



**FIGURA 17– MÓDULO CADEIRA, BANCO, ESPREGUIÇADEIRA E ILHA ELETRÔNICA**



**FIGURA 19 – AMBIENTAÇÃO DOS MÓDULOS NA UFSM.**

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho foi possível compreender as origens, conceitos, metodologias e ferramentas do *Design Thinking*, um universo de possibilidades para a inovação que esse tema engloba.

O “Caminho para as Ideias” foi o resultado de um vasto estudo sobre os princípios do design e do *Design Thinking*, o jogo que foi desenvolvido focado em profissionais que não trabalham com o pensamento do design, proporcionará que pessoas de diferentes áreas entrem em contato com essas metodologias e solucionem problemas através do olhar de um designer.

Além disso, obteve-se com a aplicação do jogo a criação de mobiliário urbano para suprir as necessidades dos frequentadores do campus da UFSM. O resultado deu-se através de uma composição de módulos, sendo eles uma espreguiçadeira, um banco, uma cadeira e uma ilha eletrônica, que proporcionarão experiências agradáveis aos jovens, além de uma melhoria na rotina acadêmica.

Por fim, desenvolvendo esse trabalho foi possível entender outras frentes de aplicação do design e sua importância na resolução de problemas sociais cada vez maiores. Relembrando as palavras de Tim Brown (2010)[1]: “à medida que o círculo de *design thinkers* cresce, veremos a evolução de soluções que melhorarão a natureza dos produtos e



**FIGURA 18 – AMBIENTAÇÃO DOS MÓDULOS NO ESPAÇO URBANO.**