



disruptive
digital
education

design thinking **foundations**

remote learning | workshop

Remote

design thinking foundations

SOBRE O WORKSHOP

O Design Thinking emerge como o processo de resolução criativa de problemas, sendo o maior aliado do processo de Inovação e Transformação Digital das maiores empresas do século XXI, como a Google, SAP, PepsiCo, Lego e Microsoft. Mais que um processo, e um conjunto de ferramentas, o Design Thinking é uma forma de trabalhar, que invoca valores e skills fundamentais ao crescimento sustentável de negócios e equipas. Empatia, foco no cliente, curiosidade, resiliência, co-criação e capacidade de lidar com a mudança são algumas desses valores que compõe a espinha dorsal da metodologia, sendo (não por acaso) as competências mais procuradas, pelos especialistas de recursos humanos, para o ano 2021.

Neste workshop, terás oportunidade de descobrir novas formas de desenvolver a tua criatividade, conhecer o processo e ferramentas de Design Thinking e, especialmente, aplicar estas ferramentas à resolução de problemas enquadrados num case/negócio real. Desde a empatia, passando pela descoberta e definição de problemas, geração de soluções, prototipagem (digital), até ao lançamento do projeto piloto, irás “pôr as mãos na massa” e adquirir competências que te permitirão aplicar a metodologias nos mais variados contextos.

PÚBLICO-ALVO

Gestores de Projeto, Marketing, Inovação, Produto/Serviço e Pessoas; Criativos (ou “wannabes”) e/ou Curiosos.

duração total 12h - Aulas Teóricas / Práticas

investimento 150€

nota Lotação limitada

REQUISITOS

Profissionais das áreas de Design, Desenvolvimento de Produto/Serviço, Marketing, Comunicação, Gestão de Pessoas e Inovação. Não indicado: A céticos incorrigíveis (todos os outros serão “convertidos”).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Fundamentos de Design Thinking:

- › Enquadramento & pilares de mindset
- › Modelo de Design Thinking D.School
- › Processo e fases de design thinking

2. Empatia.

- › Processo e ferramentas de empatia
- › “Design thinking in motion 1” : aplicação das ferramentas entrevista, persona, mapa de empatia, jornada de consumidor e/ou mapa de experiência

3. Definição.

- › Processo e ferramentas de definição
- › “Design thinking in motion 2” : seleção e definição do problema, através da ferramenta point of view statement

4. Ideação.

- › Processo e ferramentas de ideação
- › “Design thinking in motion 3” : geração de soluções, através da aplicação das ferramentas brainstorming e/ou 6 thinking hats, seleção e convergência.

5. Prototipagem.

- › Processo, tipos e ferramentas de prototipagem
- › “Design thinking in motion 4” : materialização de ideias, através das ferramentas de prototipagem digital storyboarding e wireframing

6. Teste & Pitch.

- › Procedimentos de gestão de projetos piloto
- › Dicas de recolha de feedback e apresentação de ideias

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet (preferencialmente através de cabo de rede);
Webcam e microphone;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop, temática, certificação DGERT, carimbado e assinado pela coordenação pedagógica do workshop em **formato digital**.

NOTAS

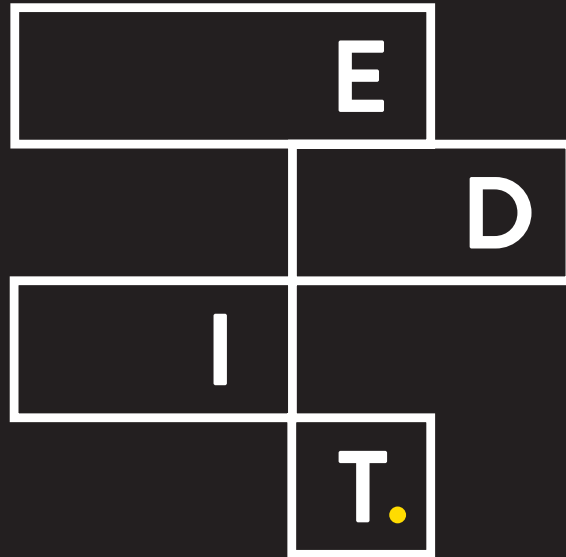
Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.

A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.

A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados. Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.

Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.

Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso
Henriques, 7A
1900-178 Lisboa
(+ 351) 210 182 455
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
4000-057 Porto
(+ 351) 224 960 345
geral@edit.com.pt

EDIT.
Madrid

Calle Gran Vía, 4
28013 Madrid
(+ 34) 910 563 227
info@edit.com.es

EDIT.
São Paulo

Avenida Paulista, 1374
11º Andar
01310-100 São Paulo
+55 11 96927 0137
edit-brasil@weareedit.io