



Capacitações completas para um mercado competitivo

Design Thinking

The background of the slide is a dark, textured image featuring faint, stylized outlines of mechanical gears and a lightbulb, suggesting themes of innovation and design.

Design Thinking e Inovação

Módulo 1

Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ **Lição 1: Objetivos do módulo**
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



▣ Objetivos do módulo

Ensinos

Objetivo

Contextualizar a inovação e introduzir os conceitos de UX, *Design Thinking* e Inovação, dando enfoque aos dois últimos, fazendo uma relação entre eles e destrinchando os pilares e aplicações do *Design Thinking*.

Perguntas de orientação:

- O que é e quais são os pilares do *Design Thinking*?
- Qual a diferença entre *Design Thinking* e UX?
- Quais os pilares do *Design Thinking*?
- Qual a diferença entre os tipos de inovação?
- Quais os pilares da inovação?
- Onde o *Design Thinking* pode ser aplicado?

Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ **Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes**
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



▣ Uma nova Era

Contextualização

ERA LINEAR

Era de processos, Toyotismo e hierarquia

X

ERA EXPONENCIAL

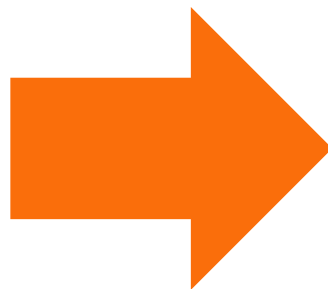
Era da tecnologia, aceleração, protagonismo humano e design thinking

▣ Uma nova Era

Em relação ao mundo

DE:

Fazer com
que as
pessoas
queiram algo

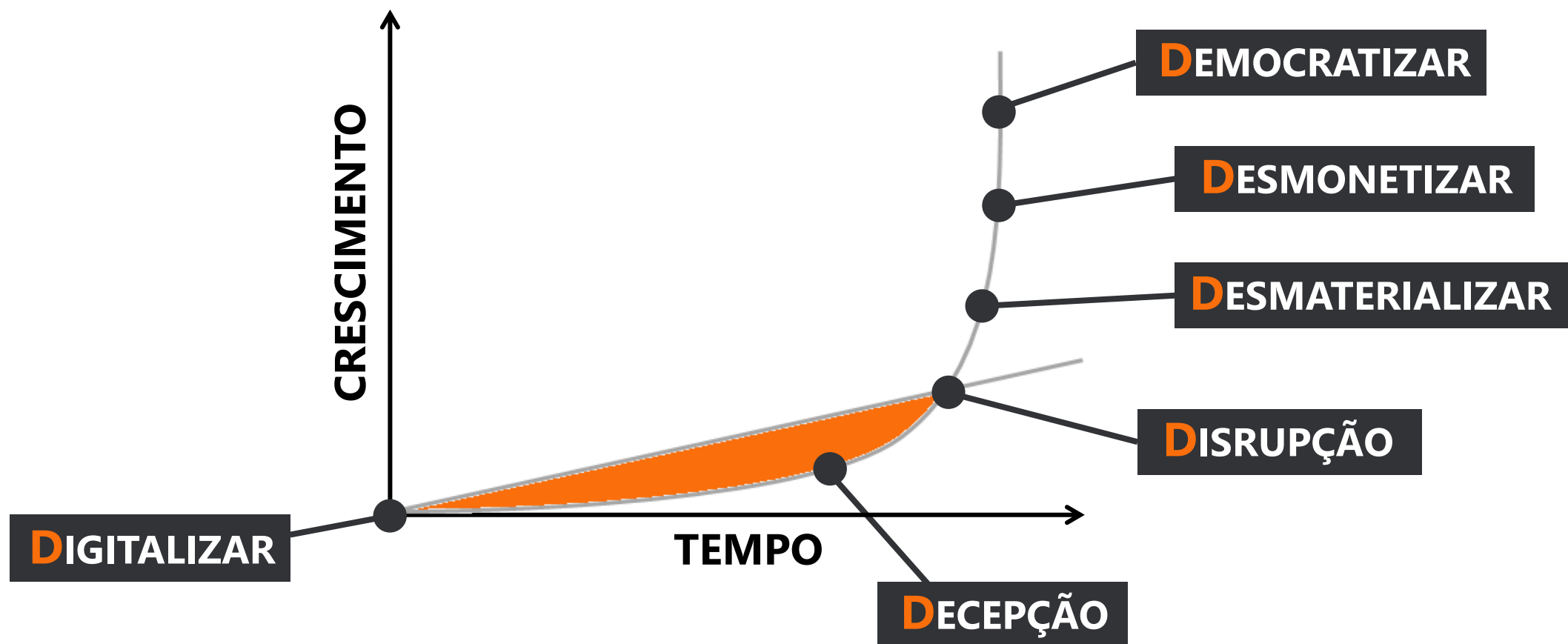


PARA:

Fazer coisas
que as
pessoas
precisam

▣ A Era Exponencial e os 6D da disrupção

Os 6D



▣▣ Mundo VUCA

Mundo

Incerteza

*Mudanças invariáveis
do mercado*

Ambiguidade

*Várias interpretações
diferentes*

V

U

C

A

Volatilidade

*Mudanças constantes
e rápidas do mercado*

Complexidade

*Muitos fatores
englobam as discussões*

Módulo 1

Design Thinking e Inovação

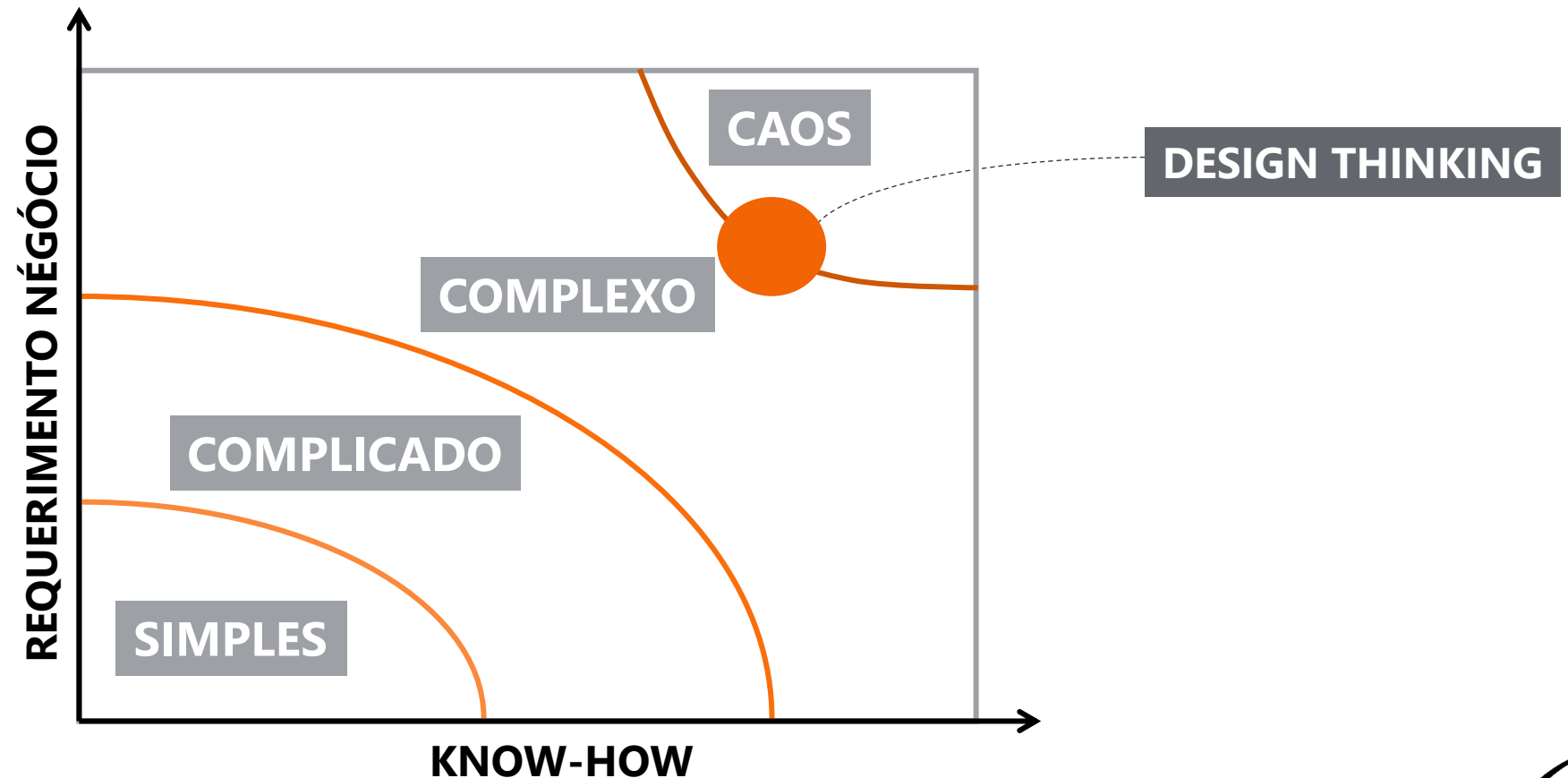
- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ **Lição 3: A Matriz de Stacey**
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



▣ A Matriz de Stacey

Entendendo

Qual o **contexto**
para **inserir** uma
metodologia
ágil?



Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ **Lição 4: O que é Inovação?**
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu

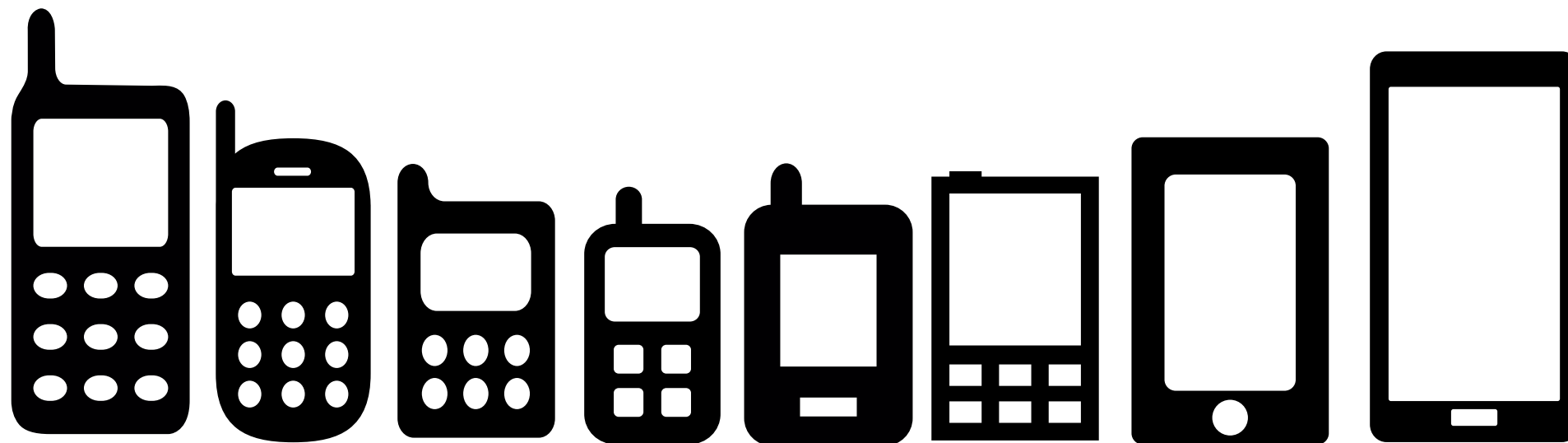


❏ O que é Inovação?

Diferença

INCREMENTAL

DISRUPTIVA



▣ O que é Inovação?

Diferença

Inovação Incremental

- Problema é conhecido
- Existe um mercado definido
- Melhoramento de um produto ou serviço
- Segmento de clientes definido
- Previsibilidade de demanda
- Risco baixo ou moderado
- Métodos tradicionais são suficientes
- Pensar dentro da caixa

Inovação Disruptiva

- Problema não é conhecido
- Cria novo mercado
- Novo produto ou serviço
- Segmento de clientes desconhecidos
- Demanda imprevisível
- Alto risco
- Métodos de design são mais eficientes
- Pensar fora da caixa

Módulo 1

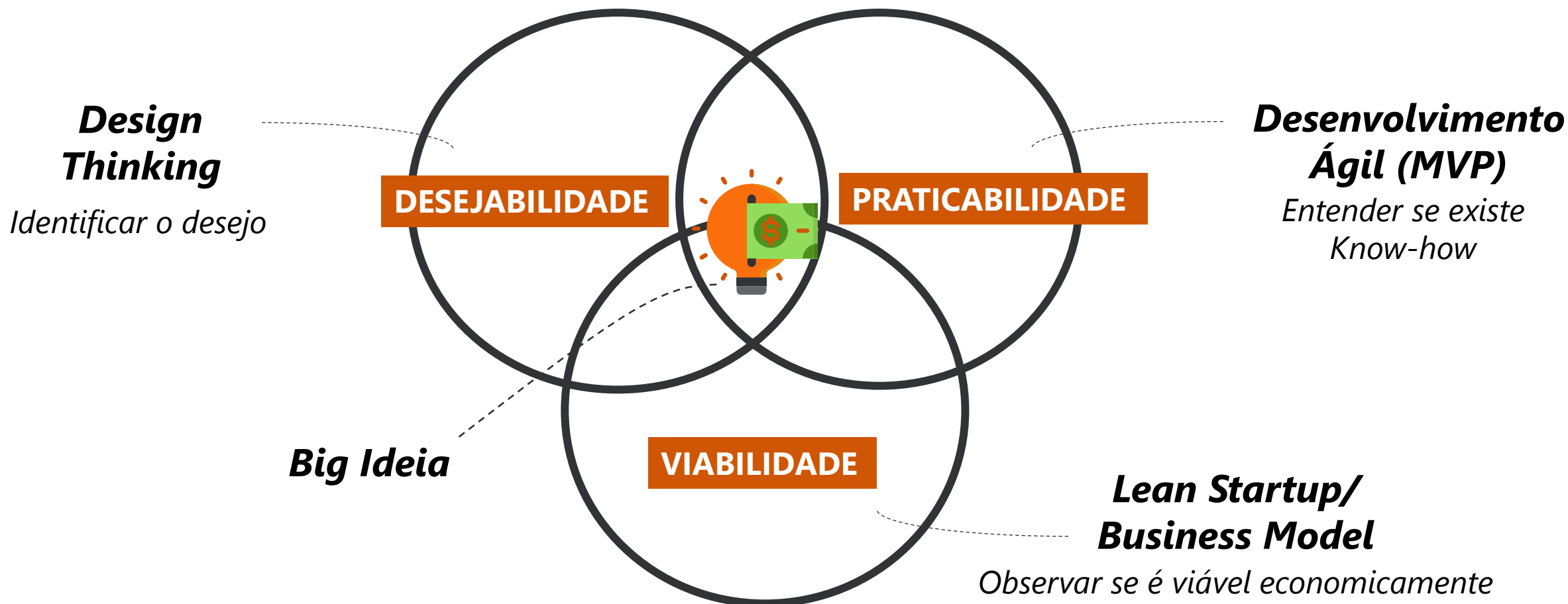
Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ **Lição 5: Os pilares da Inovação**
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



▣ Os pilares da Inovação

3 Pilares



Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ **Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?**
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu

☐ O que é UX?

Explicação

O que é UX?

Veja o vídeo

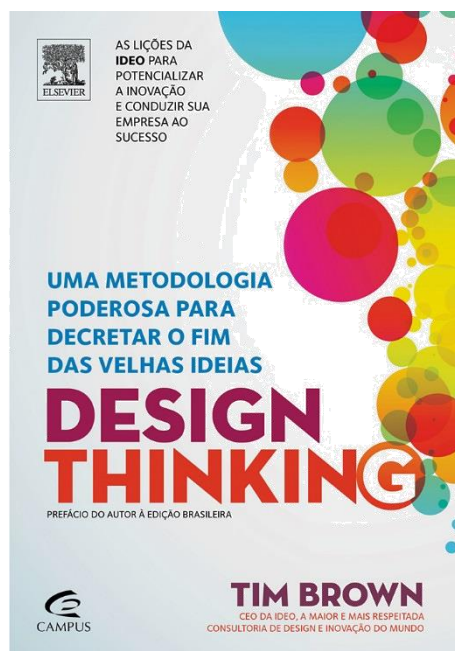


“ É tudo que se refere a sua **experiência com o produto**, desde o momento que você tem o primeiro contato com o produto até o momento quando você está falando sobre o produto com outra pessoa. UX é tudo, é a maneira que você experimenta o mundo. ”

Donald Norman, “inventor” do termo User Experience

❏ O que é Design Thinking?

Diferença



“ Não se trata de uma proposta apenas centrada no ser humano; ela é **humana por natureza**. O design thinking se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, expressar-nos em mídias além de palavras ou símbolos. ”

❏ O que é User Experience e Design Thinking?

Diferença



DESIGN THINKING

É o **caminho** para atingir o UX

**USER
EXPERIENCE**

É o **foco nos aspectos do usuário** que proporcionem uma **boa experiência**, seja no produto, serviço, funcionalidade e interações.

Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ **Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking***
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



▣ Os 3 pilares do Design Thinking

Pessoas

Diversidade de pensamentos, time **multifuncional**, conectado a resultado para gerar produtos **inovadores**.



▣ Os 3 pilares do Design Thinking

Pessoas

DIVERGENTE

Obter uma grande **quantidade e diversidade** de ideias e criar uma variedade de opções

Criar Opções

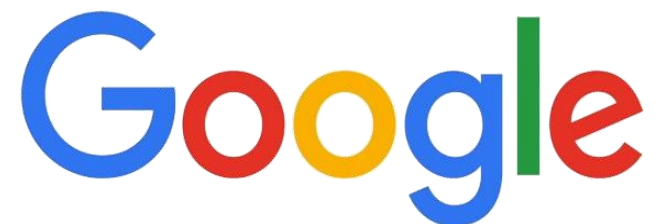
CONVERGENTE

Analisar criticamente e **julgar as ideias** geradas e selecionar as melhores

Fazer Escolhas

▣ Os 3 pilares do Design Thinking

Lugares



- ✓ O ambiente de trabalho do Google é uma referência. Dentro da empresa existe uma equipe cujo trabalho, especificamente, é **criar estratégias para manter os funcionários felizes e engajados**. Com isso, a empresa consegue manter uma **alta produtividade**;
- ✓ Além disso, os escritórios contam com uma minibiblioteca, com **espaços de relaxamento e leitura**, e um catálogo de livros.

▣ Os 3 pilares do Design Thinking

Processo



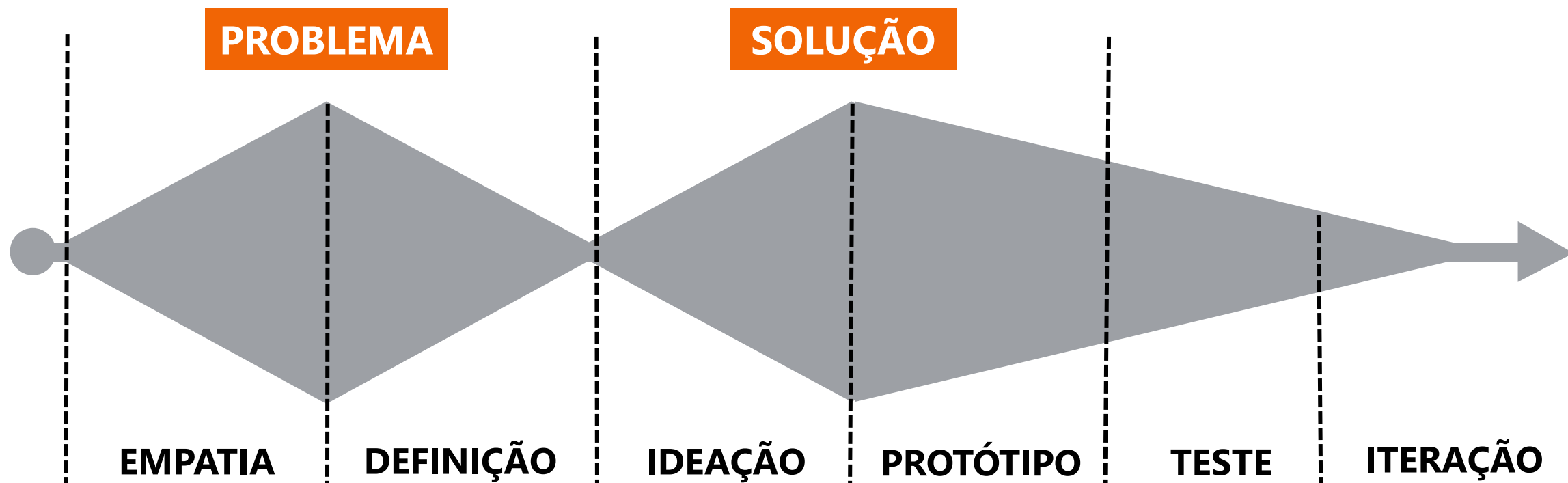
Design iterativo tem que ser iterativo

- ✓ **Iterativo:** Que se refere à iteração. Característico e particular de iterar. Feito de novo, repetido, reiterado, realizado inúmeras vezes. Diz-se do processo que faz uso da interação.
- ✓ **Interativo:** Que faz referência a interação. Comunicação. Que faz com que haja interação entre o indivíduo e a fonte e/ou emissor

O **processo iterativo** refere-se as **etapas do projeto**, que devem se **repetir** até que o produto alcance as **metas desejadas** de **satisfação do usuário**, ou seja, seu **processo iterativo**

▣ Os 3 pilares do Design Thinking

Processo



Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ **Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?**
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu

▣▣ Onde aplicar o *Design Thinking*?

Campos



Produtos



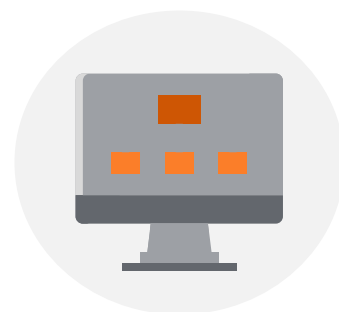
Serviços



Acessórios



Relações B2B



Estrutura Interna



Projetos Culturais



Processos



Layouts

Módulo 1

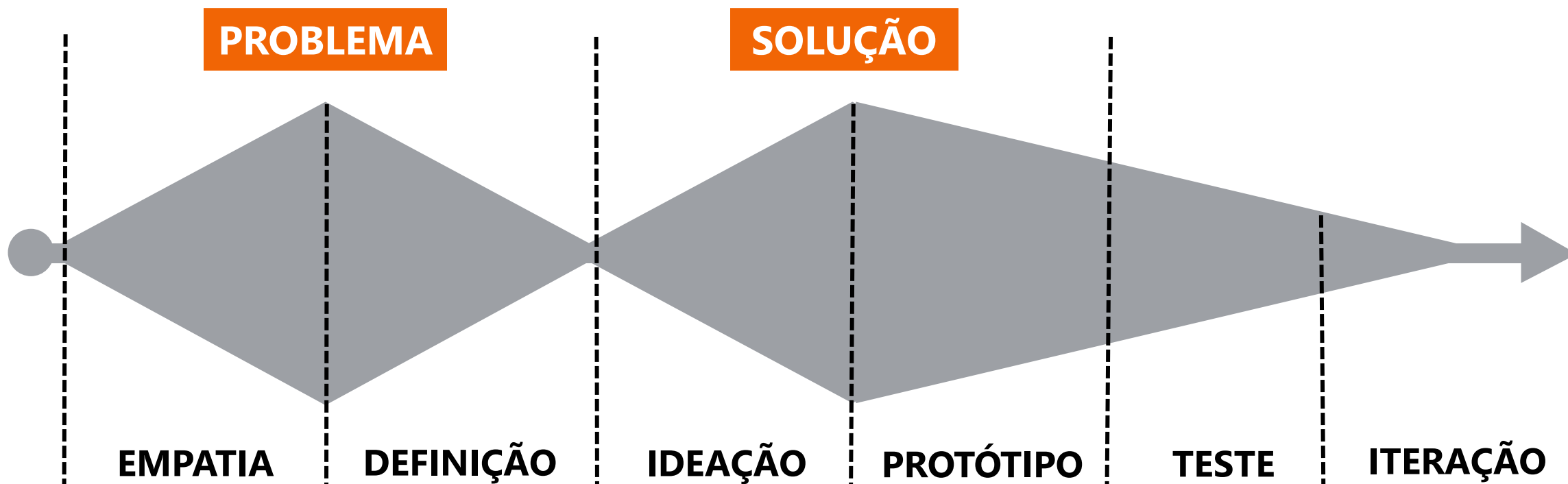
Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ **Lição 9: Overview: Double Diamond**
- ✓ Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu



Overview: Double Diamond

Processo



Módulo 1

Design Thinking e Inovação

- ✓ Lição 1: Objetivos do módulo
- ✓ **Lição 2: Complexidade e Mudanças constantes**
- ✓ Lição 3: A Matriz de *Stacey*
- ✓ Lição 4: O que é Inovação?
- ✓ Lição 5: Os pilares da Inovação
- ✓ Lição 6: Qual a diferença entre *User Experience* e *Design Thinking*?
- ✓ Lição 7: Como rodar um processo de *Design Thinking*
- ✓ Lição 8: Onde aplicar o *Design Thinking*?
- ✓ Lição 9: *Overview: Double Diamond*
- ✓ **Lição 10: 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu**



❑ 5 passos práticos para aplicar o que você aprendeu

Just Do It!

1. Entenda a **mudança de Era** que modificou a maneira de se inovar.
2. Aprenda a **diferença** de *Design Thinking* e *User Experience* para entender sua complementariedade e usabilidade.
3. Analise os **principais pilares** do *Design Thinking* que permeiam todo o processo.
4. Entenda a **diferença** dos tipos de inovação e identifique o **contexto** para implementar uma metodologia ágil.
5. Saiba **onde aplicar** o *Design Thinking* para escolher uma metodologia eficiente.



A escola de negócios mais completa do mercado.

Aprenda uma nova habilidade hoje mesmo:

www.voitto.com.br

