

RELATÓRIO - OFICINA DE DESIGN THINKING

Oficina aplicada ao curso "Gestão Participativa" da EJEJ

SETOR

UAILab - Unidade Avançada de Inovação em Laboratório

LABORATORISTAS RESPONSÁVEIS

Guilherme Chiodi
Izabela Acorroni
Júlia Vieira

CONTEXTUALIZAÇÃO

Motivação da Oficina e Planejamento

O UAILab foi acionado pela Escola Judicial para participar do curso "Gestão Participativa: aplicando o ritual de gestão e resolvendo problemas reais por meio do Design Thinking". O convite foi para que o Laboratório apoiasse os docentes durante a 3ª etapa do curso, realizando uma oficina prática da metodologia e capacitando os participantes para a sua aplicação.

O curso de Gestão Participativa é uma iniciativa que integra o programa "EJEJ em Movimento", razão pela qual o curso-piloto foi dividido em 3 (três) etapas, sendo a primeira presencial e na oportunidade os docentes abordaram temas como "O ritual de gestão: a horizontalidade da administração", "O gestor-líder", "Técnicas e sugestões para a realização do ritual de gestão".

A segunda etapa ocorreu de forma assíncrona e coube aos participantes realizar o ritual de gestão em suas unidades, aplicando os conhecimentos adquiridos na primeira etapa do curso.

Por fim, para a terceira etapa, que também foi realizada de forma presencial, os participantes foram orientados a trazer os problemas levantados durante a realização do ritual de gestão para que pudessem trabalhá-los na oficina de Design Thinking conduzida por integrantes do UAILab.

O objetivo da oficina foi ensinar aos participantes como a metodologia do Design Thinking pode auxiliar a resolução de problemas complexos da unidade de forma criativa, horizontal e colaborativa, contribuindo ainda mais para a materialização da Gestão Participativa.

A oficina possibilitou que os alunos não só aprendessem os conceitos da metodologia, como também permitiu que eles trabalhassem durante o curso a solução de um problema real enfrentado em suas unidades, oportunidade em que "aprenderam-fazendo".

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

METODOLOGIA

A oficina foi focada na formação em Design Thinking dos participantes do curso em uma abordagem parte teórico-pedagógica e parte prática. O objetivo era ensinar aos alunos a aplicação de técnicas de Design Thinking ao Ritual de Gestão. Dois facilitadores conduziram os trabalhos, orientando e incentivando a participação ativa de todos, que foram divididos em 4 grupos de 6 pessoas.

COMO FIZEMOS

A oficina ocorreu no último dia do curso de Gestão Participativa em 4 (quatro) horas. Em um primeiro momento, os facilitadores abordaram a metodologia de forma teórica, apresentando os conceitos do "duplo diamante" do Design Thinking e suas características basilares, como empatia e foco no usuário.



Após esta breve introdução, os facilitadores iniciaram a explicação com a facilitação de um "quebra-gelo".

A dinâmica quebra-gelo é uma atividade de aquecimento que deve ser feita antes do início do aprofundamento das fases do Design Thinking. Também conhecida como "warm-up", a partir dela é possível encontrar ótimas maneiras de começar qualquer exercício em grupo que precise de energia e conexão entre os participantes.

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

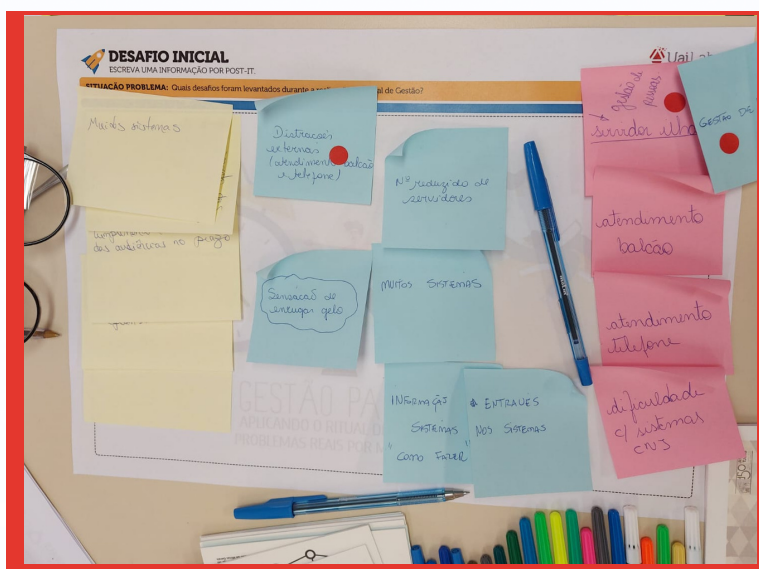
Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Fase de imersão - "Descobrir"

Para iniciar os trabalhos na oficina, os facilitadores apresentaram conceitos e ferramentas da fase de imersão.

A imersão é a primeira fase do Design Thinking e se dá através da coleta de dados, de forma a enxergar os desafios pelos olhos de quem os vivencia diariamente. Imergir no contexto garante que as soluções desenvolvidas possam trazer valor para a realidade e não para o que se acredita ser melhor para o serviço.

Nesta fase, os participantes foram convidados a compartilhar os problemas já levantados por eles na aplicação do Ritual de Gestão em um Canvas de Desafio Inicial. Para essa atividade foram concedidos 10 minutos.



Canvas Desafio Inicial



RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Ainda na fase de imersão, os participantes da oficina foram convidados a compartilhar com os demais os problemas levantados por cada um em 10 minutos.

Após este momento, cada grupo deveria fazer uma votação em 3 minutos para priorização de apenas um problema a ser trabalhado.

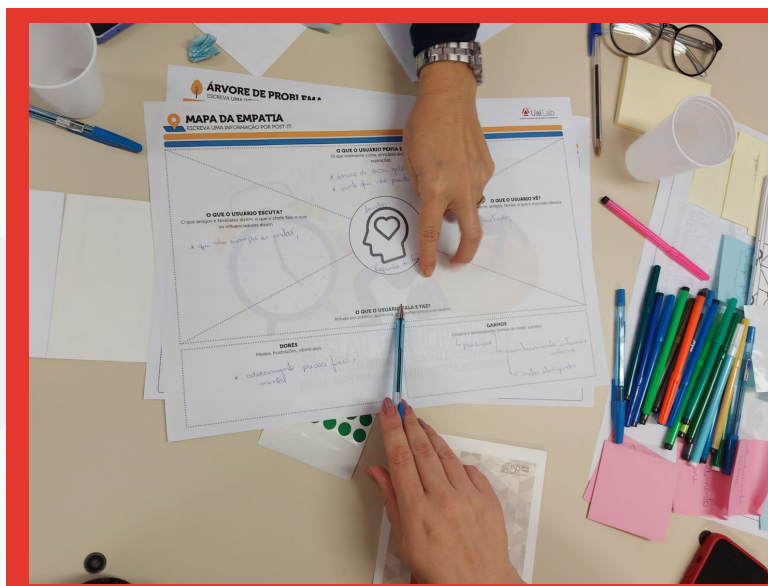
Fase de (Re)Definição do Problema

Uma vez realizada a imersão e mapeamento de problemas, após decidido o que será tratado na oficina, tem início a fase de (Re)Definição do Problema.

Nesta fase o desafio é analisado profundamente, passamos a conhecer verdadeiramente o problema e a detectar onde residem suas causas.

Os facilitadores apresentaram três ferramentas que poderiam ser usadas nesta fase: Os canvas de mapa de empatia, de árvore de problemas e da pergunta "Como Podemos".

Mapa de empatia: Tem como propósito compreender o perfil do usuário ou ator, de forma visual e tangível, gerando maior aproximação e empatia. Estabelece hipóteses claras a respeito das necessidades e comportamentos de um público alvo.

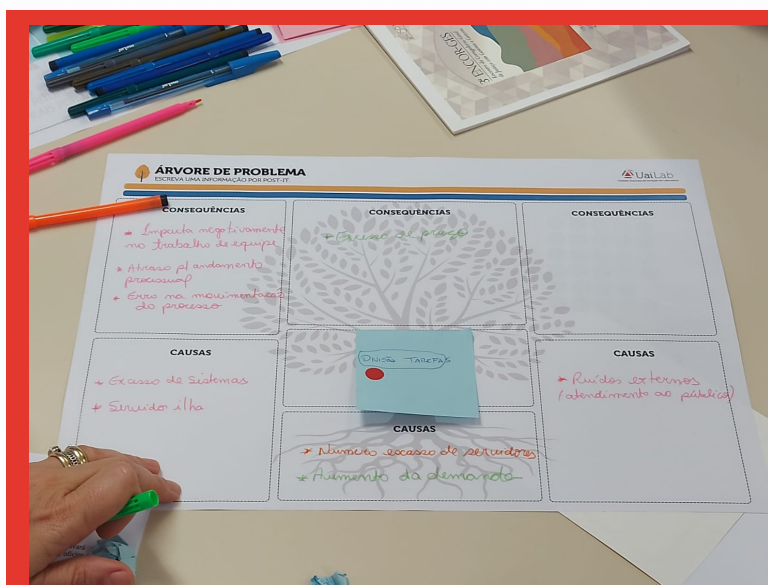


Canvas Mapa de Empatia

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Árvore de Problemas: Essa metodologia busca deixar claro a relação de causa-e-efeito de um problema complexo. A árvore se torna uma representação gráfica de uma situação-problema (tronco), suas principais causas (raízes) e os efeitos negativos que ela provoca no público alvo (galhos e folhas).



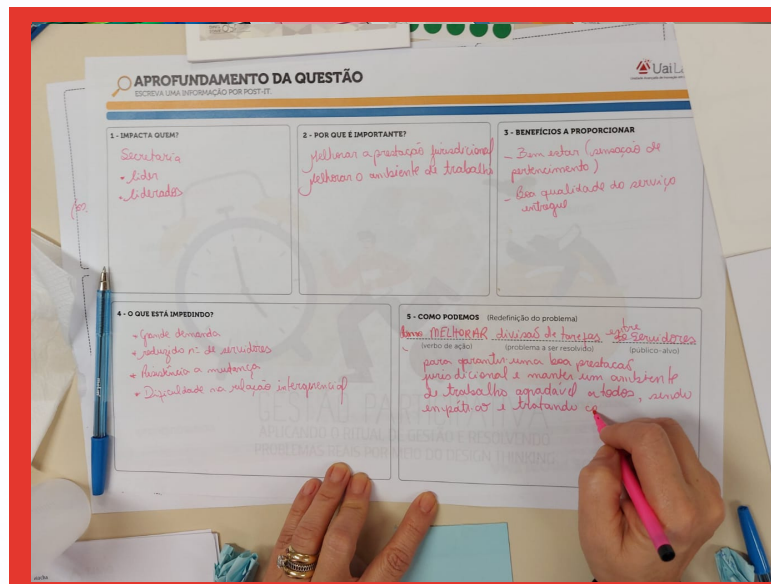
Canvas Árvore de Problemas



RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Como Podemos: O Canvas de "Como Podemos" ajuda a formular a pergunta desafio definindo o que será feito, para quem e qual o objetivo. Também pode gerar questões para iniciar o brainstorming, de forma que auxilie na geração de insights, percepções e, posteriormente, ideias.



Canvas de Aprofundamento da Questão - "Como Podemos"


Fazendo uma boa PERGUNTA DE "COMO PODEMOS"

COMO PODEMOS: (AÇÃO) (PROBLEMA)

EXEMPLO: Como podemos garantir uma infraestrutura física acessível e adequada (ação) (o que)

para que pessoas com deficiência consigam entrar no prédio da Comarca (quem) (onde)

+ teste várias possibilidades para um mesmo problema enquadrado, iteração!



RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Fase de Ideação

Nessa fase o objetivo é gerar ideias que solucionem o problema, abrindo o caminho para a próxima fase de pensar o protótipo. Na ideação os participantes estão livres para propor o que quiserem, em um espaço igualitário e sem julgamentos.

Os facilitadores apresentaram duas técnicas de ideação: Brainstorming (Toró de ideias) e Brainwriting (Pensô, escreveu).

Brainwriting: Variação do Brainstorming, o Brainwriting traz como ponto forte a construção de ideias a partir de múltiplas contribuições, em ideação de forma individual. A sessão de brainwriting, conduzida em silêncio, permite o surgimento de ideias sem que sejam criticadas. Por usar como meio de expressão a escrita, facilita a participação de pessoas que não se sentem à vontade de expor suas ideias oralmente, garantindo, assim, a oportunidade de todos serem "ouvidos" e contribuírem na construção das soluções inovadoras.

Na oficina foram concedidos 10 minutos para ideação individual com a técnica de Brainwriting (Pensô, escreveu).

Brainstorming: É uma técnica muito utilizada para a geração de ideias, porque explora a criatividade das pessoas em trabalhos de ideação com grupos. As regras do Brainstorming são simples: as pessoas compartilham suas ideias com os demais, em uma conversa por vez. Julgamentos e críticas não são permitidos, pois todas as ideias são válidas, não existem "ideias loucas". O objetivo é criar o máximo de ideias possíveis, construindo sobre as ideias uns dos outros.

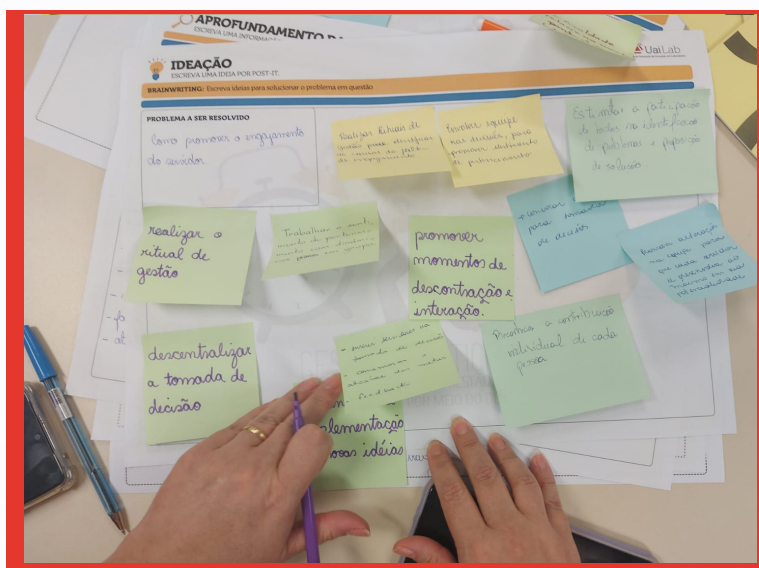
Para a técnica de Brainstorming (Toró de ideias) foram concedidos 5 minutos.

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Ao final da fase, os participantes foram convidados a votar na melhor ideia apresentada, para seguir para a construção do protótipo. Com o tempo de 5 minutos, cada participante tinha dois votos e deveria observar a seguinte regra: um voto poderia ser reservado à própria ideia, porém o outro deveria ser reservado à ideia de uma outra pessoa.

Essa técnica de votação abrange a participação e percepção do coletivo, onde o indivíduo se vê encorajado a considerar as ideias de todos os outros participantes.



Canvas Ideação



RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

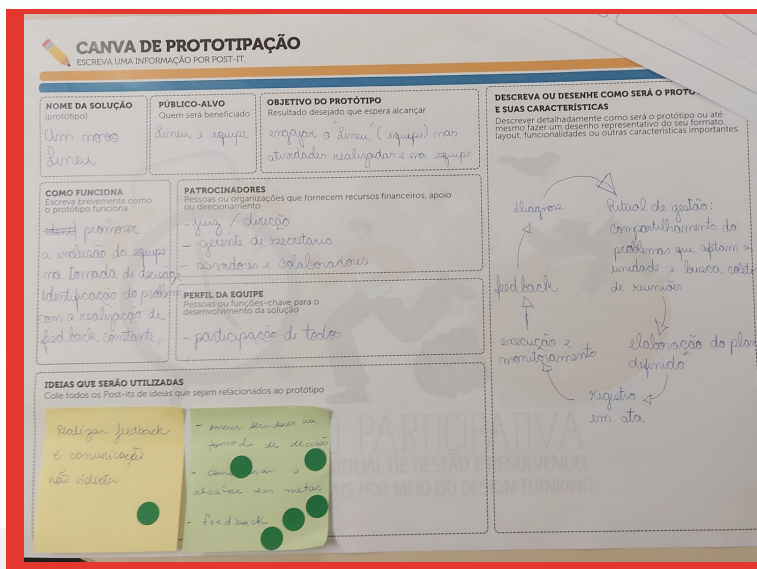
Fase de Prototipação

Na fase de Prototipação são construídos protótipos para ajudar a pensar realisticamente sobre a maneira como as pessoas irão interagir com o conceito projetado. A construção de modelos ajuda na visualização de ideias como reais e tangíveis, além de auxiliar na iteração de soluções de forma rápida.

O protótipo deve responder as seguintes perguntas: o que queremos testar? O que precisamos descobrir? Para que estamos prototipando isso?

Os facilitadores explicaram os conceitos de protótipos de alta, média e baixa fidelidade e mostraram exemplos como protótipos de papel, protótipos físicos e desenhos de interface.

Para preenchimento do Canvas de Prototipação foram concedidos 20 minutos aos participantes.



CANVA DE PROTOTIPAZÃO
ESCREVA UMA INFORMAÇÃO POR POST-IT

NOME DA SOLUÇÃO (protótipo) Um curso Bureau	PÚBLICO-ALVO Quem será beneficiado Bureau e equipe	OBJETIVO DO PROTÓTIPO Resultado desejado que espera alcançar empilhar o Bureau (equipe) com atividades realizadas e em equipe	DESCREVA OU DESENHE COMO SERÁ O PROTÓTIPO E SUAS CARACTERÍSTICAS Descreva detalhadamente como será o protótipo ou até mesmo fazer um desenho representativo do seu formato, layout, funcionalidades ou outras características importantes.
COMO FUNCIONA Escreva brevemente como o protótipo funciona - passar a avaliação da equipe na tomada de decisão - identificação do protótipo com a realização de feedback constante	PATROCINADORES Pessoas ou organizações que fornecem recursos financeiros, apoio ou direcionamento - chefe / diretor - sistema de secretarias - fornecedores e colaboradores	PERFIL DA EQUIPE Pessoas ou funções-chave para o desenvolvimento da solução - participação de todos	Diagrama: - Diagnóstico - Realização de gestão: compatibilização do problema que afeta as unidades e Bureau, coleta de reuniões - Realização do plano definido - Registro em ata - Execução e monitoramento
IDEIAS QUE SERÃO UTILIZADAS Cole todos os Post-its de ideias que sejam relacionados ao protótipo			

Sticky notes:
- Realizar feedback e comunicação não violenta
- sempre manter um controle de decisão
- comunicar e alcançar os metas
- feedback

Canvas Prototipação

Ao final da prototipação pelas equipes os facilitadores reforçaram o fato de que todo protótipo é seguido de teste. A fase de teste é a última fase do Design Thinking. É o momento em que se coloca o protótipo à prova, incluindo ciclos de verificação da solução e de abordagens alternativas. É possível, inclusive, que durante os testes seja necessário revisar algum ponto das fases anteriores do "DT" e tudo isso é parte da metodologia. É importante estar aberto ao erro, porque errar também é uma resposta.

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

Fase de apresentação dos protótipos (pitches)

Concluído os trabalhos de preenchimento do Canvas de Prototipação, a fase seguinte foi de apresentação de cada grupo. A explanação ocorreu em formato de pitch, que é uma técnica de comunicação utilizada para apresentar ideias de forma rápida e concisa em um tempo limitado.

Para uma apresentação clara e de sucesso em formato de pitch, é importante preparar um roteiro bem controlado, com uma introdução cativante, uma apresentação detalhada da ideia e a visão de futuro. É fundamental que a apresentação seja objetiva e que sejam destacados os pontos mais importantes.

Assim, cada grupo teve 3 minutos para expor cada iniciativa. Este foi um momento em que os participantes puderam compartilhar com os colegas o trabalho realizado e durante as apresentações perceberam que muitas ideias, apesar de oriundas de grupos diferentes, continham propostas semelhantes, o que demonstrou o entrosamento da classe em relação à Gestão Participativa e às propostas de solução dos desafios comuns enfrentados.





UaiLab
Unidade Avançada de Inovação
em Laboratório

RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"



RELATÓRIO - OFICINA DE DT

Aplicada ao curso "Gestão Participativa"

CONCLUSÃO:

Atuação do UAILab

O UAILab acredita e incentiva a colaboração entre setores diversos da instituição, ressaltando que a boa parceria com a EJEJ é algo que cultivamos com grande consideração.

Acreditamos na metodologia do Design Thinking como ferramenta poderosa para resolução de problemas, e agradecemos o convite para atuação como facilitadores em um curso desta Escola.

Reforçamos nossa disponibilidade para o trabalho e o desejo de continuar atuando como disseminadores do "DT" na EJEJ, para que, através do ensino, esta Casa seja cada vez mais um espaço humano e inovador.