



2010+

1990 - 2010

Era da

Informação

**PCs conectados** beneficiam os que

controlam os dados

Era do **consumidor** 

Consumidores empoderados

demandam foco nos usuários

Amazon, Spotify, Airbnb

1960 - 1990

Era da **Distribuição** 

**Conexões globais** fazem da distribuição a chave do sucesso

Walmart, Toyota, UPS

Fra da **Manufatur**a

**Produção em massa** alavancam potências industriais

Ford, GE, Boeing, P&G

Microsoft, Google, Dell

Kerry Bodine and Harley Manning - Outside In









**Produtos** 

Serviços

Experiências



Joseph Pine

HACKMED EDUCATION

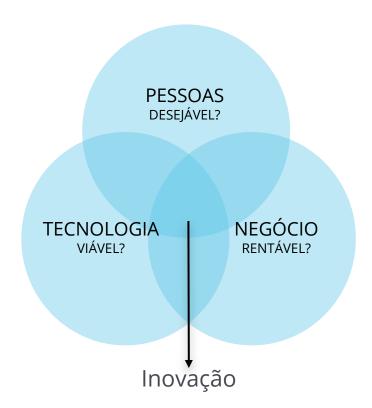
Health Innovation Program

# DESIGN THINKING

Landmade

# Conceito

Abordagem para solução de desafios centrada nas pessoas, que considera o que é tecnologicamente factivel e comercialmente viável para gerar valor para as pessoas e oportunidades para a empresa.



## **Pilares**

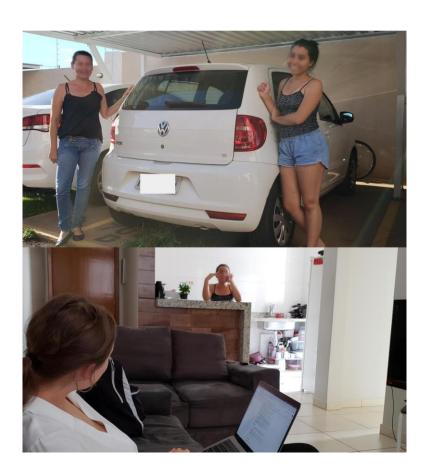
#### **Empatia**

Colocar o usuário no centro da estratégia

#### Colaboração

#### Experimentação

(prototipagem e aprendizado



## **Pilares**

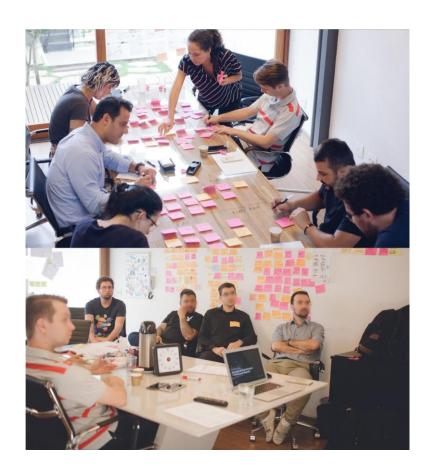
#### **Empatia**

#### Colaboração

Times multidisciplinares, inserir os usuários na concepção

## Experimentação

(prototipagem e aprendizado



# **Pilares**

#### **Empatia**

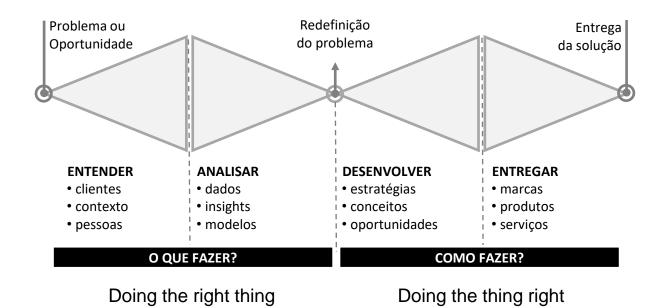
#### Colaboração

#### Experimentação

Construir para pensar (prototipagem e aprendizado pela prática)



# **Processo**



10