



Escola Nacional de
Administração Pública

GESTÃO PARA A INOVAÇÃO E PARA O CONHECIMENTO (V)

Prof. Dr. Pedro Cavalcante | 2019

Roteiro

#1 Inovação e Método;

#2 Design Thinking;

#3 Policymaking Tradicional X Design Thinking;

#4 Trabalho em Grupo e Debate;

Conceito em Fórmulas



ipea

INOVAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS: superando o mito da ideia

INOVAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS:
superando o mito da ideia



ORGANIZADOR
Pedro Cavalcante

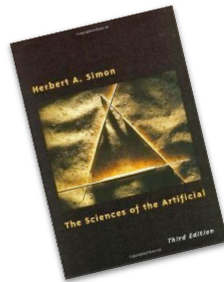




Moses Myth - inovação não é milagre, é fruto de método mais que genialidade

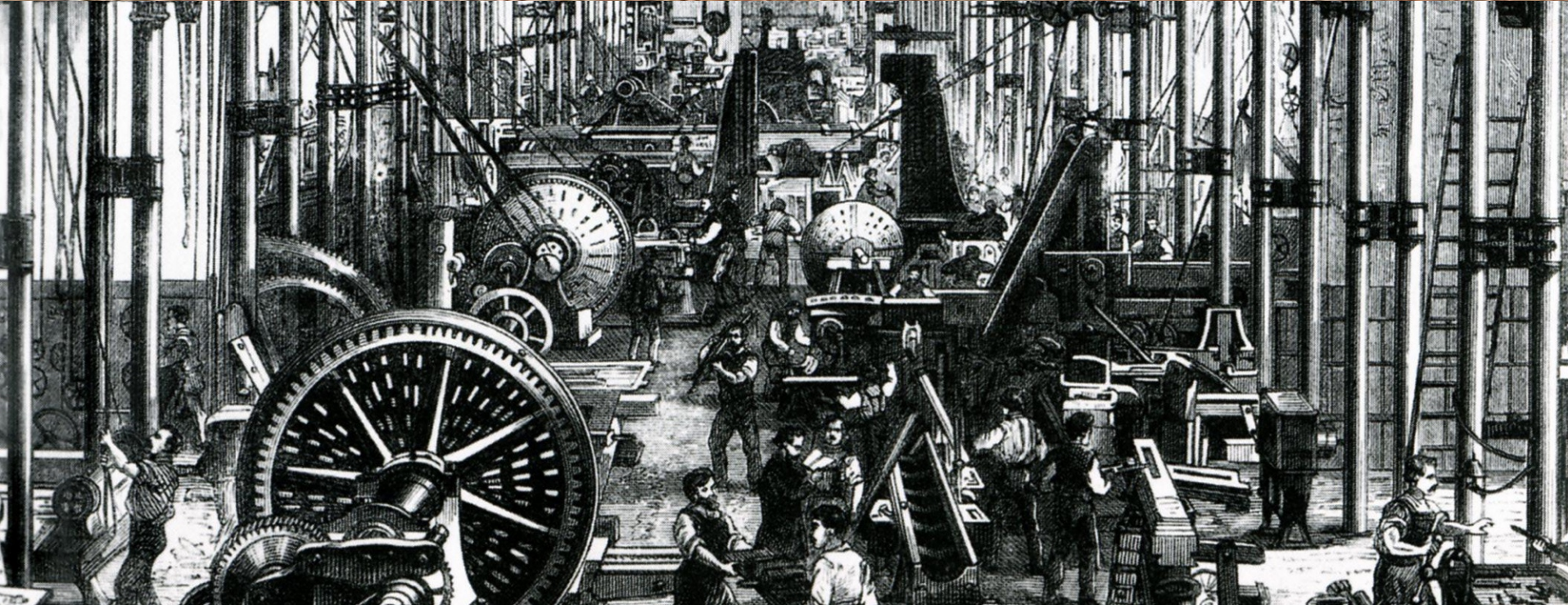
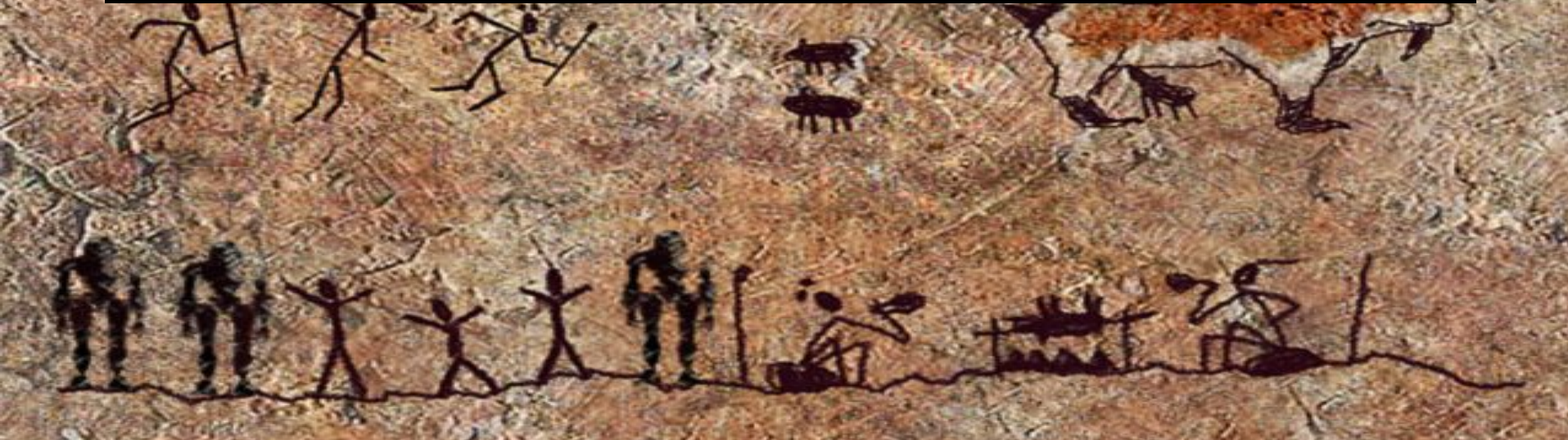
Design = Mudança

**"Quem define os cursos da
ação direcionadas a mudar
situações existentes para
outras preferidas também
desenha."**



Herbert Simon (1969)

Evolução do Design



Design Thinking

Um modelo mental (conexões e não sequências lineares)

Mais uma ferramenta exploratória para lidar com problemas complexos

Não é aplicado a tudo como planejamento estratégico e alguns processos internos das organizações

Mais adequado a serviços, mesmo que internos às organizações



Conceito

Significado

Inovação

Desenvolvimento de novos produtos, serviços e processos que agreguem valor a um determinado usuário.

Design Thinking

Abordagem baseada nos valores de empatia, colaboração e experimentação, utilizada para a identificação de problemas e o desenvolvimento de soluções, por meio da aplicação de diferentes técnicas e ferramentas, e de acordo com ciclos de divergência e convergência.

Gestão do Conhecimento

Processo para criação, captura, armazenamento, proteção, disseminação e uso do conhecimento importante para a organização. A Gestão do Conhecimento, por meio de suas práticas, objetiva organizar de forma estratégica os conhecimentos dos colaboradores.

Produtos



Espaços



Sistemas

I AM A SENIOR CONSULTANT WITH NOTES!



TOM BARRETT

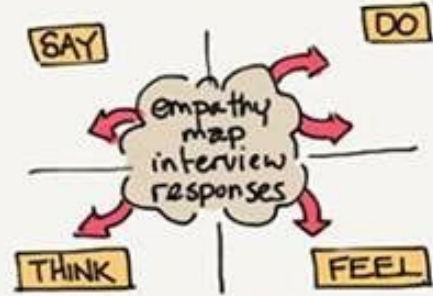
using **Design Thinking**
as a Creative Process for School Change.



have a facilitator who keeps everyone ON TASK. (in the nicest possible way.)

The DESIGN THINKING process requires **EMPATHY***

What does it **feel** like to _____?



Serviços



Design e Valores

STANDBY TIME



Cost \$3,899 in 1983.

World's first commercially available mobile phone.



Multiplies actually located in base of phone.

First "flip-phone" clamshell design.

Pop-out antenna for aesthetics only.



First case of compact-sequence buttons.

Vibration feature was added with optional charging battery.



One of the first mainstream consumer mobile phones.

First release of Nokia game in consumer mobile phone.

First phone with visiblecam receivers.



120 Million sold. 20 Million more than all Nokia sales from 1991 - 1998.

Important in the growth of the third-party accessories market.



Over 400 million sold.

Thinnest ever phone at time of release at 13mm thick.



Sold over 700,000 in first weekend.

Sold more in 3 days than Motorola RAZR did in first month.

TALK TIME

1983

MOTOROLA DYNATAC 8000X

1989

MOTOROLA MICROTAC 9800X

1993

NOKIA 2110

1998

NOKIA 5110

2000

NOKIA 3310

2004

MOTOROLA RAZR V3

2007

APPLE IPHONE

Design e Gestão



1969 BRUCE MCLAREN M7C



1974 EMERSON FITTIPALDI M23



1988 AYRTON SENNA MP4/4



1999 MIKA HAKKINEN MP4-14



2008 LEWIS HAMILTON MP4-23



2014 JENSON BUTTON MP4-29

ONE SIZE DOES NOT FIT ALL





Foco no Usuário (*human-centered*)

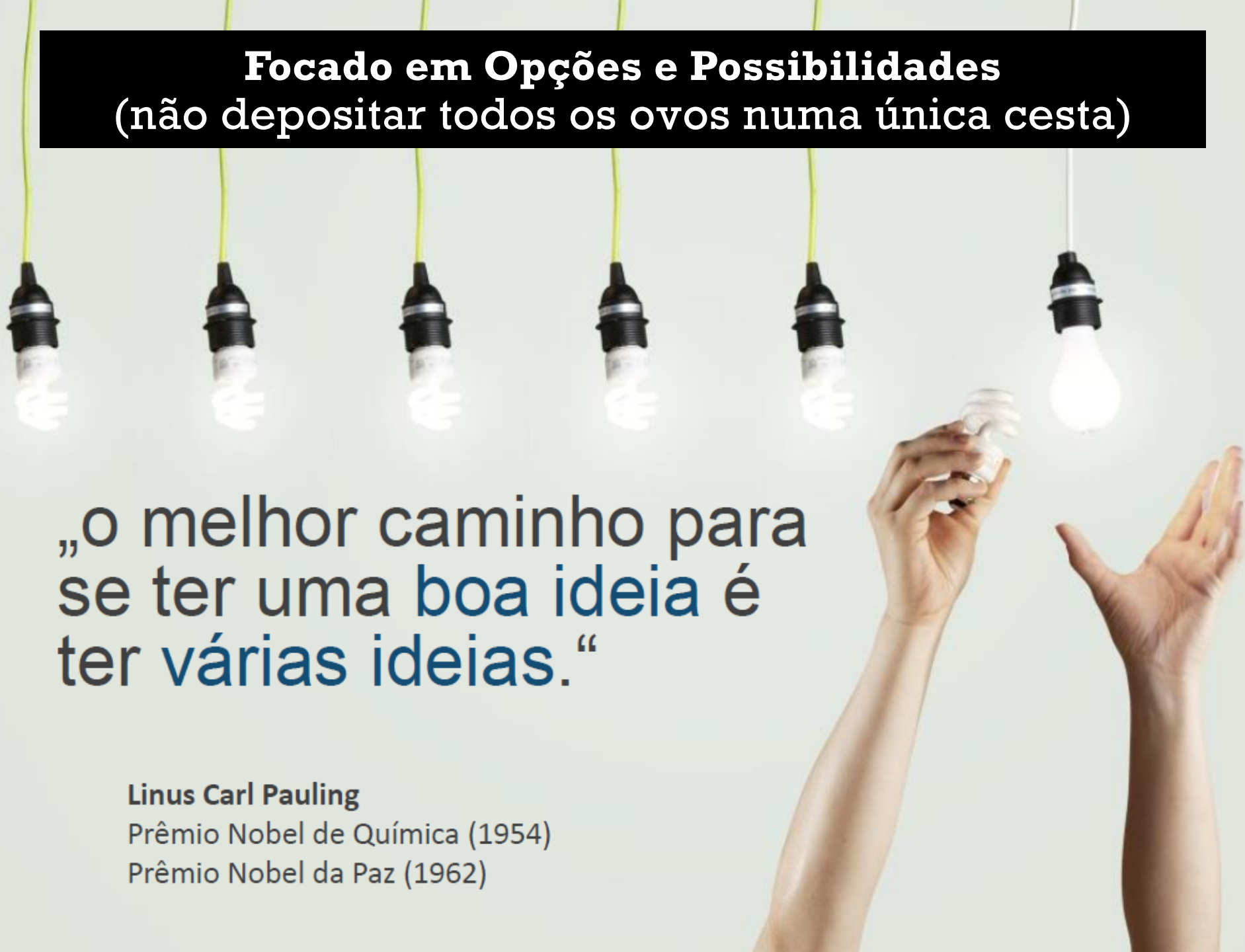
Focado em Opções e Possibilidades
(não depositar todos os ovos numa única cesta)

„o melhor caminho para
se ter uma **boa ideia** é
ter **várias ideias.**“

Linus Carl Pauling

Prêmio Nobel de Química (1954)

Prêmio Nobel da Paz (1962)



Co-criação: colaborar & interagir



Engajamento e Proatividade



“
Eu não falhei,
encontrei 10 mil
soluções que não
davam certo.”

Thomas A. Edison



Empatia



Ritz Carlton



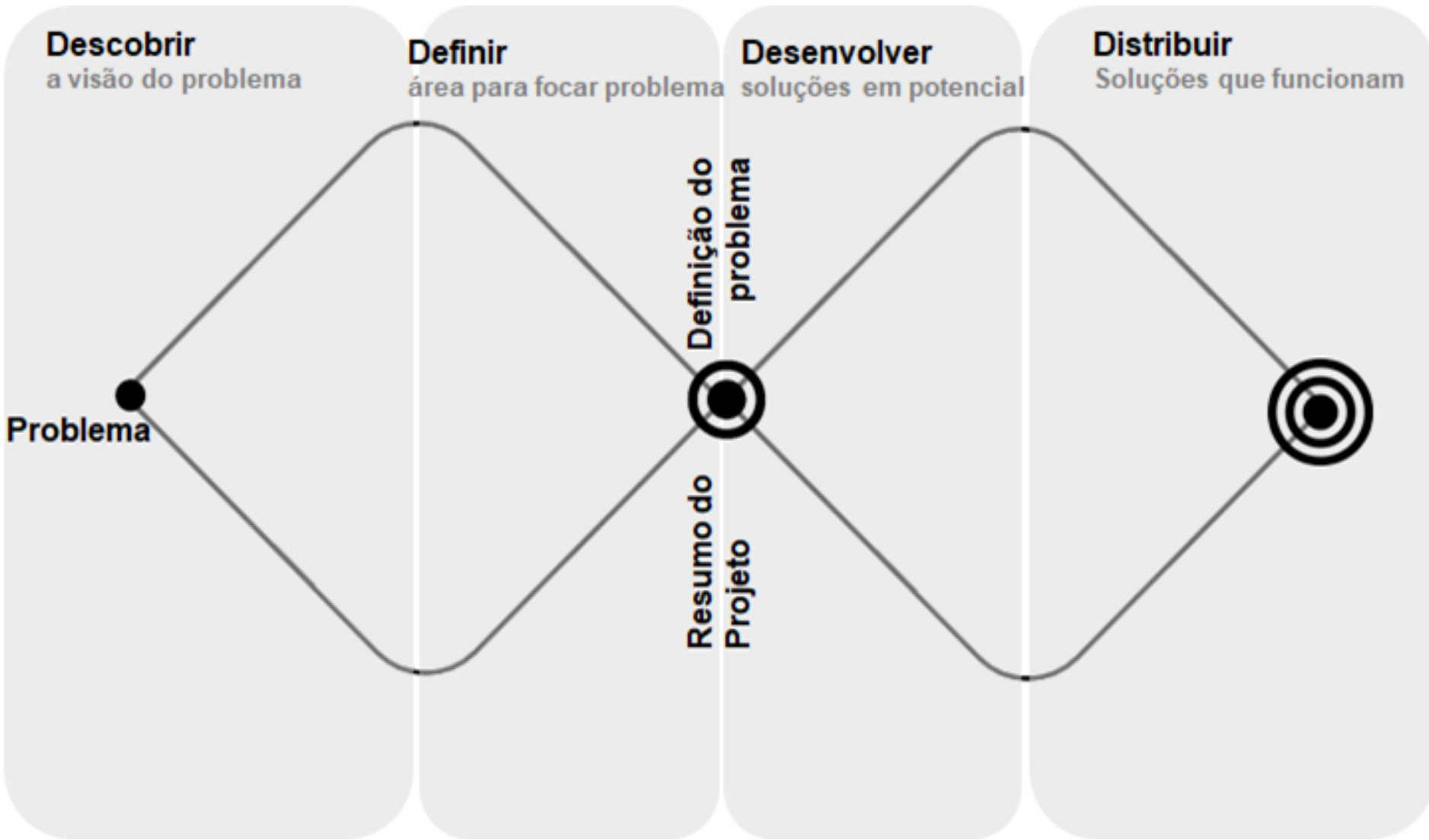
Abordagens do Policymaking

Componentes de Análise	Tradicional	Design thinking
Visão do problema	Isolado e linear, tendendo à simplificação. O cidadão é visto, predominantemente, como causa do problema e um demandante à espera de sua solução.	Entendimento e recorte do problema levando em conta sua complexidade, relação sistêmica e interdependência. O cidadão é visto como fonte de insights e potencial para construção coletiva de soluções.
Geração de conhecimento	O passado é um bom preditor do futuro, os dados quantitativos são claros e suficientes para tomada de decisão. O ser humano é conhecido como predominantemente movido por necessidades racionais e econômicas (homo economicus).	Há muitas incertezas e novas possibilidades, por isso o futuro não pode ser visto como uma mera projeção do passado. Os dados quantitativos são importantes e devem ser somados à experiência das pessoas, que são referência para o entendimento dos problemas e para identificação de oportunidades de geração de valor. O ser humano é visto como um ser movido por diversas necessidades, as quais motivam a tomada de decisões (econômicas, afetivas, sociais etc).
Processo de desenvolvimento da política pública	Unidirecional, de cima para baixo (top-down), linear e com rotações de feedback. Policymaking fragmentado e dividido por etapas.	Funciona simultaneamente em várias direções e transversal no sistema organizacional. Busca integrar diferentes esforços de formulação através de métodos participativos e colaborativos.

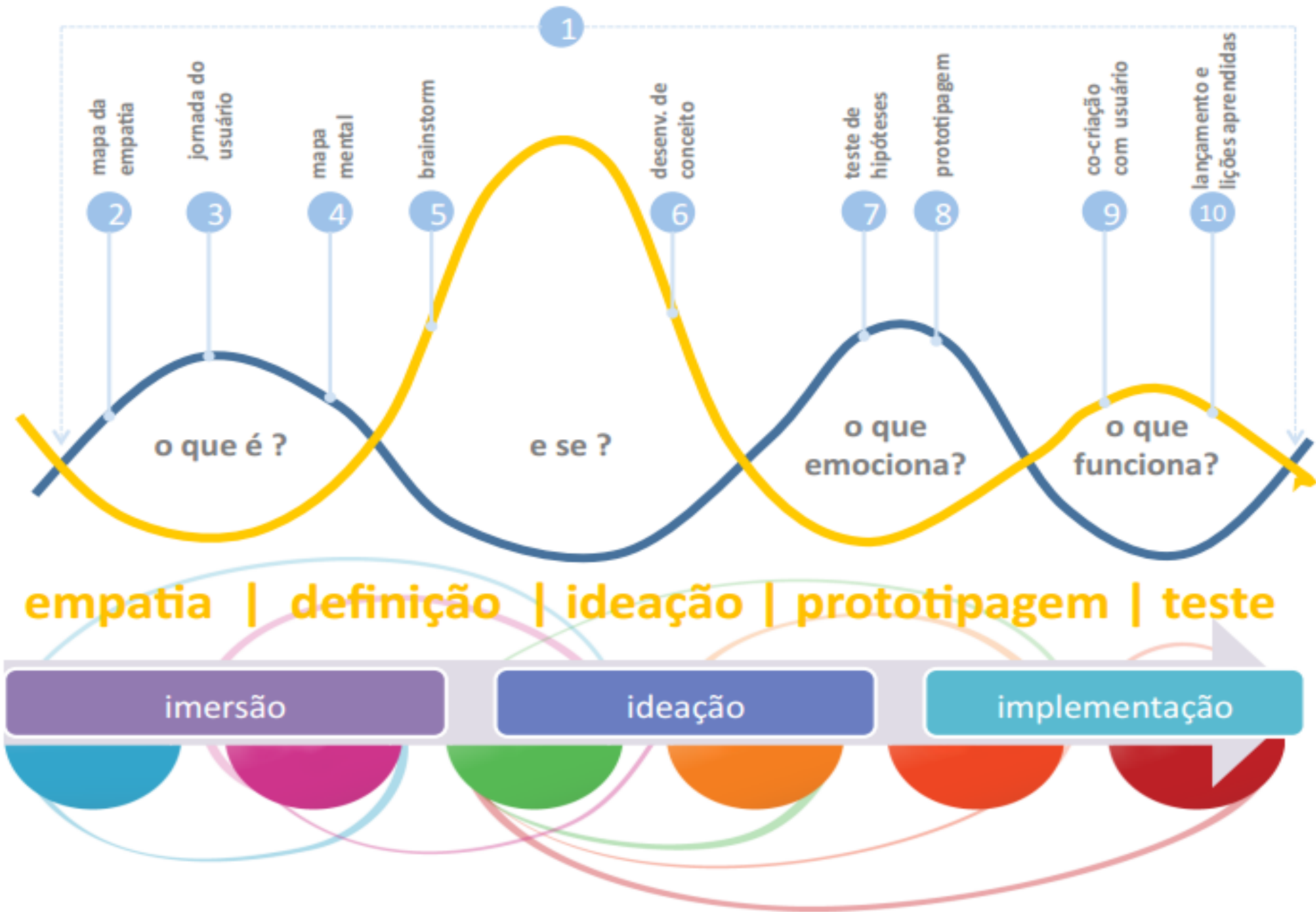
Abordagens do Policymaking

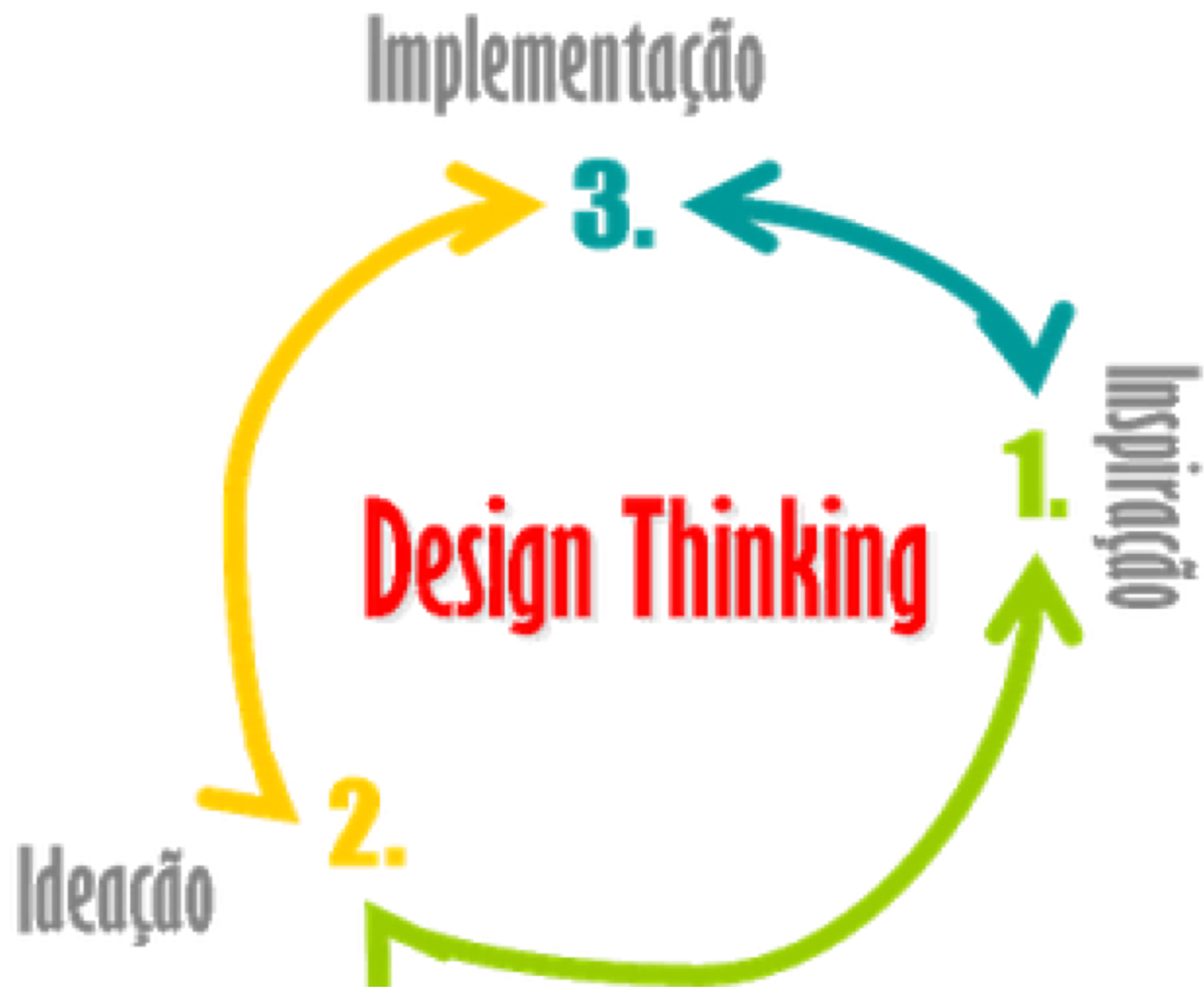
Componentes de Análise	Tradicional	Design thinking
Modelo mental	<p>Prescritivo: Uso de documentos de políticas que descrevem ou prescrevem um curso predefinido de ação.</p> <p>Foco no planejar.</p>	<p>Exploratório: Uso de ferramentas de inovação que estimulam descoberta, pensamento criativo, colaboração e aprendizado.</p> <p>Foco no fazer.</p>
Riscos	<p>Incertezas e riscos são camuflados. Erros são vistos com algo a se evitar.</p>	<p>Incertezas e riscos são reconhecidos, enfrentados e minimizados com testes de baixo custo e cedo no processo. Erros e falhas são acolhidos como parte de um aprendizado iterativo e de geração de melhorias.</p>
Soluções	<p>Busca-se uma solução única que já existe e deverá ser descoberta. Visão de maximização.</p>	<p>Buscam-se várias soluções, com foco na ampliação de possibilidades. Visão de criação.</p>
Resultados	<p>Resultados são previsíveis e resultam de um processo cuidadoso de execução.</p>	<p>Resultados não são previsíveis e são fruto de processos de tentativa, erro e aprendizado.</p>

Diagrama do Duplo Diamante



Artefatos e Linguagem Visual







OM MINDLAB

MindLab er en tværfaglig udviklingsenhed, som involverer borgere og virksomheder i at skabe nye løsninger, der giver værdi for samfundet.



INSPIRATION: FRA POLITIK TIL PRAKSIS

MINDLABMORGEN OM IMPLEMENTERING

VIDEO: Professor ved the National Implementation Network, Dean Fixsen, besøgte MindLab i forbindelse med MindLabMorgen. Hør hans vigtigste pointer her.



CASE BØRGEREKSPERIMENT I GÅGADEN

Howden skaber man bedre rammer for mødet mellem det offentlige og borgerne i en kommune? Odense Kommune eksperimenterer med "Borgernes hus".



MINDLAB EVENTS MØDE MED ADVISORY BOARD

I september fik MindLab besøg af sit Advisory Board. Sammen med teamet deltog de i samtaler om nye ideer og strategier for MindLab i det kommende år.



MINDLAB NYHEDER

NYT SITE

MindLab har fået et nyt site, som skal gøre det nemmere at hente inspiration og få overblik over, hvordan du kan bruge MindLab.



INSPIRATION: FRA POLITIK TIL PRAKSIS

POLITIKUDVIKLING OG HUSBYGNING

BLOG: Charles Leadbeater fra MindLabs Advisory Board har skrevet et bloginlæg om implementering og hvad politikudviklere kan lære af husbyggere.



MINDLAB NYHEDER

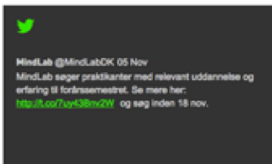
MINDLAB SØGER PRAKTIKANTER

Kunne du tænke dig at blive en del af MindLab? Vi søger lige nu praktikanter med relevant uddannelse og erfaring. Se mere om stillingen her.

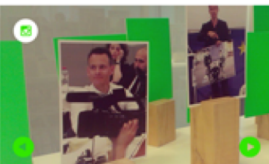


FRA MINDLAB MINDRE ANALYSE, MERE DESIGN

At Christen Reason 2. oktober 2014
Denne artikel har tidligere været bragt i Mandag Morgen. I takt med at problemerne i verden bliver mere og mere komplekse, så ager vi også vores bestræbelser...



MindLab @MindLabOK 05 Nov
MindLab søger praktikanter med relevant uddannelse og erfaring til forskningsområdet. Se mere her: <https://bit.ly/2wq38mz9v> og søg inden 18 nov.



NYHEDSBREV

Tilmeld dig MindLab nyhedsbrev. Her kan du holde dig orienteret om seneste cases, artikler, blogs og events i MindLab.

TILMELD

Læs seneste nyhedsbrev

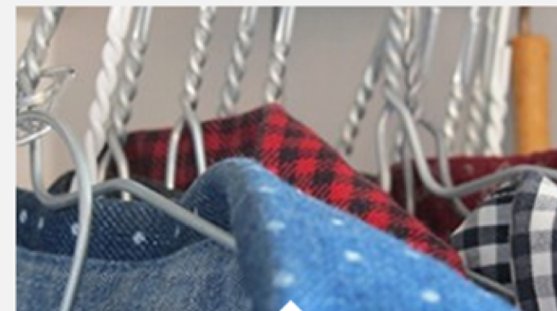
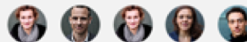
Om MindLab
Videnlaboratorier
Job hos MindLab
Privatlivspolitik
Kontakt
Medarbejdere

FØLG OS
MindBlog
Twitter
LinkedIn
Instagram
Innovationsguiden

BRUGERCENTRERET INNOVATION / ANTROPOLOGISKE METODER / SERVICEDESIGN / OFFENTLIG UDVIKLING / KOMMUNIKATION / IDEUDVIKLING / POLITIKUDVIKLING / TVÆROFFENTLIGT SAMARBEJDE

SENESTE BLOGGERE

Se alle bloggere



MIND LAB

HVEM ER MINDLAB?

MindLab er en tværfaglig innovationsenhed, der involverer borgere og virksomheder i at udvikle nyskabende offentlige løsninger. Besøg vores website

- MindLabs erfaringer
- Innovation
- Forskning
- Set og hørt nationalt og internationalt

ABONNER PÅ MINDBLOG

Feed Abonner på RSS feed

LÆR AF BRUGERENS KREATIVITET



At Sine Schütze
8 april 2014

Brugere er en fantastisk kilde til inspiration. De går ofte deres egne veje og finder på kreative påfund i forløb på at slippe for besvær eller opnå en hurtig økonomisk effekt. Ved at observere deres selvopfundne løsninger kan du blive klogere på, hvad det er for nogle behov deres utslagede brug af produkter eller services kan være udtryk for. En blæder i mine mobilfotos afslørede f.eks. nedenstående udpluk af brugerskabte løsninger fanget hest og past i det offentlige rum.



VI ANBEFALER

- SocialSquares blog
- Patent- og Varemærkestyrelsens blog
- Silicon Valley Tech Talk
- Manden fra kommunen
- Blogging Innovation
- Australien Government / public sector innovation
- Geoff's blog (Geoff Mulgan)
- LSE Blogs

ARKIV

VÆLG MÅNED OG ÅR

TAG CLOUD

analyse antropologiske metode beskæftigede
Borgeren i centrum brugere
brugerinddragelse cultural probes osv
design digitalisering Effektivisering effektivisering smart
Folkemøde 2012 forbrug hverdagsliv Ideudvikling
Innovation inspireret jobbeun Klima Ledelse
Mandag morgen metode nudge Ny Nordisk Økonomi
offentlig Innovation offentlig service Offentlig
udvikling prototypet samarbejde
regningsføring samproduktion service design
serviceuser social Innovation bruger Tiltid Tværoffentligt
samarbejde velfærd virkeligheden væk med bøvlet
Værdi web

Betrakt brugerne omkring dig, og du vil opdage, at det slet er ikke usædvanligt, at designede løsninger anvendes med helt andre formål, end de oprindeligt var tilrettet. F.eks. havde designeren bag ældsen næppe forment, at grebet til at åbne låsen skulle få funktion som "bøjlefortænger" for at optimere pladsen i folks garderbøskabe. Det er tit helt simple tiltag, som gør en forskel og imødekommer kravet om en god brugeroplevelse. Som når elever på Københavns Universitet bruger itarene papkasser som puder på designerstole i et auditorium for at sidde behageligt i undervisningstimen. Vær nysgerrig på dine brugere og lad dig inspirere af deres kreative bud på at løse de udfordringer, som du

DIY

**Desarrollo e
Impacto, ¡Ya!**

HERRAMIENTAS PRÁCTICAS
PARA IMPULSAR Y APOYAR
LA INNOVACIÓN SOCIAL

DESIGN KIT

THE FIELD GUIDE TO HUMAN- CENTERED DESIGN



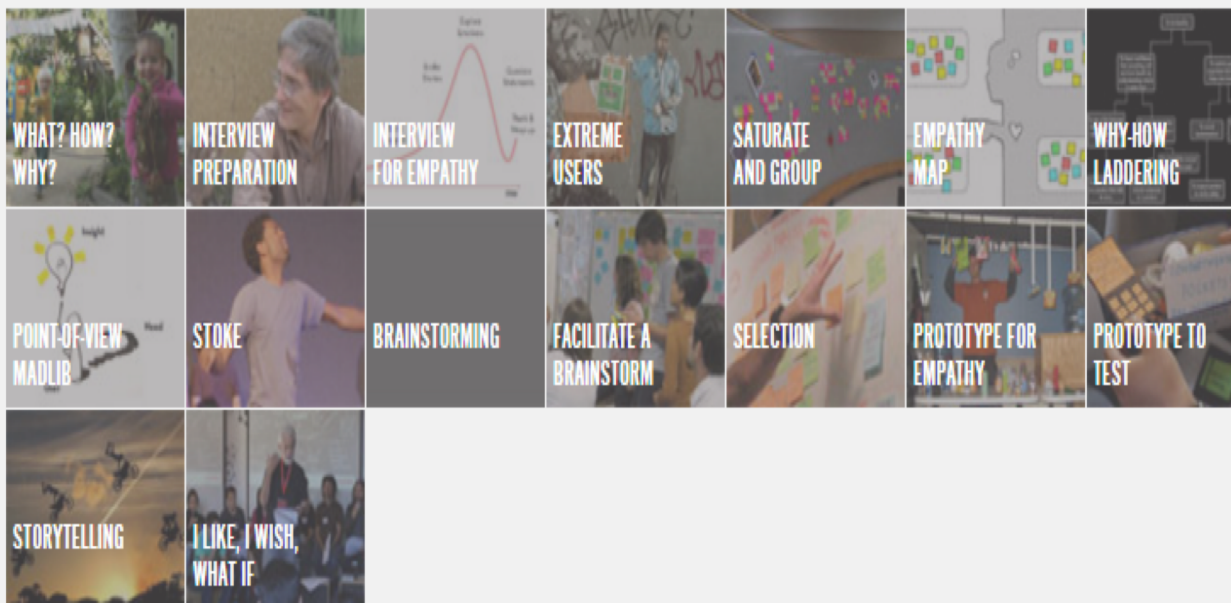
DESIGN KIT

USE OUR METHODS

We have put together a collection of methods for folks new to design thinking. See these “Get Started” methods on the right, which have proved to be most useful for folks as they’re running through their first few design cycles. These methods are a subset of the Bootcamp Bootleg (see below).

For all the resources on this page, you’re welcome to share these resources with others... spread the word! We only ask that you respect the Creative Commons license (attribution, non-commercial use). These methods are a curated collection of work created at the d.school and beyond, and we’re grateful to everyone who contributed. We’d also love to hear feedback about how you’re using them. Let us know what you find useful, and what methods you have created yourself — write to: bootleg@dschool.stanford.edu

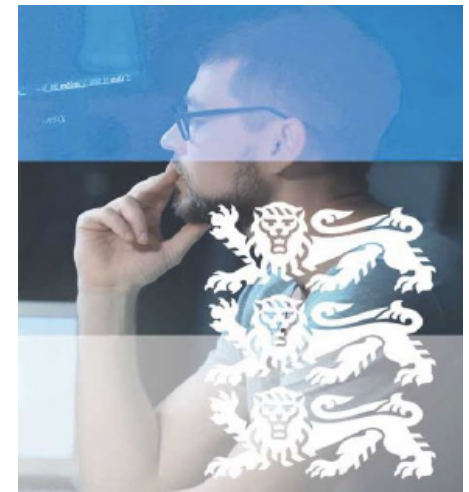
GET STARTED



Selecione uma Inovação



Trend 3: Inclusiveness and vulnerable populations - 95



Exercício em Grupo

- 1. Identifique os componentes do policymaking da iniciativa;**
- 2. Na opinião do grupo, qual abordagem é predominante: tradicional ou design thinking? Por que?**

WRAP UP

The text "WRAP UP" is rendered in a bold, black, sans-serif font. Each letter is filled with a different, vibrant, and abstract pattern. The patterns include various colors like red, green, blue, yellow, and purple, along with shapes like stars, stripes, and floral motifs. The overall effect is a colorful and festive graphic design.

Estágios de Inovação



Nesta...

Como criar uma Cultura de Inovação?



Eckhart Tolle

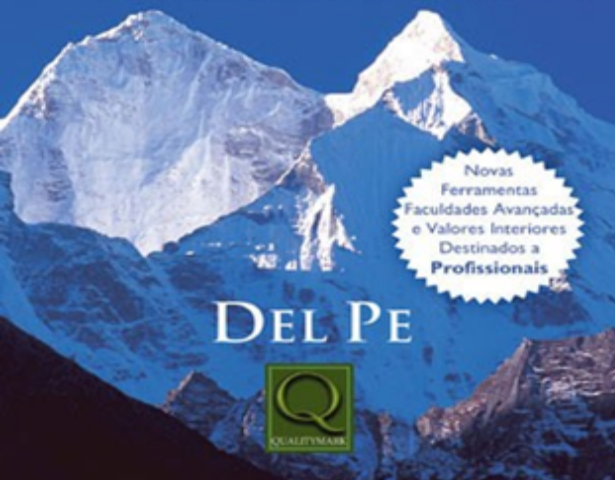
autor de **O PODER DO AGORA**,
2 milhões de livros vendidos em todo o mundo

PRATICANDO O PODER DO AGORA

Ensinamentos essenciais, meditações e exercícios
de *O Poder do Agora*

O CAMINHO DO SUCESSO À REALIZAÇÃO

Aplicando a Sabedoria dos Mestres do Himalaia



Novas
Ferramentas
Faculdades Avançadas
e Valores Interiores
Destinados a
Profissionais

DEL PE



SÓ TEM SUCESSO QUEM QUER

(ROAD TO SUCCESS)

Do mesmo autor
do best-seller *Quem
pensa enriquece*

NAPOLEON HILL

FUNDAMENTO

pare de reclamar e concentre-se nas coisas BOAS

WILL BOWEN

Encare o
desafio de passar
21 dias sem se queixar
e sem falar mal
dos outros



ROBERTO SHINYASHIKI

O SUCESSO ainda É SER

FELIZ

O best-seller que
já mudou a vida de
mais de 1,5 milhão de
pessoas, reescrito em
nova versão sintonizada
com a felicidade que
você quer hoje

Gente
editores



Equipes interdisciplinares

Espaço de criatividade (experimentalismo)

Liderança

Cocriação e coprodução

Cultura de inovação

Incentivos

Eventos de aprendizagem

Gestão do conhecimento

Prototipagem e projeto piloto

Demonstrar resultados (avaliação)



