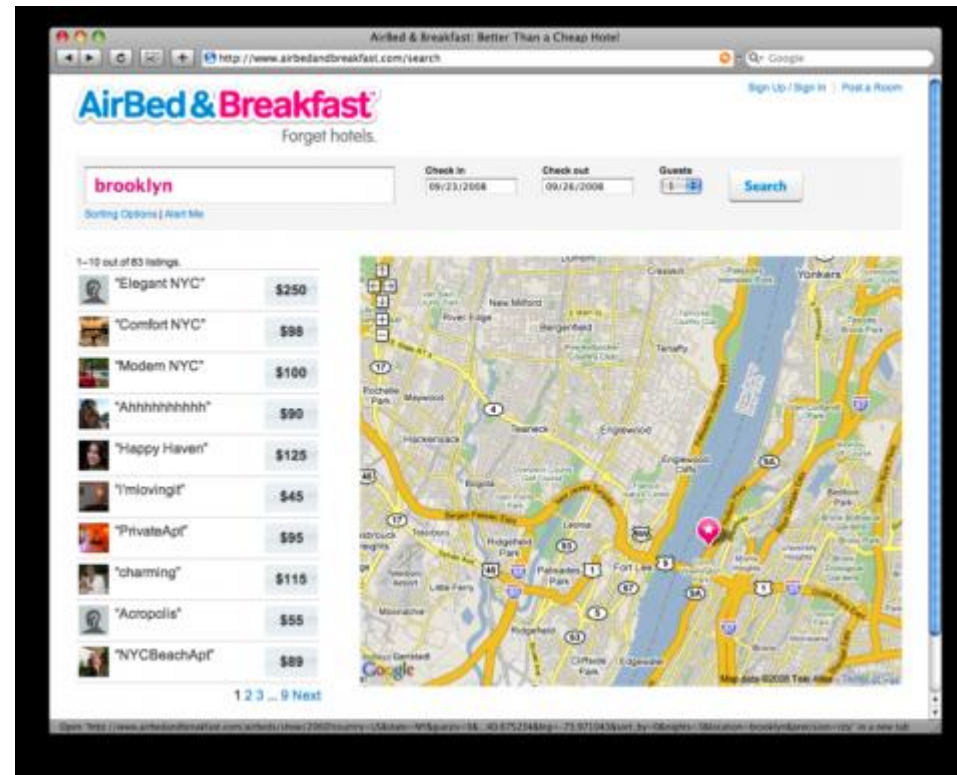
<https://www.youtube.com/watch?v=vY3OtMBCEKY>



MVP Concierge

IGTI

- ✓ **Objetivo:** validar se as pessoas pagariam pela experiência de se hospedar em casas ao invés de hotéis.
- ✓ **Como?** Tiraram fotos de seu apartamento, criaram um site simples e conseguiram três hóspedes pagantes.
- ✓ Compreenderam os desejos dos clientes e verificaram que pagariam pela experiência.



airbnb

MVP Mágico de Oz



- ✓ **Objetivo:** conectar as pessoas com os taxistas.
- ✓ **Como?** Página web onde as pessoas inseriam o endereço onde estavam para solicitar um taxi. Após receber a demanda, a equipe ligava para as cooperativas solicitando o taxi para aquele endereço.
- ✓ **Resultado:** muitas pessoas utilizaram o serviço proposto.



MVP Duplo

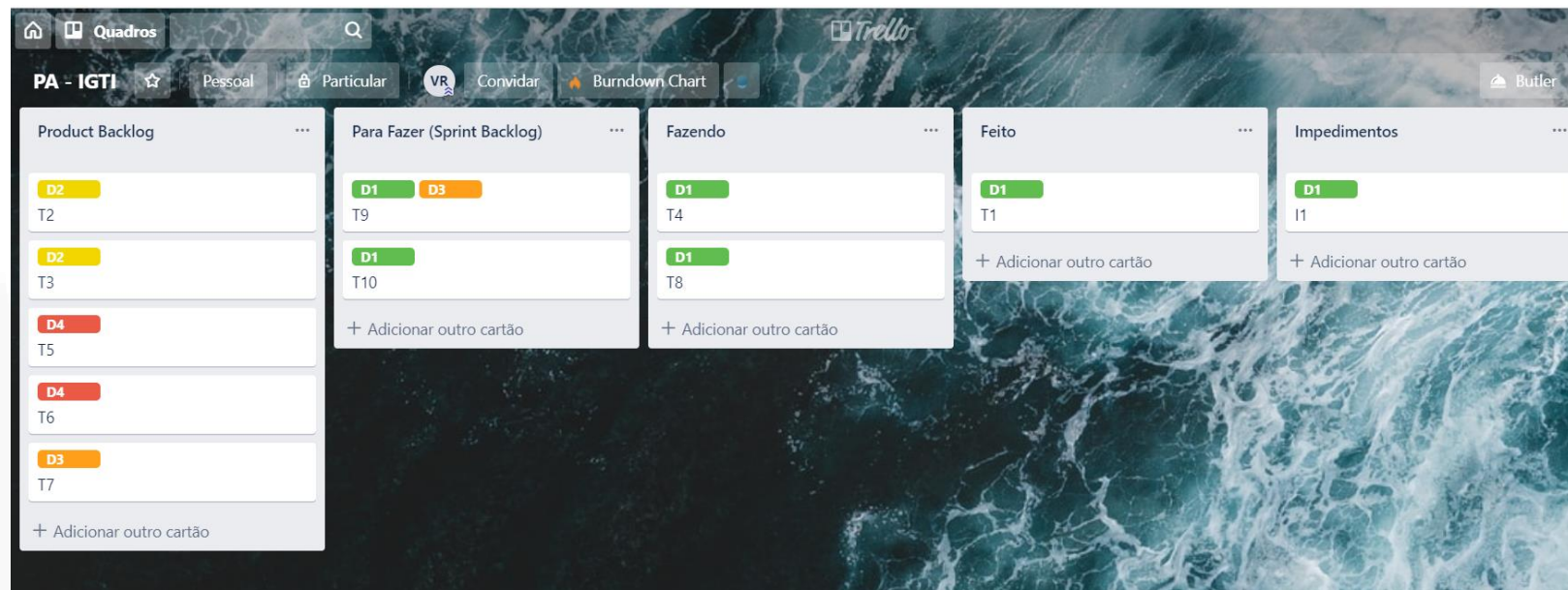
- ✓ **Objetivo:** verificar qual tipo de curso teria maior demanda.
- ✓ **Como?** Lançamento de dois cursos: Excel e Preparação de entrevistas de emprego.
- ✓ **Resultado:** o de Excel teve mais demanda, inclusive com vídeo no Facebook convocando os surdos para compartilharem novas demandas de cursos.



Metodologia para o PA



Trello

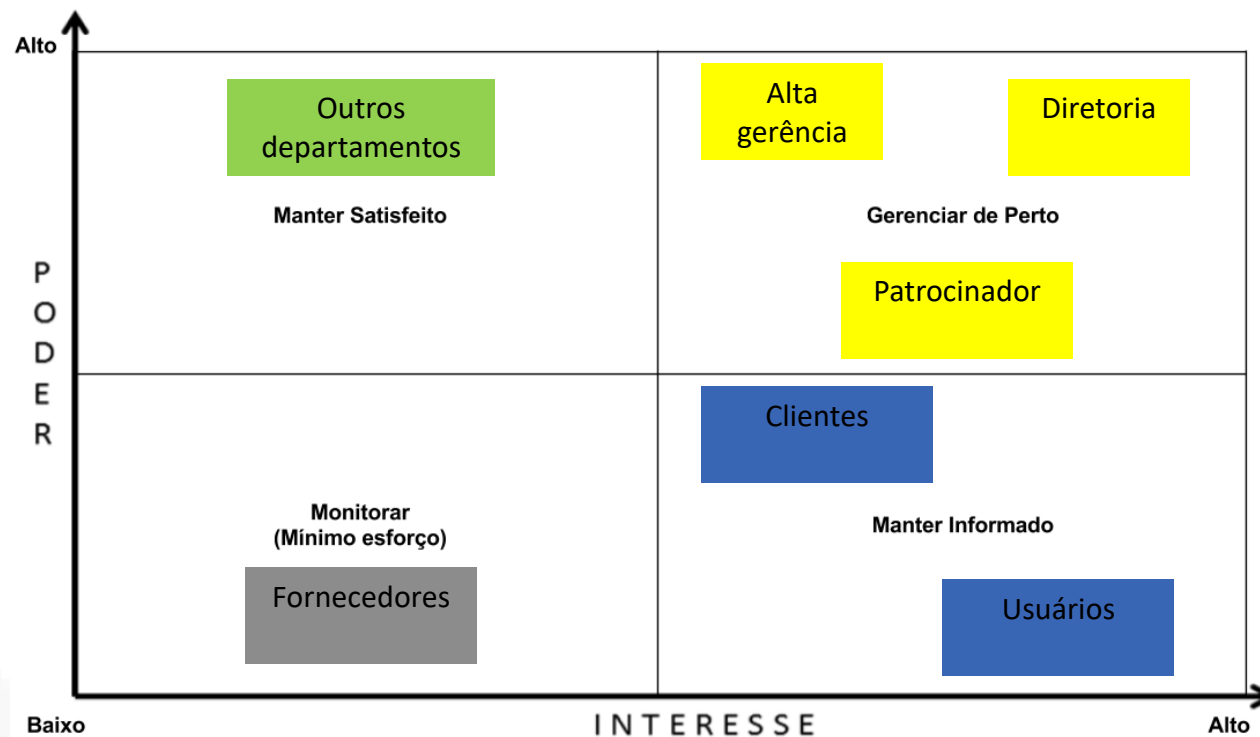


Segunda Aula Interativa



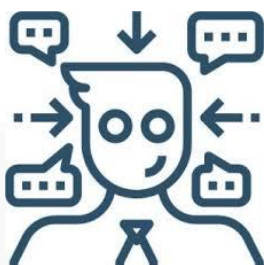
- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

Classificação dos stakeholders



Fonte: Adaptado de Barbi, 2010.

Gestão dos stakeholders



Alinhamento
de
expectativas



Transparência
e confiança



Conversa
presencial



E-mail

Construa bons **relacionamentos** e saiba **dialogar** com diferentes tipos de pessoas de maneira eficiente!

Golden Circle

IGTI



Por quê?

Tudo o que nós fazemos é desafiar o que está no mercado e fazemos pensando diferente.

Como?

Desenvolvemos produtos lindos e fáceis de usar.

O quê?

Computadores, celulares, mp3 players, serviço de venda de apps e música.



Segunda Aula Interativa



- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação).
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições.
- ☐ Backlog e experimentação.
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva.
- ☐ Trabalho Prático.
- ☐ Considerações finais.

Atividade Prévia: exercitando o Canvas



1



Cada aluno deve identificar três desafios reais, explicar seu contexto e priorizá-los (matriz GUT).

2



Cada aluno deve submeter a atividade prévia na plataforma.

Trabalho Prático: exercitando o Canvas



1

Cada aluno apresenta seus desafios (5 min).

2

Em conjunto, os desafios são priorizados (10 min).

3

Elaborar duas hipóteses para o desafio (10 min).

4

Levantar três ou mais ideias e priorizar (20 min).

5

Definir o experimento (5 min).

6

Finalizar e submeter a apresentação do Trabalho Prático (vide template).

IDT

Trabalho prático

Trabalho prático
Grupo XX

Colocar o nome de
quem participou!

Nomes dos participantes

Sumário

01.

PROBLEMA

Contextualização dos desafios/
problemas reais do grupo

02.

PRIORIZAÇÃO DE DESAFIOS

Votação ou utilização da matriz
GUT (ou similar) para priorizar o
desafio a ser solucionado

03.

HIPÓTESES

Hipóteses em relação ao
desafio/problema priorizado

04.

SOLUÇÃO

Geração de pelo menos 3 ideias de
solução para o desafio/problema
priorizado

05.

PRIORIZAÇÃO DE IDEIAS

Utilização da matriz BASICO (ou
similar) para priorizar a ideia a
ser prototipada.

06.

EXPERIMENTO

Definir o experimento para
validar a ideia priorizada

01. PROBLEMA

Contextualização dos desafios dos membros do grupo*

**1 desafio por aluno (priorizado anteriormente na atividade prévia)*

01. Desafios / Problemas

1

Como deslocar de forma segura entre dois destinos?

2

Como fazer inspeções sem exposição ao risco?

3

...

4

...

5

Como garantir disponibilidade de material hospitalar?

Listar um desafio
por membro do
grupo!

02. PRIORIZAÇÃO DE DESAFIOS

Votação OU utilização da matriz GUT (ou similar) para priorizar o desafio a ser solucionado

02. Votação

Cada aluno tem direito a 3 votos. Não é permitido atribuir mais de um voto ao mesmo desafio. O desafio mais votado é priorizado!

Aluno 1	★	★	★
Aluno 2	★	★	★
Aluno 3	★	★	★
Aluno 4	★	★	★
Aluno 5	★	★	★

Como deslocar de forma segura entre dois destinos?

Como fazer inspeções sem exposição ao risco?

...

...

Como garantir disponibilidade de material hospitalar?

02. Votação

Cada aluno tem direito a 3 votos. Não é permitido atribuir mais de um voto ao mesmo desafio. O desafio mais votado é priorizado!

Aluno 1	☆	☆	☆
Aluno 2	★	★	☆
Aluno 3	★	★	★
Aluno 4	★	★	★
Aluno 5	★	★	★

Como deslocar de forma segura entre dois destinos? ★	Como fazer inspeções sem exposição ao risco? ★ ★	Como garantir disponibilidade de material hospitalar? ★
---	--	-----	-----	--

02. Matriz de priorização - GUT

G.U.T	Desafios / Problemas				
	Como deslocar de forma segura entre dois destinos?	Como fazer inspeções sem exposição ao risco?	Como garantir disponibilidade de material hospitalar?
GRAVIDADE (G)	3	5	4
URGÊNCIA (U)	1	5	2
TENDÊNCIA (T)	3	5	1
Total	9	125	8

	1	2	3	4	5
G	Sem gravidade	Pouco grave	Grave	Muito grave	Extremamente grave
U	Pode esperar	Pouco urgente	Urgente, merece atenção no curto prazo	Muito urgente	Necessidade de ação imediata
T	Não irá mudar	Irá piorar a longo prazo	Irá piorar a médio prazo	Irá piorar a curto prazo	Irá piorar rapidamente

03. HIPÓTESES

Levantar duas hipóteses para o desafio priorizado

03.Hipóteses

1

HIPÓTESE 1:

Muitas atividades de inspeção realizadas em campo poderiam ser feitas de maneira remota, reduzindo ou até mesmo eliminando os acidentes.



2

HIPÓTESE 2:

Os operadores não possuem medo de realizar as inspeções em campo, por esse motivo negligenciam os riscos e as áreas de acesso restritas.



04. SOLUÇÃO

Gerar pelo menos 3 ideias para solucionar o desafio priorizado (Ideação)

Solução

1

Criar uma operação 100% remota

2

Treinar equipe de campo

3

...

4

...

5

Criar um sistema capaz de gerar alertas quando os operadores entram em áreas não autorizadas

05. PRIORIZAÇÃO DE IDEIAS

Utilização da matriz BASICO ou similar para priorizar a ideia a ser prototipada

Solução / Priorização das soluções

Modelo

Soluções	B – Benefícios	A – Abrangência	S – Satisfação	I – Investimentos	C – Clientes	O – Operacionalidade	Total
S1	1	1	1	1	1	1	6
S2	2	2	2	2	2	2	12
S3	3	3	3	3	3	3	18
S4	4	4	4	4	4	4	24
S5	5	5	5	5	5	5	30

Escala	B - Benefícios	A - Abrangência	S - Satisfação	I - Investimentos	C - Cliente	O - Operacionalidade
5	De vital importância	Total (de 70 a 100%)	Muito grande	Pouquíssimo investimento	Nenhum impacto	Muito fácil
4	Significativo	Muito grande (de 40 a 70%)	Grande	Alguns investimentos	Impacto pequeno	Fácil
3	Razoável	Razoável (de 20 a 40%)	Média	Médio investimento	Médio impacto	Média facilidade
2	Poucos benefícios	Pequena (de 5 a 20%)	Pequena	Alto investimento	Impacto grande	Difícil
1	Alguns benefícios	Muito pequena	Quase não é notada	Altíssimo investimento	Impacto muito grande no cliente	Muito difícil

06. EXPERIMENTO

Definir o experimento a ser realizado para validação da ideia priorizada

Experimento

Como fazer inspeções sem exposição ao risco?

ID5: Criar um sistema capaz de gerar alertas quando os operadores entram em áreas não autorizadas.

Experimento:

Instalar e monitorar um grupo de 30 colaboradores, durante o período de 1 mês, com o objetivo de não gerar nenhum acidente relacionado ao acesso em áreas não autorizadas.

Criar experimento
mensurável!

IGTi

Obrigado!

Segunda Aula Interativa



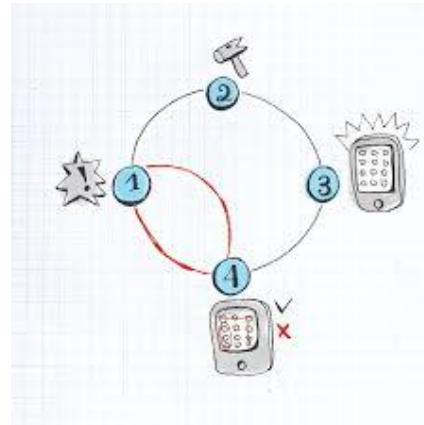
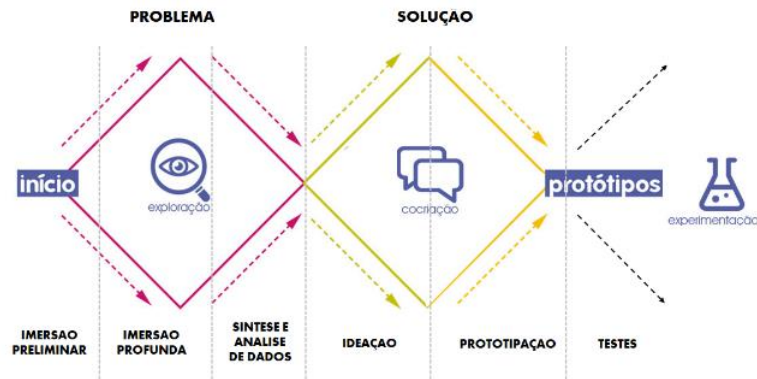
- ☐ Refinamento das Hipóteses, Benefícios e Justificativas (Ideação);
- ☐ Definição dos objetivos, premissas e restrições;
- ☐ Backlog e experimentação;
- ☐ Apresentando o projeto de maneira assertiva;
- ☐ Trabalho Prático;
- ☐ Considerações finais.

A importância da disciplina

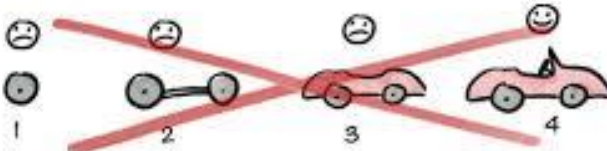


A capacidade de resolução de problemas
de maneira criativa e eficiente!

Principais temas abordados



Not like this....



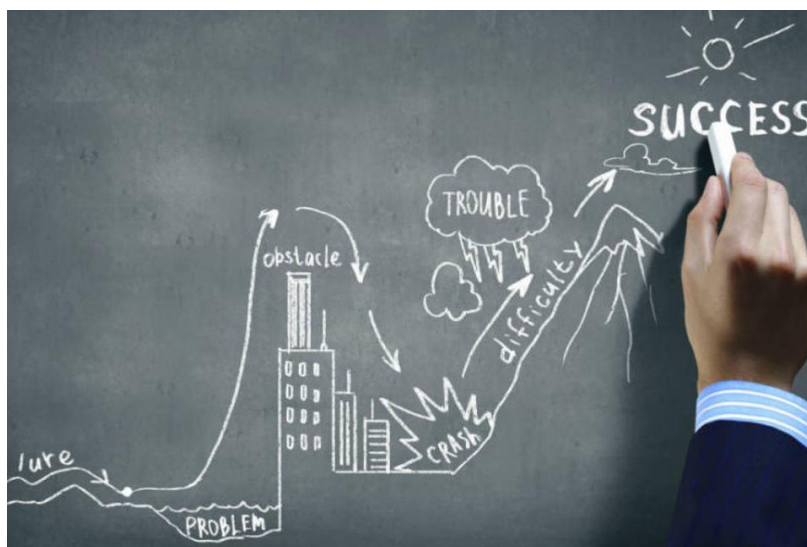
Like this!



Segunda Aula Interativa



Muito obrigado!!!



“Ideias são commodities, mas a execução delas não!” – Michael Dell