

DESIGN THINKING COMO FERRAMENTA NO PLANEJAMENTO DE EVENTOS ACADÊMICOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

DESIGN THINKING AS A TOOL IN THE PLANNING OF ACADEMIC EVENTS: EXPERIENCE REPORT

Dra. Cristiane Regina Ruiz
Centro Universitário São Camilo (CUSC)

RESUMO

O Design Thinking (DT) é uma ferramenta aliada à educação visto que propõe a solução de problemas a partir da prática da empatia, a qual coloca as pessoas envolvidas no centro do processo e dentro do contexto em que ocorre a situação desafiadora. O presente artigo relata a experiência do Centro Universitário São Camilo – SP durante a discussão sobre a mudança de modelo presencial de Aula Inaugural de Educação à Distância (EaD) dos cursos da saúde, o que demandava um grande trabalho de toda a equipe de docentes, coordenação, colaboradores do Núcleo de EaD, Tecnologia da Informação (TI) e marketing, porém com baixa adesão dos alunos. O novo enfoque para a mudança de paradigma foi definido a partir do uso do DT como ferramenta colaborativa, criativa e ágil para o planejamento da atividade para 2020/1. A partir da discussão do assunto, realizamos uma atividade pautada em DT para alcançar o objetivo desejado seguindo as fases de: brainstorming, ideação e prototipagem. O uso do DT na criação do novo modelo de aula inaugural contribuiu para a otimização do tempo de reunião, permitiu o envolvimento da equipe multiprofissional na geração e aprimoramento de ideias, demonstrou ser uma nova forma de comunicação entre os departamentos na criação colaborativa do evento e criou de modo visual e sucinto a documentação do processo facilitando a comunicação da ideia às instâncias superiores para aprovação.

Descritores: Design Thinking. Educação Corporativa. Gestão de Cursos.

ABSTRACT

Design Thinking is a tool allied to education since it proposes the solution of problems from the practice of empathy, which puts the people involved in the center of the process and within the context in which the challenging situation occurs. This paper reports the experience of the São Camilo University Center - SP during the discussion about the change of the face-to-face model of the Inaugural Class of EaD of health courses, which required a great work of the entire team of professors, coordination, employees of the EaD Center, IT and marketing, however with low adherence of students. The new focus for paradigm change was defined from the use of Design Thinking as a collaborative, creative and agile tool for activity planning for 2020/2021. From the discussion, we carried out an activity based on DT to achieve the desired goal following the phases of brainstorming, ideation and prototyping. The DT use in the creation of the new inaugural class model contributed to the optimization of the meeting time, allowed the involvement of the multidisciplinary team in the generation and improvement of ideas, proved to be a new form of communication between departments in the collaborative creation of the event and created, in a visual and succinct way, the process documentation, facilitating the communication of the idea to the higher instances for approval.

Keywords: Design thinking. Corporate education. Course management.

1 INTRODUÇÃO

O Design Thinking (DT) é uma abordagem centrada no ser humano onde a inovação é contemplada por meio da compreensão daquilo que as pessoas almejam e precisam. Esta ferramenta é orientada a ação pois agir é essencial para que algo aconteça. Além disso, a abordagem possibilita colaboração para que equipes desenvolvam ideias em um processo colaborativo para gerar soluções inovadoras (CAVALCANTI; FILATRO, 2016; LIEDTKA; OGILVIE, 2015).

O design como prática, se move continuamente para trás e para frente entre níveis de abstração, entre a visão mais ampla e o concreto e busca conforto no tangível (LIEDTKA; OGILVIE, 2015). No momento em que a Instituição de Ensino Superior (IES) trabalha no planejamento acadêmico e no planejamento de eventos, há necessidade de integrar colaboradores de diversas áreas e de diversas formações, engajados em um mesmo objetivo. Esse encontro necessita de um espaço criativo para que ideias sejam apresentadas e avaliadas para que a decisão de qual caminho seguir seja tomada.

Frente aos fatos apresentados, o DT pode ser considerada uma ferramenta aliada à educação visto que propõe a solução de problemas a partir da prática da empatia, a qual coloca as pessoas envolvidas no centro do processo e dentro do contexto em que ocorre a situação desafiadora. É uma abordagem que permite lidar com a incerteza e conviver com os erros (CAVALCANTI; FILATRO, 2016).

O processo de DT tem início quando identificamos um problema entendendo as expectativas, os desejos e as necessidades dos envolvidos. Nesta fase estamos tentando definir um ponto de vista a partir das experiências prévias, da fala dos envolvidos e de pesquisas anteriores. Em seguida inicia-se a fase de criar, idear e definir propostas a partir da capacidade de síntese e interpretação das informações coletadas. Com esses dados o problema central do projeto é definido e o próximo passo consiste na seleção das melhores soluções trazidas pela equipe.

Na fase de entrega, as soluções propostas são executadas e tem seu impacto monitorado com a proposta de avaliação do realizado com a premissa de retornar à bancada para discutir a necessidade de novos ajustes.

2 RELATO DA EXPERIÊNCIA

Relata-se aqui a experiência do Centro Universitário São Camilo – SP durante a discussão sobre a mudança de modelo de Aula Inaugural de Educação à Distância (EaD) para as disciplinas dos cursos presenciais da área da saúde, que sempre foi realizada em modo presencial, o que demandava um grande trabalho de toda a equipe de docentes, coordenação, colaboradores do Núcleo de EaD, Tecnologia da Informação (TI) e marketing, porém com baixa adesão dos alunos. O novo enfoque para a mudança de paradigma foi definido a partir do uso do DT como ferramenta colaborativa, criativa e ágil para o planejamento da atividade para 2020/1.

O grupo que trabalhou durante esse projeto era heterogêneo e contava com docentes, coordenadores, representantes do Núcleo de EaD e Tecnologia da informação. A intenção foi definir o desafio estratégico a partir de dados progressos das últimas aulas inaugurais, as avaliações dos alunos e colaboradores e tentar uma abordagem mais criativa.

2.1 FASES DA ATIVIDADE: APLICAÇÃO DAS ETAPAS DE DT

A partir da discussão do assunto, realizamos uma atividade pautada em DT para otimização do tempo de reunião e alcance do objetivo desejado.

2.2 BRAINSTORMING

Neste ponto o foco foi a geração do maior número possível de ideias, que posteriormente seriam categorizadas, filtradas e selecionadas pela equipe de trabalho. Aqui se empregou o pensamento abstrato, considerando que a equipe concentrou seus esforços na geração de novas ideias. Utilizamos a seguinte pergunta para dar início à etapa: "O que a aula inaugural deve ter para motivar o aluno?" Neste momento, de modo aleatório os participantes colocaram suas ideias em *post its* em uma cartolina (Figura 1).

Figura 2 – Momento do *brainstorming* onde as ideias podem ser combinadas, adaptadas, transformadas e desmembradas pela equipe



Fonte: Da pesquisa.

2.4 PROTOTIPAGEM

De acordo com Cavalcanti e Filatro (2017), o protótipo deve demonstrar as ideias de forma clara e concisa, permitindo que haja reformulação se necessário e auxiliando na eliminação de discordâncias de opinião sobre as soluções projetadas. Em nossa experiência, a equipe trabalhou na concepção e no desenvolvimento de um protótipo que possibilitasse enxergar a solução, para que a ideação realizada pela equipe se tornasse real e retornasse ao âmbito do pensamento concreto. Apesar da maior parte dos protótipos serem criados com o auxílio de materiais multissensoriais, definimos nosso protótipo a partir de um mapa mental do futuro evento (Figura 3).

Figura 3 – Protótipo em forma de mapa mental gerado ao final da atividade colaborativa



Fonte: Da pesquisa.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do DT na criação do novo modelo de aula inaugural contribuiu para a otimização do tempo de reunião, visto que ao invés de ficarmos discutindo sem um plano de ação concreto, trabalhamos pautados nas fases do DT e conseguimos chegar ao final do tempo estipulado com a produção do protótipo da aula em forma de mapa mental.

O DT permitiu o envolvimento da equipe multiprofissional na geração e aprimoramento de ideias, demonstrou ser uma nova forma de comunicação entre os departamentos na criação colaborativa do evento e criou de modo visual e sucinto a documentação do processo facilitando a comunicação da ideia às instâncias superiores para aprovação.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. **Design Thinking**: na educação presencial, a distância e corporativa., São Paulo: Saraiva, 2016.

LIEDTKA, J.; OGILVIE, T. **A magia do design thinking**: um kit de ferramentas par o crescimento rapido de sua empresa. São Paulo: HSM, 2015.

VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I. LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design thinking**: inovação em negócios. MJV press, Rio de Janeiro, 2011.

SOBRE A AUTORA

Cristiane Regina Ruiz

Graduação em Licenciatura em Educação Física. Especialização em Bioética e Pastoral da Saúde (CUSC). Mestrado e Doutorado em Morfologia pela Universidade Federal de São Paulo, UNIFESP, Brasil.
Contato: crisrruiz9@gmail.com