



disruptive
digital
education

Design Thinking

programa | workshop

design thinking

SOBRE O WORKSHOP

Vivemos uma era de constante transformação digital, crescente complexidade nas necessidades dos consumidores e mudança contínua nos contextos organizacionais.

Neste cenário, o Design Thinking afirma-se como uma abordagem prática, empática e colaborativa para resolver problemas reais. É adotado por organizações como Google, LEGO, SAP, PepsiCo ou IKEA para criar soluções com impacto, centradas nas pessoas.

Neste bootcamp intensivo de dois dias, vais percorrer todas as etapas do processo de Design Thinking, aplicando-o à resolução de um desafio real. Através de ferramentas práticas e exercícios colaborativos, irás aprender a colocar o utilizador no centro das decisões, cocriar ideias relevantes e testá-las rapidamente.

OBJETIVO

Capacitar os participantes para aplicar o Design Thinking no seu contexto profissional, promovendo uma cultura de inovação centrada nas pessoas. Ao final do workshop, terás competências práticas para liderar processos de ideação, prototipagem e experimentação em equipa.

PÚBLICO-ALVO

Profissionais das áreas de inovação, produto, marketing, estratégia, RH, design ou transformação de serviços, assim como qualquer pessoa com espírito criativo e colaborativo que deseje aprender a resolver problemas de forma prática e humana.

duração total 16h

investimento 240€

REQUISITOS

Idade mínima de 18 anos;
Conhecimentos básicos de internet na ótica de utilizador.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. **EXPLORAR: Ver com outros olhos**

Objetivo: Descobrir o que está por trás do problema com empatia e curiosidade.

- › Entrevistas (entre participantes)
- › Persona
- › Jornada de Experiência
- › Mapa de Empatia

3. **IMAGINAR: Ideias sem filtro (ainda!)**

Objetivo: Gerar e refinar ideias com ousadia e método.

- › Brainstorming
- › Brainwriting
- › Crazy 8s
- › Técnicas de convergência

2. **DEFINIR: Encontrar o ângulo certo**

Objetivo: Focar no problema certo e formular desafios que abrem possibilidades.

- › How Might We... (Como poderíamos...?)

4. **MOLDAR & TESTAR: Tornar real**

Objetivo: Prototipar e preparar as ideias para o mundo real.

- › Prototipagem leve (papel, roleplay, etc.)
- › Preparação e simulação de testes

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet;
Webcam e microfone;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

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



disruptive
digital
education

weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso Henriques, 7A
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
400-057 Porto

(+ 351) 224 960 345
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt