

Design Thinking

Análise de Sistemas e
Requisitos de Software II

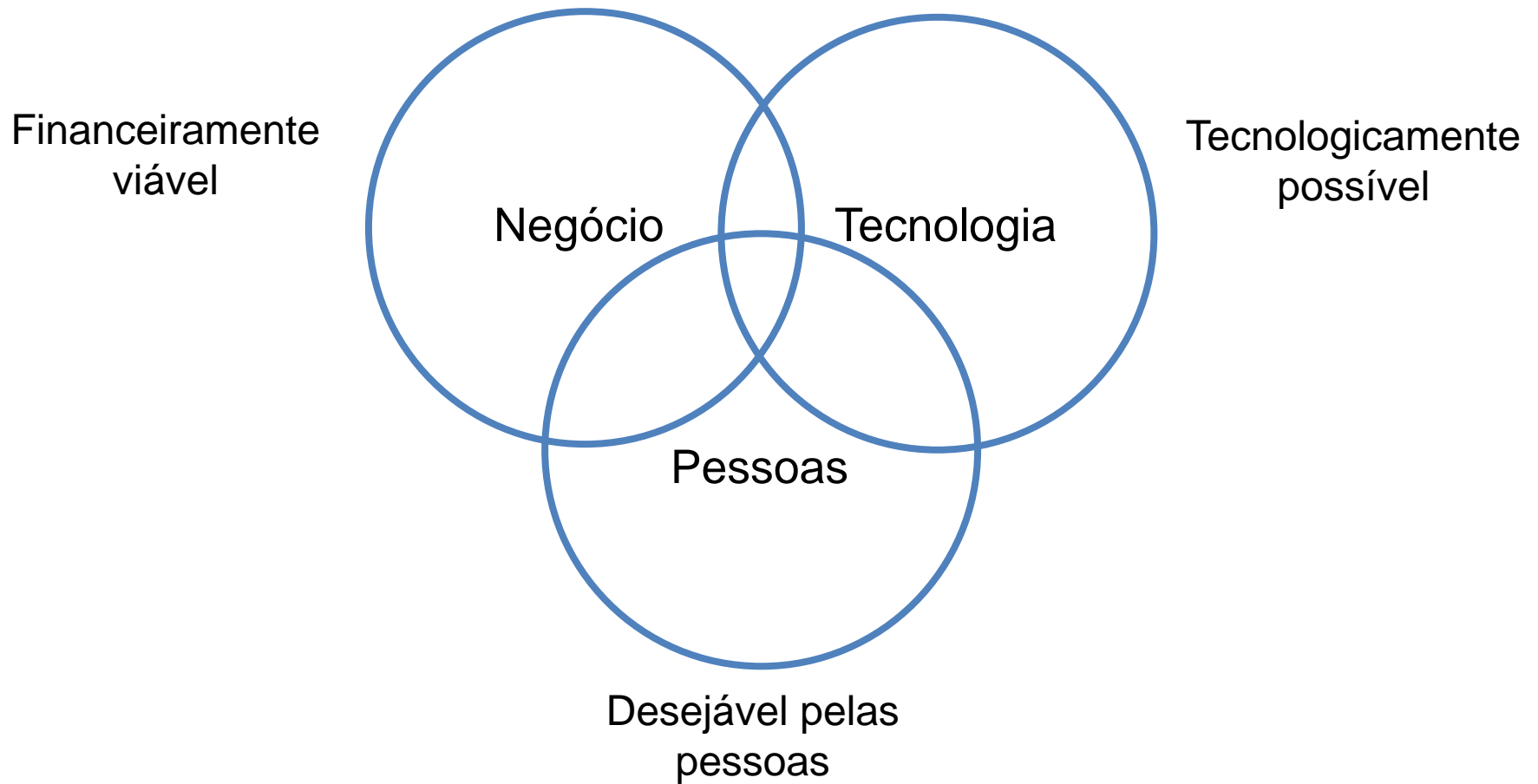
Aula 6

Allan Rodrigo Leite

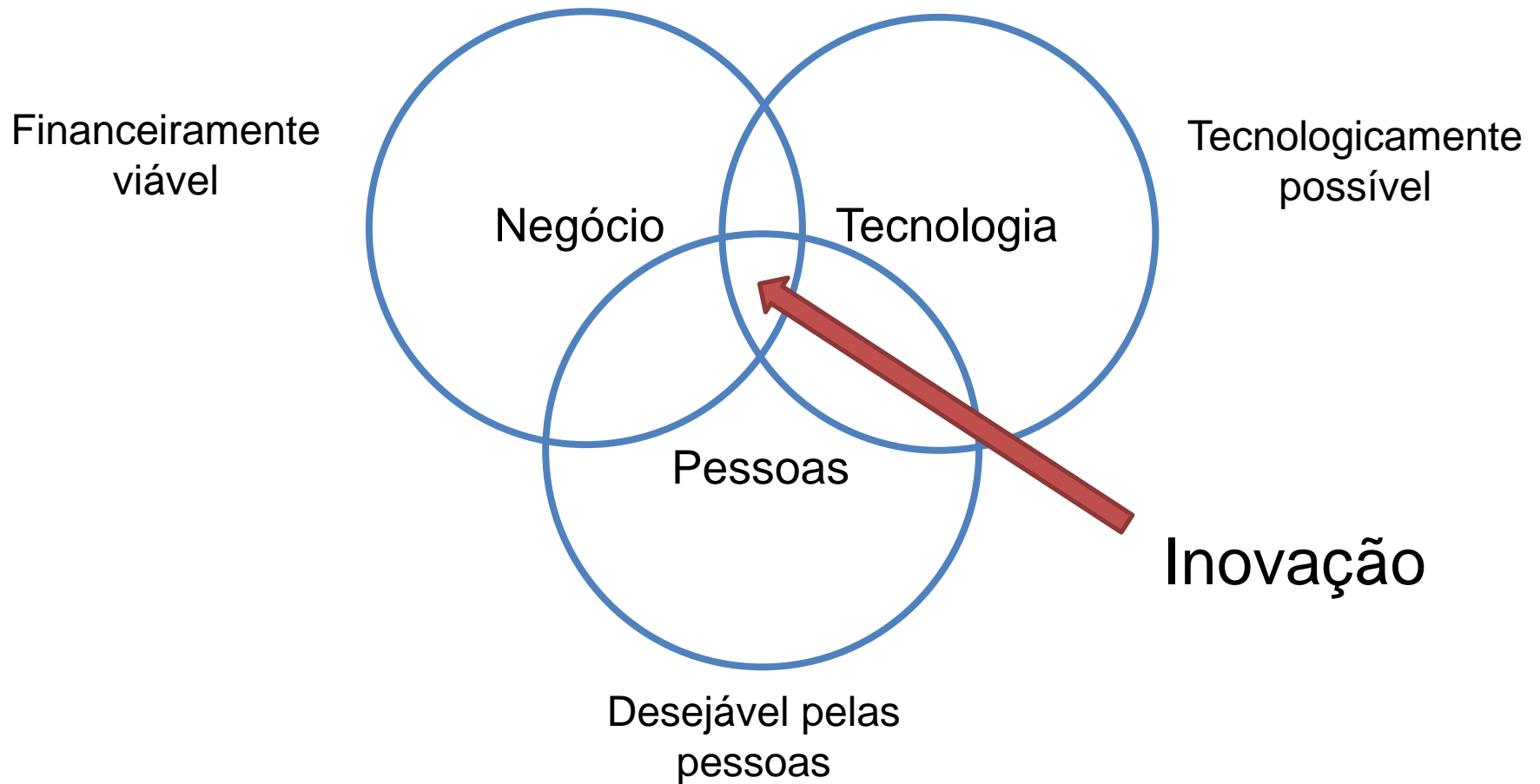
Design Thinking

O que é Inovação?

O que é Inovação?



O que é Inovação?



Design Thinking

- Tudo começa com a **Experiência de Uso**



Design Thinking

CASE GE HEALTHCARE



Design Thinking

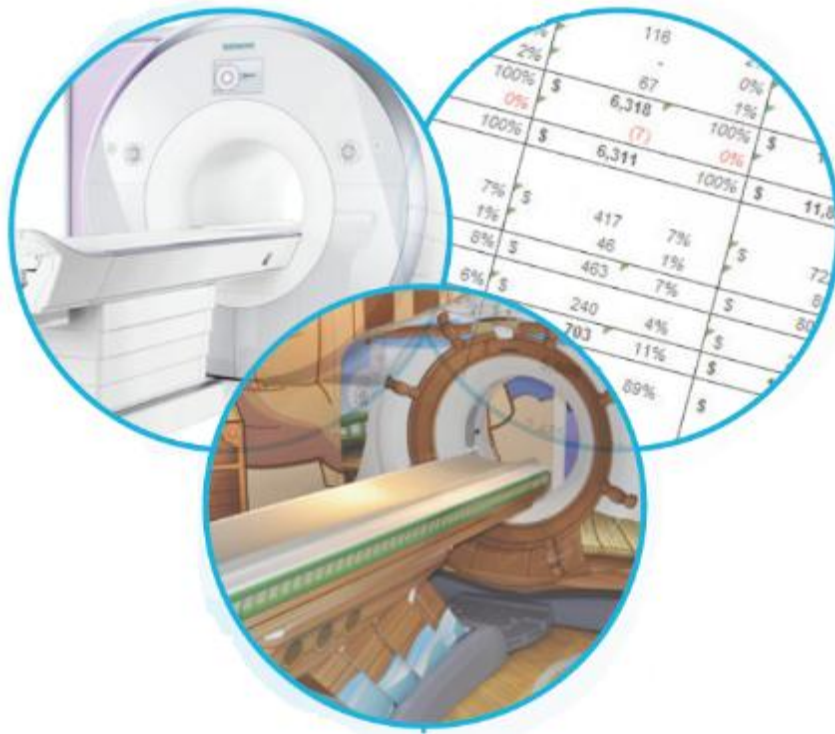


Design Thinking



Criação de valor

Aparelho de
ressonância
magnética
Tecnologia

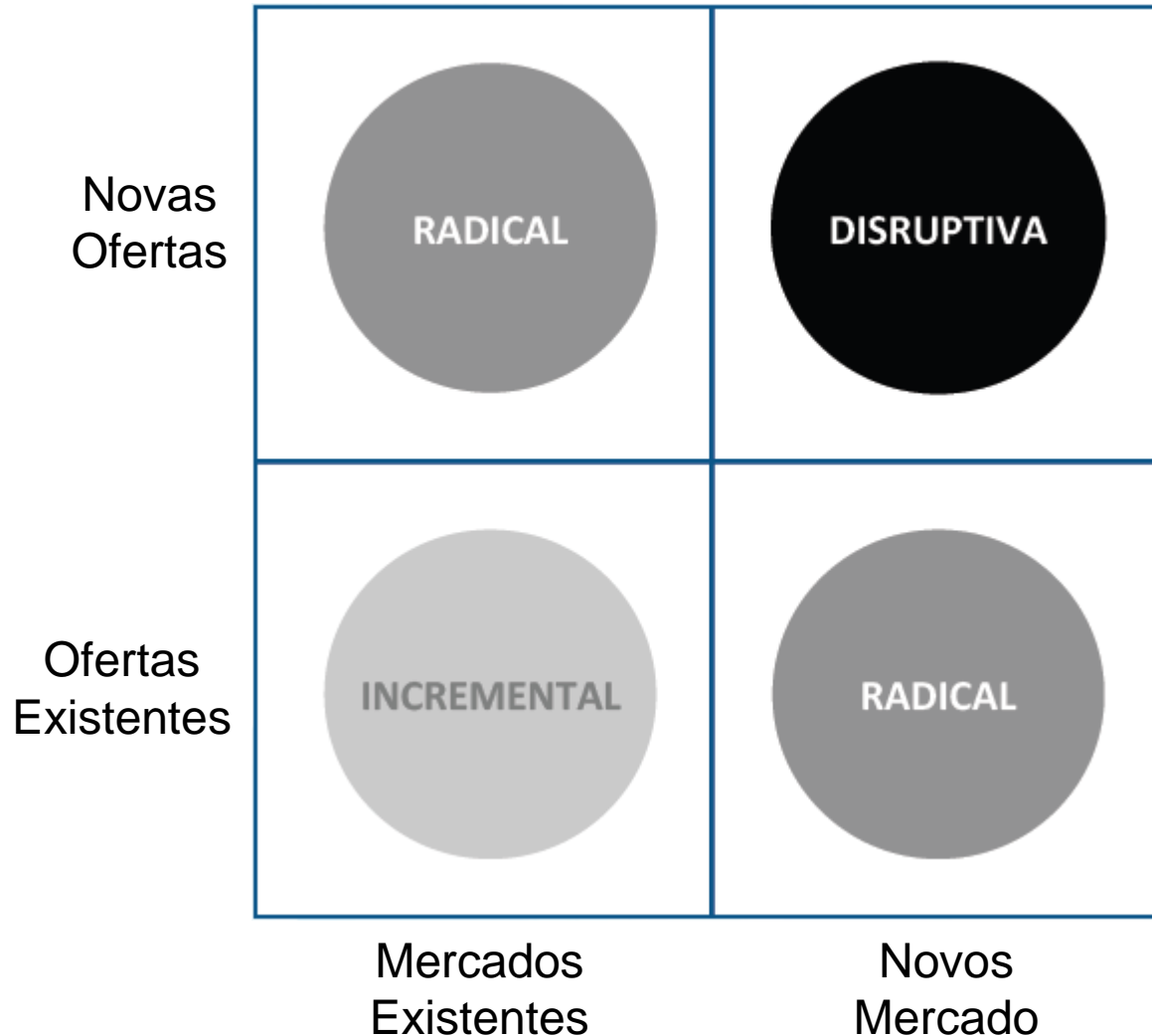


Redução de custo,
menos sedações e
mais pacientes

**Oportunidade
financeira**

Espaço da
aventura
Pessoas

Tipos de Inovação



Design Thinking

- Para **INOVAR** precisamos:
 - Pensar na **Experiência**
 - Ter **Criatividade**
 - Espaço para **Colaboração**
 - Entender as necessidades das **Pessoas**

Design Thinking

- Pensar na Experiência



Commodities



Produto



Serviço



Experiência

Design Thinking

- Criatividade
 - Crianças de 3 a 5 anos: 98% são criativas
 - Crianças de 10 anos: 30% são criativas
 - Crianças de 15 anos: 12% são criativas
 - Adultos: 2% são criativos

Criatividade

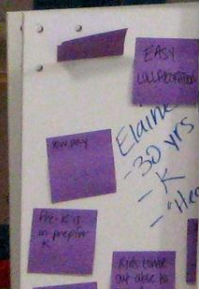


VOLTE PARA O SEU CUBÍCULO E COMECE A PENSAR FOR A DA CAIXA!

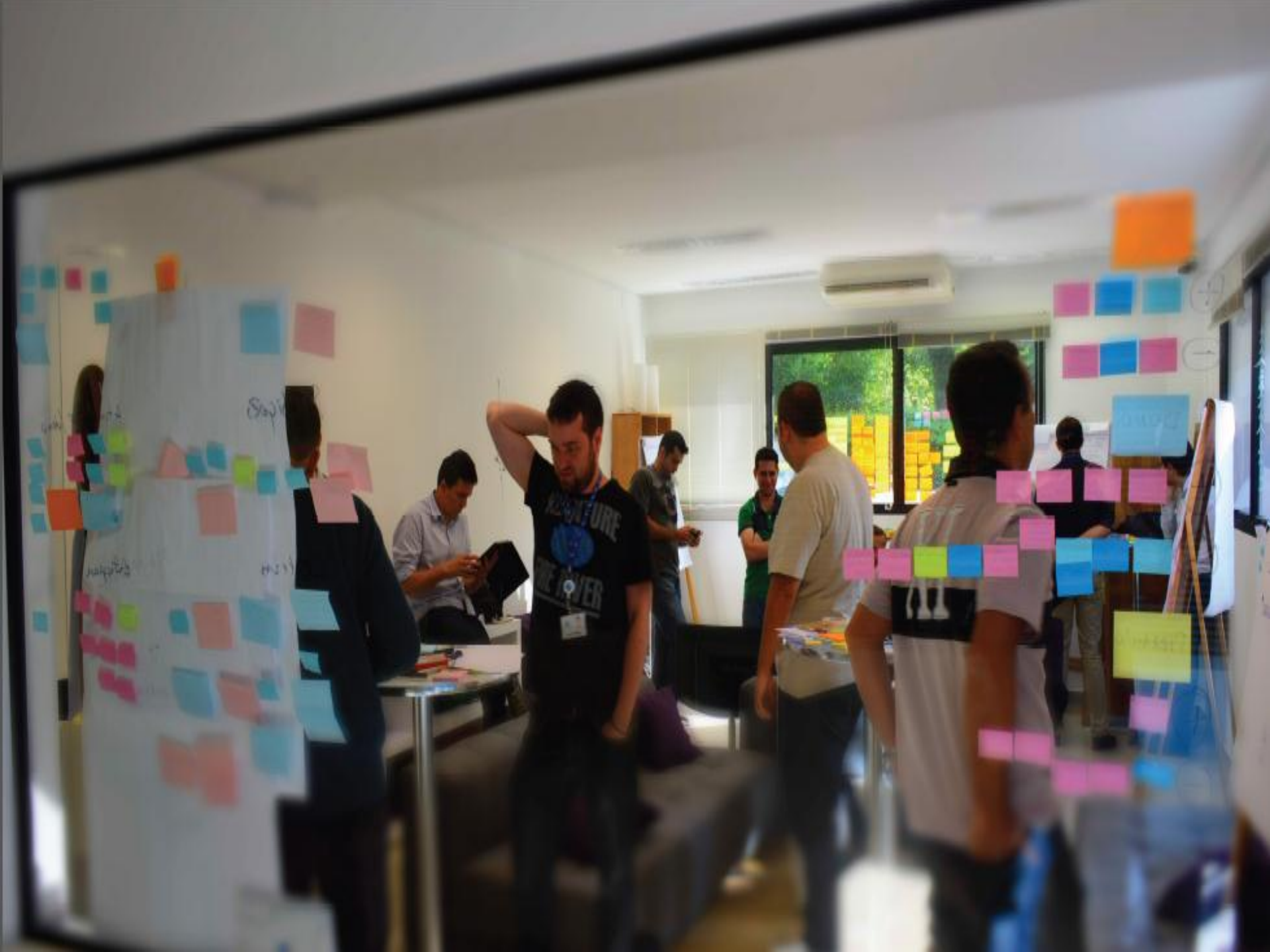
Espaço para Criatividade

“Para ser criativo, um lugar não precisa ser maluco, excêntrico e localizado no norte da Califórnia. O pré-requisito é um ambiente – social e espacial – em que as pessoas saibam que podem fazer experimentos, trabalhar de forma colaborativa, assumir riscos e explorar todas as suas aptidões”

Tim Brown – CEO da IDEO



Mike is a young ambitious
teacher
who needs good ideas quickly
to teach his kids
more faster.



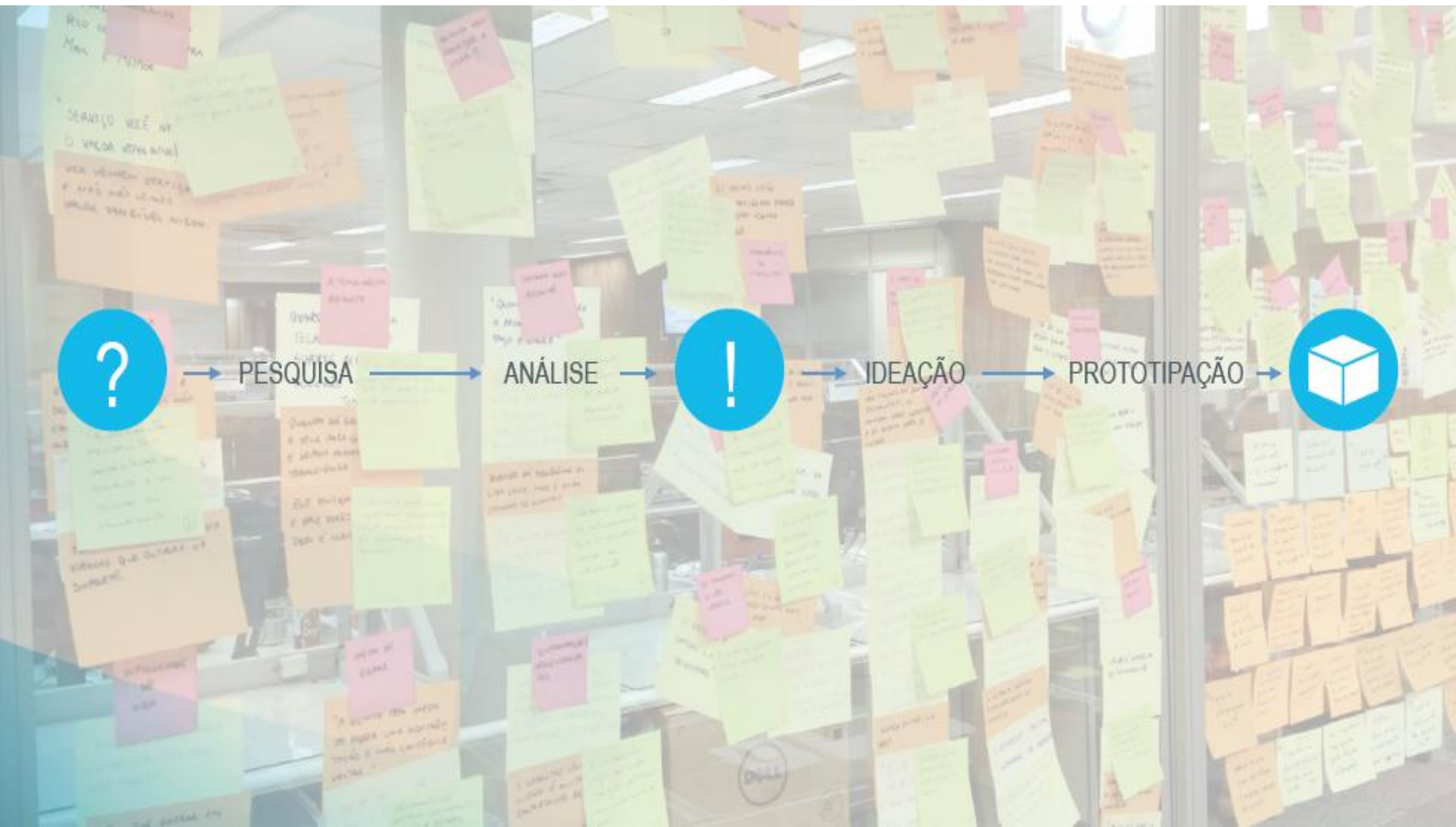
Design Thinking

- Abordagem de inovação centrada no usuário
- Possui caráter multidisciplinar e colaborativo para desenvolvimento de produtos ou serviços
- Visa solucionar problemas complexos instigando a criatividade dos envolvidos

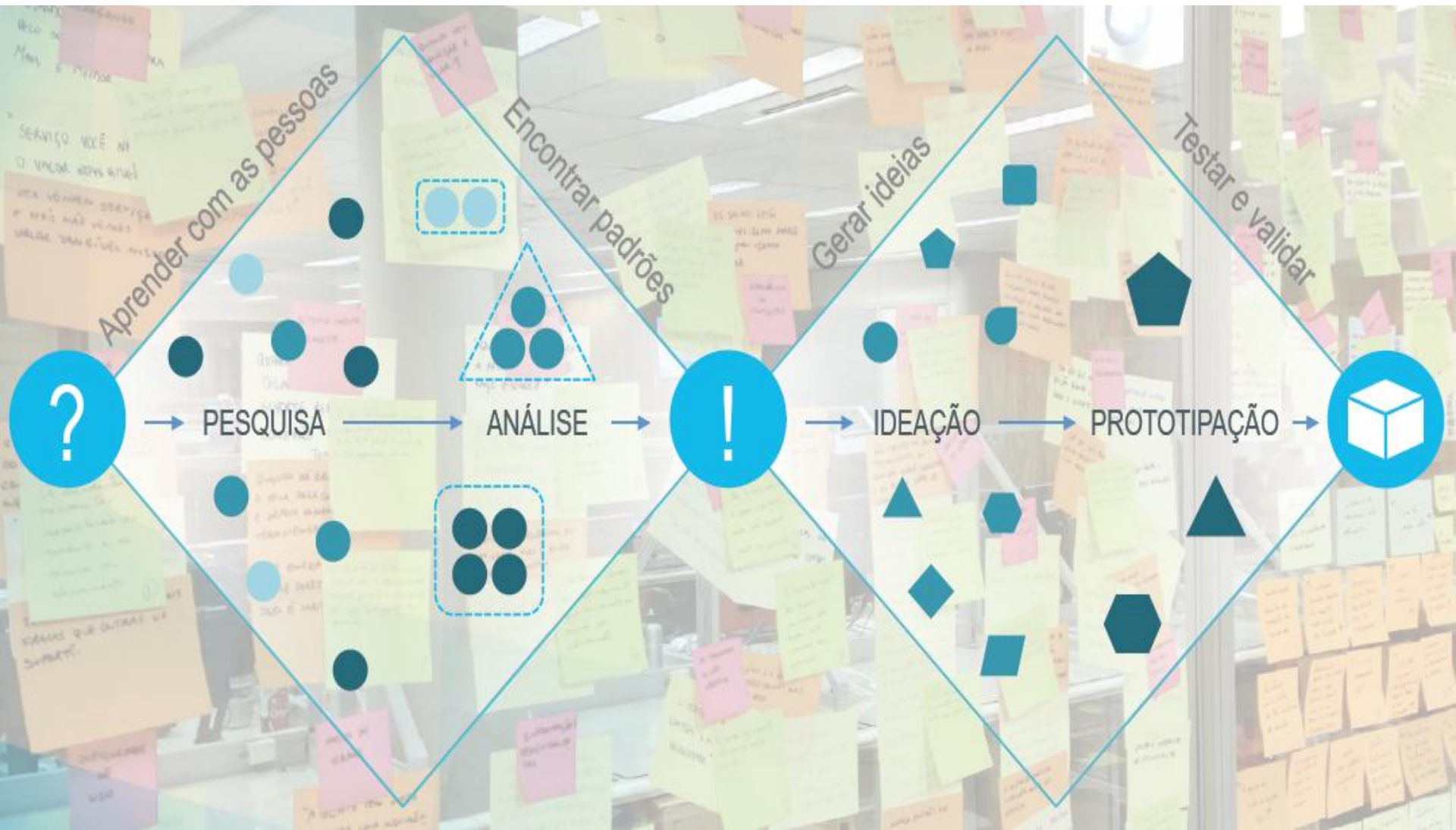
Design Thinking

- Foco no cliente
 - Entender as necessidades reais dos clientes
- Colaboração
 - Estimular as equipes envolvidas promovendo a colaboração de todos no projeto
- Criatividade
 - Desenvolver a criatividade como meio para geração de soluções inovadoras

Design Thinking



Design Thinking



Primeira Fase - Pesquisa

- Aprender com pessoas
 - Objetiva colher informações, ganhando empatia com as pessoas que usam o produto ou serviço
 - Requer imersão, observação e engajamento no problema a ser resolvido
 - A vivência e experiência contribui para esta atividade

Primeira Fase - Pesquisa



Primeira Fase - Pesquisa



MIT – AgeLab - AGNES

Segunda Fase - Análise

- Encontrar padrões
 - Agrupar por afinidade os problemas, deficiências e requisitos coletados na fase anterior
 - Organizar os dados não estruturados a fim de encontrar relação ou cenários em comum

Segunda Fase - Análise



Terceira Fase - Ideação

- Gerar ideias
 - Propor soluções para os grupos de problemas e requisitos da etapa anterior
 - Normalmente utiliza-se técnicas de prototipação e diagramação visual

Terceira Fase - Ideação



Quarta Fase - Prototipação



PROTOTIPAÇÃO DE PRODUTO

Quarta Fase - Prototipação

PROTOTIPAÇÃO DE INTERFACE



Quarta Fase - Prototipação



Quarta Fase - Prototipação



PROTOTIPAÇÃO DE SERVIÇO

Design Thinking

Análise de Sistemas e
Requisitos de Software II

Aula 6

Allan Rodrigo Leite