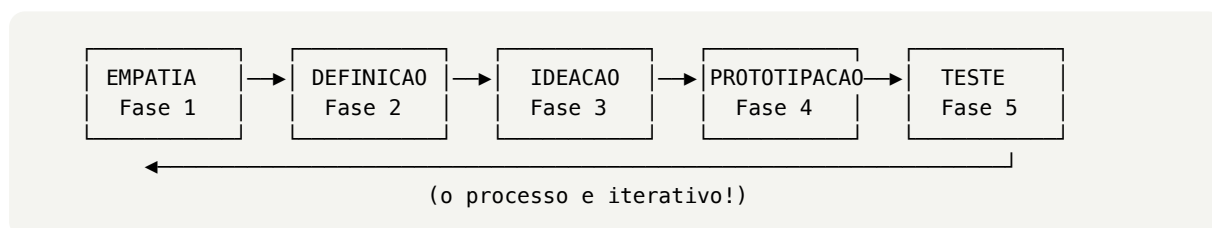


Design Thinking Canvas — Resolvendo Problemas Reais com Empatia

O Design Thinking é uma abordagem criativa para resolver problemas colocando as **pessoas** no centro de tudo. Ele têm 5 fases — e você não precisa seguir em linha reta! Voltar a fases anteriores faz parte do processo. Grandes inovações nascem de muitas idas e vindas.

Dica importante: Este canvas é para ser usado ao longo de várias semanas. Não tente preencher tudo de uma vez. Cada fase tem seu tempo.

Visão Geral do Processo



Informações do Projeto

Campo	Preencha aqui
Equipe:	
Turma / Ano:	
Tema geral:	
Data de início:	//
Iteração atual:	[] 1a [] 2a [] 3a

Fase 1 — Empatia

Objetivo: Entender profundamente as pessoas afetadas pelo problema. Sair das suas suposições e mergulhar na realidade do outro.

Duração sugerida: 1-2 semanas

Atividade 1: Observação

Observe pessoas no contexto do problema (sem interferir). Anote tudo que chamar atenção.

O que observei	Onde/quando	O que me surpreendeu

Atividade 2: Entrevistas de Empatia

Converse com pelo menos 3 pessoas afetadas pelo problema. Use perguntas abertas.

Roteiro sugerido de perguntas:

1. Me conte sobre seu dia a dia em relação a [tema].
2. Qual é a maior dificuldade que você enfrenta com [tema]?
3. O que você já tentou para resolver isso?
4. Como você se sente quando enfrenta esse problema?
5. Se pudesse mudar uma coisa sobre [tema], o que seria?

Entrevista 1:

Campo	Anotações
Nome (ou pseudônimo)	
Idade / perfil	
Frases marcantes	
Emoções percebidas	
Necessidades	
Insights	

Entrevista 2:

Campo	Anotações
Nome (ou pseudônimo)	
Idade / perfil	
Frases marcantes	
Emoções percebidas	
Necessidades	
Insights	

Entrevista 3:

Campo	Anotações
Nome (ou pseudônimo)	
Idade / perfil	
Frases marcantes	
Emoções percebidas	
Necessidades	
Insights	

Atividade 3: Mapa de Empatia

Preencha com base no que você aprendeu nas entrevistas e observações:

O QUE PENSA E SENTE? (preocupações, sonhos, medos, esperanças)	
O QUE ESCUTA? (amigos, família, mídia)	O QUE VE? (ambiente, ofertas, problemas)
O QUE FALA E FAZ? (atitudes, comportamentos, aparência)	
DORES (frustrações, obstáculos)	GANHOS (desejos, necessidades)

Fase 2 — Definição

Objetivo: Transformar tudo que você aprendeu na fase de empatia em uma declaração clara do problema a ser resolvido.

Duração sugerida: 1 semana

Síntese dos Aprendizados

Padrões que percebemos nas entrevistas:

Necessidades mais urgentes do nosso público:

1.

2.

3.

Insights surpreendentes (coisas que não esperávamos):

Declaracao do Problema (Ponto de Vista)

Complete a frase abaixo. Ela sera o norte de todo o seu projeto:

[Pessoa/grupo] precisa de [necessidade] porque [insight/razão].

Exemplo: *"Estudantes do 1o ano precisam de uma forma simples de organizar seus estudos porque se sentem sobrecarregados com tantas matérias novas e não sabem por onde começar."*

Sua declaracao:

Teste de qualidade da declaracao:

- ☐ E específica (não e generica como "melhorar a educação")
- ☐ Foca na pessoa, não na solução
- ☐ E inspiradora — da vontade de resolver
- ☐ Todo o grupo concorda com ela

Fase 3 — Ideação

Objetivo: Gerar o maior número possível de ideias criativas para resolver o problema definido. Quantidade antes de qualidade!

Duração sugerida: 1 semana

Regras do Brainstorming

1. Não critique nenhuma ideia (nem a sua própria)
2. Encoraje ideias "malucas" — elas levam a inovação
3. Construa sobre as ideias dos outros ("E se além disso...")
4. Busque quantidade — mínimo 15 ideias
5. Uma conversa por vez

6. Seja visual — desenhe, gesticule, use post-its

Banco de Ideias

No.	Ideia	Usa IA?	Viável? (1-5)
1		☐ Sim	
2		☐ Sim	
3		☐ Sim	
4		☐ Sim	
5		☐ Sim	
6		☐ Sim	
7		☐ Sim	
8		☐ Sim	
9		☐ Sim	
10		☐ Sim	
11		☐ Sim	
12		☐ Sim	
13		☐ Sim	
14		☐ Sim	
15		☐ Sim	

Matriz de Decisão

Selecione as 3 melhores ideias e avalie:

Critério	Ideia A:_____	Ideia B:_____	Ideia C:_____
Resolve o problema? (1-5)			
É viável para nós? (1-5)			

Critério	Ideia A: _____	Ideia B: _____	Ideia C: _____
Usa IA de forma inovadora? (1-5)			
As pessoas querem isso? (1-5)			
Conseguimos prototipar? (1-5)			
TOTAL			

Ideia escolhida pelo grupo: _____

Por que escolhemos está:

Fase 4 — Prototipação

Objetivo: Construir uma versão simples e rápida da solução para testar a ideia. O protótipo não precisa ser perfeito — precisa ser rápido e testável!

Duração sugerida: 1-2 semanas

Planejamento do Protótipo

Tipo de protótipo (marque):

- ☐ Desenho em papel (wireframe)
- ☐ Maquete física (papelão, materiais simples)
- ☐ Apresentação de slides simulando o produto
- ☐ Protótipo digital (Figma, Canva, etc.)
- ☐ Chatbot ou fluxo de conversa simulado
- ☐ Vídeo demonstrativo
- ☐ Landing page simples
- ☐ Outro: _____

O que o protótipo PRECISA mostrar (funcionalidades essenciais):

1. _____

2. _____

3. _____

O que o protótipo NÃO precisa ter (limitações aceitas):

1.

2.

Materiais necessários:

Material / Ferramenta	Já temos?	Quem providencia?
	☐ Sim	
	☐ Sim	
	☐ Sim	

Registro do Protótipo

Fotos / prints / descrição do protótipo criado:

(Cole aqui fotos, desenhos ou descreva detalhadamente o que foi construído)

Tempo gasto na prototipação: _____ horas

Dificuldades encontradas:

Fase 5 — Teste

Objetivo: Colocar o protótipo na frente de pessoas reais, observar suas reações é aprender o que funciona e o que precisa mudar.

Duração sugerida: 1 semana

Planejamento do Teste

Com quem vamos testar? (mínimo 5 pessoas do público-alvo)

Testador	Perfil	Data do teste
Pessoa 1		
Pessoa 2		
Pessoa 3		
Pessoa 4		
Pessoa 5		

O que queremos descobrir com o teste?

1.

2.

3.

Regras para o teste:

- Não explique demais antes — deixe a pessoa explorar
- Observe o comportamento (expressões, hesitações, cliques)
- Pergunte "por que?" sempre que possível
- Não defenda sua ideia — aprenda com as reações
- Anote tudo, inclusive o que parece irrelevante

Registros de Teste

Pessoa 1:

- O que funcionou bem: _____
- O que causou confusão: _____
- Sugestões dadas: _____
- Frase marcante: _____

Pessoa 2:

- O que funcionou bem: _____
- O que causou confusão: _____
- Sugestões dadas: _____
- Frase marcante: _____

Pessoa 3:

- O que funcionou bem: _____
- O que causou confusão: _____
- Sugestões dadas:

- Frase marcante: _____

Pessoa 4:

- O que funcionou bem: _____
- O que causou confusão: _____
- Sugestões dadas:

- Frase marcante: _____

Pessoa 5:

- O que funcionou bem: _____
- O que causou confusão: _____
- Sugestões dadas:

- Frase marcante: _____

Síntese dos Testes

Aspecto	Funcionou bem	Precisa melhorar
Usabilidade		
Clareza da proposta		
Utilidade percebida		
Visual / apresentação		
Uso da IA		

Mudanças que faremos na próxima versão:

1. _____
2. _____
3. _____

Resumo do Processo

Fase	O que fizemos	Principal aprendizado
Empatia		
Definição		
Ideação		
Prototipação		
Teste		

Adaptações por Ano Escolar

1o Ano — Foco: Exploração e Empatia

O Design Thinking para vocês é sobre **aprender a observar o mundo com outros olhos**. Nesta fase, não se preocupem em ter a solução perfeita. O mais importante é:

- Praticar entrevistas de empatia com colegas e familiares
- Aprender a identificar problemas reais no dia a dia
- Fazer muitas perguntas e poucos julgamentos
- Protótipos simples em papel são mais que suficientes

Sugestão de escopo: Problema do contexto escolar ou do bairro.

2o Ano — Foco: Aprofundamento e Prototipação

Vocês já têm experiência com o processo. Agora, elevem o nível:

- Entrevistas mais estruturadas com público externo a escola
- Uso de ferramentas digitais para prototipação
- Integração explícita de IA na solução proposta
- Testes mais rigorosos com métricas definidas
- Iterações baseadas em dados, não só em intuição

Sugestão de escopo: Problema da comunidade local com uso de IA.

3o Ano — Foco: Impacto e Viabilidade

Este é o ano de pensar como empreendedor social:

- Pesquisa aprofundada do contexto e stakeholders
- Protótipo funcional (mesmo que simples) com IA integrada
- Testes com público real e métricas claras de impacto
- Análise de viabilidade técnica e financeira
- Conexão com o Business Model Canvas e Lean Canvas
- Plano de escalabilidade (como o projeto pode crescer?)

Sugestão de escopo: Projeto com potencial de impacto real, conectado ao mercado ou a políticas públicas.

Diário de Iterações

Registre aqui cada vez que você voltar a uma fase anterior:

Data	De qual fase voltou?	Para qual fase?	Por que?
------	----------------------	-----------------	----------

Lembre-se: Design Thinking é sobre aprender fazendo. Cada volta no ciclo traz você mais perto de uma solução que realmente importa para as pessoas. Errar rápido e barato é melhor do que errar tarde e caro. Abrace a iteração!