**Design Thinking**

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito de um dos módulos da cadeira Competências Transferíveis I, este que se intitula de *Design Thinking.* Este nome surge no séc. XXI, este que tem como objetivo encontrar estratégias alternativas e soluções ideais (“Mind Map”), ou por vezes não tao ideais, criativas para os demais problemas da atualidade, pelo que é bastante utilizado tanto no Design como em inúmeras áreas científicas. Também é um processo de questionamento, pensamento e de trabalho dos seguintes módulos *(Fig.1.1)*. Depois de chegar a várias soluções encontra-se aquela/aquelas que mais se adequam ao problema, às que chamamos de ideais. Ajuda também a desenvolver empatia com os demais, é extremamente útil a decifrar problemas que são desconhecidos e não decodificáveis à primeira vista, repartindo o mesmo problema em partes e criando várias ideais em sessões de “*brainstorming” (*“*Brainstorming is a method design teams use to generate ideas to solve clearly defined design problems” - |1|).*

Já dizia o conhecido *Steve Jobs, “Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.” - |2|*

Diagram

Description automatically generated

*Fig.1.1 – Design Thinking*

***Mind Map***

*(As inúmeras ideais desenvolvidas pelo grupo de trabalho, de forma a encontrar A melhor ideia)*

*Diagram

Description automatically generated*

*Fig.1.2 – Mind Map*

Tendo-se construído o “Mind Map” indicado na Fig.1.2, é possível observar que surgiram inúmeras ideias, tendo como base os “**17 Sustainable Development Goals”**

(17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – Fig.1.3). Inúmeros países surgiram com a ideia de criação destes objetivos a meados de Setembro de 2015, tendo como principais finalidades proteger o planeta Terra, acabar com a pobreza mundial e garantir acima de tudo prosperidade entre os demais |3|.

Analisando os incomensuráveis 17 objetivos, surgiu **A IDEIA** (💡) principal deste trabalho. **MICROWAVE BED!** Essa ideia consistindo numa cama/máquina em que seja possível dormir 8 horas de sono, apenas prescindindo de 1 hora de 24 horas que constituem um dia, o quão incrível e revolucionário seria este equipamento? E o aproveitamento de 23 horas por dia?

Se pensarmos bem sobre a quantidade de horas que perdemos durante uma vida inteira, é absolutamente ridículo, visto que passamos em média 1/3 desta a dormir, ou seja a NÃO ser lucrativos. Muitos podem achar que “dormir” é a melhor coisa da vida como outros podem achar que é “comer”, porém, chega a um momento que é percetível o quão sobrestimado e mal aproveitada a ideia de dormir é.

*Logo, company name

Description automatically generated*

*Fig.1.3 – 17 ODS*

*“Sleep is highly overrated, Marmee; especially when there are books to be read. I shall sleep when I am dead and have enough of it.” - H.L. Stephens*

Com toda a informação que nos foi transmitida nas aulas deste módulo, Design Thinking, seria impossível sequer pensar numa única ideia, ou seja, encontrar uma ideia e fixarmos a mesma sem sequer tentar descobrir outras, pois não existe NUNCA só uma solução/ideia para o mesmo problema, existem uma série delas. Também seria inacreditável não olhar para os **17 ODS** no desenvolvimento deste trabalho e desta ideia, pelo que a *MicroWave Bed* segue os seguintes objetivos (1- No Poverty; *7 – Affordable and Clean Energy; 9 – Industry, Innovation and Infrastructre; 12 – Responsible Consuption and Production*).

Esta ***MicroWave Bed*** é carregada por energia renovável, painéis solares mais concretamente, pelo que obedece ao objetivo número 7, este equipamento nos dias de hoje é revolucionário e extremamente inovador, principalmente para quem pref passar o tempo a ser lucrativo, seguindo o objetivo número 9. Falando do objetivo número 12, este consiste em fazer mais e melhor no menor custo, ou seja, uma produção responsável tendo em conta as necessidades da população e atingindo toda a população, objetivo número 1.

*A picture containing sky

Description automatically generated*

*Fig.1.4 – Protótipo MicroWave bed*

***Trabalho desenvolvido por:***

* Bernardo Marçal (103236 - [bernardo.marcal@ua.pt](mailto:bernardo.marcal@ua.pt) )
* João Ferreira (103037 – [ferreiraafonsojoao@ua.pt](mailto:ferreiraafonsojoao@ua.pt) )
* Miguel Marques (103162 – [miguelgoncalvesmarques@ua.pt](mailto:miguelgoncalvesmarques@ua.pt) )
* Ricardo Machado (102737 – [ricardo.machado@ua.pt](mailto:ricardo.machado@ua.pt) )

***Bibliografia:***

*|1|-* [*https://www.interaction-design.org/literature/topics/brainstorming*](https://www.interaction-design.org/literature/topics/brainstorming)

*|2|-* [*https://www.pinterest.com/bobofham/design-thinking-quotes/*](https://www.pinterest.com/bobofham/design-thinking-quotes/)

*|3|-* [*https://www.gavi.org/our-alliance/global-health-development/sustainable-development-goals?gclid=EAIaIQobChMIs46QoefY8wIVjKjICh0SJAHVEAAYASAAEgINCPD\_BwE*](https://www.gavi.org/our-alliance/global-health-development/sustainable-development-goals?gclid=EAIaIQobChMIs46QoefY8wIVjKjICh0SJAHVEAAYASAAEgINCPD_BwE)