

## Você sabe a diferença entre Design Thinking e Canvas?

Seguem aqui algumas dicas para facilitar uma resposta “inteligente”

Werner K.P.

Provavelmente, você já ouviu falar de “Design Thinking” e/ou de “Canvas”.

Poucas palavras estão mais na moda do mundo de negócios do que estes termos.

Se você entrar no GOOGLE com a palavra de busca “Design Thinking”, você vai encontrar 93.600.000 respostas; este número pula para 293.000.000 na hora em que você entra com a palavra “Canvas”!



Diante disso, surge a pergunta: o que fazer para entender bem o sentido de cada um, compreender a diferença entre eles e identificar pontos de conexão na busca de uma aplicação conjugada?

Seguem aqui algumas dicas para facilitar uma resposta “inteligente”.

### Qual é a diferença entre DESIGN THINKING e CANVAS?

O **DESIGN THINKING** (“pensar graficamente”) é uma abordagem que facilita **otimizar** a geração de ideias novas, até loucas.

O objetivo é pensar, desenhar e atuar “fora da nossa caixa” para gerar ideias (criatividade) e implantar ideias (inovação), a partir das necessidades dos stakeholders (colaborador – cliente - fornecedor/parceiro – comunidade – investidor).

O **CANVAS** é uma metodologia que facilita **visualizar** as possíveis soluções.

O objetivo é organizar - numa linguagem comum , em uma única folha, ideias sobre como buscar resultados de impacto, através do preenchimento de um mapa com elementos, utilizando post-its.

### Quais são as vantagens do DESIGN THINKING e do CANVAS?

O **DESIGN THINKING** traz vantagens como :

- quebrar mesmice, “pensando fora do quadrado”;
- utilizar a criatividade na busca de diversos ângulos para a solução;

- elevar o nível da inovação;
- fomentar o processo: ideias loucas - discussão crítica - conclusão assertiva.

O **CANVAS** traz vantagens como:

- uma visão completa numa “piscada de olho” de uma gestão “certa”;
- a identificação e organização lógica das ligações do processo da gestão;
- facilitar a aplicação estruturada e efetiva de idéias;
- a flexibilidade até chegar num consenso;
- a unificação de entendimento e linguagem comum para todos.

### **Quais são ganhos comuns de DESIGN THINKING e CANVAS?**

- Envolvimento de todos através de um puzzle interativo e efetivo.
- Valorização das pessoas num ambiente colaborativo, que favorece explorar o seu potencial produtivo.
- Criação de um clima descontraído e inspirador, que favorece perguntas para remover restrições que impeçam o avanço e insights para o nunca experimentado.
- Alimentação com maneiras diferentes de pensar e agir, aproveitando pessoas de formação, experiência e comportamento diferentes.
- Cocriação dentro da sua realidade dos participantes.
- Caminho natural para a inovação como fonte da melhoria contínua de práticas, processos e/ou produtos.
- Atração e retenção dos stakeholders, através da diferenciação gerencial sustentável.
- Utilização indicada em qualquer empreendimento, de qualquer segmento e de qualquer porte.

Em suma, o DESIGN THINKING otimiza o input, o CANVAS visualiza o output para uma gestão inovadora.

### **Para quem servem o DESIGN THINKING e o CANVAS?**

A utilização do DESIGN THINKING e do CANVAS se destina a profissionais de qualquer tamanho ou segmento de empresas que querem aumentar o crescimento e a rentabilidade da empresa, de forma reconhecida e remunerada.

## **Quando e onde aplicar o DESIGN THINKING e o CANVAS?**

O DESIGN THINKING e o CANVAS são adequados quando você quer mapear sua gestão, compreender rapidamente conceitos e técnicas bem sucedidos da gestão moderna, lidar com uma abordagem simples e direta para utilização imediata, bem como atender ao desejo dos gestores jovens que requerem templates.

## **Como aplicar o DESIGN THINKING e o CANVAS?**

Juntar cabeças dispostas a pensar colaborativamente, em busca de novas ideias e soluções para os seus problemas, juntar peças e trabalhar até as peças se encaixarem.

## **O que quer dizer a convergência DESIGN THINKING-CANVAS?**

DESIGN THINKING apenas está sujeito a ser mais “storming” do que “game”.

CANVAS apenas está sujeito a ser mais “game” do que “storming”.

Sugiro partir para um gamestorming, seguindo a ideia do LEGO – um jogo que começa com peças soltas e termina quando as peças se encaixam – materializando resultados imaginados – de impacto – assumidos por todos.

O **DESIGN THINKING-CANVAS** leva a uma espiral vigorosa de criatividade, inovação e mudança; é assim que se minimiza, de forma contínua, a distância entre onde você e/ou a sua organização estão e onde você e/ou sua organização querem chegar.

Agora que você já sabe que **DESIGN THINKING** e **CANVAS** são diferentes, mas complementares - experimente – sem moderação!

**FONTE:** <http://www.administradores.com.br/artigos/negocios/voce-sabe-a-diferenca-entre-design-thinking-e-canvas/82477/>