**PLANO DE AULA 10.04 -** **DESIGN THINKING PARA STARTUPS**

**Apostila 10 –** **Empreendedorismo e Inovação na Era Digital**

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

**TEMA**

Design thinking para startups

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, os objetivos de aprendizagem desta aula são:

Ao final desta aula, o aluno precisará ter conquistado os seguintes objetivos:

* Exercitar a abordagem Design Thinking para startups.
* Retomar, em novo patamar, os conceitos e exercícios práticos da apostila 07 – Design Thinking.
* Demonstrar domínio básico da concepção e das ferramentas do Design Thinking

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

DESAFIO: Exercitar a abordagem Design Thinking com foco em projetos de negócios, se possível de startups (projetos próprios ou de terceiros).

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Professor, para tais questões, você pode propor que os alunos se organizem em duplas ou pequenas equipes e, nos últimos 15 minutos de aula, apresentem seus resultados para a classe.

Uma dinâmica possível é que, em dupla ou pequenos grupos, os alunos resumam os conceitos examinados nesta aula.

Professor, para tais questões, você pode propor que os alunos se organizem em duplas ou pequenas equipes e, nos últimos 15 minutos de aula, apresentem seus resultados para a classe.

Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Você pode estimular os alunos a perceber, a cada passo das narrativas, e melhor entender as demandas, a metodologia e as soluções propostas dos casos expostos.

**RECURSOS**

Professor, o tema desta aula pode ser examinado mediante 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.

Repasse, também, com antecedência os links 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, muito importante que os alunos detenham algum grau de domínio da abordagem Design Thinking. Ainda que isso não ocorra em uma ou duas aulas, o importante é ter essa abordagem em perspectiva para que eles a conheçam de forma melhor e mais completa.

A avaliação pode e deve reforçar os pontos ministrados e, apontar eventuais lacunas a resolver dentro ou fora da sala de aula.

++++

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

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

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, por exemplo) junto aos alunos e equipes para saber se conseguiram dominar os conceitos e as ferramentas básicas expostas nesta aula.

Procure fazer isto a partir dos DESAFIOS DEFINIDOS ou situações-problema a enfrentar.

Tenha presente que o elemento principal e direcionador das atividades avaliativas do C.H.A 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 que podem ser utilizados:

(1) SOCIALIZAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DOS RESULTADOS: Peça aos alunos e equipes que exponham o que aprenderam e os frutos dos seus trabalhos para os demais.

(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: Como professor, você pode pontuar e destacar conquistas dos alunos e seus progressos. Ressalte a eles também os percursos e trilhas percorridos.

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 às dinâmicas de grupo e ao método dialógico de perguntas e resposta e novas perguntas e respostas sucessivas. Note que esta dinâmica pode ocorrer tanto entre professor e alunos quanto diretamente entre alunos e equipes.

Tempo total de aula: 45 minutos;

Abertura e aquecimento: 5 minutos;

Desenvolvimento e dinâmicas: 30 minutos;

Avaliação e fechamento: 10 minutos

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS SOBRE DESIGN THINKING PARA STARTUPS**

Referências na apostila 10 – Empreendedorismo e Inovação na Era Digital

Capítulo 2.1 – Design Thinking .................................................................págs. 29 a 48

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

Professor retome e indique aos alunos, à sua escolha, algumas das referências bibliográficas indicadas na primeira aula sobre Design Thinking contidas na apostila 07.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS PARA DESIGN THINKING NO PLANO DE AULA 07.01:**

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>

VIANNA, Maurício; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isabel K.; LUCENA, Brenda; RUSSO, Beatriz; Design thinking inovação em negócios. – MJV Press. 1. ed. Rio de Janeiro: Abril 2012.

**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>