



Curso: 02.14.05 – DT

Design Thinking

(Uma Forma Criativa de Solução de Problemas/Criação de Novos Produto/Serviços)

Máximo de Participantes: 09/12

Horas de Formação: 18/21

Data:

Horário:

Formador: João Carlos Martins Leitão Marques

CURRÍCULO SUCINTO DO FORMADOR:

Formação académica:

- Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação pelo Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE).
- Pós-graduação em Sistemas de Informação pelo Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE).
- Pós-graduação em Estudos da Paz e da Guerra nas Novas Relações Internacionais pela Universidade Autónoma de Lisboa (UAL).
- Licenciatura em Informática de Gestão pela Universidade Moderna de Lisboa (UML).

Certificações:

- Project Management Professional (PMP) (PMP n.º 2004420) pelo Project Management Institute (PMI) em 11JAN17 e válido até 11JAN29 (membro n.º 4424218).
- Scrum Master Certified (SMC) (Certificate ID 1022964) pelo SCRUMstudy em 08ABR24 e válido até 08ABR27.
- Scrum Fundamentals Certified (SFC) (Certificate ID 1025440) pelo SCRUMstudy em 09ABR24 e válido *ad eternum*.

Experiência profissional:

- Coordenador do Gabinete de Gestão de Projectos (*Project Management Office* (PMO)) da Empresa de Gestão Partilhada de Recursos na Administração Pública, EPE (GeRAP). Esta actividade, de coordenação dos Directores de Programas/Gestores de Projectos, visa a normalização de procedimentos e a disponibilização da informação de acompanhamento e controlo dos programas/projectos para o Conselho de Administração. Foi o responsável pela criação do referido gabinete e do respectivo desenho e implementação do processo de Acompanhamento e Controlo de projectos na empresa.
- Militar da Força Aérea Portuguesa com o posto de Major, tendo sido na sua carreira responsável na área da manutenção de material electrotécnico de aeronaves, formador na área da electrotecnia e gestor da formação responsável pelo programa de Formação de Apoio à Gestão e Modernização Administrativa da FAP.
- Formador/Consultor Sénior (CAP n.º EDF 5349/98 DCR, E-FOR 188/2020) nas áreas de conhecimento Gestão de Projectos (PMBOK), Gestão Ágil de Projectos (Scrum), Gestão por Objectivos, Gestão da Mudança (numa perspectiva estruturada), Empreendedorismo, Inovação e Criatividade no Desenvolvimento de Produtos/Serviços, CANVAS (Modelos de Negócio / Gestão de Projectos), Análise de Negócios (Business Analysis (BA)), Gestão de Processos de Negócio (Business Process Management (BPM)), Modelo e Notação de Processos de Negócio (BPMN), Elaboração de Planos de Negócio e Elaboração de Planos de Continuidade de Negócios (PCN/BCM).
- Como docente Universitário (Professor Assistente Convocado), exerceu docência durante nove anos lectivos nas áreas científicas da Informática e Gestão, na Universidade Moderna de Lisboa.

APRESENTAÇÃO:

Nesta formação em “Design Thinking”, os participantes aprenderão a aplicar a metodologia Design Thinking para resolver problemas de forma criativa e centrada no utilizador.

OBJECTIVOS:

No final deste curso os participantes saberão:

- Compreender os fundamentos do Design Thinking.
- Dominar as ferramentas e metodologias que suportam o Design Thinking.
- Desenvolver a capacidade de diagnóstico e definição de problemas.
- Criar e prototipar soluções inovadoras.
- Desenvolver um Projecto (prático) com base na metodologia Design Thinking.
- Reflectir sobre a aplicação do Design Thinking no contexto profissional e organizacional.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Introdução/Conceitos Gerais.
- Modelos e Fundamentos do Design Thinking.
- Ferramentas de Suporte à Metodologia Design Thinking.
- O Uso dos Modelos Visuais.
- Descobrir (Empatia/Diagnóstico).
- Definir (Definição do Problema).
- Desenvolver (Ideação).
- Entregar (Especificação) & Testar.
- Trabalho Final.
- Revisão/Reflexão.

DOCUMENTAÇÃO DE APOIO:

- Manual de enquadramento do formando.
- Colectânea de slides do formador.
- Documentos de trabalho.
- Enunciados com exercícios.

DESTINATÁRIOS:

- Empresários.
- Dirigentes.
- Quadros Superiores.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (em detalhe):

Introdução/Conceitos Gerais:

- Uma Abordagem Centrada no Ser Humano.
- O Que É o “Design Thinking”.
- História e Evolução do Design Thinking.
- Casos de Sucesso e Aplicações em Diferentes Áreas de Negócio.
- O Design Thinking Entre Outras Metodologias Ágeis.
- Solução de um Problema/Desafio.
- Processo de Desenvolvimento de um Produto/Serviço. *(aplica-se na formação de 21h)*
- Modelo Geral do Ciclo de Desenvolvimento de um Produto/Serviço. *(aplica-se na formação de 21h)*
- Produtos/Serviços Melhorados versus Produtos/Serviços Inovadores. *(aplica-se na formação de 21h)*
- Concepção de um Produto/Serviço. *(aplica-se na formação de 21h)*

Modelos e Fundamentos do Design Thinking:

- Modelo Stanford Design School.
- Modelo Stanford Design School - Processos de Aprendizagem.
- Modelo Duplo Diamante:
 - Etapas.
 - Processo Resumo.
- Modelo Duplo Diamante vs Stanford Design School.
- Os Pilares do Design Thinking.
- O Papel das Equipas Multidisciplinares.
- Design Thinking - Benefícios.
- Design Thinking - Estudos de Caso.
- Aplicar o Modelo de Design Thinking - Exemplo.
- Aplicar o Modelo de Design Thinking - Desafio 01

Ferramentas de Suporte à Metodologia Design Thinking:

- Sessões de Geração de Ideias (Aplicadas a Todas as Fases do Design Thinking).
- Ferramentas de Suporte à Metodologia Design Thinking.
- Modelo Duplo Diamante - Exemplo de Potenciais Ferramentas de Suporte.
- Mapas Mentais & Mapas Visuais - Qual a Diferença?

O Uso dos Modelos Visuais:

- Compreensão do Cérebro - Modelos Mentais. *(aplica-se na formação de 21h)*
- Modelos Mentais (Exemplo). *(aplica-se na formação de 21h)*
- O Nosso Cérebro nos Modelos Visuais. *(aplica-se na formação de 21h)*
- Concepção de Modelos Visuais.
- O Cérebro, o Modelo de Negócio e o Quadro Canvas.
- Modelo de Negócios Canvas - Princípios.
- O Que é o Quadro do Modelo de Negócio Canvas?
- Para Que se Usa o Quadro.
- Construção do Modelo.
- As Quatro Etapas de Construção.
- Modelo de Negócios Canvas - Questões Fundamentais.
- Modelos Visuais.

Descobrir (Empatia/Diagnóstico):

- Descobrir (Empatia/Diagnóstico).
- Compreensão do Problema e Definição da Estratégia para a Solução.
- Imersão Preliminar & Imersão Profunda:
 - Pesquisas.
 - Entrevistas.
 - Observação Participante.
 - Visita Guiada.
 - Mapa de Empatia.
- Cartões Insight.
- Jornada do Cliente/Utilizador.

Definir (Definição do Problema):

- Definir (Definição do Problema).
- Dos Cartões Insight ao Diagrama de Afinidades.
- Diagrama de Afinidades
 - O Que É?
 - Construção.
 - Exemplo.
- Mapa de Convergência (Diagrama de Venn).
- Mapa de Convergência (Diagrama de Venn) - Exemplo.
- Mapa Grupo de Utilizadores.
- Mapa Grupo de Utilizadores - Exemplo.
- Blueprint de Serviço.
- Mapa de Stakeholders.
- Mapa de Stakeholders - Exemplo.

- Point of View Statement.
- Mapa da Empatia.
- Mapa da Empatia - Exemplo.
- Mapa da Empatia - Simulação.

Desenvolver (Ideação):

- Desenvolver (Ideação).
- Pensamento Criativo.
- Geração de Ideias.
- Objectos para o Mapeamento do Conhecimento e Geração de Ideias.
- Geração de Ideias - Checklist Base.
- Avaliação e Selecção de Ideias.
- Avaliação e Selecção de Ideias - Exemplo.
- Storyboard.
- Wireframing.

Entregar (Especificação) & Testar:

- Entregar (Especificação) & Testar.
- Criação de Protótipos - Objectivos.
- O Uso de Protótipos.
- Protótipos:
 - Apresentação do Esboço & Realização.
 - Tipos.
 - Processo.
 - Fundamental no Design Thinking?
- Testes - Enquadramento.
- Testes:
 - Preparação.
 - Tipos.
 - Documentação.
 - Principais Insights.
- Fim dos Testes - Checklist Base.
- Simulação.
- Mapa da Experiência.
- Mapa da Experiência - Exemplo.
- Entregar (Especificação) - Checklist Base.

Trabalho Final (Elaboração de um Caso Tipo).

Revisão/Reflexão.