

Três Diferentes Abordagens de Design Thinking que você deveria conhecer

por Andrea Beckert Trindade | abr 5, 2021 | Agile, Inovação, Transformação Digital

Vamos começar pelo começo: Design Thinking não significa projetar ou reprojeter o seu pensamento. Design Thinking diz respeito a desenvolver o pensamento (ou abordagem) de designer para resolução de problemas complexos e complicados associados a produtos e processos do ponto de vista do usuário ou da experiência do cliente. Isso significa um pensamento orientado à experimentação, teste e melhoria contínua.

Com tantos workshops, treinamentos, conteúdos e diferentes aplicações e propósitos, pode ser difícil saber como o Design Thinking de fato o ajudará a alcançar resultados reais. Existem diferentes desafios e tipos de problemas assim como diferentes abordagens e metodologias.

Em suma, seja sua equipe é possível criar valor para o desenvolvimento **da cons** do pensamento abduativo, abordagem iterativa adapt

[Controle sua privacidade](#) [AdOpt](#)

Nosso site usa cookies para melhorar a navegação.

[Política de Privacidade](#) - [Termos de uso](#) - [Excluir](#)

MINHAS OPÇÕES

ACEITAR



Empatia e Foco no Usuário

O Design Thinking é uma disciplina do chamado **Human Centered**



Design, ou seja, o design centrado no ser humano, no qual a preocupação primordial é entendimento e atendimento das necessidades declaradas e não conhecidas dos usuários.



Nesse sentido, o Design Thinking tem muito a oferecer quando falamos de Empatia e Definição, onde exploramos como se pode capturar a voz do cliente, realizar pesquisas e entrevistas, mapear a sua jornada e os pontos de dor além de categorizar as informações como fatores críticos e relevantes ou menos prioritários.

O resultado de um projeto de Design Thinking é, antes de mais nada, a solução para as dores de um grupo específico de pessoas e não uma melhoria de um produto ou processo existente. Dessa forma, o Design Thinking ajuda a desconstruir a visão da solução existente e coloca todo o foco na dor e no valor percebido pelos usuários representados pela persona.

Pensamento Abduativo

O Design Thinking é conhecido por trabalhar o pensamento convergente-divergente e o raciocínio abduativo, de tal forma que esse conhecimento pode gerar valor não só em iniciativas dessa natureza, mas também entre temas complexos onde a dedução ou a indução não cabem também.

A dedução está relacionada ao pensamento analítico, também conhecido como pensamento convergente. Esse é o pensamento que busca analisar várias informações em busca de convergir em direção a um único resultado, do geral para o específico.

O raciocínio indutivo é o processo inverso do dedutivo, parte do específico para o geral, embora também não produza novos conhecimentos, a indução procura induzir o conhecimento já existente à uma validação através de uma experimentação, está relacionado ao método empírico, que busca descobrir a verdade através dos 5 sentidos, que tem como resultado uma hipótese.

Já o raciocínio abduativo atua através do raciocínio abduativo é amplamente utilizado na indução e busca a melhor hipótese através da dedução. O interessante é que a indução produz a criatividade e a inovação, por ser a única lógica que introduz uma nova ideia.

[Controle sua privacidade](#)

[AdOpt](#)

Nosso site usa cookies para melhorar a navegação.

[Política de Privacidade](#) - [Termos de uso](#) - [Excluir](#)

MINHAS OPÇÕES

ACEITAR



Para simplificar, uso o exemplo dos feijões dado por Charles Sanders Peirce, que ajuda a compreender melhor essa questão:



1 – Todos os feijões daquela saca são brancos. Esses feijões são daquela saca. Logo, esses feijões são brancos (dedução).

2 – Esses feijões são daquela saca. Esses feijões são brancos. Logo, todos os feijões daquela saca são brancos (indução).

3 – Todos os feijões daquela saca são brancos. Esses feijões são brancos. Logo, esses feijões são daquela saca (abdução).

Gosto de pensar sempre no exemplo do jogo de Poker Texas Hold'em: por mais que saibamos nossa mão, as cartas da mesa já viradas, não temos acesso às cartas dos oponentes ou as cartas da mesa não viradas. Trata-se de tomar a melhor decisão com base no comportamento passado, seu conhecimento atual, os dados atuais disponíveis e certo grau de incerteza sobre o comportamento do usuário. A abdução introduz o conceito de “melhor solução ou opção possível com base em dados parciais ou incompletos” – o que em cenários complexos de qualquer natureza pode auxiliar organizações na melhor tomada de decisão.

Experimentação Problemas Complexos

Em cenários complexos, a aprendizagem com base na experimentação e a correção com base em erros não é desejável, mas inevitável. No domínio onde não há melhores ou boas práticas, a prototipação a iteração e a validação sistemática pelos usuários, pensamentos intrínsecos ao Design Thinking, são habilidades importantíssimas às equipes de trabalho e à liderança.

Assim, considerando-se a Empatia, o pensamento Abdução e a Experimentação, o Design Thinking traz conhecimentos que servem não só para projetos dessa natureza, mas também para projetos mais comuns para organizações e conhecimento.

Gilberto Strafacci Neto

Country Manager da Practiaglobal, Senior Partner do Setec Center for Master Business Essentials CORE Program pela Harvard Business School, MBA em Liderança e Inovação, Engenheiro Mecânico pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, Master Black Belt,

[Controle sua privacidade](#)

[AdOpt](#)

Nosso site usa cookies para melhorar a navegação.

[Política de Privacidade](#) - [Termos de uso](#) - [Excluir](#)

MINHAS OPÇÕES

ACEITAR



Agile Coach, Design Thinker, Manager 3.0, Certified Six Sigma Master Black Belt pela American Society for Quality (ASQ) e Certified Scrum Master pela Scrum Alliance e Facilitador Certificado LEGO® SERIOUS PLAY® (Ver [PERFIL](#)).



f in
Practia.global, Todos os di

[Controle sua privacidade](#) [AdOpt](#)

Nosso site usa cookies para melhorar a navegação.

[Política de Privacidade](#) - [Termos de uso](#) - [Excluir](#)

[MINHAS OPÇÕES](#) [ACEITAR](#)

