

**DESIGN THINKING:**  
Um novo olhar para os  
problemas.



O que é *Design*?



# Design



É uma atividade estratégica projetual, com foco em um objetivo, capaz de desenvolver **Novas Soluções** e conceitos para produtos e serviços.

**Forma  
Função  
Ergonomia**

novas soluções

novas soluções

novas soluções

novas soluções

NOVAS SOLUÇÕES

**INOVAÇÃO**



# Por que inovar?

A cada dia que passa, mais empresas buscam novas maneiras de inovar.

# MITOS DAS EMPRESAS

Meu mercado é  
estável e já ganho  
o suficiente!

Meu produto é  
único!

Não sou grande!

Não tenho apoio

É muito caro



A inovação gera desenvolvimento,  
riqueza, divisas!



# PRINCIPAIS BENEFÍCIOS DA INOVAÇÃO



**Faturamento**  
**lucratividade**  
**Imagem fortalecida**

**Competitividade**

## **Processo Contínuo**

- Redução de custos
- Agregação de Valor pela Inovação
- Diferenciação de produtos.





# INOVAÇÃO



**I**NSTIGAR

**N**OVO

**O**USAR

**V**ARIAR

**A**TIVAR

**R**ENOVAR

Elemento Diferenciador

# INOVAÇÃO



I NSTIGAR

N OVO

O USAR

V ARIAR

A TIVAR

R ENOVAR

Elemento Diferenciador

***“Os Inovadores  
constroem o mundo,  
os demais apenas  
sonham com um  
mundo melhor”.  
Carlos Hilsdorf***



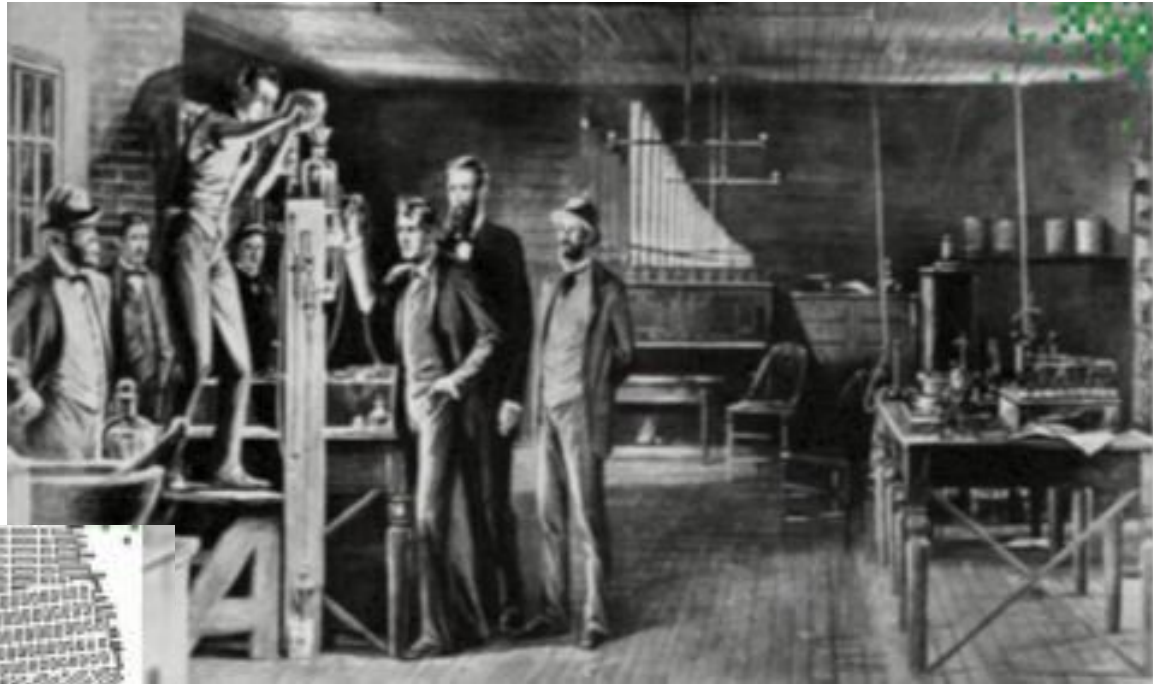




# QUEBRA DE PARADIGMAS

1. mito: o gênio solitário = INOVAÇÃO É UM TRABALHO COLABORATIVO
2. mito: inovação é pontual INOVAÇÃO É UM TRABALHO SISTÊMICO
3. mito: inovação não é mágica, um clic = INOVAÇÃO É UM PROCESSO INTERATIVO

*“Eu não falhei!  
Eu apenas  
encontrei 10 mil  
caminhos  
diferentes que  
não funcionaram*



PROCESSO DE EXPERIÊNCIA E TESTE  
TESTAVA PRIMEIRO = 8 ANOS = 400 INVENÇÕES



*O que  
fazer?*

Sendo a dificuldade de obter diferenciação de mercado sobre a concorrência cada vez maior, novos caminhos para inovação precisavam ser traçados, criando-se o processo de “**Design Thinking**” para se obter melhores resultados com maior eficiência.

# o que é *Design Thinking*?





# DESIGN THINKING



**Feel**



**Imagine**

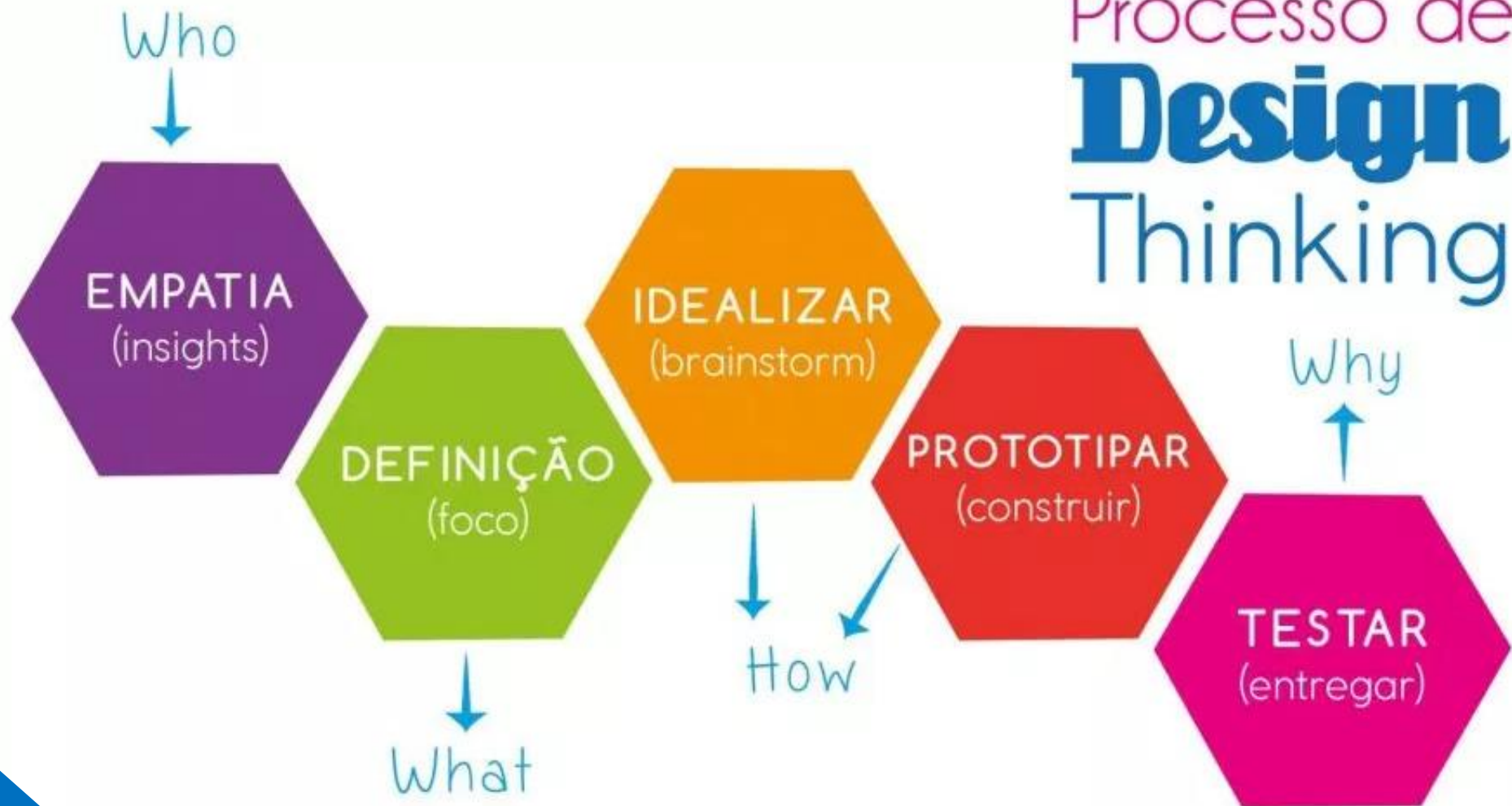


**Do**



**Share**

# Processo de **Design** Thinking



# Imersão



A primeira fase do processo de Design Thinking é chamada Imersão. Nesse momento a equipe de projeto aproxima-se do contexto do problema, tanto do ponto de vista da empresa (o cliente) quanto do usuário final (o cliente do cliente).

**O QUE É? QUANDO USAR? COMO APLICAR?**





# Definição

Após as etapas de levantamento de dados da fase de Imersão, os próximos passos são análise e síntese das informações coletadas. Para tal, os insights são organizados de maneira a obter-se padrões e a criar desafios que auxiliem na compreensão do problema.



# Ideação

Essa fase tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado.

**criatividade**





# Prototipação

A Prototipação tem como função auxiliar a validação das ideias geradas e, apesar de ser apresentada como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e a Ideação.



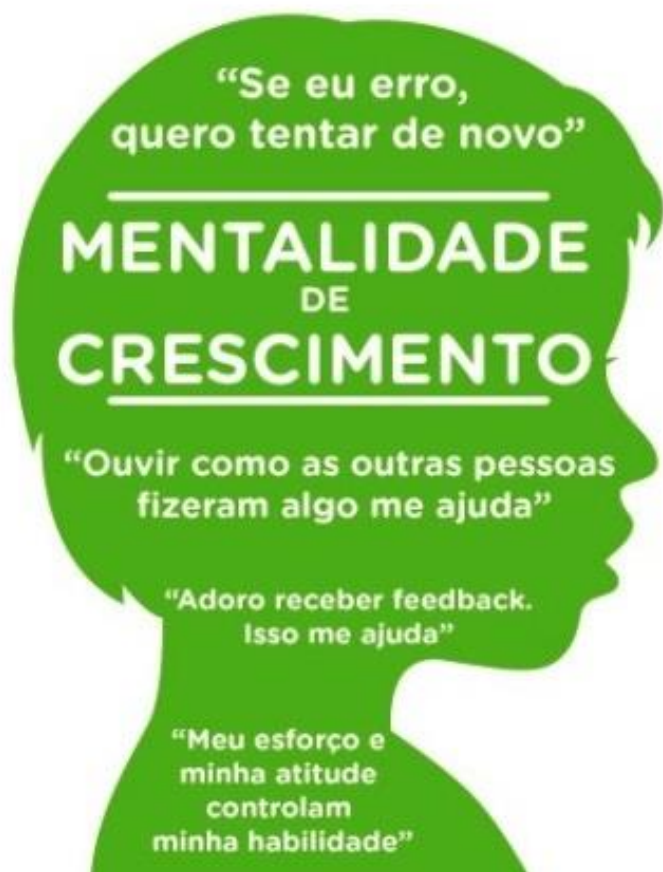
# Teste

É a entrega do produto ao mercado.



# DT *é um* MODELO MENTAL

“Loucura é imaginar de chegar em resultados diferentes fazendo as mesmas coisas” Einstein



# MODELO MENTAL



**PROBLEMAS**  
**3 LENTES**

DESEJÁVEL  
VIÁVEL ECONOMICAMENTE  
TECNICAMENTE POSSÍVEL



**para ter um MODELO MENTAL...**

**EMPATIA COLABORAÇÃO OTIMISMO PROTOTIPAÇÃO CONFIANÇA CRIATIVA**



O que É isto?



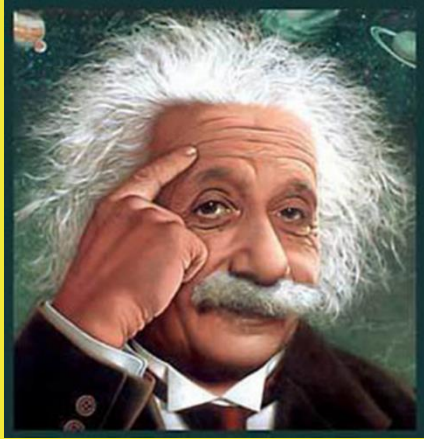


# cubos para descanso entre voos longos...





# É preciso ter CRIATIVIDADE



" Algumas pessoas olham as coisas como são e perguntam: por que ? Outras, vêem coisas opostas e perguntam:

**por que não ?** "G. B. Shaw



Lustre da minha cozinha rsrsrs

# Processo Criativo



## DIVERGENTE

- não censurar
- combinar, adicionar
- procurar o inusitado

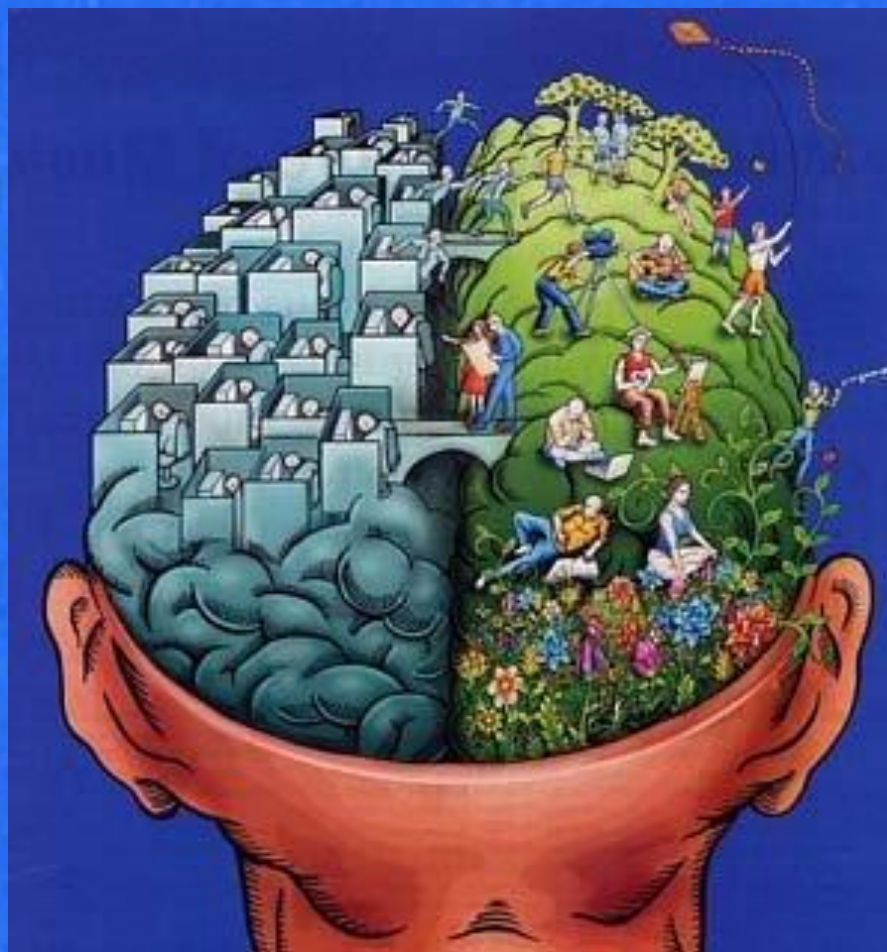
## CONVERGENTE

- ser específico
- usar julgamento afirmativo
- refinar as idéias

# OS HEMISFÉRIOS CEREBRAIS

## (E) DOMINANTE

DETALHISTA  
MECÂNICO  
SUBSTANCIA  
PRETO/BRANCO  
CÉTICO  
LINGUAGEM  
LÓGICO  
FECHADO  
CAUTELOSO  
REPETITIVO  
VERBAL  
MEMÓRIA  
ANALÍTICO



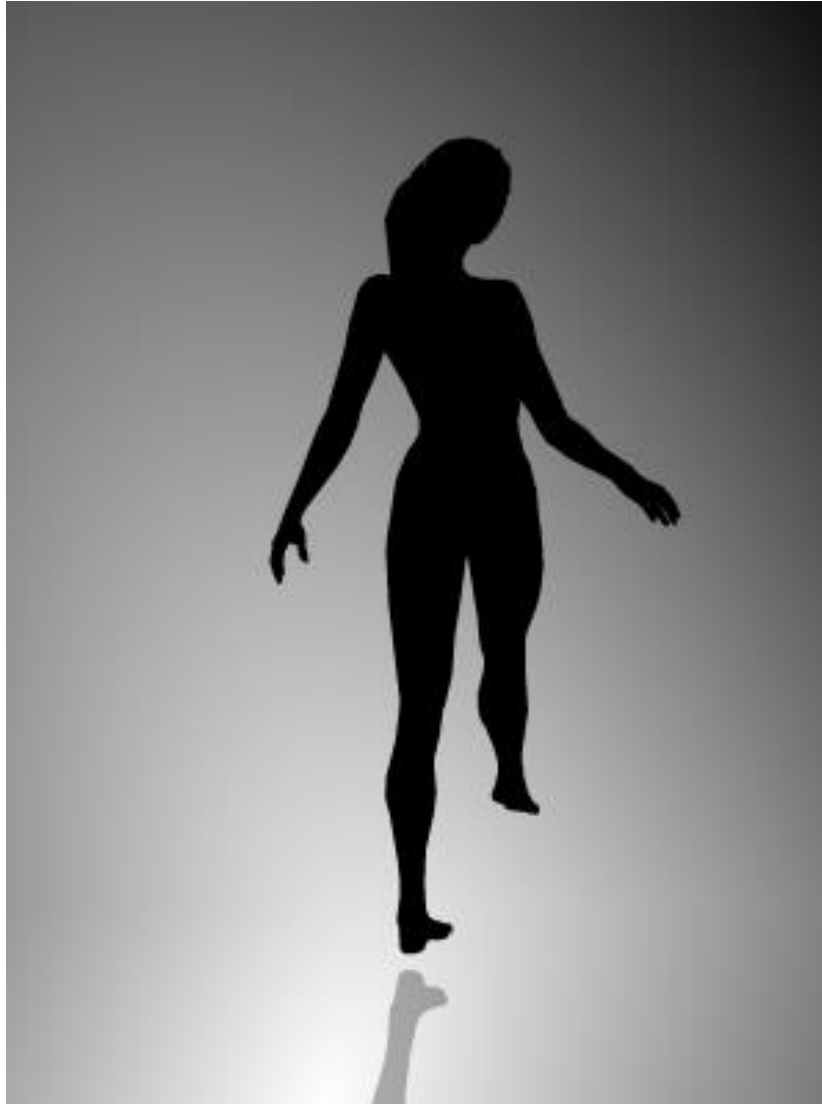
## (D) NÃO DOMINANTE

AMPLO  
CRIATIVO  
ESSENCIA  
COLORIDO  
RECEPTIVO  
MEDITATIVO  
ARTÍSTICO  
ABERTO  
AVENTUREIRO  
NOVOS CAMINHOS  
INTUITIVO  
ESPACIAL  
SINTÉTICO



## **HEMISFÉRIO ESQUERDO**

racionalidade,  
recebe  
informações e  
as encaixa em  
padrões  
pré-estabelecidos  
piloto automático  
se  
opõe a criatividade



## **HEMISFÉRIO DIREITO**

afetividade, emoção,  
paixão pensamento  
emocional e  
lateral foge do costumeiro,  
pensa o impensável, deixa  
o pensamento divagar por  
idéias distantes e não se  
prender apenas ao certo ou  
errado

# EXERCITANDO A MENTE CRIATIVA

- ELABORE AS PERGUNTAS
- LISTE AS PERGUNTAS
- RESPONDA AS PERGUNTAS



# DESAFIOS

Qual é a palavra que tem  
quatro sílabas  
vinte e seis letras?

Tem orelhas de gato,  
e não é gato;  
tem focinho de gato,  
e não é gato;  
rabo de gato,  
e não é gato.

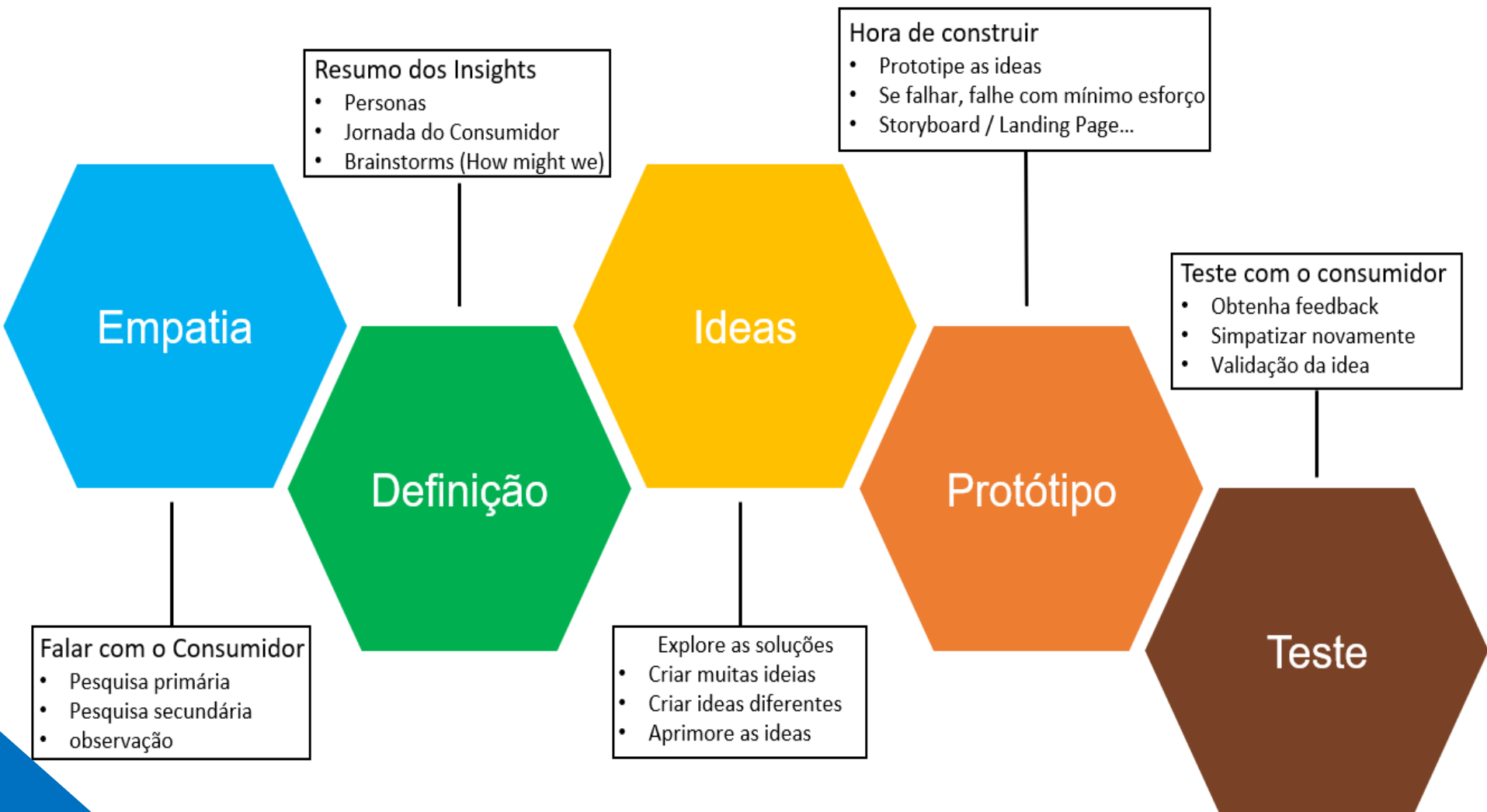
O que é que só aumenta e  
nunca diminui?



Bolsa feita de embalagens de salgadinhos



# Resumindo



***Até a próxima!***