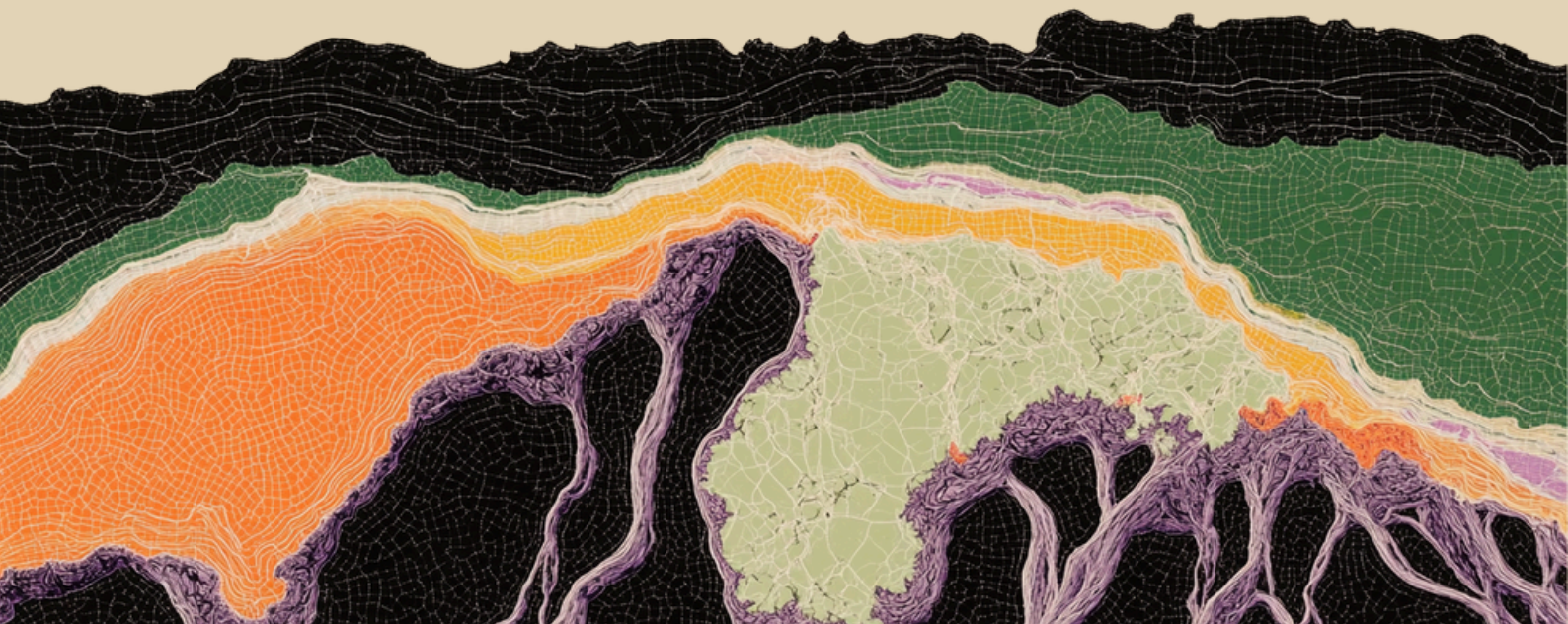
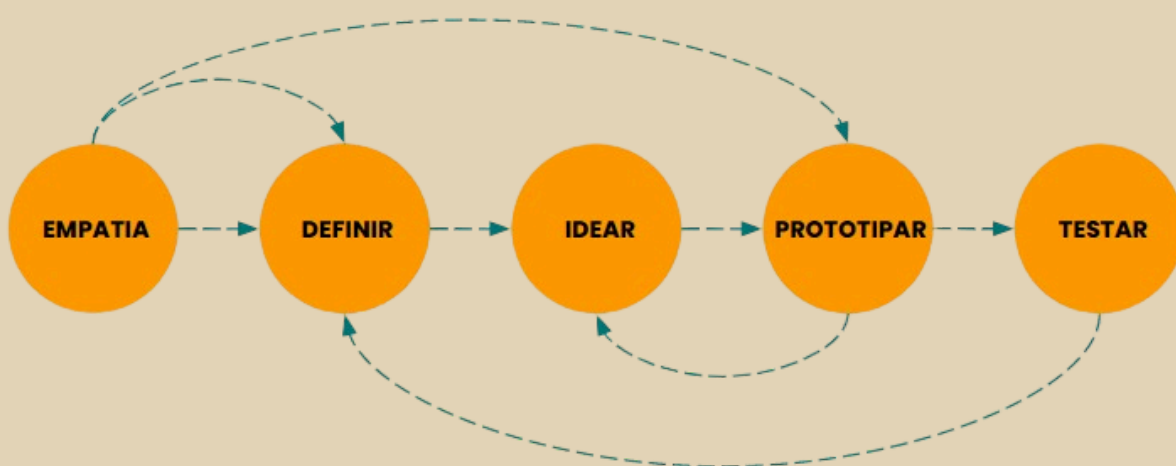


BIORAMA

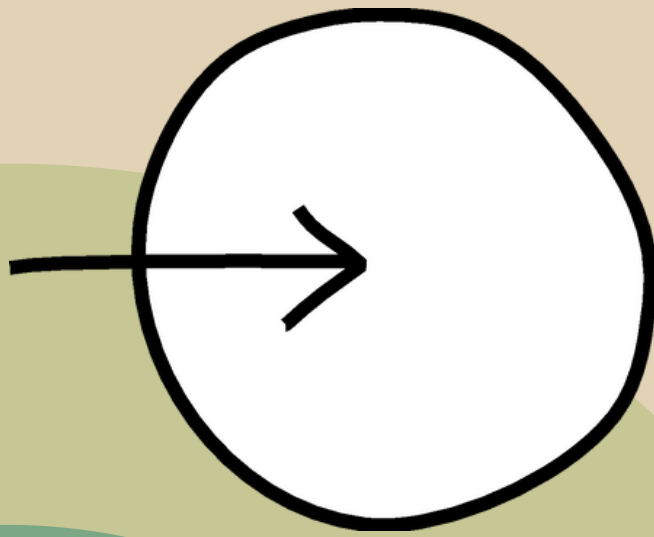
Bem-vindo ao Guia de Campo

Este guia contém modelos de ferramentas e algumas breves explicações que servirão de apoio nas ações junto às comunidades para desenvolver soluções centradas nos usuários com o Design Thinking aplicado nas cadeias da bioeconomia.

Processo do design thinking e suas etapas:



01 Empatia



1.1 Observação

Guia de Observação

O que a equipe está procurando aprender com a observação? Registre temas e questões que você quer abordar durante as observações.

LOCAIS PARA VISITAR	COISAS PARA VER	COISAS PARA FAZER
Quais locais você acha importante visitar para explorar o problema?	Quais são as coisas que você não pode deixar de observar ao visitar o lugar?	O que você pode fazer para ampliar seu conhecimento sobre o problema ou para se inspirar em possíveis soluções?



Como observar as pessoas?

Para observar pessoas no seu cotidiano pode-se adotar a técnica sugerida abaixo, que também pode ser usada com fotografias ou vídeos.

O QUÊ : Começar com observações concretas

- O que a pessoa que está sendo observada está fazendo?
- Observar e escrever os detalhes, procurando ser claro.

COMO : Compreender como as pessoas estão fazendo

- Exige muito esforço essa atividade?
- A pessoa parece apressada? Com dor?
- Essa atividade ou situação afeta o estado (humor) da pessoa de forma positiva ou negativa?

POR QUÊ : Ir além da interpretação

- Por que a pessoa observada está fazendo isso?
- Por que está fazendo isso desta forma?

CHECK LIST DE OBSERVAÇÕES

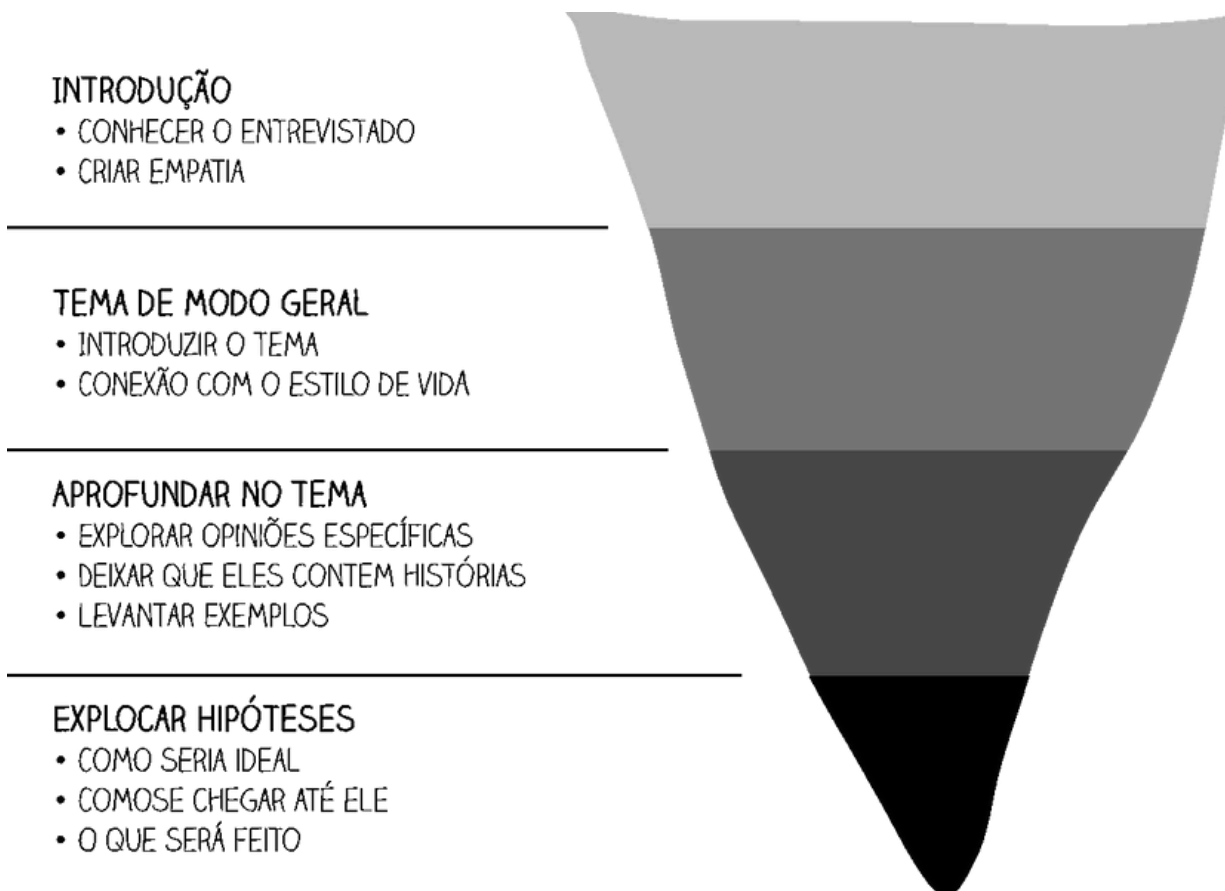
- ☐ Guia de questões
- ☐ Contato dos participantes
- ☐ Endereço do local
- ☐ Blocos de notas e canetas
- ☐ Câmera (verificar baterias)
- ☐ Tripé
- ☐ Outros...

Resultado das observações: Cada observação precisa ser registrada na ficha a seguir e, no final, devem ser organizadas em sequência em um arquivo digital ou pasta.

FICHA DE OBSERVAÇÃO	
O que foi observado:	
Data:	Local:
Principais anotações:	

1.2 ENTREVISTAS

Selecionar participantes para a pesquisa:



Existem 9 Regras básicas para fazer uma boa entrevista.

LEMBRE-SE SEMPRE DELAS.

1. Incentivar as pessoas a contarem histórias.

Elas revelam seu ponto de vista e como elas se sentem em relação ao problema.

Recomenda-se usar perguntas do tipo: "Conte-me sobre a última vez que

-----".

2. Sempre que possível, perguntar "Por quê?".

Mesmo quando se acredita conhecer a resposta, pois o retorno poderá surpreender.

3. Observar a linguagem corporal.

Buscar estar ciente das emoções da pessoa entrevistada.

4. Dar espaço para o silêncio.

Permitir que a pessoa entrevistada reflita sobre aquilo que acabou de dizer.

5. Não sugerir respostas para as perguntas.

Isto pode levar as pessoas a dizerem coisas que não necessariamente refletem sua opinião.

6. Fazer perguntas de forma neutra.

Por exemplo, é melhor perguntar “O que você pensa sobre esta ideia?”, do que perguntar “Você acha que esta ideia é impossível de realizar?”

7. Evitar perguntas binárias.

Perguntas binárias somente possibilitam respostas como sim ou não, por exemplo: Está com fome? Foi na Escola?

8. Fazer perguntas curtas.

Desta forma a pessoa entrevistada não corre o risco de ficar perdida na pergunta.

9. Somente uma pergunta por vez e uma pessoa por vez.

Procure resistir à vontade de economizar tempo perguntando a duas pessoas ao mesmo tempo. Desta forma pode-se perder detalhes muito importantes.

SELECIONAR PARTICIPANTES PARA A PESQUISA VIA ENTREVISTA

Quem são as pessoas afetadas pelo problema que você está pesquisando?

O problema afeta da mesma forma todas estas pessoas?

Descreva as principais características de cada uma destas pessoas e como são afetadas pelo problema:

ROTEIRO PARA ENTREVISTA (perguntas)

1.

2.

3.

4.

5.

REGISTRO DE ENTREVISTAS	
Entrevistador:	
Entrevistado:	
Data:	Local:
Respostas:	

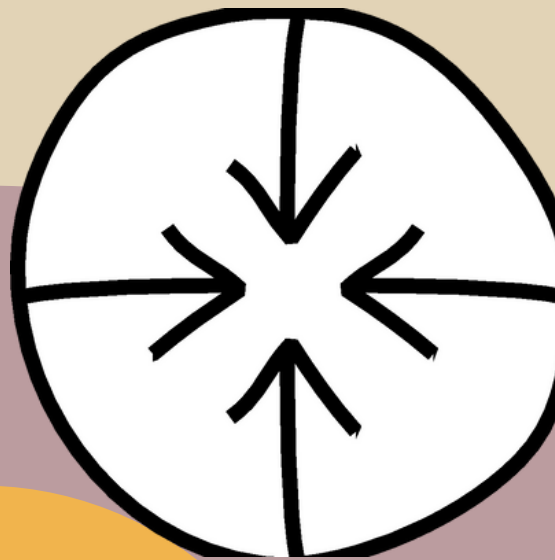
Organize na tabela abaixo a função de cada membro da equipe:

Responsabilidade:	Membro da equipe
Organizador (datas, horários, etc.).	
Equipamentos	
Líder da entrevista	
Documentação	

1.3 MAPA DE EMPATIA



02 Definir



2.1 DEFINIR

Depois de identificar uma causa do problema para trabalhar, a equipe precisa expressá-la em uma frase denominada “DECLARAÇÃO DO PROBLEMA”. Sugere-se que a frase contenha informações, tais como, as necessidades daqueles que sofrem com o problema e os benefícios esperados na criação da solução.

DECLARAÇÃO DO PROBLEMA

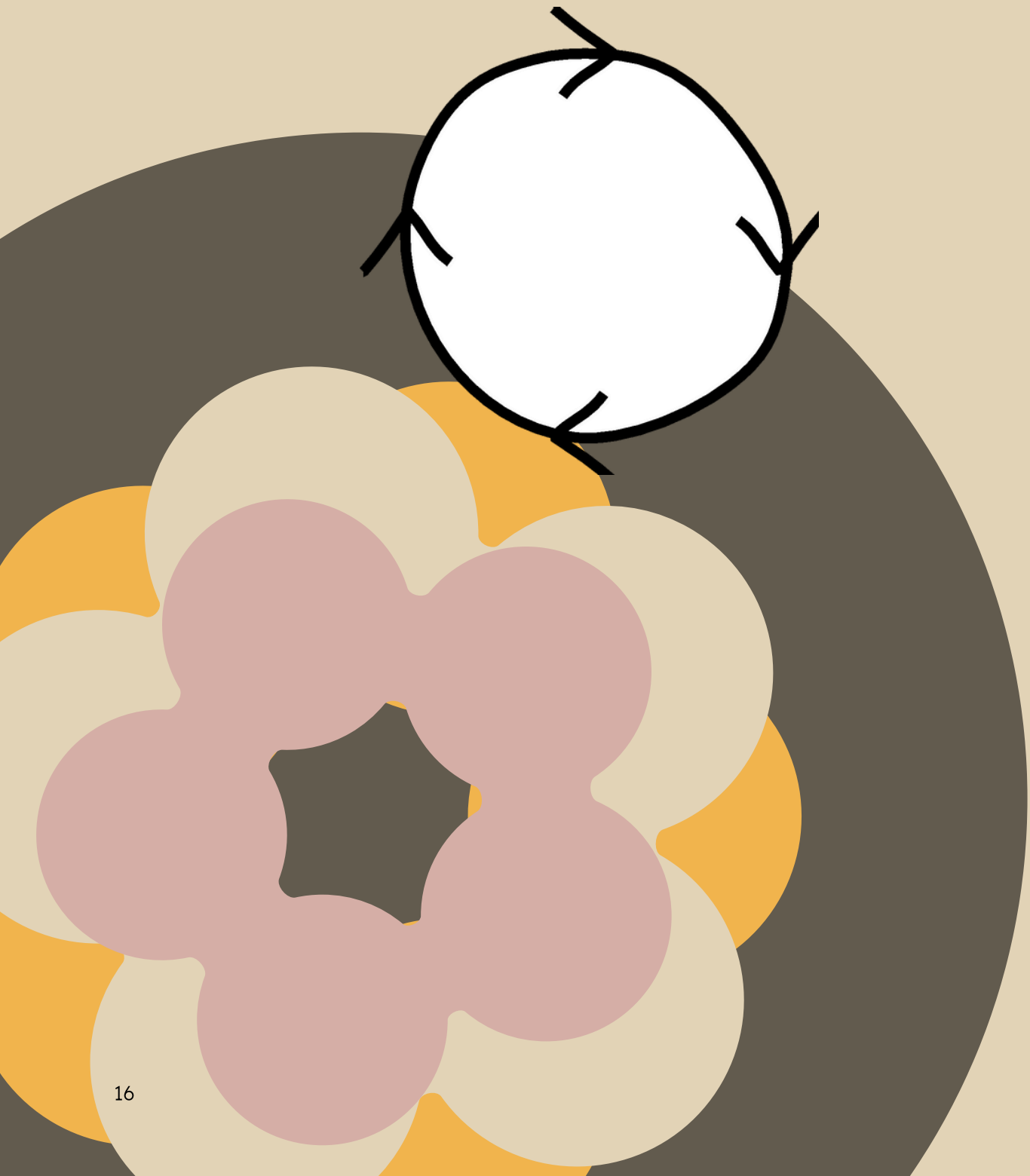
Template:

[um usuário] precisa de [a necessidade] de forma a [objetivo a alcançar].

2.2 PERSONAS

Persona	
	NOME: DESCRIÇÃO CURTA:
NECESSIDADES	DESAFIOS
DORES	EXPERIÊNCIA IDEAL
OPORTUNIDADES:	

03 Idear



3.1 BRAINSTORMING

CHECK LIST DE BRAINSTORMING

- ☐ Selecionar um líder na equipe
- ☐ Apresentar o problema específico
- ☐ Apresentar as regras da brainstorming
- ☐ Começar com uma introdução
- ☐ Manter a equipe atenta

As Regras da brainstorming são:

1º Estimule a fala

Não crie um ambiente inibidor, pelo contrário, estimule a fala, e dê valor ao que é exposto.

2º Estimule as ideias malucas

São de momentos criativos como esses que surge a inovação.

3º Construa sobre a ideia dos outros

Outras visões são capazes de ampliar uma ideia.

4º Mantenha o foco

Fique no assunto proposto, com os olhos fixos no alvo. E façam a atividade em um local que não tenha distrações.

5º Seja visual

Não fique só na fala, seja visual.

6º Uma conversa por vez

Apesar do nome remeter a uma tempestade, a ideia não é tumultuar, e sim ter um ambiente que favoreça a exposição ordenada de ideias.

7º Quantidade importa

Procure criar o máximo de ideias possíveis.

REGISTRO DE BRAINSTORMING

Facilitador:

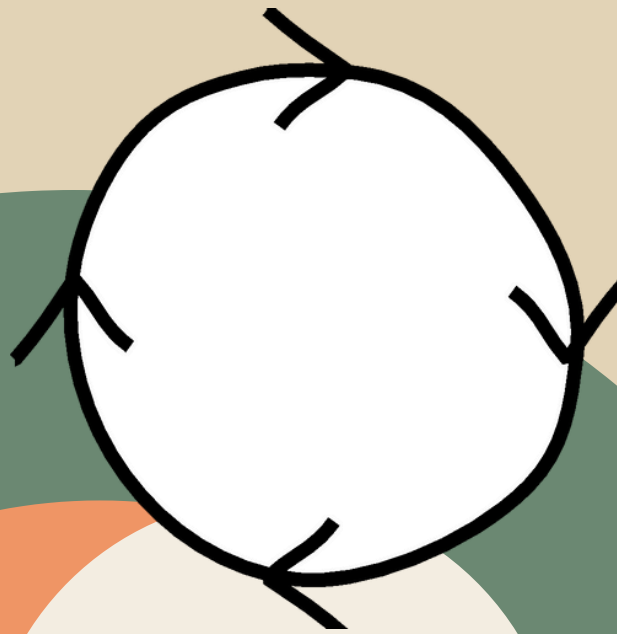
Tópico:

Ideias geradas:

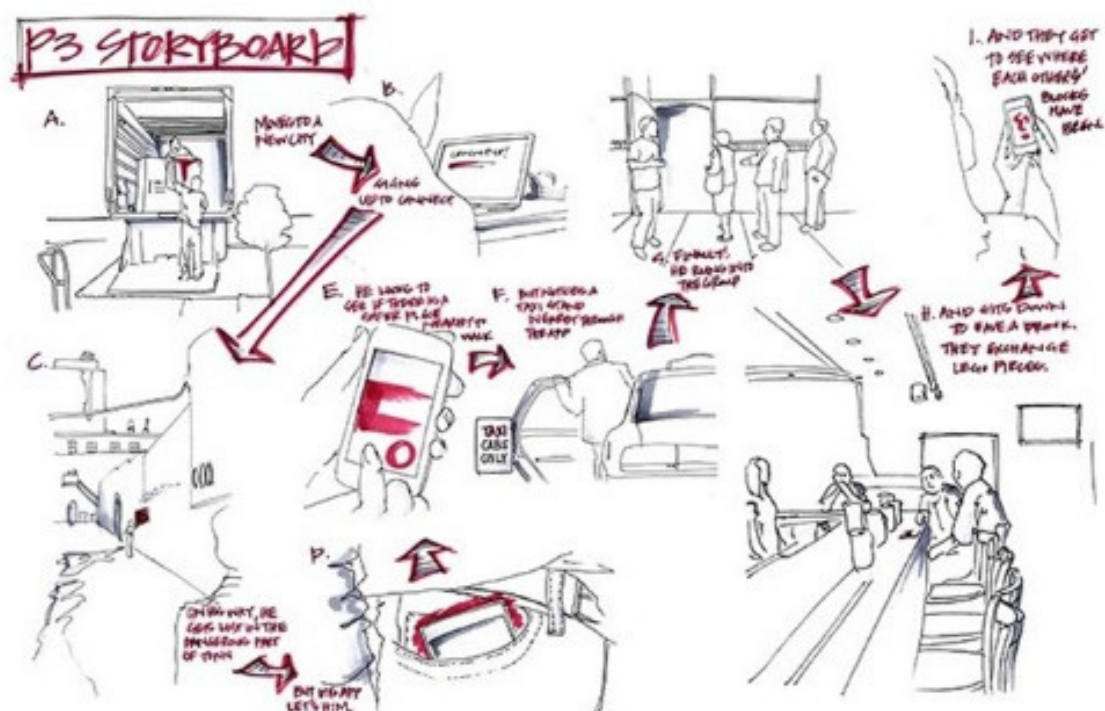
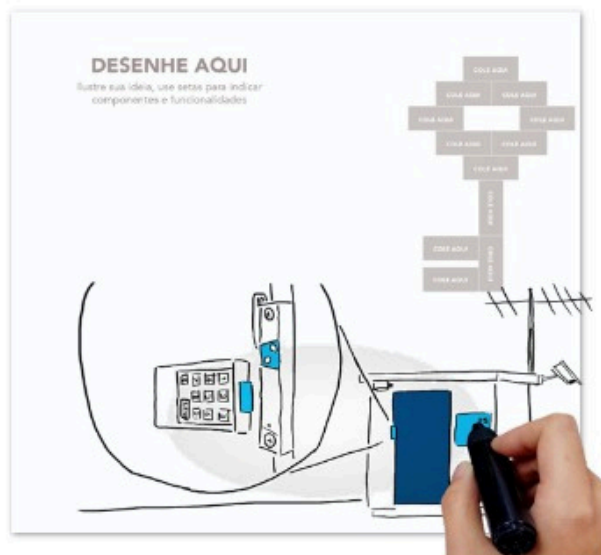
Melhores ideias:

- 1.
- 2.
- 3.

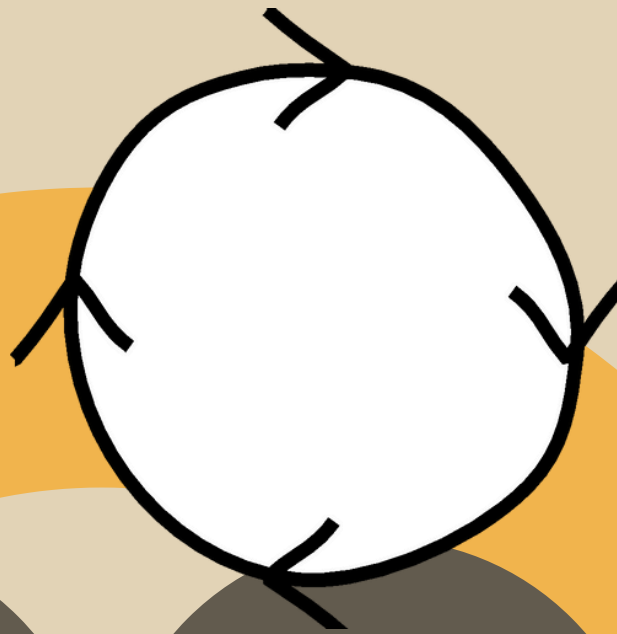
04 Prototipação



4.1 TÉCNICAS DE PROTOTIPAÇÃO



04 Testes



5.1 TESTE COM PROTÓTIPO

Avaliação da Prototipação	
Quais são os pontos positivos?	Quais são os pontos negativos?
Quais são as oportunidades de melhoria?	Outros comentários:
Ações:	

BIORAMA

EVOLUÇÃO DA BIOECONOMIA
NA AMAZÔNIA PELA RAIZ



Cofinanciado pela
União Europeia



CONTRAPARTE NACIONAL

MINISTÉRIO DO
DESENVOLVIMENTO,
INDÚSTRIA, COMÉRCIO
E SERVIÇOS



IMPLEMENTADO POR



EXECUTADO POR

