DESLOCK

Introdução ao Design Thinking

Sobre Este

EBOOK

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

Criamos este guia rápido com as principais etapas para facilitar o seu processo de geração de ideias e soluções.

É um material para ser utilizado como guia, bastante sucinto para que seja utilizado como referência e visitado ao longo do processo de geração de ideias até que você domine cada uma das etapas.

Esse material irá contribuir para capacitar times a trabalharem de forma colaborativa e empoderar líderes que queiram implementar uma cultura de inovação e viabilizar projetos com maior agilidade e menor risco, utilizando a abordagem do Design Thinking como ponto de partida.

Design Thinking

INTRODUÇÃO

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

Empresas de sucesso apostam na criatividade e inovação constantes para manterem sua posição de destaque em seus respectivos mercados. Pessoas de sucesso exploram seu potencial criativo e sua capacidade de resolução de problemas.

A inovação ou a construção de um serviço exclusivo não dependem de gênios com ideias brilhantes, mas surgem naturalmente a partir da conversa com os clientes, da observação da realidade e das reais necessidades das pessoas, além de discussões sobre os problemas e oportunidades de mercado!

Este e-book introduz a ideia do Design Thinking e suas etapas, um processo colaborativo que usa a sensibilidade e a técnica criativa para suprir as necessidades das pessoas, não só com o que é tecnicamente visível, mas com estratégias de negócios viáveis!

Design Thinking

INTRODUÇÃO

O pensamento criativo do Designer se tornou um modelo que pode ser aplicado para gerar novas ideias e para trabalhar a criatividade nas mais diversas áreas e atuações. Criatividade não é dom exclusivo de artistas ou profissionais que desenvolvem produtos. Criatividade é um modo de pensar, um modelo mental que pode ser aprendido.

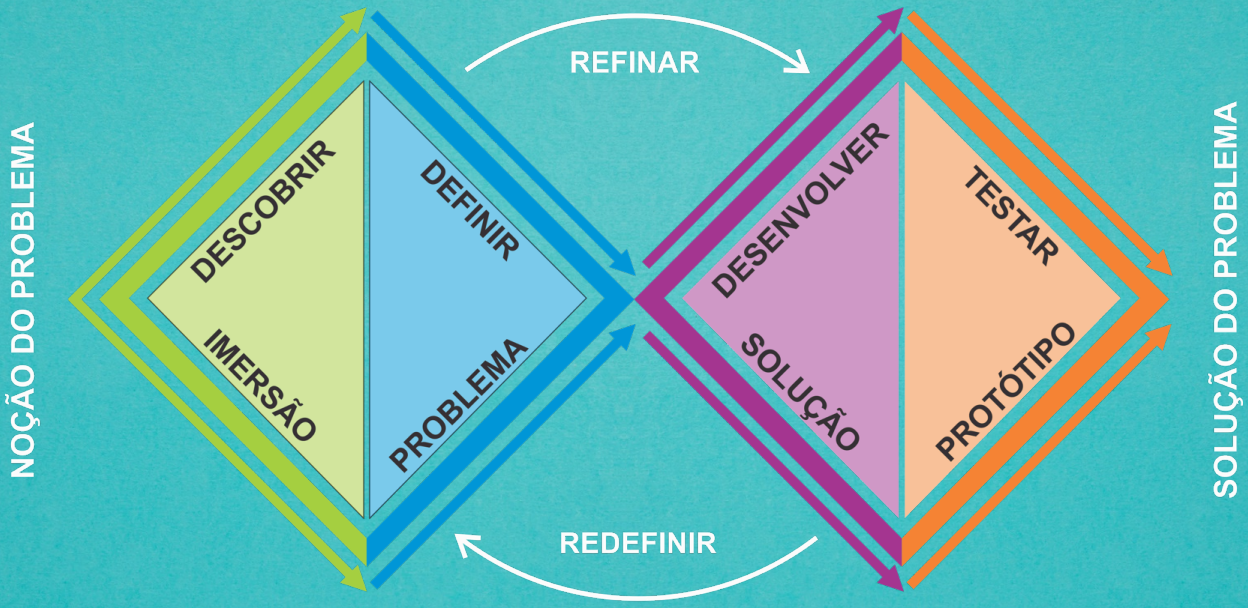
O Design Thinking é uma abordagem com algumas etapas utilizada para entender as pessoas e o problema e esclarecer o plano de ação. Essas práticas são facilmente aplicáveis, flexíveis, e não lineares, atraindo todo o foco para o usuário final, ou seja, uma abordagem centrada no humano e suas necessidades. O pensamento criativo é otimista e acredita que todo problema é uma fonte de informação valiosa que nos leva a uma solução!

Metodologia

DUPLO DIAMANTE

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

O modelo representa quatro estágios principais do processo - Descobrir, Definir, Desenvolver e Testar - mapeados em duas formas adjacentes do diamante, cada uma das etapas caracterizadas por "pensamento divergente" (criando várias ideias possíveis) ou "pensamento convergente" (refinando e estreitando as ideias geradas até a melhor). O modelo ilustra que, para descobrir as melhores ideias, o processo criativo deve ser contínuo, o que significa que as ideias devem ser desenvolvidas, testadas e refinadas várias vezes. Você pode usá-lo como um guia no processo criativo das soluções, lembrando que embora a representação gráfica do processo seja linear, sabemos que na prática, você pode passear entre as etapas e adaptar as analises de acordo com a complexidade, tempo e objetivos do seu projeto.



PERCEPÇÃO	INTERPRETAÇÃO	CRIAÇÃO	ENTREGA
Período de descobertas, percepções, inspirações, coleta de informações, identificações das necessidades e desejos do usuário através da empatia.	Período de interpretação e alinhamento das informações para a definição do problema. É também a fase de descobertas das oportunidades de ideias.	Período de desenvolvimento, onde as soluções são criadas através de insights, brainstorming, desenhos entre outros processos criativos.	Período de validação das soluções propostas através de prototipagem e feedbacks de usuários em potencial.

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

EMPATIA

"Empatia não é simplesmente sentir o que a outra pessoa sente, mas é saber se colocar exatamente naquele lugar".

Helena Santos Levorato

Empatia é o primeiro passo importante para saber sobre necessidades, entender a maioria das preferências e descobrir o problema real. É uma etapa para se obter uma compreensão empática do problema que você está tentando resolver. Isso talvez envolva a consultoria de especialistas para descobrir mais sobre o ponto a ser desenvolvido através da observação, envolvimento e interesse real nas pessoas para entender suas experiências e motivações, além de mergulhar no ambiente físico para que você possa obter uma compreensão mais profunda dos problemas envolvidos. A empatia permite que pensadores ou solucionadores em geral deixem de lado seus próprios estereótipos sobre o mundo para obter informações sobre os usuários e suas necessidades.

Ref: Lucy and Harpo Marx Direitos Reservados CBS

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

DEFINIÇÃO

"Problema é matéria prima do Designer.
Tudo é visto como oportunidade".
Stefano Levorato

É importante dedicar um tempo para definir o problema através de análises, pesquisas e observações. Essa fase geralmente é dedicada à pesquisa de usuários, pesquisas de mercado e, consequentemente, à compreensão do problema que você deseja resolver. Durante esse processo, você coleta o máximo de informações possíveis sobre o tópico e conversa com todos os grupos-alvo.

Uma maneira prática de executar esta etapa é através de perguntas chaves sobre qual é a questão principal. Ao identificar o(s) principal(is) problema(s) procure pensar em verbos para ampliar as possibilidades de soluções. Exemplo: No caso da foto abaixo, o que você acha que esse homem precisa?

Ref: Fotografo Dennis Stock. Foto de James Dean

Se você identificar o principal problema dessa pessoa como sendo a chuva, provavelmente você tenderá a definir o problema como "ele precisa de um guarda-chuva". Ao invés disso, procure definir como: "Ele precisa de proteção" ou "se aquecer". Desta maneira você gera uma definição mais abrangente do problema, ampliando o leque de possíveis soluções.

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

IDEAÇÃO

"A melhor maneira de ter uma boa ideia é ter várias ideias"
Linus Paulling

É aqui que você gera ideias através de anotações, brainstormings ou maratona de ideias. É uma ótima oportunidade para você e sua equipe garantirem que seus impulsos criativos nunca parem de fluir. Esse é o momento de pensar em termos de: Como podemos ... ? (*Inclua a definição do problema*)

Procure repensar as maneiras de realizar um brainstorming. Esta é uma técnica muito utilizada nas empresas e agora também pode ser feita online com o seu time. A ideia aqui é sair um pouco do tradicional que é apenas anotar as ideias que surgem, mas pensar que é algo que também pode ser feito com desenhos e rabiscos para aumentar o número de conexões e possibilidades. Nenhuma ideia nesse processo deve ser descartada, mesmo as ideias que pareçam absurdas.

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

TESTE

"Tente de novo, mas fracasse melhor".
Samuel Beckett

Ref: Nintendo Wii Paper mock-up

Como uma versão meramente experimental da sua iniciativa, a prototipagem é uma maneira excelente e barata de entender se a sua ideia é prática e funcional ou se atende as necessidades centrais. Talvez você possa até fazer parcerias com as partes interessadas à medida que você continua projetando e desenvolvendo.

Isso deve economizar tempo e dinheiro, minimizar riscos, pois você aborda as preocupações e limitações desde o início, antes que a solução seja totalmente desenvolvida.

Protótipos devem ser algo simples e de rápida execução que lhe permita visualizar o potencial de cada produto ou ideia.

CONCLUSÃO

Como vimos, as etapas nem sempre são sequenciais – elas não precisam seguir nenhuma ordem específica e podem ocorrer paralelamente e serem repetidas conforme a necessidade.

As etapas devem ser entendidas como modos diferentes que contribuem para um projeto, em vez de etapas sequenciais. Portanto, na prática esse processo é realizado de maneira mais flexível.

Por exemplo, diferentes grupos dentro da equipe podem conduzir mais de um estágio simultaneamente, ou podem coletar informações e protótipos durante todo o projeto, de modo a permitirem que suas ideias tomem vida e visualizem as soluções dos problemas. Além disso, os resultados da fase de teste podem revelar algumas informações sobre funcionalidade e sobre os usuários, o que, por sua vez, pode levar a outra sessão de brainstorming (Ideação) ou ao desenvolvimento de novos protótipos.

CONCLUSÃO

As informações são usadas continuamente para contribuir com o entendimento dos espaços de problemas e soluções e para redefinir os problemas ou o problema. Isso cria um ciclo perpétuo, no qual podemos continuar a obter novos insights, desenvolvendo novas maneiras de visualizar o produto e seus possíveis usos e desenvolver uma compreensão muito mais profunda dos usuários e dos problemas que enfrentam.

Esperamos que esse guia rápido possa te conduzir para o aperfeiçoamento na execução dos seus projetos e contribuir para a construção de ideias verdadeiramente inovadoras e disruptivas!

Sobre
NÓS

DESLOCK
PERFORMANCE CRIATIVA

Somos uma consultoria especializada em implementar a cultura e a mentalidade da inovação visando a maestria na prestação de serviços e desenvolvimento de projetos.

Stefano Levorato

Creative Designer

Mais de 17 anos de experiência em design de automóveis Fez parte dos times criativos da General Motors e McLaren Automotive e hoje compartilha seu conhecimento e experiência como consultor e palestrante, ajudando pessoas a entenderem o processo criativo para desenvolver ideias através das abordagens do Design Thinking.

Helena Santos

Mindset Designer

Especialista na ciência das ideias com pós graduação em Neurociência, ajuda as pessoas a desenvolverem a criatividade como competência pessoal e profissional através de um método de aprendizagem ativa que contribui para a formação de uma mentalidade criativa e inovadora!

DESLOCK

contato@deslock.com.br

/ www.deslock.com.br

/ deslock.sp

/ deslock

/ deslock