



Humberto Felipe da Silva.

Doutor em História Econômica
LOQ4233 - Gestão de Negócios
Escola de Engenharia de Lorena - EEL
Universidade de São Paulo - USP



PLANO DE AULA

Aula 4 – 19 e 20 de agosto

Tema da Aula: Desafio 4 – Entendendo a Realidade – construindo Persona





Humberto Felipe da Silva.

Doutor em História Econômica
LOQ4233 - Gestão de Negócios
Escola de Engenharia de Lorena - EEL
Universidade de São Paulo - USP



1. Identificação

Disciplina: Empreendedorismo e Inovação (LOQ4324)

Curso: Engenharias – EEL-USP

Aula: 04 de 15

Data: Semana de 19 e 20 de agosto

Fase do Projeto (Double Diamond): Descobrir

2 Objetivos da Aula

Objetivo Geral:

Desenvolver competência para transformar entrevistas e observações de campo em insights poderosos, criando ferramentas visuais (Personas e Mapas de Empatia) que serão o GPS do projeto até a prototipagem.

Objetivo da Atividade:

Ao final da aula, o aluno será capaz de:

1. Analisar padrões de entrevistas.
2. Criar uma “proto-persona” (versão inicial) que represente o usuário que vocês querem ajudar – dependendo do projeto pode ser necessário criar mais de uma persona.
3. Montar um Mapa de Empatia para entender o mundo dessa pessoa.
4. Apresentar a persona (como se ela fosse um colega de sala), justificando com base nos dados reais coletados.

3. Conteúdo Abordado e Ligação com o Projeto

Tarefa: Com base na entrevista realizada, construir uma “proto-Persona” e um “proto-Mapa de Empatia”

ATENÇÃO: Os grupos devem realizar novas entrevistas com o público-alvo para entender as dores, necessidade e desejos dos clientes. Devem criar uma persona definitiva para o projeto.

- **Caçando Padrões:** como tirar ouro de anotações de entrevistas.
- **Persona/Perfil Demográfico:** foco em dores, comportamentos, sonhos e frustrações.
- **Construção de Personas:** nome, rosto, história e dados reais (usar plataformas digitais – sugestão <https://www.hubspot.com/make-my-persona>) para criar a persona.
- **Mapa de Empatia:** mergulho no que a persona pensa, sente, vê, ouve, fala e faz.
(sugestão Plataforma Figma:
<https://www.figma.com/community/file/987844871372453098/mapa-de-empatia>)

Vamos dar forma ao personagem central do seu projeto? A persona será a referência que vai guiar a escolha do problema, as ideias e os protótipos que vocês deverão criar.



4. Cronograma: A Jornada da Persona

Tempo	Etapa	Professor	Alunos
15 min	Aquecimento – Mina de Ouro	Dinâmica “Tragam o Tesouro”: alguns grupos deverão contar a história ou frase mais impactante da entrevista, em um minuto. Todos os grupos devem registrar o “tesouro” no quadro “as descobertas da turma sobre a entrevista” no Padlet.	Devem preencher o Padlet.
45 min	Workshop – Dando Vida à Persona	Momento para contruir a proto-persona com base na entrevista realizada. <u>Provocação</u> “Qual a maior frustração dela?”, “Esse nome traduz o perfil?”	Mão na massa: organizar dados, discutir, escolher padrões e criar Persona e Mapa de Empatia.
15 min	Pitch Rápido – Quem é a sua Persona?	Sorteio de 2 grupos para apresentar a persona como se fosse uma pessoa real, em 2 min.	Os grupos que não apresentarem devem fazer uma avaliação crítica sobre as personas apresentadas (postar no Moodle)
15 min	Teoria Express – Personas & Mapas de Empatia	Uma persona “Conheçam a Sofia”. Alinhamento: Persona e Mapa de Empatia	Discussão com os alunos

5. Avaliação Formativa

- **Qualidade dos insights** compartilhados no aquecimento.
- **Coerência e riqueza** dos artefatos (persona e mapa) entregues no Moodle.
- **Pitch convincente**, com justificativas conectadas às entrevistas.

6. Recursos Didáticos

- **Moodle:** entrega dos arquivos digitais.
- **Plataformas como Miro** (opcional) para organizar insights no grupo.
- **Templates digitais:**
 - Persona (foto, nome, frase, perfil, objetivos, frustrações, motivações)
 - Mapa de Empatia (6 quadrantes: Pensa & Sente, Vê, Ouve, Fala & Faz, Dor, Ganhos)

7. Tarefa Pós-Aula – *Um Dia na Vida da Sua Persona*

- **Leitura:** artigo “A importância das Jornadas do Usuário” (link no Moodle).
- **Atividade em grupo:** desenhar a **jornada atual** da persona na tarefa central do problema de vocês (sem a solução que vão criar).
 - Para cada passo: o que ela faz, pensa e sente.
 - Marcar o **ponto de maior frustração** (o momento em que vocês vão atacar com a solução).