

multidisciplinar e iterativa para produzir produtos, sistemas e serviços inovadores [1].

Sendo assim, inicia-se o estudo de algumas metodologias do *Design Thinking* e de algumas metodologias clássicas do *design*, de modo a identificar as várias etapas aplicadas ao longo dos processos projetuais, suas diferenciações, especificidades e algumas ferramentas.

O desenvolvimento do projeto será fundamentado nos conceitos de *Design Thinking* propostos por [1-7-8-9-10], além das metodologias clássicas já utilizadas no *design* [11-12-13-14] que servirão de base à sistematização do processo de projeto utilizado neste trabalho.

A variedade de entendimentos sobre o *Design Thinking* incentiva que sejam propostos múltiplos modelos baseados em diferentes formas de olhar, interpretar e praticar as técnicas do *design*. Além disso, a natureza dos projetos e a multiplicidade de áreas onde o *Design Thinking* pode ser aplicado, também favorecem o aparecimento de diferentes metodologias de trabalho [2].

Dessa forma, após o estudo das metodologias iniciou-se a criação de uma sistematização metodológica própria dividida em doze etapas, sendo elas: Motivação, Imersão, Empatia, Análise e Síntese, Inspiração, Ideação, Seleção, Modelação, Feedback, Implementação e Aprendizado (Figura 1).



FIGURA 1 – SISTEMATIZAÇÃO METODOLÓGICA.

A materialização dessa metodologia deu-se por parte de um jogo projetual composto por cartas que descrevem as diversas etapas, suas respectivas ferramentas e o modo de aplicação. O propósito do jogo é guiar e facilitar as atividades projetuais, além de incentivar outros profissionais a utilizar técnicas de *design* e princípios de *Design Thinking* para a resolução de problemas nos mais diversos campos.

O JOGO "CAMINHO PARA AS IDEIAS"

O jogo é composto por doze etapas (Figura 2), organizadas em forma de cartas de cores variadas. Cada etapa com suas respectivas ferramentas são nomeadas e enumeradas em forma crescente, para facilitar o passo a passo do jogo. Ademais, o Caminho para as Ideias também contém um manual, canetas hidrográficas e blocos de post-its, visto que a intenção do material é ser autoexplicativo e dinâmico, para