**PLANO DE AULA 07.01 – O QUE É DESIGN THINKING**

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

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

**TEMA**

O que é Design Thinking e sua relevância para a gestão de organizações, negócios e projetos.

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, a abordagem Design Thinking vem se revelando uma das mais inovadoras para a gestão de organizações de qualquer porte ou área de atuação. Essa abordagem contribui intensamente em todo o processo de aprendizado deste curso.

Essa apostila e as dez aulas correspondentes poderão constituir uma chave relevante para os alunos e para todos em redor em termos de métodos para inovar e descobrir novos rumos de gestão.

Ao final desta aula, o aluno precisará ter conquistado ou estar apto a conquistar, com facilidade, os seguintes objetivos:

* Ter uma compreensão inicial do que é o método do Design Thinking
* Despertar para a relevância desta abordagem para pequenas empresas e negócios.
* Estabelecer conexões iniciais entre esta abordagem e seus projetos próprios.

Os alunos precisam captar o principal desta metodologia:

* Pensar no projeto com inovação e disrupção.
* Ver os problemas e necessidades que os usuários possuem.
* Construir soluções, com base nas imersões feitas nos problemas.
* Em seguida, criar um protótipo e colocá-lo para funcionar, aprendendo e melhorando o produto.

Professor, tenha em conta que, conforme indicado à pág. 6 da apostila 07, o curso tem como objetivos gerais de aprendizagem:

* Entender o conceito e a origem do Design Thinking;
* Identificar oportunidades para a utilização do Design Thinking na gestão das organizações;
* Conhecer casos reais da aplicação do Design Thinking que impulsionam empresas;
* Explorar as etapas do Design Thinking;
* Implementar o Design Thinking na prática;
* Conhecer a importância do protótipo (e da prototipação, que se trata da arte e da técnica de bem construí-los).

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

O objetivo maior desta aula é entender a origem e o conceito de Design Thinking (DT): um método de resolução criativa, para descobrir soluções rápidas e viáveis para problemas difíceis em organizações diversas como empresas, ONGs, escolas etc. Começar também a entender onde e como aplicá-lo.

Esta aula é excelente opção para que os alunos retomem seus projetos, suas situações-problema. Estimule e os desafie a pensar como dar soluções e inovar de forma mais criativa pode contribuir para seus projetos. Nesta aula também pode-se começar a desafiá-los para identificar onde e como podem utilizar o Design Thinking (ponto este que será o objetivo maior de aprendizagem da aula seguinte, 07.02)

Professor, tenha como ponto de partida junto aos alunos a situação-problema definida no começo do curso ou desta apostila. Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Relembrando, estas são algumas situações-problemas ou desafios sugeridos.

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

Segue uma descrição básica destes 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.

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Apresente aos alunos as etapas básicas do DT. Nesta e nas próximas aulas, você, professor, poderá desenvolvê-las junto com eles a partir de algum desafio escolhido em comum.

Este é um artigo curto de apresentação do DT. Você poderá até ler o texto em voz alta e ir comentando seus pontos com os alunos em classe:

Os três Pilares do Design Thinking

<https://uxdesign.blog.br/os-tr%C3%AAs-pilares-do-design-thinking-90226449a0a4>



* Professor, para iniciar a abordagem do DT, você perguntar a eles como resolvem ou imaginam resolver seus problemas e desafios em seus projetos e futuros 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.
* Nesta primeira aula, as 5 etapas do quadro acima (descoberta, interpretação, ideação, experimentação, evolução) podem ser brevemente abordadas sinalizando seu desdobramento nas aulas seguintes.
* Tenha presente que em uma primeira aula, talvez eles não consigam captar de forma precisa e densa a abordagem DT.

**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 uma conexão 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.

Se razoável, peça aos alunos que tenham acesso por meio de celular para 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.

Uma técnica possível é que, em dupla ou pequenos grupos, os alunos resumam os conceitos examinados e os aprendizados 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 indicadas 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 1 - Design Thinking: Conceito e origem ............................................7

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

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

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

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 teórica e também técnica.

Os três Pilares do Design Thinking

<https://uxdesign.blog.br/os-tr%C3%AAs-pilares-do-design-thinking-90226449a0a4>

**Design Thinking em gestão**:

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

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

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

TED Talk: Tim Brown conclama os designers a pensar grande https://www.youtube.com/watch?v=UAinLaT42xY&t=18s

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

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>