Interreg

España – Portugal

Cofinanciado por la Unión Europea

Cofinanciado pela União Europeia

DRIVEN

Open Innovation Driven Economy

Design thinking

Um olhar sobre as muitas possibilidades da criatividade estruturada



O que distingue o Design Thinking

- *Foca-se em objetivos alcançáveis*
- *Normaliza o risco - "falhar rápido, falhar barato"*
- *É um processo relacional*
- *Desafia convenções com pensamento lateral*
- *Não substitui, mas integra outras competências*

Uma abordagem centrada nas pessoas

O Design Thinking é um processo estruturado de pensamento não-linear, que tem como ponto de partida 5 etapas fundamentais

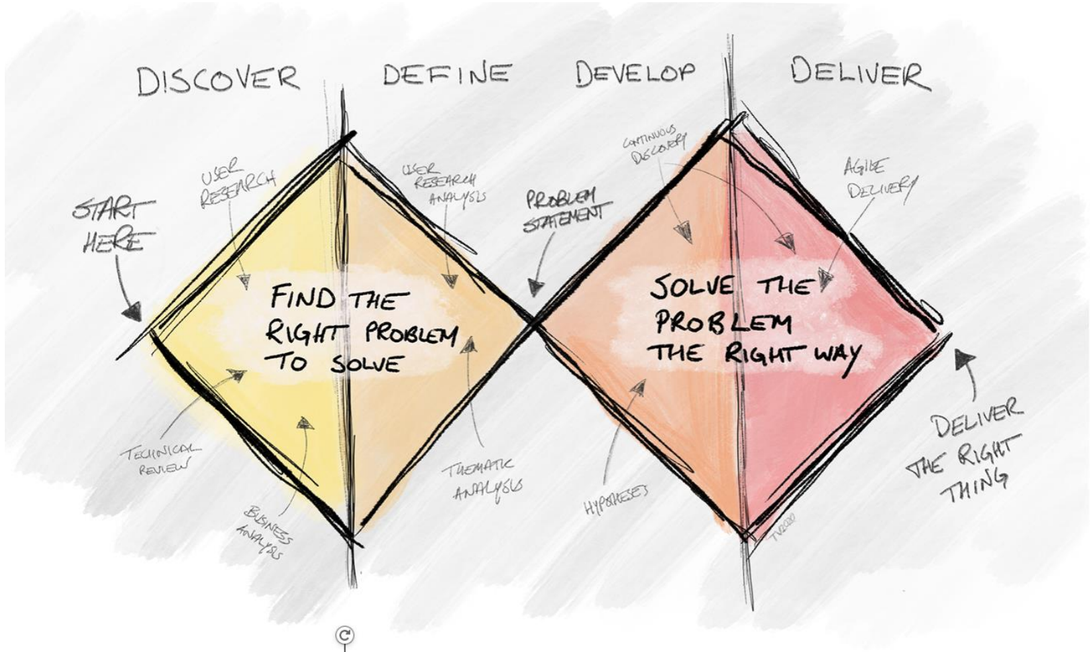
1 **Empatizar .** Conhecer os utilizadores e os seus problemas

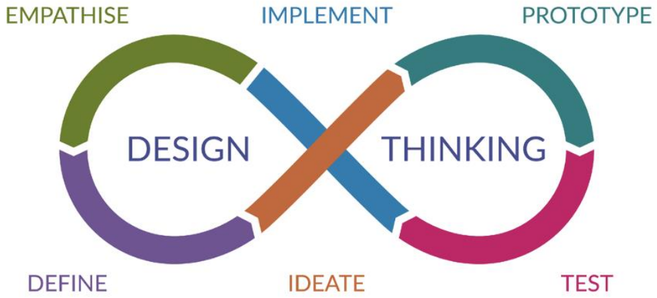
2 **Definir .** Identificar os verdadeiros desafios

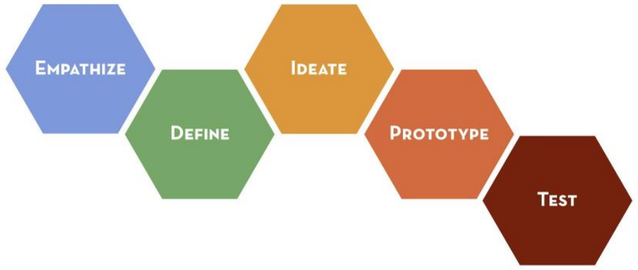
3 **Idear .** Gerar ideias sem limitações

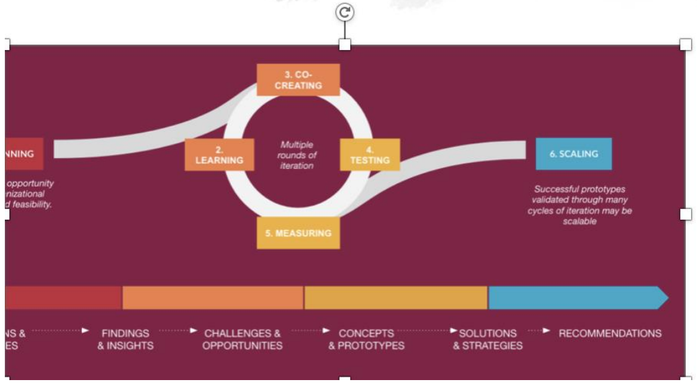
4 **Prototipar .** Transformar ideias em algo tangível

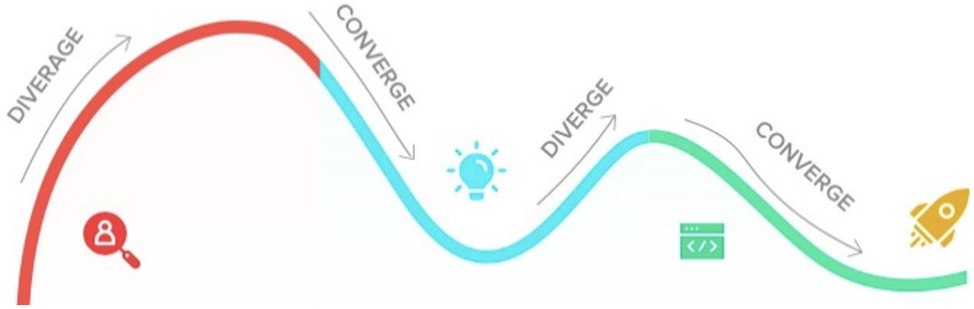
5 **Testar > Iterar .** Validar soluções com os utilizadores


DISCOVER
DEFINE
DEVELOP
DELIVER
START HERE
USER RESEARCH
USER RESEARCH ANALYSIS
PROBLEM STATEMENT
CONTINUOUS DISCOVERY
AGILE DELIVERY
FIND THE RIGHT PROBLEM TO SOLVE
SOLVE THE PROBLEM THE RIGHT WAY
DELIVER THE RIGHT THING
TECHNICAL REVIEW
BUSINESS ANALYSIS
THEMATIC ANALYSIS
HYPOTHESES

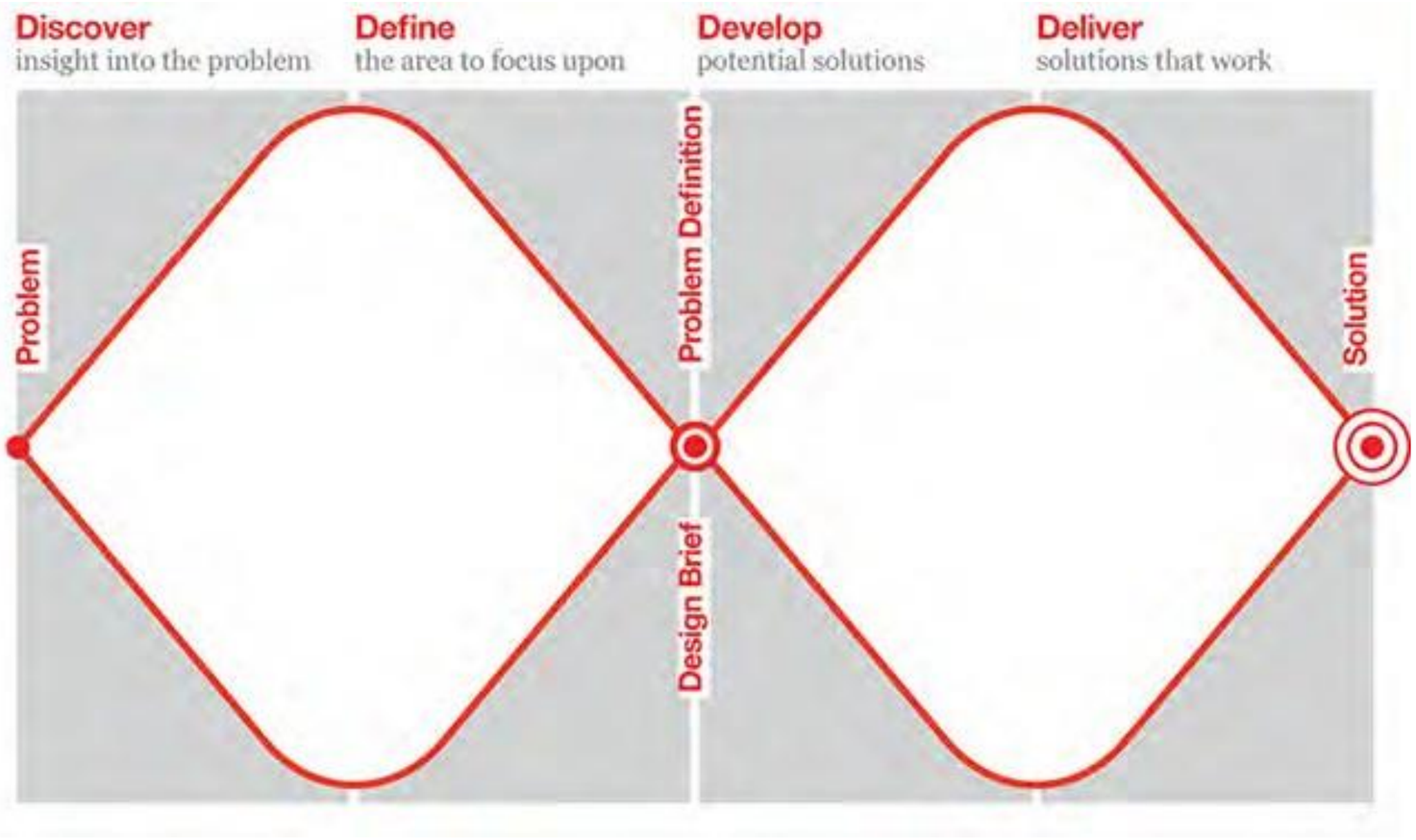

EMPATHISE
IMPLEMENT
PROTOTYPE
DESIGN
THINKING
DEFINE
IDEATE
TEST


EMPATHIZE
DEFINE
IDEATE
PROTOTYPE
TEST


3. CO-CREATING
2. LEARNING
Multiple rounds of iteration
4. TESTING
6. SCALING
5. MEASURING
Successful prototypes validated through many cycles of iteration may be scalable
FINDINGS & INSIGHTS
CHALLENGES & OPPORTUNITIES
CONCEPTS & PROTOTYPES
SOLUTIONS & STRATEGIES
RECOMMENDATIONS

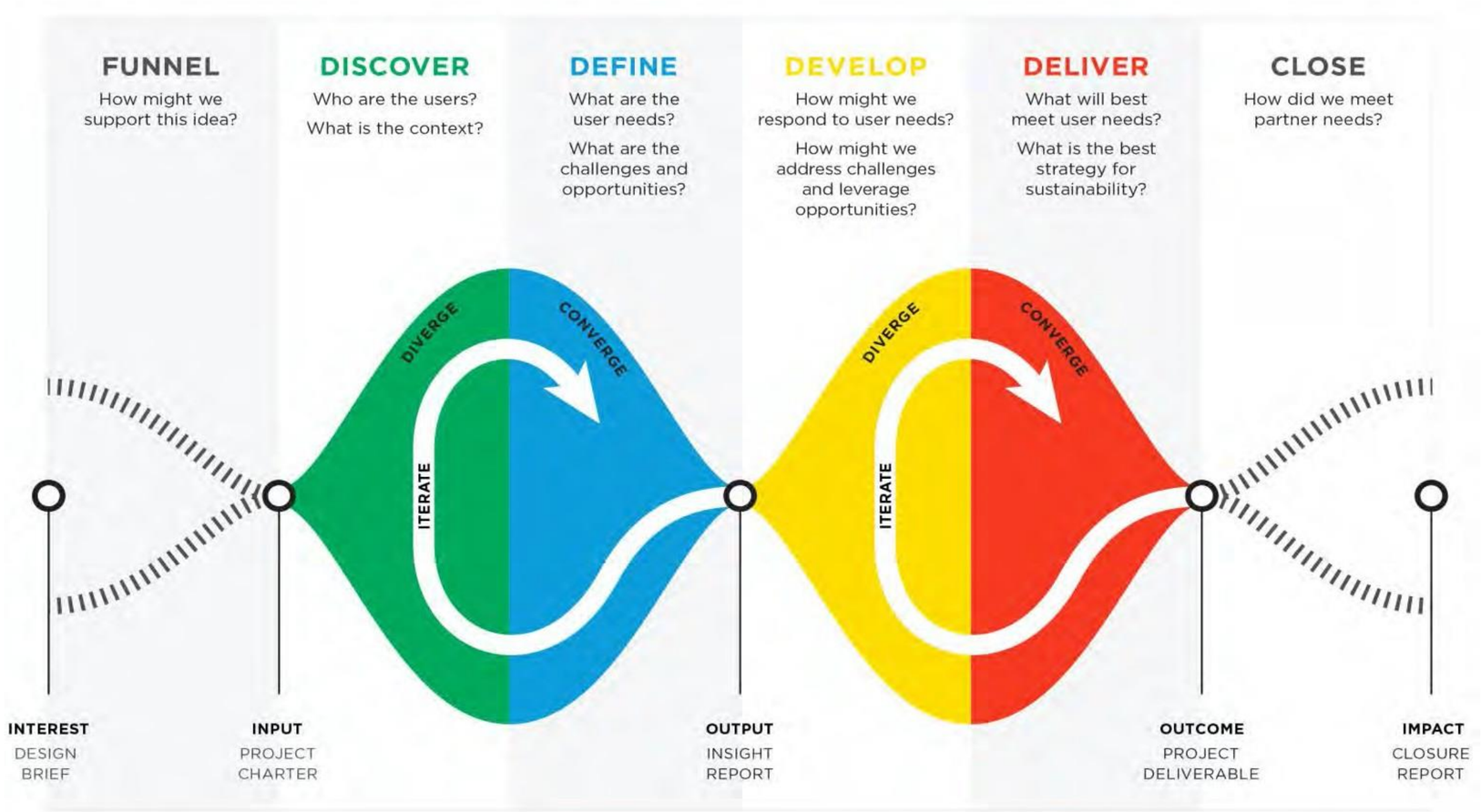

DIVERAGE
CONVERGE
DIVERGE
CONVERGE

O paradigma do *Design Thinking*



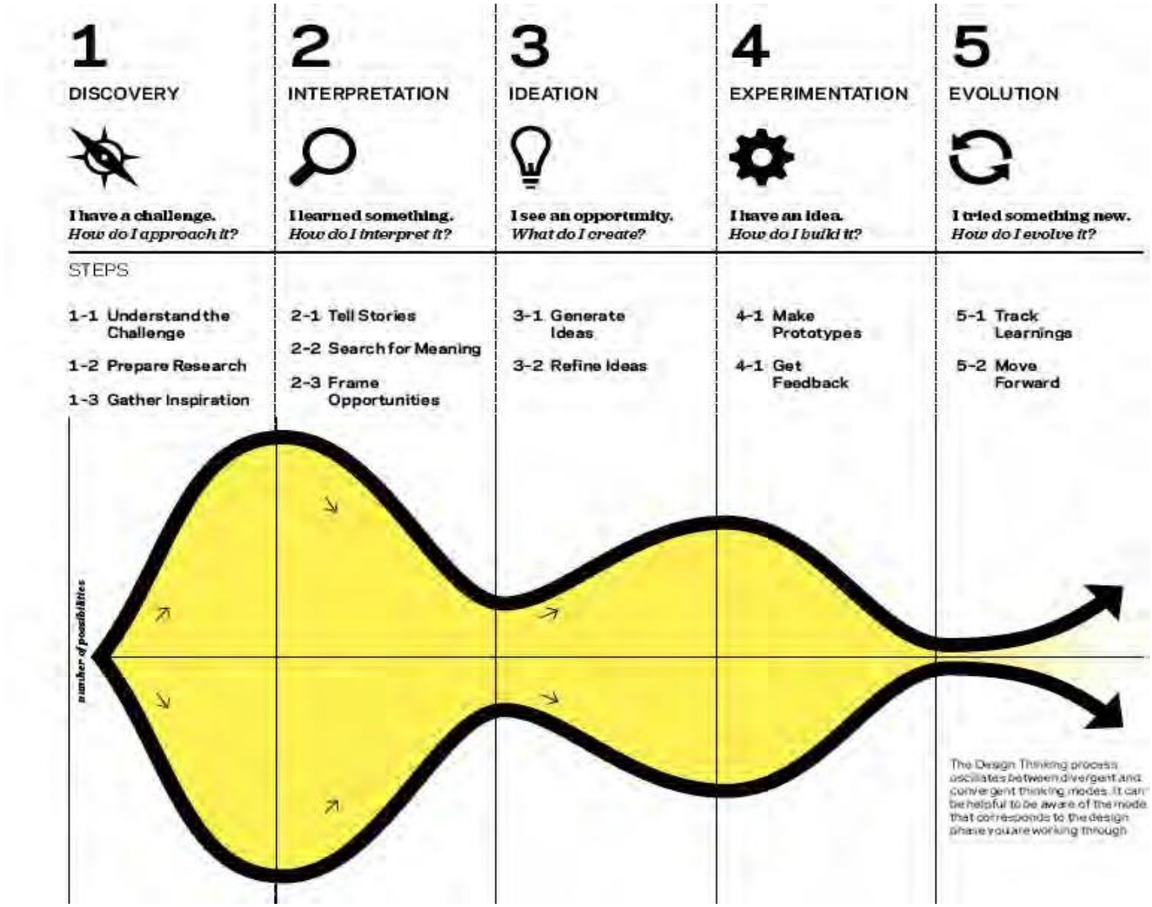
O modelo 4D ou modelo de processo de design 'Double Diamond', desenvolvido pelo Design Council UK

O paradigma do *Design Thinking*



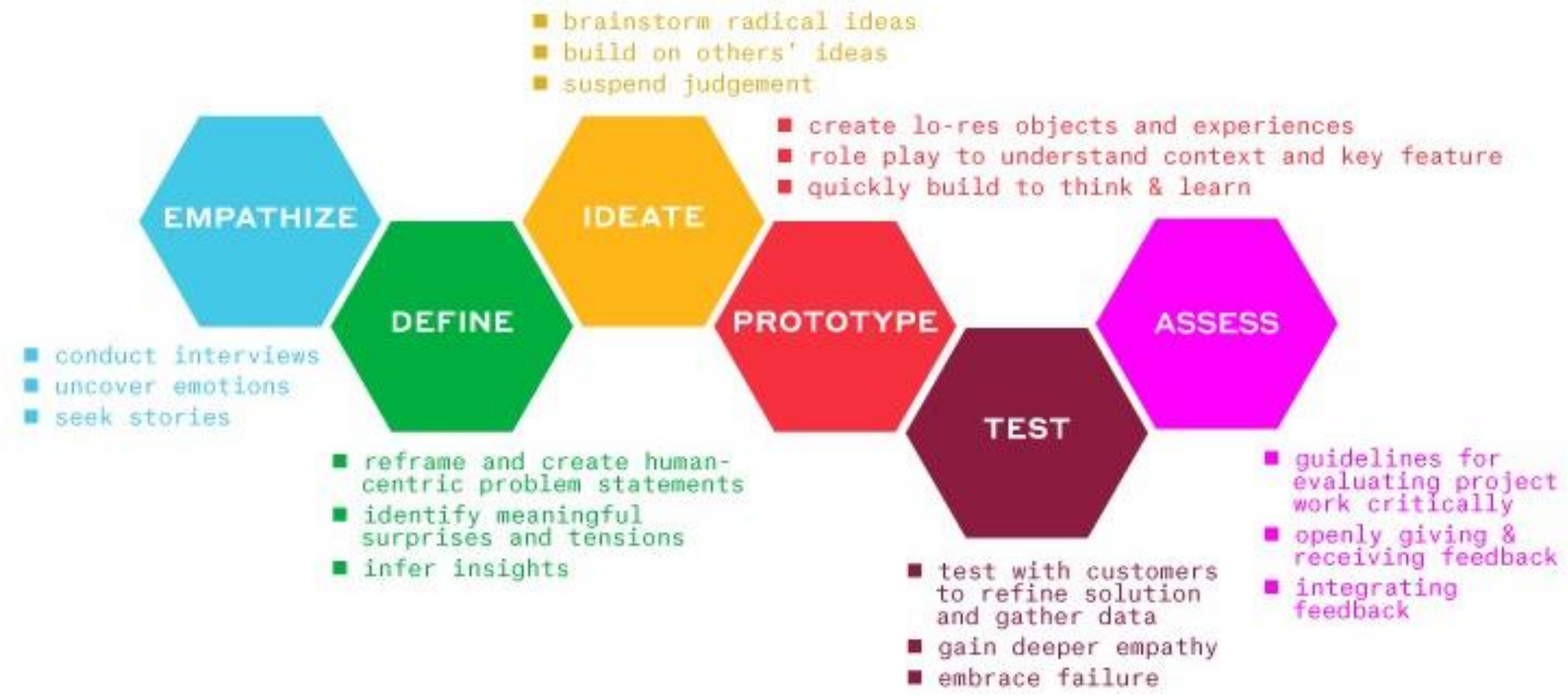
versão do processo de design pelo Michigan State University Hub for Imnovation

O paradigma do *Design Thinking*



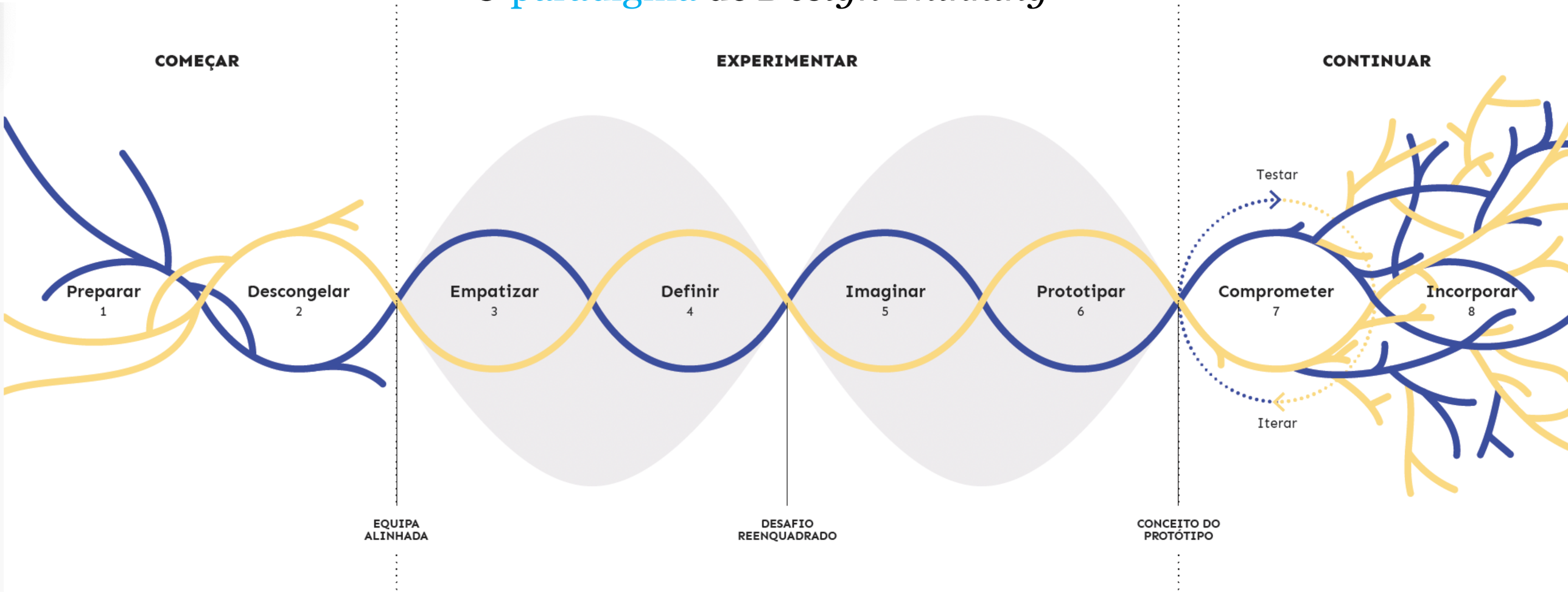
modelo de Design Thinking da IDEO

O paradigma do *Design Thinking*



Modelo de Design Thinking de 5 passos proposto pelo Hasso-Plattner Institute of Design em Stanford

O paradigma do *Design Thinking*



Modelo "Audience CEntred Design – ACED" proposto pelo projeto ADESTE plus

O paradigma do *Design Thinking:*

criatividade estrutrada

criatividade

DE ONDE VEM?

substantivo, "o uso da imaginação ou de ideias originais para criar algo; inventividade".






Thick Plates
Road
Jungle


THE LEGO ARCHIVE

criatividade

~~DE ONDE VEM?~~

substantivo, "o uso da imaginação ou de ideias originais para criar algo; inventividade".

criatividade

~~DE ONDE VEM?~~

PARA ONDE FOI?

substantivo, "o uso da imaginação ou de ideias originais para criar algo; inventividade".



The **creative adult** is the child who survived

O **adulto criativo**
é a criança que sobreviveu

Ursula K. Le Guin

1.

A criatividade não é um rasgo de génio:
é um *negócio de volume*.

2.

Não existe uma *"má ideia"*.

3.

A criatividade não é pura imaginação:

é preciso sujar as mãos para criar.

1. ***Volume**: a qualidade tem origem na quantidade*

2. ***Qualquer ideia é útil**: mesmo que seja apenas como matéria-prima para criar a seguinte*

3. ***Agir sobre o mundo**: nada surge do puro vácuo*

estratégias de pensamento criativo

explorar
CURIOSIDADE

substantivo, "um forte desejo de saber ou aprender algo".

estratégias de pensamento criativo

explorar
ESPONTANEIDADE

substantivo, "a condição de ser espontâneo; comportamento ou ação espontâneos".

estratégias de pensamento criativo

explorar ALEATORIEDADE

substantivo, "a qualidade ou estado de não ter um padrão ou princípio de organização; imprevisibilidade".

MARC Parchow

O nosso desafio para hoje:

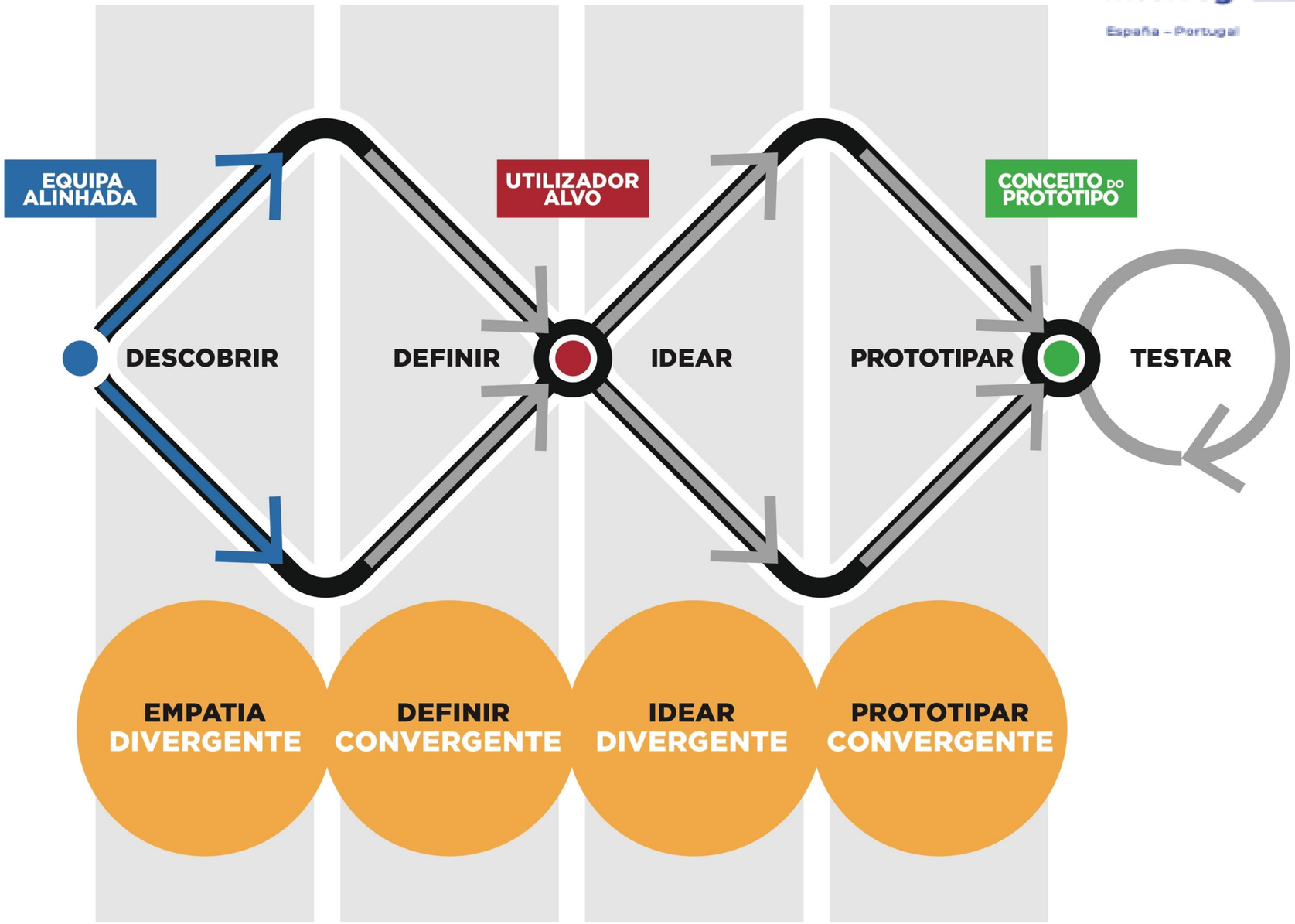
O nosso desafio para hoje:

Simular um «Design Sprint»

O nosso desafio para hoje:

Simular um «Design Sprint»

- *Um novo espaço de co-working para Évora* -


EQUIPA ALINHADA
UTILIZADOR ALVO
CONCEITO DO PROTÓTIPO
DESCOBRIR
DEFINIR
IDEAR
PROTOTIPAR
TESTAR
EMPATIA DIVERGENTE
DEFINIR CONVERGENTE
IDEAR DIVERGENTE
PROTOTIPAR CONVERGENTE