

## DESIGN THINKING APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO

**Andressa Natanaeli Carazzo**

Universidade Federal de Santa  
Maria, Santa Maria, Rio Grande  
do Sul, Brasil  
andressa.carazzo@gmail.com

**Fabiane Vieira Romano**

Universidade Federal de Santa  
Maria, Santa Maria, Rio Grande  
do Sul, Brasil  
fabioromano@gmail.com

### RESUMO

Atualmente os desafios que o mundo enfrenta são bastante complexos, dessa forma, torna-se imprescindível apostar em abordagens criativas para gerar soluções inovadoras e focadas nas necessidades do ser humano. É neste contexto que surge o *Design Thinking*, uma metodologia inspirada nos processos de trabalho dos designers, cujo principal atributo é o foco constante nas pessoas. Sendo assim, o presente projeto teve como objetivo desenvolver um jogo metodológico com base nas propostas de *Design Thinking* e aplicá-lo na criação de um mobiliário urbano para o público da Universidade Federal de Santa Maria. Como resultado desta aplicação criou-se um projeto de mobiliário urbano modular, composto por uma espreguiçadeira, um banco, uma cadeira e uma ilha eletrônica para carregar a bateria de celulares e notebooks. Além do mobiliário, o jogo também foi um dos resultados deste trabalho, um material desenvolvido para que pessoas de diferentes áreas entrem em contato com as metodologias do *Design Thinking* e solucionem problemas através do olhar de um designer.

**PALAVRAS-CHAVE:** Projeto de Produto, *Design Thinking*, Metodologias, Mobiliário Urbano.

### ABSTRACT

*Nowadays, the challenges faced by the world are complex, therefore it is essential to bet on new creative approaches focused on the*

*generation of innovative solutions that aim to help improving the life of human beings. This been said, the Design Thinking comes up as a methodology inspired in designers job process, whose main attribute is the constant focus on people. Therefore, this project has as goal to obtain knowledge in Design Thinking to develop a methodology game, and apply it in the creation of a urban furniture to the Federal University of Santa Maria public. During this process, the author has counted with participants from other areas that together added experiences playing with the game called Path to the Ideas. As a result of this application, they have created a modular street furniture project, consisting of a lounge chair, a bench, a chair and an island electronics for charging mobile phones and notebooks. In addition to the furniture, the game was also one of the results of this paper, a material developed for people from different areas that makes it possible to get in touch with Design Thinking methodologies, besides of solution problems through the eyes of a designer.*

**KEY-WORDS:** Product design, Design Thinking, Methodologies, Street Furniture.

### INTRODUÇÃO

Diariamente é possível observar uma série de problemas que afetam a vida das pessoas, desde objetos mal projetados até serviços ruins, os quais proporcionam constantemente experiências negativas. O estresse do dia-a-dia aumenta cada