

Respirando ideias com Design Thinking

Saiba como usar o design thinking para ter mais ideias e insights

Gustavo Canova

A melhor forma de entender o que é a inspiração é nos apropriarmos um pouco do conceito da fisiologia que define como o “movimento de dilatação da cavidade torácica que tem como consequência a entrada de ar para os pulmões”, esta é uma das definições da palavra, contudo no campo das artes e da criatividade podemos adotar a seguinte definição: “dilatação dos sentidos para respirar ideias”. Então, para criarmos com design thinking vamos começar respirando ideias.

Como vimos no post anterior o design thinking é um processo exploratório que inicia com um momento de inspiração, ou como muitas vezes é chamado de “imersão”, a fim de buscar insights para desenvolvimento de soluções inovadoras.

O objetivo deste texto é aprendermos um pouco mais sobre como melhorar nossas habilidades de respirar ideias, ou seja, de obter inspiração para produzir e criar.

O design thinking divide-se em 3 espaços de abordagem criativa os quais não devem ser concebidos como fluxos lineares e processuais, mas como campos que se sobrepõem no desenvolvimento do projeto. Isso quer dizer que na prática as coisas se misturam um pouco e devem ser assim para obter o melhor da interação criativa.

“O insight é basicamente a matéria prima do design thinking”

Em todos os campos de construção de um projeto baseado em design thinking haverá sempre a busca por insights. Esta palavra de origem inglesa está relacionada ao momento de elucidação de um problema, quando subitamente alguma coisa começa a fazer sentido de forma diferente. Este fenômeno ocorre quando o raciocínio para solução de um problema se dá de maneira inconsciente e posteriormente emerge para o estado consciente. Algumas pesquisas recentes sugerem que momentos de relaxamento e descontração favorecem o insight, pois o cérebro humano passa a operar de forma diferente, por isso que muitas pessoas têm ideias geniais durante um banho quente. Uma dica a toda pessoa que quer tornar-se mais criativa é combinar a busca por conhecimento com atividades de lazer e descontração.

Nas primeiras atividades do fluxo do design thinking temos os campos **Entender**, **Observar** e **Definir**. Estas três etapas estão no terreno da “inspiração”, contudo mesmo que a inspiração ocorra com mais intensidade no início do projeto um bom fluxo de design thinking receberá inspiração em todo o seu desenvolvimento.

Esta fase inicial é um terreno de descobertas, é preciso investigar qualitativamente o contexto em que ocorre o problema para captar informações que auxiliarão na construção do projeto. É preciso ir à campo observar as pessoas que se relacionam diretamente com o problema. Um dos segredos de

captar insights valiosos nesta etapa é comportar-se como um antropólogo, ou seja é preciso suspender muitas preconcepções existentes a fim de permitir-se ver os eventos com os olhos de quem nunca viu.

Talvez você esteja se perguntando o porquê desta predileção pelos dados qualitativos, mas no design thinking entende-se que para um problema torna-se relevante em uma pesquisa quantitativa de tal forma a despertar a atenção dos pesquisadores, este problema já está sendo resolvido de alguma forma no mercado. Por isso a vantagem da pesquisa qualitativa é que permite ver aquilo que ninguém viu e resolver de forma ousada e disruptiva.

“A pesquisa quantitativa leva a percepções já estabelecidas e comuns no comportamento, portanto investigue os extremos, os “pontos fora da curva”, conheça pessoas interessantes e que revelem um ponto de vista único”

O sucesso desta fase inicial é conseguir captar as necessidades dos indivíduos antes mesmo de eles darem-se conta que possuem esta necessidade, para isso é preciso estar em contato direto com as pessoas e desenvolver a empatia como forma de compreensão dos problemas pelos sentidos dos outros.

Ao iniciar o processo de design thinking é preciso preparar a equipe para a investigação em campo. É importante que todos os integrantes do projeto possam participar desta fase, mas para isso é preciso que tenham um entendimento comum do problema e do contexto a ser investigado. Portanto construa um argumento que possa ser compartilhado entre todos os membros da equipe e sintetize claramente o problema a ser investigado. Faça isso em grupo, envolva toda a equipe, colete pensamentos, pense no público que está diretamente envolvido com o problema e compartilhe informações.

Em seguida vá onde o problema acontece. Inicie o processo de investigação com toda a sua equipe, estabeleça um roteiro de perguntas, mergulhe no contexto do usuário, converse com as pessoas envolvidas, observe como as pessoas interagem, visite contextos parecidos com ambiente de investigação, conheça os extremos de cada público, estabeleça uma relação de confiança e empatia com as pessoas, conecte-se emocionalmente com o seu público.

É importante anotar tudo que achar interessante e também as percepções sobre si mesmo no contexto investigado. Anote inclusive os insights que surgem neste momento de imersão, sempre que possível faça registros visuais, como desenhos e fotografias, pois facilitam a construção de ideias.

Consegue implantar isto na sua empresa? Comece aos poucos e construa um clima de colaboração que facilite a troca de ideias e a diversidade de opiniões e maneiras de pensar. Implantar projetos baseados em design thinking requer uma cultura organizacional voltada para a colaboração.

<http://www.administradores.com.br/artigos/empreendedorismo/respirando-ideias-com-design-thinking/93184/>