

Uma das premissas para que o resultado do trabalho em equipe seja satisfatório é a colaboração entre seus integrantes. Uma equipe distingue-se de um grupo qualquer de pessoas. As equipes são compostas por indivíduos que compartilham entendimentos como uma identidade coletiva; os objetivos comuns; a interdependência na realização de tarefas ou obtenção de resultados; as responsabilidades individuais dos integrantes e o contexto organizacional do qual fazem parte [3].

Dada sua importância para a área, o trabalho em equipe vem sendo praticado pelos designers profissionais e estudantes. Contudo, o modo de pensar característico dos designers tem provocado influências positivas no meio acadêmico e empresarial uma vez que favorece a inovação. Este processo mental é conhecido como *Design Thinking* (DT) [4] que utiliza diversos métodos e ferramentas oriundos de outras áreas do conhecimento.

Neste contexto, este artigo tem como objetivo discutir a aplicabilidade do processo de DT como avaliação de uma disciplina num curso de design gráfico, tendo o trabalho em equipe e a colaboração como premissas para que o workshop alcance os resultados esperados. O estudo aqui relatado contou com uma pesquisa bibliográfica, que fundamenta os conceitos básicos. Em seguida foi realizado um estudo de caso sobre a aplicação do workshop de DT na disciplina de *Marketing* e Design, no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA.

A seguir são apresentados a fundamentação teórica, o estudo de caso, os resultados encontrados e sua discussão, bem como a conclusão do presente trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 *Design Thinking*

O DT é uma maneira de identificar necessidades humanas e criar novas soluções utilizando as ferramentas e os modos de pensar dos designers [2]. Tim Brown, *Chief Executive*

Officer (CEO) da empresa IDEO¹ propõe o design centrado no ser humano como ferramenta estratégica para trazer diferenciação e relevância na atual economia competitiva. Conforme alguns autores, o DT vem sendo adotado por profissionais de diversas áreas [5, 6].

A essência do DT parece ser a exploração de diferentes possibilidades, desafiando o pensamento linear e adotando a visualização por meio de uma história representada por um mapa mental [7]. O mapa mental tem sido uma das ferramentas mais utilizadas num processo de DT porque favorece a visão geral de uma série de ideias, problemas, questões e escolhas emergentes [6]. Além do mapa mental, o DT tem incorporado outros tipos de métodos que utilizam desenhos simbólicos de visualização rápida. Dentre os múltiplos benefícios que esses desenhos analíticos à mão (em oposição aos técnicos ou artísticos) podem fornecer para a colaboração, destaca-se a tomada de decisão na área de gerenciamento [6].

Os métodos de visualização rápida podem ser também denominados de Representação Gráfica de Síntese (RGS) [8] utilizados em diferentes contextos e costumam ser de grande interesse num processo de DT.

Algumas nomenclaturas de RGS são: desenho de argumento, gráfico de estratégia, desenho cômico, iceberg da causa raiz, mapa de empatia, mapa mental, funil, relógio de agenda, pirâmide de evidências, *swot*, ponte, mapa de sinergias, entre outros. É importante esclarecer que as RGSs podem ser idealizadas por qualquer pessoa, não há necessidade de se seguir um modelo como os citados [6].

À medida que os participantes de um grupo trocam ideias e fazem comentários sobre os desenhos e lembretes uns aos outros, os processos de interpretação, começam a convergir, esclarecer pressupostos básicos, estimular diferentes perspectivas e extrapolar tendências para o futuro [6, p. 10].

Não obstante a importância do uso das ferramentas no contexto do DT, a adoção dos seus preceitos pode ajudar a promover o

¹ Empresa de design sediada em Palo Alto, nos Estados Unidos, mundialmente conhecida por desenvolver produtos inovadores e oferecer consultoria em inovação.