

ser utilizado por pessoas que não tem contato com as metodologias de design (Figura 3).



FIGURA 2 – ETAPAS DO JOGO “CAMINHO PARA AS IDEIAS”.



FIGURA 3 – JOGO “CAMINHO PARA AS IDEIAS”.

Em relação às etapas, é importante lembrar que elas são norteadoras para o desenvolvimento de soluções e que as mesmas podem ser definidas e alteradas pelos jogadores de acordo

com a necessidade do problema que se está solucionando.

A primeira etapa do jogo é denominada Motivação (Figura 4), na qual se define o Desafio Estratégico que será estudado. Nesse momento os jogadores precisam responder questionamentos sobre o que desejam projetar, onde, para quem, por que e como o realizarão.



FIGURA 4 – CARTAS DA ETAPA DE MOTIVAÇÃO.

A segunda etapa é chamada Imersão, momento em que os jogadores têm o primeiro contato com o contexto do problema a ser solucionado. Essa etapa pode ser dividida em duas subetapas: Imersão Preliminar e Imersão em Profundidade [10]. A Imersão Preliminar tem como objetivo visualizar o problema como um todo e avaliar o conhecimento preexistente que os jogadores têm acerca do assunto. Já na Imersão em Profundidade, são utilizadas referências e pesquisas mais aprofundadas para entender com maior embasamento o contexto do projeto.

Após a Imersão, parte-se para a etapa de Empatia. Como projetista, o primeiro passo para quem tem a incumbência de resolver problemas é entender as pessoas. Sendo assim, nessa etapa os jogadores vão ao encontro de seus clientes e usuários para observar e compreender as situações vivenciadas por eles [15].

Concluída a etapa de Empatia, parte-se para a Análise e Síntese das informações do contexto e dos sujeitos (Figura 5). Os *insights* recolhidos devem ser organizados e partilhados por todos os