

Empreendedorismo



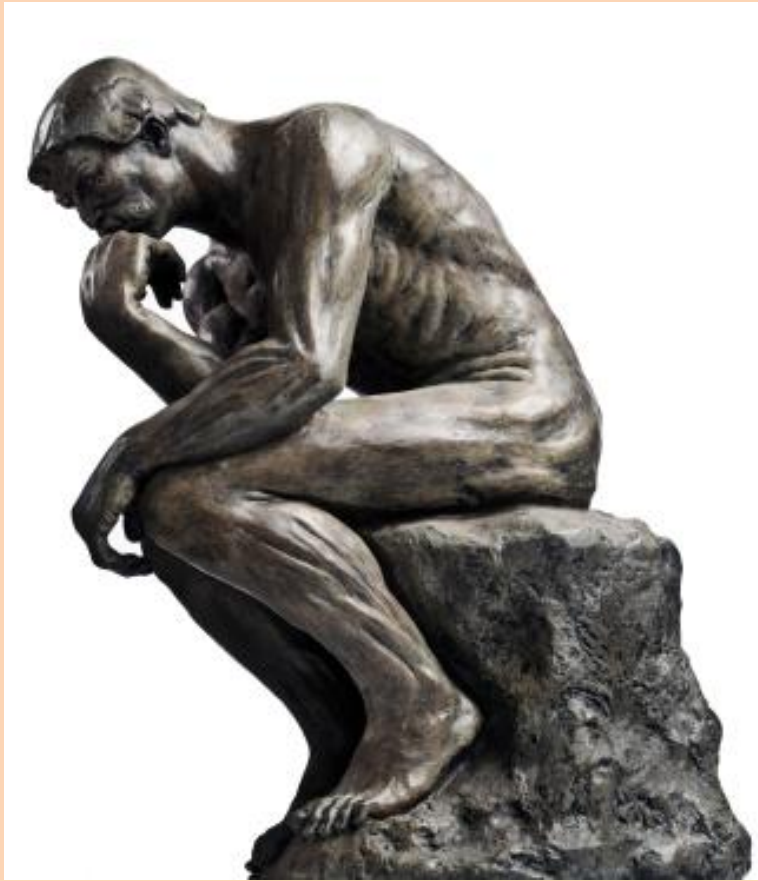
DESIGN THINKING - INTRODUÇÃO

Prof. Marco Antonio Carvalho Pereira

marcopereira@usp.br

RACIONALIDADE

INTUIÇÃO

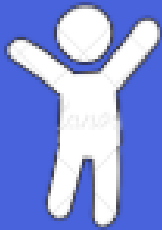


DESIGN THINKING

O TERCEIRO CAMINHO

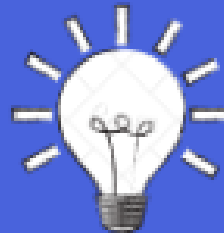


DESIGN THINKING



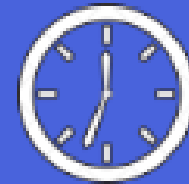
COMPREENDER

O ser humano de
forma profunda



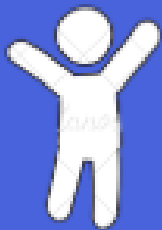
COCRIAR

Soluções com o ser
humano



EXPERIMENTAR

Soluções rapidamente,



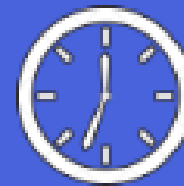
COMPREENDER

O ser humano de
forma profunda



COCRIAR

Soluções com o ser
humano



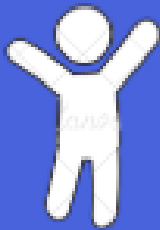
EXPERIMENTAR

Soluções rapidamente,



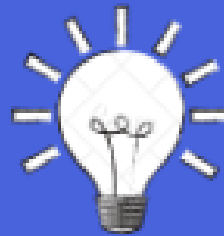
WIKIPEDIA

The Free Encyclopedia



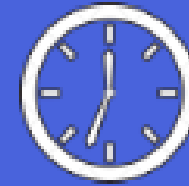
COMPREENDER

O ser humano de forma profunda



COCRIAR

Soluções com o ser humano



EXPERIMENTAR

Soluções rapidamente.

2004



2005



2006



2007



2008



Facebook Ads
Reach the most audience you want with
advertisements.

facebook
chat

2009



OpenID



2012



www.facebook.com/username/

2013



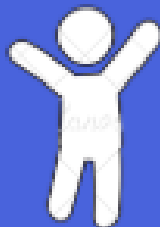
2010



2011



newsroom.fb.com



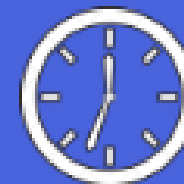
COMPREENDER

O ser humano de
forma profunda



COCRIAR

Soluções com o ser
humano



EXPERIMENTAR

Soluções rapidamente,



PRINCIPIOS DO DESIGN THINKING





DESIGN
THINKING
É ESSENCIALMENTE
HUMANO



FASES DO DESIGN THINKING

IMERSÃO

- Aprender sobre o público alvo do projeto

ANÁLISE E SÍNTESE

- Construir um ponto de vista com base nas necessidades dos usuário e nos insights

IDEAÇÃO

- Realizar brainstorming e aparecer com ideias criativas

PROTOTIPAÇÃO

- Construir uma representação da ideia

TESTE

- Validar e obter feedback

FASE 1: IMERSÃO

OBJETIVO: Compreender a dor do cliente



Você já se colocou no lugar do outro?

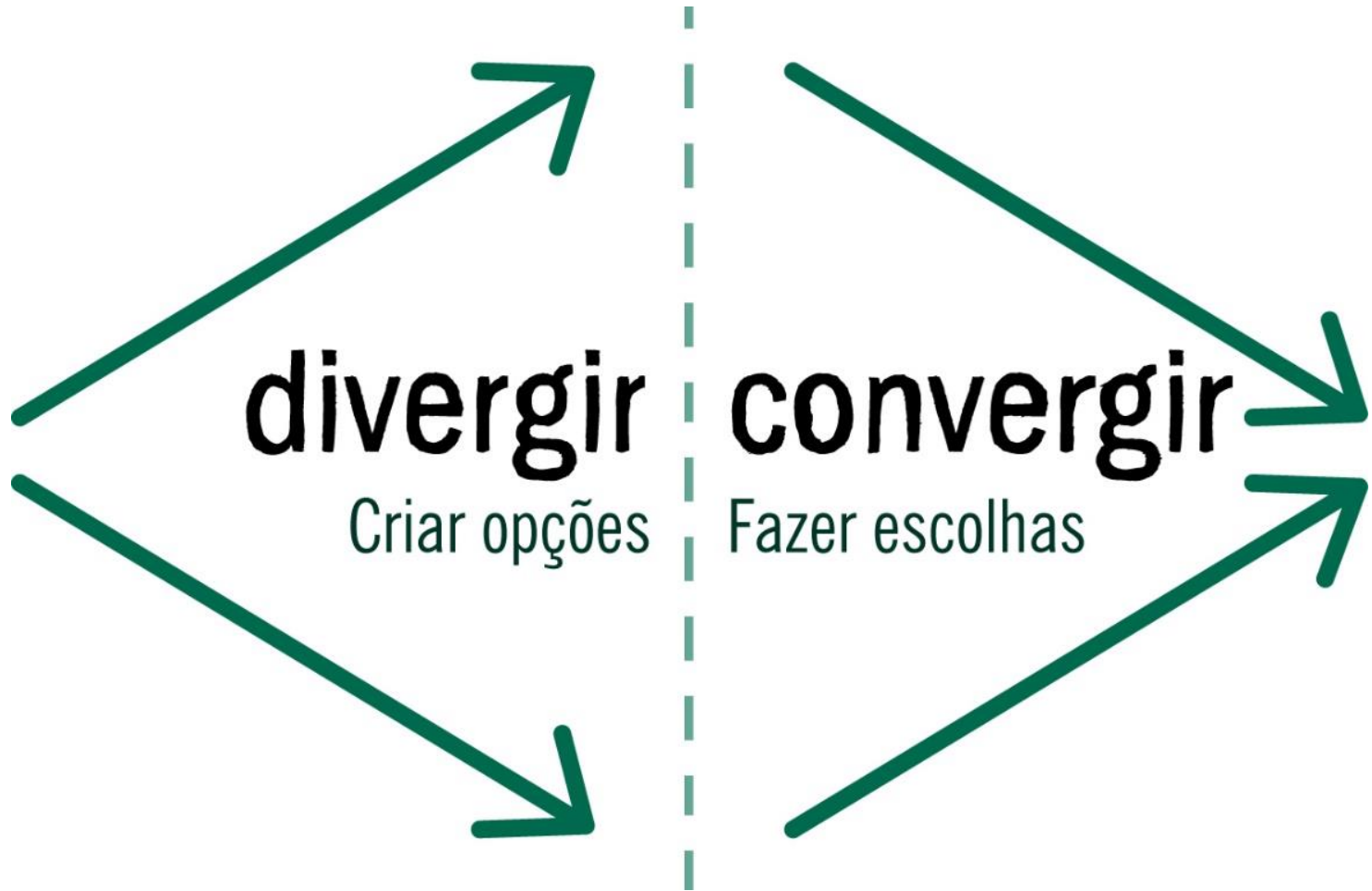
TÉCNICAS

Matriz CSD

Mapa da empatia

Roteiro de entrevistas do problema

FASE 2: ANÁLISE E SÍNTESE



FASE 3 IDEAÇÃO



- ▶ Pensar de forma expansiva
- ▶ Fase para geração de ideias
- ▶ Elaboração de soluções inovadoras

FASE 4: PROTOTIPAÇÃO

- ▶ Validação das ideias geradas com o cliente
- ▶ Protótipo: visa tornar uma ideia tangível.
- ▶ Instrumento de aprendizado



FASE 5: TESTE



- ▶ Testar protótipo com o público alvo
- ▶ Estabelecer elementos chaves para serem testados
- ▶ Verificar funcionalidades
- ▶ Encontrar pontos a serem melhorados
- ▶ Novas ideias

DESIGN THINKING

EXEMPLO: Carrinho de supermercado

<https://www.youtube.com/watch?v=bgiL30vSH2Q>