

## Aula 3

### Inovação e Design Thinking

Profª Gláucia de Salles Ferro

### Plano de negócios e *business model generation*

#### Brasil – país de empreendedores

- 2020
  - 19 milhões de empreendimentos ativos
- 2º semestre de 2020
  - Abertura de 800 mil novas empresas e fechamento de 400 mil por causa da pandemia (Ministério da Economia)

#### País rico de recursos naturais, rico de atividades empreendedoras

- O que falta?
- Planejamento



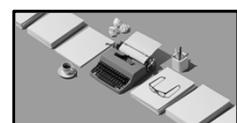
I Believe I Can Fly / Shutterstock

#### Plano de negócios

- “Processo de validação de uma ideia, que o empreendedor realiza através do planejamento detalhado da empresa. Ao prepará-lo, terá elementos para decidir se deve ou não abrir a empresa que imaginou, lançar um produto que concebeu, proceder a uma expansão, etc. A rigor, qualquer atividade empresarial, por mais simples que seja, deveria se fundamentar em um plano de negócios” (Dolabela, 2000)

#### Roteiro

- Resumo
- Sumário executivo
- Introdução
  - Entusiasmo e contexto
- Antecedentes da empresa
  - Um pouco da história



Stokkete / Shutterstock

- Contexto
- Produtos ou serviços
- Mercado
- Operações



robuart / Shutterstock

- Administração
- Proposta
- Informações financeiras
- Negócios preexistentes



F8 studio / Shutterstock

- Estimativas de custos
- Riscos e como vai minimizá-los
- Conclusão
- Apêndices



Billion Photos / Shutterstock

### Modelo de negócios

- **Business Model Generation – BMG**  
(Osterwalter; Pigneur, 2011)



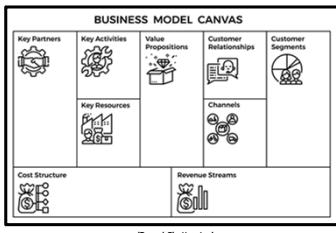
Alfa Photo / Shutterstock

### Business Model Generation – conceitos básicos

- Segmentos de clientes
- Proposta de valor
  - Serviços e produtos que criam valor para os clientes
- Canais
  - Define como uma empresa vai se conectar com seus clientes

- Relacionamento com clientes
- Fontes de receita
- Recursos para fazer o negócio funcionar
- Estrutura de custos

### **BMG – quadro branco – canvas**



### **Padrões do business model generation**

#### **Padrão 1 – Organização desagregada**

- **União de tipos de negócios pertencentes a uma única empresa**
- **Os negócios são tratados de forma independente**
- **Exemplos: relacionamento com o cliente, inovação em produtos, infraestrutura**

#### **Padrão 2 – Cauda longa**

- **A empresa que se concentra em vender menos produtos em inúmeros nichos de mercado**
- **Exige plataforma de vendas robusta e sistema de logística eficaz (Anderson, 2014)**
- **Exemplo: editoras que imprimem livros por demanda e têm um grande número de autores (Pimenta Cultural)**

#### **Padrão 3 – Modelo de negócios grátis**

- **Os clientes não pagantes são financiados por outra parte do modelo de negócios ou por outro segmento de cliente**
- **Exemplos: Google/Facebook; Skype/Dropbox**



Alexander Limbach / Shutterstock

#### **Padrão 3 – Modelo de negócios aberto**

- **Utilizado por empresas para criar e capturar valor sistematicamente colaborando com parceiros externos**
- **Semelhante à inovação aberta**
- **Marketplace**



William Potter / Shutterstock

## ***Business model generation* e pequenos negócios**

### ■ Carrinho de pipoca do Valdir



crédito: André Zen

## ***Business design como propulsor da inovação***

### **Evolução do design**

#### ■ Antes

- Voltado a produtos e à comunicação visual

#### ■ Hoje

- Também voltado a negócios, estratégias e a demandas públicas



Rawpixel.com / Shutterstock

### **Design**

- “É uma atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas em ciclos de vida complexos. Assim sendo, design é o fator central da humanização inovadora de tecnologias e o fator crucial do intercâmbio cultural e econômico”  
(International Council Societies of Industrial Design, 2020)

### **Design estratégico para o *business design***

- Visão estratégica do design
- Gestão do design
- Uso dessas premissas como cultura organizacional



G-Stock Studio / Shutterstock

### **Visão estratégica do design**

- Olhar o macroambiente da mesma forma que os designers
- Delimitando “problemas” e aplicando as especialidades do design – produtos, serviços, web, marca, relacionamento com o cliente



Rawpixel.com / Shutterstock

### Gestão do design



Foto: iStock / Getty Images

- "Gerenciamento bem-sucedido de pessoas, projetos, processos e procedimentos que estão por trás da criação de produtos, serviços, ambientes e experiências" (Best, 2012)

### Design como premissa para a cultura organizacional

- "A visão da empresa precisa ser transformada em estratégia de negócios, definindo como vai concentrar as energias e desenvolver os recursos necessários para realizar essa visão de modo viável e valioso" (Fraser, 2013)



### Design thinking – conceito, premissas e desenvolvimento

### Design thinking como ferramenta de design estratégico e da inovação empresarial



Oilly / Shutterstock

### Design thinking

- "Disciplina que usa a sensibilidade e os métodos do designer para suprir as necessidades das pessoas com o que é tecnologicamente factível, e recorre ao que uma estratégia de negócios viável pode converter em valor para o cliente e oportunidade de mercado" (Martin, 2010)

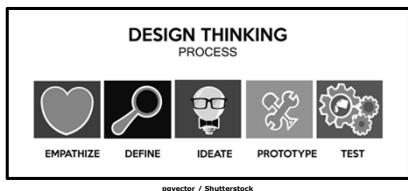
### Premissas do design thinking

- Colaboração
- Equipes multidisciplinares
- Foco no usuário e empatia
- Iteratividade
- Lógica abdutiva



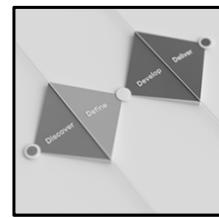
fakes / Shutterstock

### Design thinking – modelos de aplicação



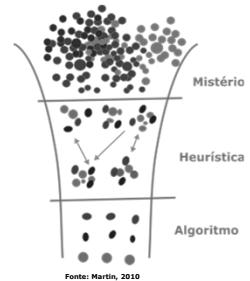
pgvector / Shutterstock

■ Ideo (2020)



DrNeil / Shutterstock

■ Design Council (2020)



Fonte: Martin, 2010

### O modelo Mopdet

Legenda
1. Origem e destino
2. Desenvolvimento e operação do sistema
3. Ambiente interno
4. Ambiente externo
5. Organização
6. Contexto dos wicked problems
7. Macroambiente

Fonte: Mopdet, 2018

Design thinking  
como processo criativo

- Quando se sugere a prática da criatividade no âmbito organizacional, nem sempre os líderes sabem por onde começar
- Esse é o motivo de o design thinking ter se tornado uma referência

### O processo do design thinking

- **Escolha do modelo de aplicação**
- **Escolha das equipes multidisciplinares**
- **Delimitação do problema**
- **Escolha das ferramentas a serem utilizadas em cada fase do processo**

### Ferramentas do processo criativo

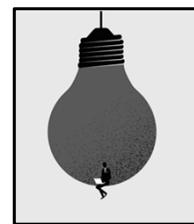
- **Fase inicial**
- **Brainstorming**
- **Mapa conceitual**



- **Fase de imersão**
- **Pesquisas**
  - ✓ *Desk, exploratória, entrevistas, outras*
- **Caderno de sensibilização**



- **Fase de criação**
- **Brainstorming**
- **Cocriação**
- **Cardápio de ideias**
- **Matriz de posicionamento**



- **Fase de protótipos e testes**
- **Mapeamento de experiências**
  - ✓ *Simulação*
- **Mock-ups de produtos e serviços**
- **Modelos em tamanho real**
- **Testes reais**
- **Aprimoramento das soluções**

