

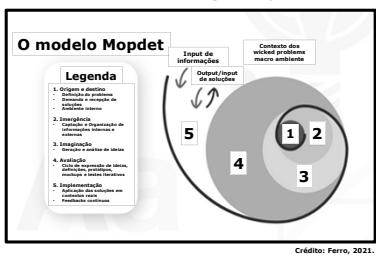
Aula 4

Inovação e Design Thinking

Profª Gláucia de Salles Ferro

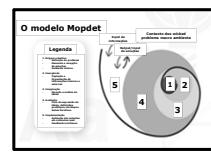
Origem

Modelo de aplicação



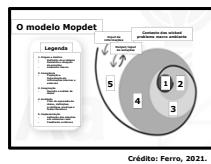
Etapa 1 – Origem (e destino)

- Informações iniciais
- Diretrizes
- Propósito, visão e valores
- Pergunta de projeto
- Outras questões iniciais relevantes

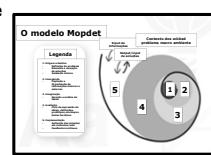


Crédito: Ferro, 2021.

- Informações iniciais
- Um pouco de história – desafios, experiências, percepções, objetivos, necessidades



- Diretrizes – exemplo
 - A Loja de varejo “Zoom Play” nasce, se desenvolve e se expande com base nos conceitos da nova economia representada pela colaboração, pelo compartilhamento, pela criatividade, pelos valores humanos, pela política de preços justos



Crédito: Ferro, 2021.

■ Propósito

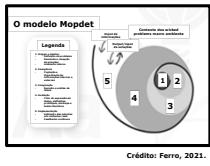
- Trabalhar com a comercialização de artigos esportivos de modo criativo e inclusivo

■ Visão

- Ser uma referência do setor no mercado local

■ Valores

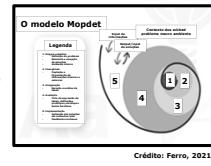
- Solidariedade, colaboração, felicidade, saúde por meio do esporte



Crédito: Ferro, 2021.

■ Pergunta de Projeto – exemplo

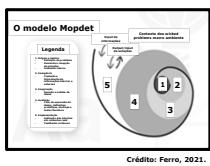
- "Como podemos ressignificar a relação dos clientes, stakeholders e sociedade com o esporte de modo que o conceito do benefício da prática esportiva seja percebido como uma experiência holística de amor e gratidão à vida?"



Crédito: Ferro, 2021.

■ Outras questões

- Tudo o que se relaciona com as demandas iniciais do projeto (time, localização, valores do projeto, barreiras, recursos tecnológicos, orçamento)



Crédito: Ferro, 2021.

Imergência

Imergência – imersão – pesquisa



Jukkis/shutterstock

Tipos de pesquisa

- Pesquisa Desk
- Entrevista estruturada
- Survey
- Pesquisa etnográfica
- Pesquisa exploratória
- Usuários – Persona e Mapa de Empatia
- Usuários – Jornada do usuário
- Caderno de sensibilização

Pesquisa Desk



SFIQ CRACHO/shutterstock

Entrevista estruturada



fizkes/shutterstock

Survey



Tero Vesalainen/shutterstock

Pesquisa etnográfica



View Apart/shutterstock



Adam Jan Figiel/shutterstock

Pesquisa exploratória

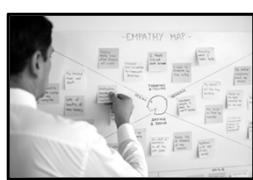


Imagine Photographer/shutterstock

Usuários – mapa de empatia



Fonte: Fukunaru, (S.d.)



Myriam B/shutterstock

Personas

- Marta tem 25 anos, mora sozinha, estuda cinema numa faculdade de São Paulo e trabalha no período da manhã numa editora de livros infantis
- Quando consegue um tempo para descansar, prefere ficar na frente da TV comendo pipoca e assistindo filmes antigos na Netflix



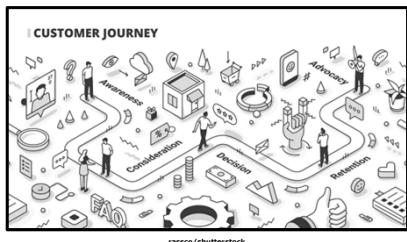
Drazen Zigic/shutterstock

- Prefere comprar pela internet e sempre consulta as opiniões de outros consumidores antes de realizar o pagamento, geralmente feito pelo **PayPal**



Drazen Zigic/shutterstock

Jornada



rassco/shutterstock

Caderno de sensibilização



VideoFlow/shutterstock

Imaginação

Cocriar – pensar fora da caixa



small smiles/shutterstock

O ambiente de criação



Kayu Deniska/shutterstock

Ferramentas e exercícios

- **Brainstorming**
- **Desenvolvimento de conceitos**
- **Workshop de cocriação**
- **Geração de ideias**
- **Cardápio de ideias**
- **Matriz de posicionamento**

Brainstorming



Yulia Grigoryeva/shutterstock

Conceitos



Zamurovic Brothers/shutterstock

Workshop de cocriação



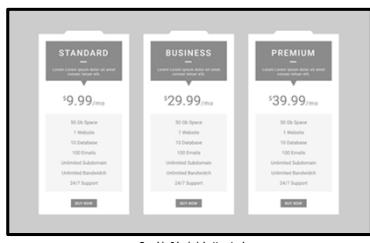
Allz Images/shutterstock

Geração de ideias



stockwerk-fotodesign/shutterstock

Cardápio de ideias



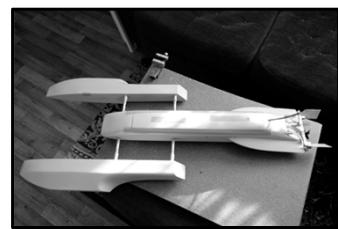
Matriz de posicionamento



GaudiLab/shutterstock

Avaliação

Protótipos e testes



tonytao/shutterstock

Validação

- Das melhores ideias da fase de imaginação
- Por meio de protótipos e mockups
- Testes com o usuário
- Aprimoramento constante – iteração

Objetivos da fase de avaliação

- Redução de riscos
- Analisar viabilidade técnica e mercadológica
- Analisar usabilidade/funcionalidade/adequação
- Relações antropométricas (dimensões dos objetos em relação ao usuário)

Riscos

- **Custos**
- **Acidentes**
- **Investimento inicial**
- **Etapas de processos**
- **Tecnologia**
- **Segmentação de mercado**
- **Valor x Precificação**



oatawa/shutterstock

Protótipos e mockups

- **Um protótipo é o modelo a ser replicado do produto ou serviço**
- **Um mockup é similar ao protótipo, mas é construído com materiais alternativos ou em escala menor ou maior**

Protótipos



PictureDesignSwiss/shutterstock



Gorodenkoff/shutterstock

Mockups

Chaosamran_Studio/shutterstock



SergeyBilov/shutterstock



Implementação



EtiaAmmos/shutterstock

- Colocar em prática os produtos ou serviços validados na fase de avaliação



NicoElNino/shutterstock

Implementação = entrega da solução

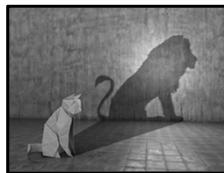
- O design entrega significado



carlos.araujo/shutterstock

Implementação = entrega de significado

- Inspirações do Centro de Comunicação Não Violenta para entregar significados



3d factory/shutterstock

- Conexão

- Aceitação, afeto, pertencimento

- Bem-estar físico

- Ar, alimento, movimento, repouso



Monkey Business Images/shutterstock

- Honestidade
- Autenticidade, integridade, presença
- Divertimento
- Alegria, humor, paz
- Autonomia
- Escolha, liberdade, independência

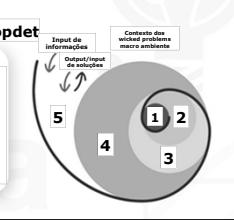


G-Stock Studio/shutterstock

Implementação = entrega para a fase 1 de origem e destino

O modelo Mopdet

Legenda
1. Design de soluções
2. Implementação
3. Acompanhamento
4. Ajuste
5. Implementação



Crédito: Ferro, 2021.