**PLANO DE AULA 07.06 – FORMAR E INSPIRAR IDEIAS EM DESIGN THINKING**

**Apostila 07 – Design Thinking em Gestão de Organizações**

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**TEMA**

Formar e inspirar ideias em design thinking

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Para bem definir os objetivos de aprendizagem desta aula para os alunos é importante compreender a importância das ideias e das suas técnicas de visualização. Cabe chamar a atenção do aluno para as inúmeras definições que a abordagem DT possui.

No tópico “Ideias Inovadoras”, à pág. 11, a abordagem DT é assim caracterizada:

Trata-se de uma metodologia para gerar ideias inovadoras que centra a sua eficácia na compreensão e na busca de soluções para as necessidades reais dos utilizadores. Ela é oriunda da forma com a qual os designers de produto funcionam. Daí o seu nome, que em português não conseguimos traduzir.

A partir desta premissa, tenha presente os seguintes objetivos de aprendizagem:

* Apresentar métodos de desenvolvimento de ideias para equipes criativas.
* Aprender a inspirar, ter e organizar ideias a partir de necessidades identificadas dos clientes ou usuários do projeto.
* Conhecer práticas para melhor ordenamento e **visualização de ideias**.
* Aprender a reconhecer as ideias mais plausíveis e viáveis.
* Perceber que a produção de ideais alinhadas com as demandas dos clientes e com o projeto faz parte da essência da abordagem DT:

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

Todos nós temos ou formulamos ideias o tempo todo, de forma mais concatenada ou não. O objetivo desta aula é aprender a formar e inspirar mais ideias, percorrendo etapas que viabilizem que elas possam ser alinhadas de forma viável a projetos específicos.

A partir dessas necessidades descobertas e identificadas nas fases de imersão e entrevistas exploratórias será possível ter melhor rumo para criar ideias apropriadas ao contexto e ao desafio. Peça aos alunos para formular ideias ou concatenar ideias que possam contribuir para encontrar uma solução para o desafio colocado por seu problema ou projeto.

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Examine e debata com os alunos algumas definições inspiradoras da abordagem DT, como essa à pág. 12 da apostila 07:

Design Thinking é focado, como já discutido, na empatia com os usuários para gerar ideias criativas e compará-los continuamente com o usuário por meio do protótipo como uma ferramenta para o aprendizado.

Experimente com seus alunos essas opções:

* Explique e realize com seus alunos um brainstorm (uma tempestade de ideias) para criar ideias inovadoras para seu desafio.
* Para visualizar ideias utilize, junto com os alunos, de mapas, modelos, desenhos, histórias e narrativas. Estas peças podem ser instrumentos de descoberta de soluções para os projetos dos alunos.
* Anote e peça também para os alunos que registrem estas ideias várias para as aulas seguintes.
* **Dica:** Tenha em conta o que aponta a apostila em sua página 29:

Socializar o significado (das ideias) através de ferramentas de visualização: ferramentas de visualização tais como mapas, modelos, desenhos e histórias ajudam a cocriação da estratégia, que precisa de uma história adequada, uma dimensão emocional. Por exemplo, é recomendado o uso de metáforas que se conectam com as pessoas, de modo a que seja facilmente compreendida estratégia. Um fluxo de narrativa clara pode ajudar na tomada de decisões, pois permite socializar significado.

* **Dica**

Os termos “protótipo” e “prototipar” podem ser de difícil entendimento pelos alunos em um primeiro momento. Você, professor, pode revezá-las com as expressões “modelo” e “fazer modelos”**.**

A expressão “ideação” pode ser bastante abstrata para muitos. Você pode substituí-la ou alterná-la por expressões mais simples como o ato ou efeito de idear, ou seja, de criar, formar ou modelar ideias.

**RECURSOS**

Professor, esta aula tem como centro o diálogo e as conversas com os alunos. Vídeos não são indispensáveis, mas podem ser um gatilho para despertar a atenção do aluno. Caso entenda necessário, providencie uma conexão de internet para a sala ou ver quais alunos possuem acesso à internet em casa ou no celular.

Caso isso não venha a ser possível, repasse com antecedência o link dos vídeos para que os alunos possam assisti-los em casa ou em uma lan house, por exemplo.

**AVALIAÇÃO**

Professor, faça com os alunos ao final da aula um apanhado das ideias que tiveram e de seus insights. Neste momento não seja crítico: o importante é circular as várias ideias ainda que diversas e muitas pouco viáveis. Observe que uma ideia aparentemente impossível de realizar pode ser transformada ou se constituir em ponto de partida para outras plausíveis.

A avaliação deverá se pautar mais pela riqueza e diversidade de ideias apresentadas. Que os alunos fiquem estimulados a dar ideias diversas sem tanta censura ou autocensura irá ser a métrica de sucesso desta aula!

++++

Destaquemos que a avaliação é fundamental na construção do aprendizado do aluno. Mais do que dar notas, como atribuir um número ou um conceito (bom, razoável, ruim, por exemplo) ao seu desempenho ou ao da equipe, o que importa é examinar, junto com eles e numa postura de diálogo qual foi o conhecimento assimilado e o aprendizado.

Tenha em mente que esta abordagem implica avaliar CONHECIMENTO, HABILIDADES E ATITUDES (CHA).

O conhecimento em si é a avaliação mais comum e tradicional. Mas é importante saber se este conhecimento formal está se traduzindo em habilidades reais dos alunos no domínio dos conceitos e das ferramentas. E, além disso, em atitudes concretas e construtivas de aprendizado.

Com a abordagem apropriada, esta avaliação poderá ser feita de forma curta.

Faça ao final da aula, uma breve avaliação (cerca de 7 minutos, p. exemplo) entre equipes para saber se conseguiram dominar os conceitos e as ferramentas básicas ministradas nesta aula.

Faça isso a partir dos DESAFIOS DEFINIDOS, ou situações-problema a enfrentar.

Tenha presente que o elemento principal e direcionador das atividades avaliativas do CHA é o problema: o conhecimento adquirido, a capacidade real e a postura para bem resolvê-lo.

Se o desafio é o problema, então a régua ou a métrica será a capacidade de resolvê-lo.

São três os principais instrumentos de avaliação mais utilizados:

(1) SOCIALIZAÇÃO DOS RESULTADOS

(2) RELATÓRIO TÉCNICO: “texto escrito estruturado que contempla o passo a passo do desenvolvimento do problema e a proposta de solução do problema.”, FREZATTI et ali (2018)

(3) OBSERVAÇÃO DOCENTE

Dado o tempo exíguo de aula, entenda que o relatório técnico de produção será feito de forma primordialmente oral pelos alunos e equipes ou em notas ao longo do curso.

Procure perceber e “medir” o quanto os alunos apreenderam uma noção básica dos conceitos expostos.

Além da compreensão básica, o importante é perceber se eles captaram e estão sensíveis à necessidade de dominar estes conceitos básicos ao longo do curso.

Retorne aos objetivos de aprendizagem definidos no início deste plano de aula para conferir se foram realizados. Caso não, procure enfrentá-los nas próximas aulas de forma concentrada (se houver tempo hábil) ou distribuída.

A medida do sucesso desta aula será dada por terem captado ou não a importância da disciplina e por acender em seus alunos a curiosidade pelo tema, mais do que um domínio estrito de todos os seus conceitos e ferramentas.

**CRONOGRAMA:**

Professor, nesta aula, fique muito atento ao tempo disponível para os exercícios práticos.

Tempo total de aula: 45 minutos;

Abertura e aquecimento: 5 minutos;

Desenvolvimento e dinâmicas: 30 minutos;

Avaliação e fechamento: 10 minutos

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS PARA DESIGN THINKING**

Referências na apostila 07 – Design Thinking para Gestão de Organizações

Capítulo 2 - A metodologia do Design Thinking ........................................................27

2.3 – Visualização e ideação ................................................................................36

2.4 – Tornar tangível e fazer modelos: a tangibilização e a prototipação ...........40

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

Professor, além do capítulo específico, os termos “ideias” e “visualização” estão presentes dezenas de vezes ao longo da apostila. Você pode buscar ou sugerir que os alunos façam uma busca na apostila 07 em PDF destes para melhor situar os diferentes contextos que podem estes pontos serem compreendidos.

Professor, existem muitas e boas referências de introdução ao DT tanto na apostila Trampotech quanto em livros e em vídeos na internet. Este é um ponto que convém dar uma especial atenção à bibliografia teórica e técnica.

**Design Thinking em gestão**:

Design Thinking (Sebrae nacional): <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-design-thinking,369d9cb730905410VgnVCM1000003b74010aRCRD>

Design Thinking (Sebrae – MG) <https://www.youtube.com/watch?v=Bwjwb5aIcZ8>

Design Thinking: O que é e suas 5 etapas fundamentais (Viver de blog) <https://www.youtube.com/watch?v=5xRSOltxXnU&t=3s>

Design Thinking – Documentário de 40 minutos com legenda em português: <https://vimeo.com/33531612> Fonte: <http://www.designthenewbusiness.com/>

Obs.: Este é excelente documentário, entretanto, pela sua extensão, caso não seja possível assisti-lo em curso, indique-o aos seus alunos.

BROWN, T. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias (Elsevier, Eds.). p.249. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010

**Design Thinking na educação:**

Destino Educação - Escolas Inovadoras (EUA) / Canal Futura

<https://www.youtube.com/watch?v=hF8nDPxm3eE>

Design Thinking para Educadores. (Educadigital)

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/material/>

Design Thinking e a Jornada do Herói na Educação (Educadigital)

<https://vimeo.com/220352130>

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias (Elsevier, Eds.). p.249. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.