**PLANO DE AULA 07.02 –** **ONDE APLICAR O DESIGN THINKING?**

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

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

**TEMA**

Onde aplicar o Design Thinking?

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, a abordagem Design Thinking vem encontrando possiblidades crescentes de aplicações em campos os mais variados.

O objetivo maior de aprendizagem desta aula é tomaram conhecimento desta diversidade e perceberem que este não é apenas uma abordagem a mais, mas que vem se revelando como uma poderosa metodologia de resolução de problemas.

Assim, o desafio maior desta aula é indicar e demonstrar a amplitude, a criatividade e a aplicabilidade desta abordagem.

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

É aprender a identificar oportunidades para a utilização do Design Thinking na gestão de variados tipos de organizações, empresas, escolas, ONGs e projetos.

Associado ao objetivo de aprendizagem anterior (a amplitude deste método), indique sua criatividade, o fato de ser um método de resolução não convencional de problemas, seja na forma incremental seja de forma mais ousada, “disruptiva”.

A abordagem DT é excelente oportunidade para que os alunos venham a retomar suas situações-problema ao longo deste curso. Cabe estimular e desafiar os alunos a pensar soluções e a inovar de forma criativa em seus projetos.

O desafio para os alunos é começar a saber identificar e “mapear” oportunidades para a utilização do Design Thinking tanto na gestão das organizações quanto em seus próprios projetos.

Tenha como ponto de partida junto aos alunos as situações-problema definidas no começo do curso ou desta apostila. Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Segue uma descrição básica daqueles exemplos possíveis de desafios:

* Colegas querem montar serviços de turismo ecológico em Mato Grosso de Sul;
* Técnico de informática quer lançar microempresa de serviços digitais;
* Pequeno grupo de colegas quer montar loja virtual de roupas e estampas (camisetas);
* Pequena empresa de marketing social.

O professor tem liberdade, enfatizamos, para propor ou negociar outras sugestões com os alunos, mas o importante é ter desafios bem definidos ao longo do curso.

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Professor, para abrir o tema desta aula, você pode partir, por exemplo, da pesquisa mencionada na apostila 07, à pág. 23 e realizada pela FGV, centro de excelência de ensino na área de administração e negócios no Brasil:

“Pesquisa da FGV com gestores do método ao redor do mundo mostrou que cerca de 80% deles perceberam que as empresas geraram soluções mais criativas e mais ágeis quando passaram a usar Design Thinking. Essa constatação inclui as companhias brasileiras. Este conjunto de processos e metodologias torna a empresa mais colaborativa e, consequentemente, mais competitiva, uma vez que a cultura da colaboração é a chave que dá acesso ao século 21.”

Você pode desafiá-los a pensar o DT como estratégia universal de solução de problemas a partir dos pontos indicados na página 25:

“Esta abordagem é indicada para diversos contextos:

* Você quer abrir um novo mercado ou lançar um novo produto para seus clientes atuais;
* Você quer melhorar a experiência do usuário com os clientes que você tem em seu serviço;
* Você quer aumentar a receita para o serviço aos seus clientes;
* Você quer projetar e implementar novos processos internos de trabalho (neste caso, os seus "usuários" são seus funcionários ou colegas;
* Você quer inovar no modelo de negócios da empresa;
* Você precisa aumentar a conscientização das pessoas para doarem órgãos;
* Você sonha em duplicar a quantidade de pessoas que adotam crianças órfãs;
* Você quer projetar um futuro melhor com menos corrupção, violência e poluição;
* Você precisa proporcionar aos seus pais a viagem dos sonhos em comemoração às bodas de ouro;
* Você vislumbra como melhorar a mobilidade nos grandes centros urbanos.”

Como destaca a apostila, à pág 25:

Enfim, qualquer problema pode ser resolvido com o Design Thinking, pois em essência, o Design Thinking é um processo de múltiplos passos tão simples como o método científico. E torna-se mais poderoso do modo como é implementado.

Professor, faça um arrolamento e um apanhado geral das possibilidades várias de aplicações da DT. Solicite a contribuição dos alunos. Se possível, concentre-se em um ou dois casos mais expressivos e próximos à realidade dos seus alunos.

Realçamos algumas dicas gerais de metodologia de ensino da abordagem DT:

* Para iniciar a abordagem do DT, você perguntar a eles como resolvem seus problemas e desafios em seus negócios. Após este aquecimento, comece a introduzir a origem, a história e as principais ferramentas do DT.
* Importante é que os conceitos não sejam “despejados” sobre os alunos de forma meramente expositiva, mas a partir de suas preocupações e demandas reais.
* Examine com eles, ao menos, uma ou duas situações concretas em que o DT possa ser aplicada.
* Tenha presente que nas primeiras aulas, talvez eles não consigam captar de forma precisa e densa a abordagem DT. Há um passo a passo que necessita ser respeitado.

**RECURSOS**

Professor, importante providenciar 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

Para o dia da aula, caso falhe ou não tenha conexão à internet, peça aos alunos que tenham acesso por meio de celular que assistam os vídeos com os colegas.

**AVALIAÇÃO**

Professor, retome os objetivos de aprendizagem estabelecidos acima e verifique junto com os alunos se eles foram cobertos. A avaliação pode e deve reforçar os pontos ministrados e, apontar eventuais lacunas a resolver dentro ou fora da sala de aula.

Examine com os alunos se os exemplos práticos destacados acima foram relevantes para começar a entender e perceber a importância e aplicabilidade da abordagem DT.

++++

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 de DT expostos nesta aula.

Faça isso a partir de desafios bem 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 diálogos com os alunos e para que eles tragam e consigam notar exemplos próximos a eles de aplicação do DT.

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 1 - Design Thinking:

1.3 – Onde podemos utilizar o Design Thinking? ..........................................23

Se necessário, retome os pontos que abrem esta apostila, a saber:

Capítulo 1 - Design Thinking: Conceito e origem ................................................7

1.1 – Conceito de Design Thinking .....................................................................9

1.2 – A origem do Design Thinking....................................................................15

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

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 mais conceitual que vem, normalmente, acompanhada de uma série de referências práticas e técnicas.

**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.