

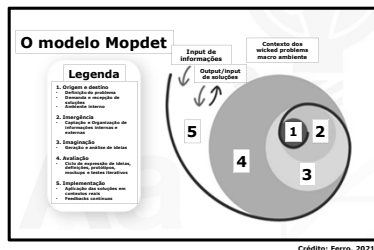
## Aula 4

### Inovação e Design Thinking

Profª Gláucia de Salles Ferro

## Origem

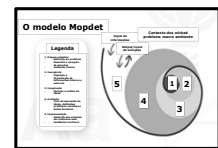
### Modelo de aplicação



Crédito: Ferro, 2021.

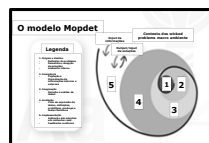
### Etapa 1 – Origem (e destino)

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



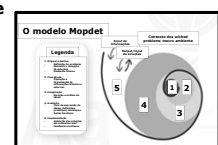
Crédito: Ferro, 2021.

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



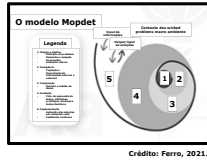
Crédito: Ferro, 2021.

- 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

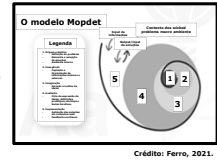


Crédito: Ferro, 2021.

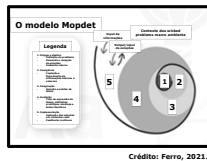
- **Propósito**
  - Trabalhar com a comercialização de artigos esportivos de modo criativo e inclusivo
- **Visão**
  - Ser uma referência do setor no mercado local
- **Valores**
  - Solidariedade, colaboração, felicidade, saúde por meio do esporte



- **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?”



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



**Imergência**

**Imergência – imersão – pesquisa**



**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



SFIO CRACHO/shutterstock

### Entrevista estruturada



filkes/shutterstock

### Survey



Tero Vesalainen/shutterstock

### Pesquisa etnográfica



View Apart/shutterstock



Adam Jan Figel/shutterstock

### Pesquisa exploratória



Imagine Photographer/shutterstock

### Usuários – mapa de empatia



Fonte: Fukumaru, [5.6.]



Myriam B/shutterstock

## Personas

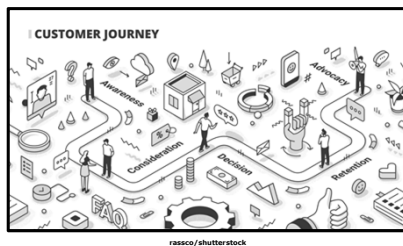
- Marta tem 25 anos, mora sozinha, estuda cinema numa faculdade de São Paulo e trabalha no período da manhã numa editora de livros infantis
- Quando consegue um tempo para descansar, prefere ficar na frente da TV comendo pipoca e assistindo filmes antigos na Netflix



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



## Jornada



## Caderno de sensibilização



## Imaginação

## Cocriar – pensar fora da caixa



## O ambiente de criação



Keyu 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



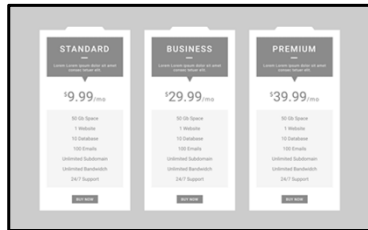
Alla Images/shutterstock

## Geração de ideias



stockwerk-fotodesign/shutterstock

### Cardápio de ideias



Graphic Idemic/shutterstock

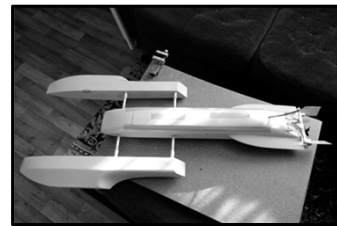
### Matriz de posicionamento



GaudiLab/shutterstock

### Avaliação

### Protótipos e testes



tonyliao/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



## 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



## Mockups

Chassamran\_Studio/shutterstock



SergeyBitos/shutterstock



## Implementação



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



NicoElNino/shutterstock

## Implementação = entrega da solução

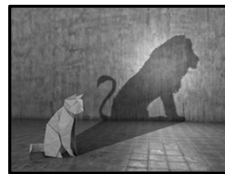
- O design entrega significado



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



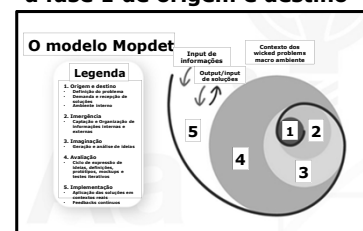
Monkey Business Images/shutterstock

- 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



Crédito: Ferro, 2021.