

PRIMEIROS PASSOS NA GESTÃO DE PROJETOS

INOVE COM DESIGN THINKING




VALERIA LF

Introdução

Gerir projetos é um desafio que exige organização, planejamento e criatividade. O Design Thinking é uma metodologia que combina esses elementos de forma única, permitindo soluções inovadoras e eficazes para problemas complexos. Este ebook foi criado especialmente para profissionais com mais de 50 anos que desejam aprender a aplicar essa abordagem em suas próprias áreas de atuação. Vamos explorar como cada etapa do Design Thinking pode transformar sua maneira de trabalhar e gerar resultados surpreendentes..

01

EMPATIA




Empatia é o ponto de partida no Design Thinking. Trata-se de entender profundamente as pessoas envolvidas no projeto: clientes, colegas ou usuários. Para isso, é essencial ouvir sem julgamentos e observar com atenção. As pessoas que consomem nossos produtos, os clientes de nossos serviços, os ocupantes de nossos prédios ou usuários de nossas interfaces raramente nos dirão o que fazer. Contudo, seu comportamento nos dá dicas úteis de suas necessidades não atendidas.

Exemplo prático: Imagine que você está desenvolvendo um novo cardápio para um restaurante. Ao conversar com os clientes, você descobre que muitos buscam opções mais saudáveis, mas também rápidas. Essa informação será a base para as próximas etapas do projeto.

02

DEFINIÇÃO




Nesta etapa, você organiza as informações coletadas para identificar o problema real que precisa ser resolvido. Um problema bem definido é meio caminho andado para encontrar soluções eficazes. Quando você se move da empatia para conclusões da observação, é necessário processar tudo o que se viu e ouviu com o objetivo de entender um cenário maior e extrair aprendizado. Este é o início do processo de síntese, que leva para um modo de definição.

Exemplo prático: No caso do restaurante, o problema poderia ser definido como: “Como podemos oferecer opções saudáveis e rápidas que atraiam mais clientes?”. Essa pergunta guia todas as ações seguintes.

03

IDEALIZAÇÃO






Com o problema em mãos, é hora de gerar ideias. Aqui, é importante pensar fora da caixa e envolver sua equipe para garantir uma variedade de soluções. Nenhuma ideia é descartada nesse momento.

Mentalmente, essa fase representa o processo de “ir longe” em termos de conceitos e resultados. Idealizar fornece o combustível e o material para construir protótipos e obter soluções inovadoras para seus usuários.

Exemplo prático: Você e sua equipe sugerem opções como saladas montadas pelo cliente, lanches naturais ou pratos prontos com ingredientes saudáveis. Todas as ideias são anotadas para uma análise posterior.

04

PROTÓTIPO




Depois de selecionar as melhores ideias, é hora de transformá-las em protótipos. Um protótipo é uma versão simples e inicial da solução, feita para testar sua viabilidade. Um protótipo pode ser qualquer coisa com a qual um usuário possa interagir – seja uma parede de anotações em post-it, um dispositivo, uma atividade de interpretar papéis ou um roteiro.

Exemplo prático: Você cria um cardápio piloto com três opções saudáveis: uma salada personalizada, um lanche natural e um prato pronto. Esses protótipos serão testados com um grupo de clientes.

05

TESTE



A última etapa consiste em testar os protótipos e colher feedback. Este processo é essencial para identificar o que funciona e o que precisa ser ajustado. Coloque seu protótipo nas mãos dos usuários - ou seus usuários dentro de uma experiência. E não explique tudo ainda, deixe seus usuários interpretar o protótipo.

Observe como eles usam, corretamente ou não, o que foi fornecido a eles, e como eles lidam e interagem com o que foi fornecido a eles: então ouça o que eles dizem e as suas questões.

Exemplo prático: Durante o teste, você percebe que a salada personalizada é a opção mais popular, mas muitos clientes sugerem incluir um molho especial. Você usa esse feedback para refinar sua solução antes de lançá-la oficialmente.

Conclusão

Mais do que uma metodologia, o Design Thinking é um novo jeito de pensar e abordar problemas. Um novo modelo mental. Nesse sentido, traduz-se em uma ferramenta poderosa para quem deseja inovar na gestão de projetos. Com empatia, definição clara do problema, geração de ideias, prototipação e teste, é possível criar soluções que realmente atendam às necessidades das pessoas. Lembre-se: o importante é começar pequeno, mas com foco. Coloque essas etapas em prática e veja os resultados transformadores em seus projetos!