

## O PROJETO DE PRODUTO

Conforme apresentado anteriormente, o *Design Thinking* é um processo criativo que estimula a colaboração e a integração de opiniões, pensamentos, ideias e qualquer tipo de diversidade que possa levar à inovação.

Nesse contexto, vários autores apontam a necessidade de agregar profissionais de diferentes áreas, com *backgrounds* e experiências para se alcançar uma visão criteriosa e aprofundada das soluções. Assim, todos podem ser pensadores do design e utilizar dessas ferramentas para solucionar problemas de várias complexidades [2].

Dessa forma, realizou-se um processo colaborativo para a aplicação do jogo “Caminho para as Ideias”. Foram convidados estudantes e profissionais recém-formados para participar de um workshop sobre *Design Thinking* e o contexto universitário, a equipe multidisciplinar foi composta por 12 pessoas dos cursos de Engenharia, Administração, Psicologia, Educação Especial e Publicidade e Propaganda.

Essa etapa colaborativa foi dividida em três momentos, o primeiro deles um Workshop de Introdução sobre *Design Thinking*, o segundo referente à etapa de Empatia e, por fim, a Análise e Síntese das informações coletadas.

O primeiro workshop teve como propósito explicar os conceitos do *Design Thinking*, alguns autores, metodologias e também as etapas iniciais do jogo – Motivação, Imersão e Empatia (Figura 9). Durante esse encontro, os participantes entraram em contato com o Desafio Estratégico definido preliminarmente pela autora, o qual tinha como objetivo desenvolver um produto para que os estudantes universitários pudessem descansar em seus horários vagos na UFSM.



**FIGURA 9 – PRIMEIRO WORKSHOP.**

Após o contato com a Motivação e o Desafio Estratégico, os participantes tiveram um momento de troca de ideias sobre os conhecimentos que eles já tinham sobre o contexto universitário, essa parte refere-se à etapa de Imersão.

Em seguida, foram divididos em grupos para trabalhar com as quatro ferramentas da etapa de Empatia – Analogia, Sombra, Entrevistas e Persona. Cada grupo foi responsável por uma abordagem para coletar informações a respeito das necessidades explícitas e implícitas dos estudantes, a Figura 10 apresenta um dos grupos trabalhando com a ferramenta Sombra.



**FIGURA 10 – GRUPO DE TRABALHO.**

Após a coleta de informações, foi realizado o segundo workshop sobre a etapa de Análise e