

# Empreendedorismo



**DESIGN THINKING - VISÃO GRAL**

Prof. Marco Antonio Carvalho Pereira

[marcopereira@usp.br](mailto:marcopereira@usp.br)

# CONVITE

Programa de pré-aceleração  
**ocean2**  
— NOVOS NEGÓCIOS 2021 —

BEM - VINDO

O QUE VAMOS TER?

VANTAGENS DO PROGRAMA

VISÃO GERAL DO PROGRAMA

DEPOIMENTOS DE PARTICIPANTES

INSCREVA-SE

Programa de pré-aceleração  
**ocean2**  
— NOVOS NEGÓCIOS 2021 —

Inscriva-se

14 de abril a 19 de maio

<http://oceanbrasil.com/n2/>

# CONVITE

Programa de pré-aceleração  
**ocean2**  
— NOVOS NEGÓCIOS 2021 —

BEM-VINDO

O QUE VAMOS TER?

VANTAGENS DO PROGRAMA

VISÃO GERAL DO PROGRAMA

DEPOIMENTOS DE PARTICIPANTES

INSCREVA-SE



## Gratuito

Você tem a oportunidade de participar de onde estiver e de qualquer lugar do país!



## Treinamentos e mentorias

Qualifique-se com os professores da UEA, USP e Unicamp com mentorias especializadas e coletivas.



## Networking

Crie uma rede de contatos com Startups de todo Brasil!



## Certificado

A conclusão do curso garante o certificado emitido pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA) e Universidade de São Paulo (USP).



## Equity Free

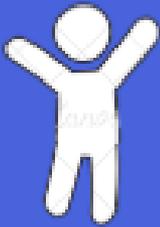
Sem contrapartida financeira pela participação no Programa por parte da UEA e nem da USP.



## Online

Atividades totalmente na modalidade online em todas as categorias (mentorias e treinamentos).

# DESIGN THINKING



## COMPREENDER

O ser humano de  
forma profunda



## COCRIAR

Soluções com o ser  
humano



## EXPERIMENTAR

Soluções rapidamente,

# FASES DO DESIGN THINKING

IMERSÃO

- Aprender sobre os clientes da startup

ANÁLISE E  
SÍNTESE

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

IDEAÇÃO

- Realizar brainstorming e aparecer com ideias criativas

PROTOTIPAÇÃO

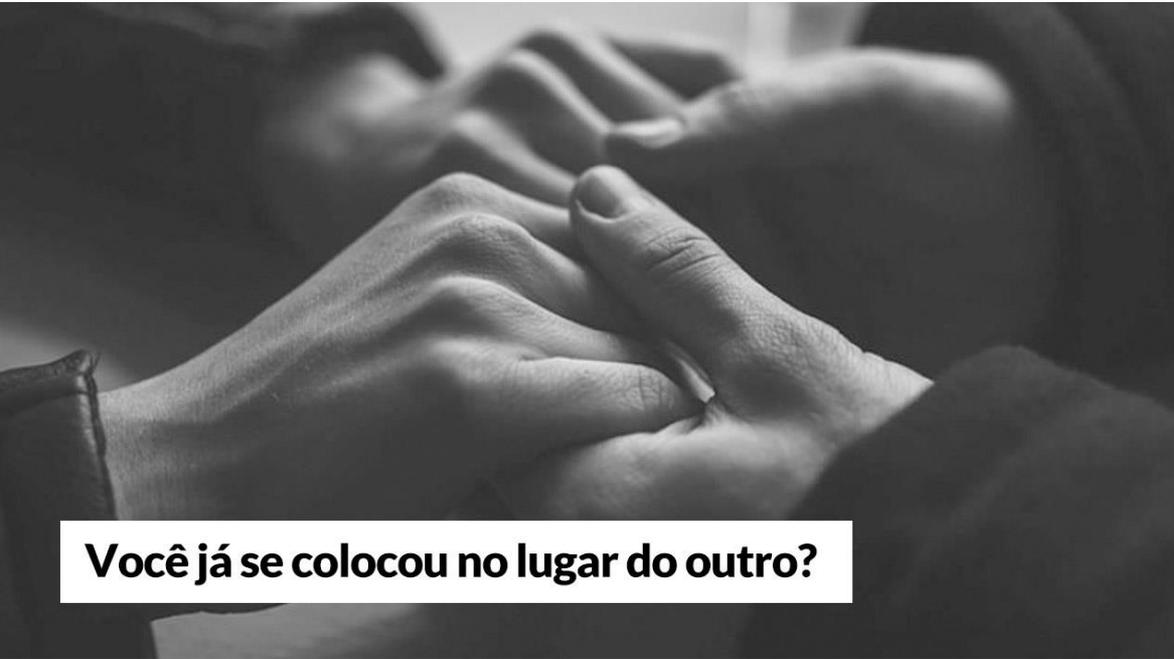
- Construir uma representação da ideia

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  
(dor do cliente)

# MAPA DA EMPATIA



- Colocar – se no lugar do cliente.



- Identificar necessidades.

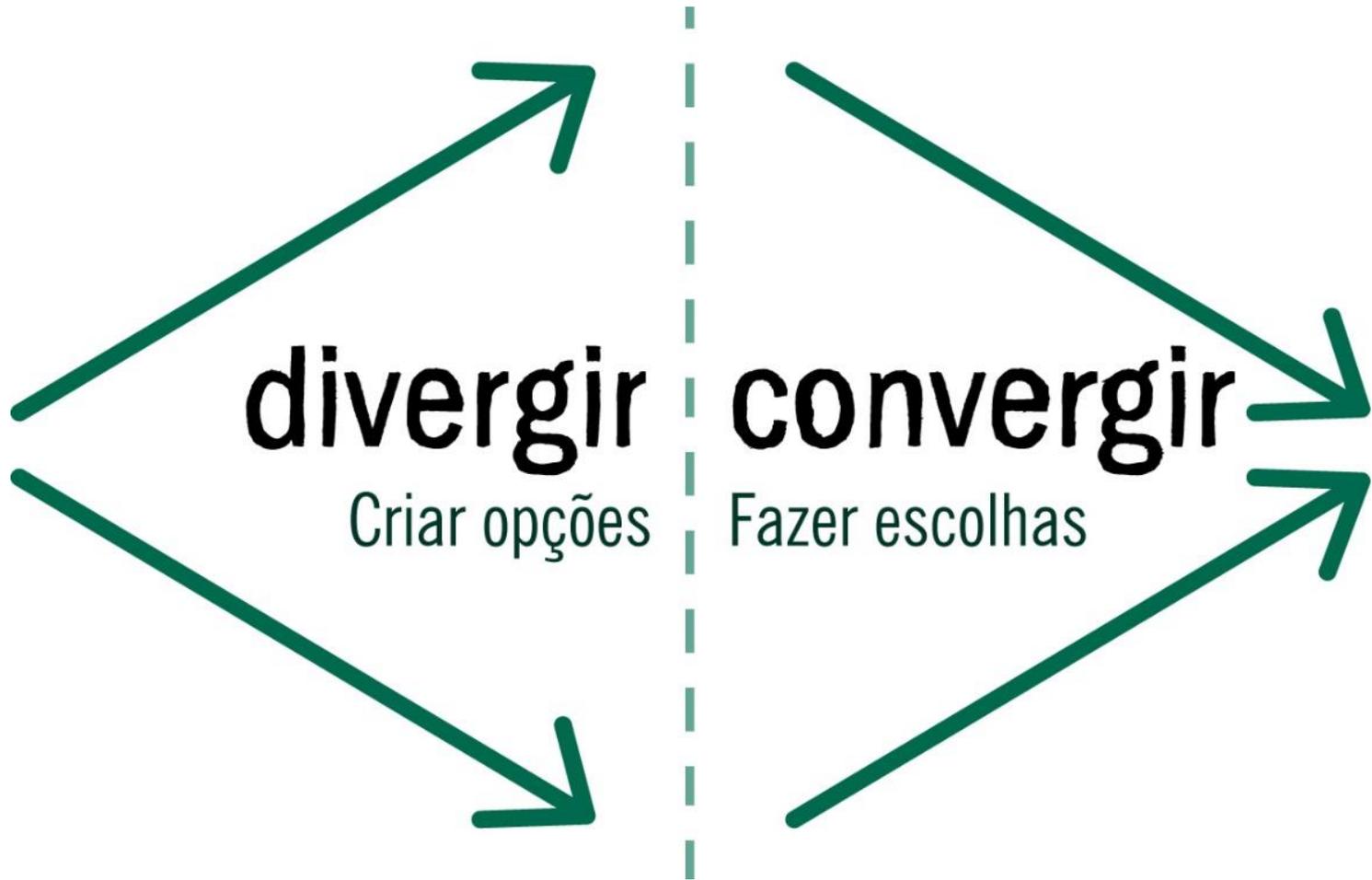
- Validar informações obtidas em campo.



# Conhecer a dor do Cliente



# FASE 2: ANÁLISE E SÍNTESE



# Analisar a dor do Cliente

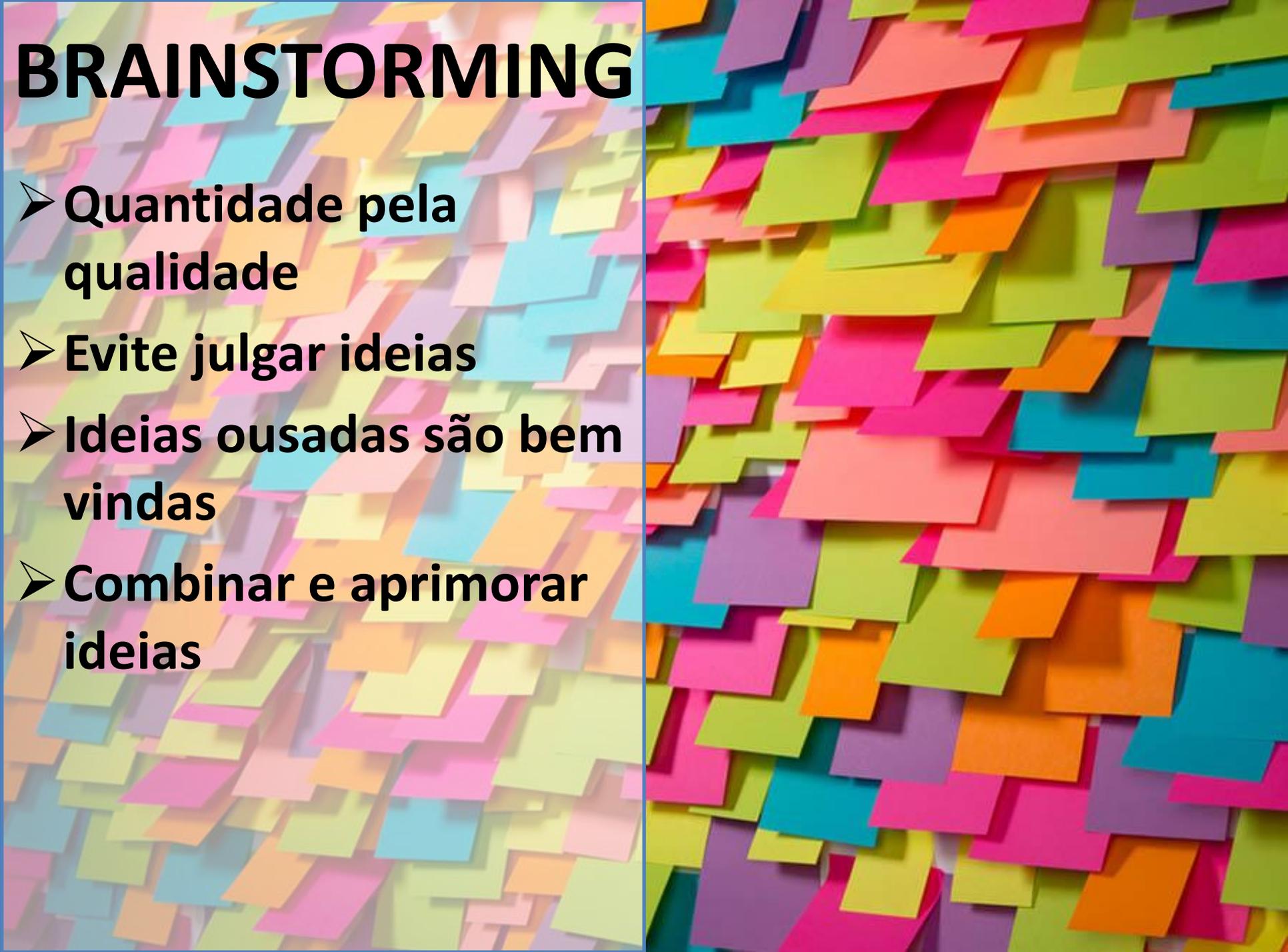


## **FASE 3 IDEAÇÃO**



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

# BRAINSTORMING

The background of the slide is a dense, overlapping field of colorful sticky notes in various colors including yellow, orange, pink, purple, blue, and green. The notes are scattered across the entire frame, creating a vibrant and textured backdrop.

- **Quantidade pela qualidade**
- **Evite julgar ideias**
- **Ideias ousadas são bem vindas**
- **Combinar e aprimorar ideias**

# Buscar solução para a dor do Cliente



# FASE 4: PROTOTIPAÇÃO

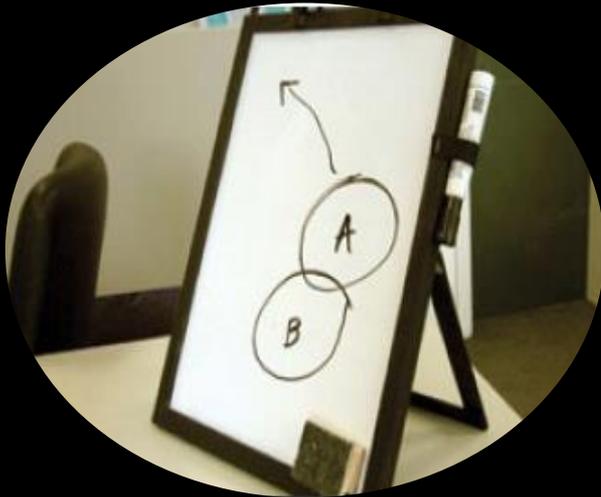
- ▶ Validação das ideias geradas com o cliente
- ▶ Protótipo: visa tornar uma ideia tangível.
- ▶ Instrumento de aprendizado



# Protótipo de Papel



- Interfaces gráficas
- Fluxo de informações e navegação
- Executado a mão, detalhes do produto ou interface



## Modelo de Volume

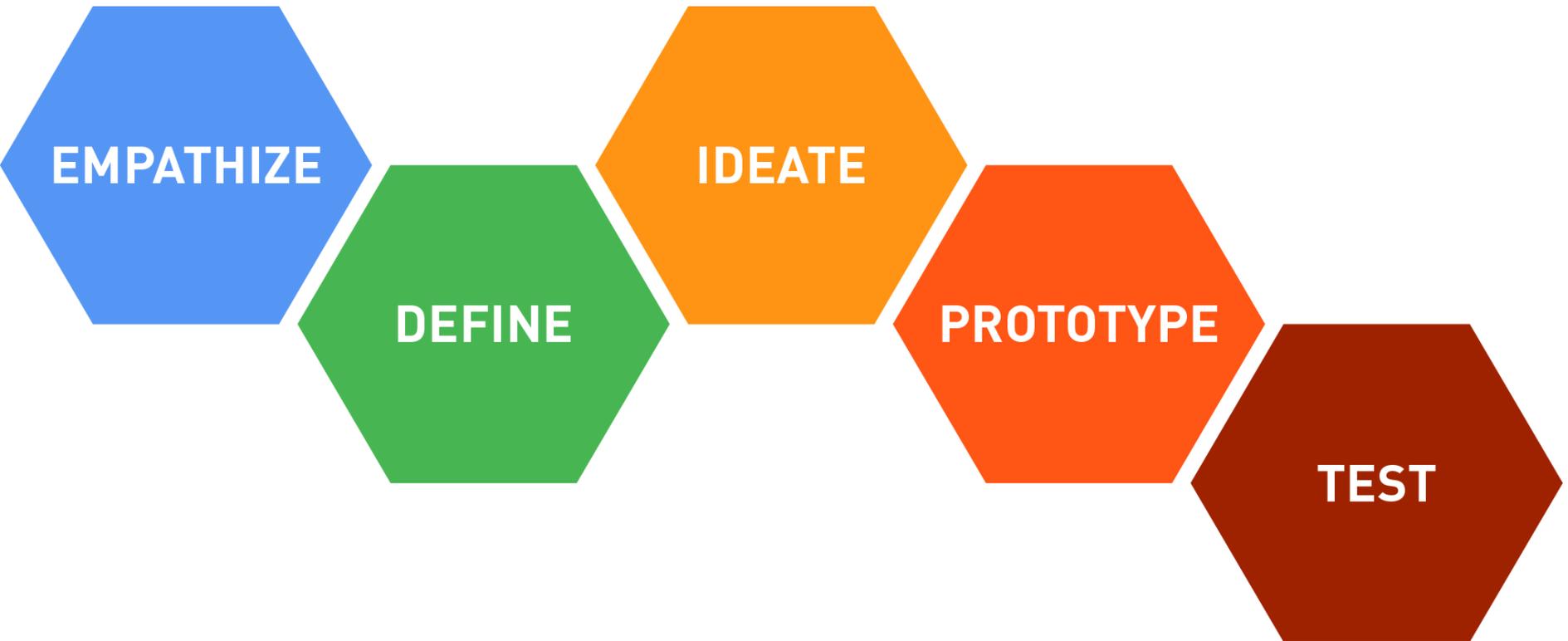
- Permitir a visualização tridimensional
- Construído com materiais simples

# FASE 5: TESTE

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

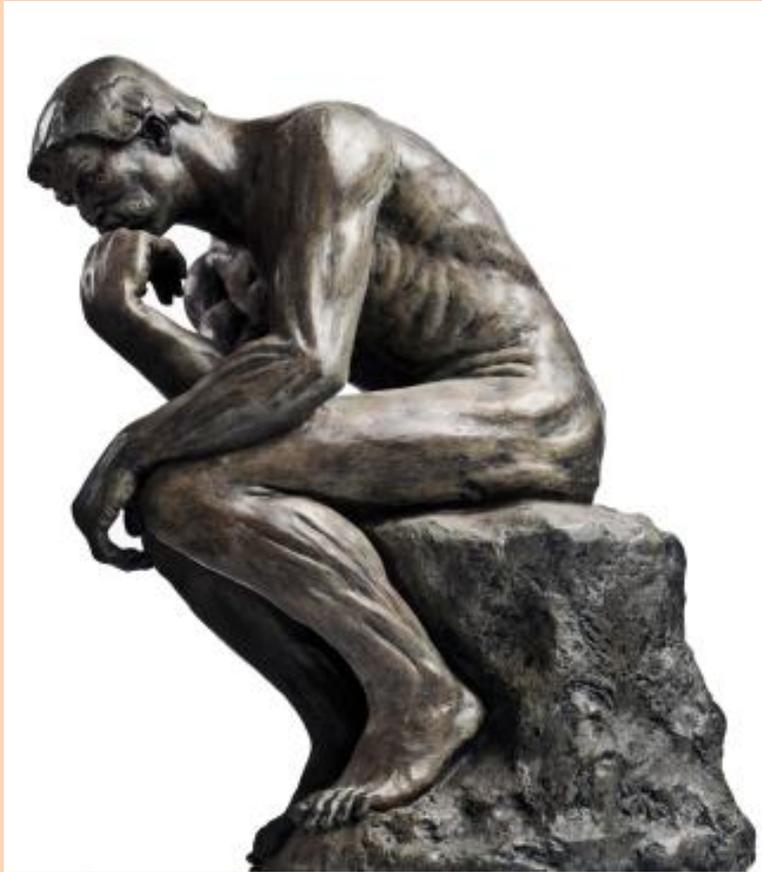


# O que é Design Thinking ?



# RACIONALIDADE

# INTUIÇÃO



# DESIGN THINKING

## O TERCEIRO CAMINHO



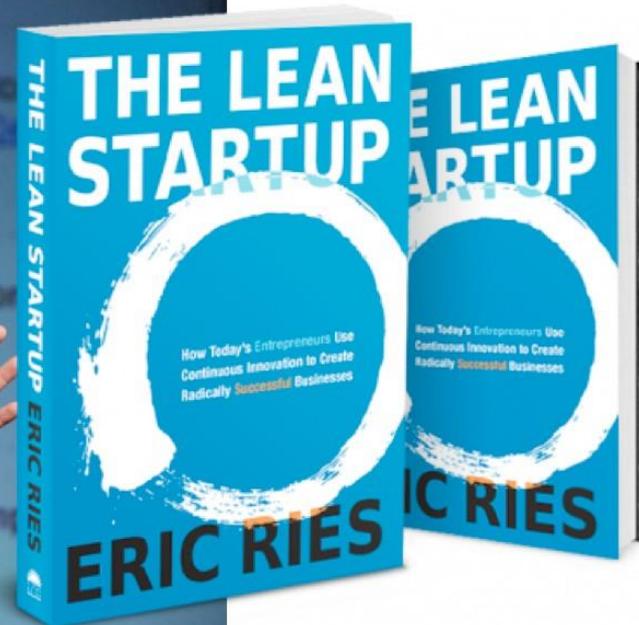


**DESIGN**  
**THINKING**  
**É ESSENCIALMENTE**  
**HUMANO**

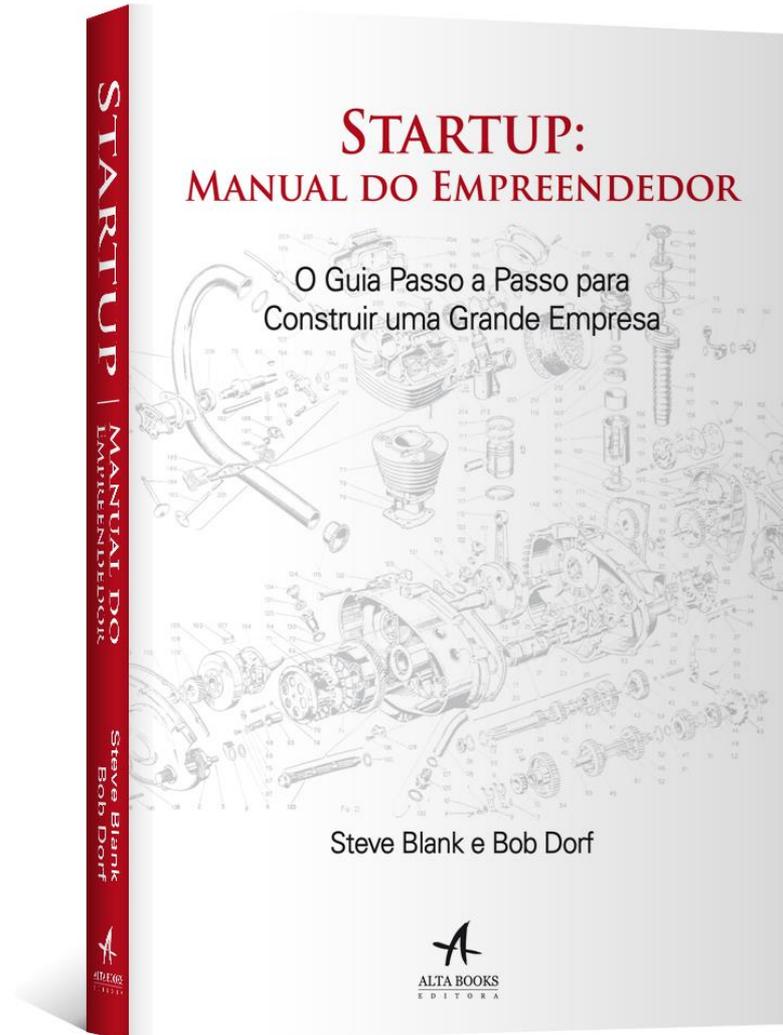
# DESIGN THINKING



# A STARTUP ENXUTA



# STARTUP: Manual do Empreendedor





# 1

## ENTENDENDO O VALE

- As Startups* ▶ 9
- A origem do empreendedorismo ▶ 11
- O método científico ▶ 13
- Abaixo o plano de negócios ▶ 15
- O valor da ideia ▶ 18
- Compartilhe tudo ▶ 21
- Credibilidade ▶ 23
- Hiperfoco ▶ 26
- Accountability* ▶ 28
- Errar é humano ▶ 30
- Cabeça Aberta ▶ 32
- Work ethics* ▶ 34
- O ecossistema ▶ 38

# 2

## INOVANDO EM OUTROS AMBIENTES

- O que é inovação? ▶ 40
- Mentes brilhantes ▶ 43
- Meritocracia ▶ 45
- Diversidade ▶ 48
- Liberdade e autonomia ▶ 51
- Risco ▶ 53
- Escassez ▶ 56
- Inglês ▶ 59
- \*Google it\* ▶ 61
- Timing* ▶ 63
- Aja como uma *startup* ▶ 65
- Padrinhos ▶ 67
- Role models* ▶ 69
- (Falta de) burocracia ▶ 71
- Considerações finais ▶ 73
- Case Mobile / Playkids* ▶ 75