



Fundação Escola Nacional de Administração Pública

Presidente

Diogo Godinho Ramos Costa

Diretor de Desenvolvimento Profissional

Paulo Marques

Coordenador-Geral de Produção Web

Carlos Eduardo dos Santos

Equipe responsável

Andrea Andrade (Conteudista, 2020)

Bruno Rizardi (Conteudista, 2020)

Camila Barbosa (Conteudista, 2020)

Carolina Ramalhete (Conteudista, 2020)

Daniela Metello (Conteudista, 2020)

Guilherme de Almeida (Conteudista, 2020)

Henrique Eira (Conteudista, 2020)

Iara da Paixão Corrêa Teixeira (Coordenadora, 2020)

João Sigora (Conteudista, 2020)

Letícia Mendonça (Conteudista, 2020)

Marizaura Camões (Conteudista, 2020)

Renata carvalho (Conteudista, 2020)

Sara Vieira (Conteudista, 2020)

Haruo Silva Takeda (Coordenação Web e Implementação Articulate, 2021)

Laisa Daiany Lima Silva (Revisão de texto, 2021)

Juliana Bermudez Souto de Oliveira (Revisão de texto, 2021)

Ana Paula Medeiros Araújo (Direção e produção gráfica, 2021)

Yan Almeida Garcia (Implementação Moodle, 2021)

Ana Carla Gualberto Cardoso (Diagramação, 2021)

Desenvolvimento do curso realizado no âmbito do acordo de Cooperação Técnica FUB / CDT / Laboratório Latitude e Enap.

Curso produzido em Brasília, 2021.



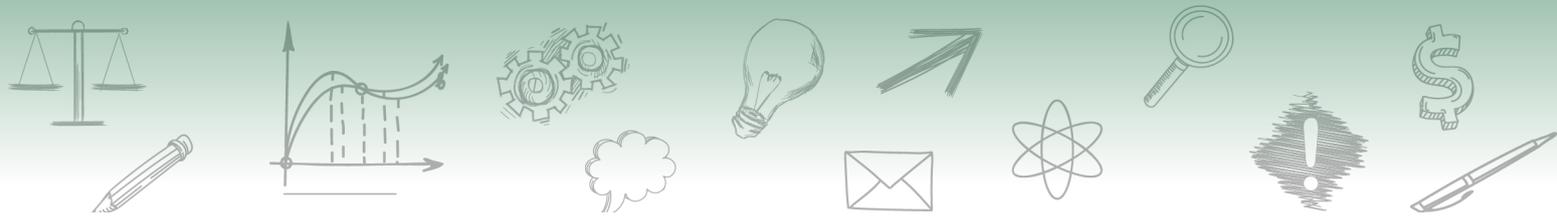
Escola Nacional de
Administração Pública

Enap, 2021

Enap Escola Nacional de Administração Pública

Diretoria de Educação Continuada

SAIS - Área 2-A - 70610-900 — Brasília, DF



Sumário

Unidade 1: Fundamentos do Design 7

Unidade 2: O Design na Arena das Políticas Públicas..... 8

**Unidade 3: Projetar uma Solução Criativa ou Partir de uma
Necessidade? 9**

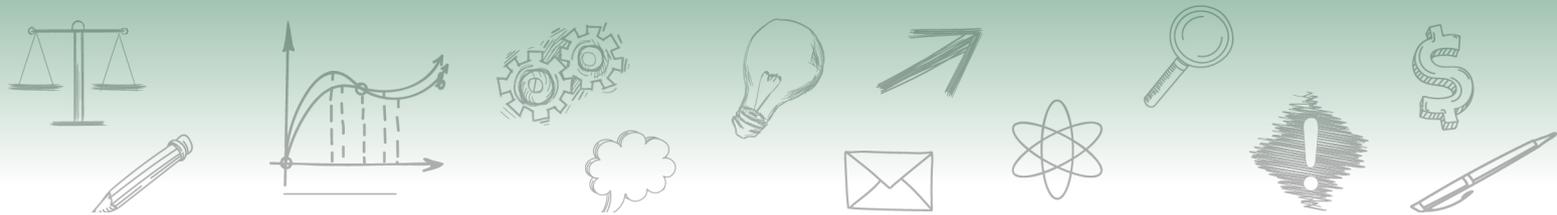
Um Experimento Criativo..... 9

Debatendo o Design em Políticas Públicas 10

Referências..... 11

Glossário 11





Módulo

1 Design em Políticas Públicas: um novo jeito de fazer as coisas

Olá!

Desejamos boas-vindas ao curso **Uso do Design em Políticas Públicas**. É um prazer ter você como participante e auxiliar na construção do seu conhecimento acerca desse tema.

O curso Uso do Design em Políticas Públicas originou-se a partir de uma iniciativa da Enap, no momento da Pandemia da Covid-19, com o objetivo de dar continuidade ao GNPapo mesmo em momentos de atividades remotas. Surge, assim, o Projeto Inovaflux, uma série de lives com o objetivo de debater temas relevantes sobre inovação no serviço público.

GNPapo - Bate papo com inovadores é um evento regular no qual o GNova - (Laboratório de Inovação em Governo da Enap) recebe inovadores de todos os setores da sociedade para compartilharem suas ideias, projetos e iniciativas com a comunidade de inovação pública. Antes da pandemia, eram realizados por meio de eventos presenciais, com transmissão pela internet. Confira aqui a [playlist](#) com as edições anteriores.

O processo já foi concebido originalmente no formato de uma web-série em 5 episódios, denominada Inovaflux. O objetivo da série foi apresentar, debater e trocar experiências sobre as principais etapas de um projeto de inovação baseado em design, abrindo esse caminho de exploração e experimentação para um público cada vez mais amplo.

As aulas foram desenvolvidas também como ferramentas de apoio e orientação a projetos práticos de inovação pública de diferentes órgãos de governo apoiados pelo GNova, escolhidos em uma chamada pública de projetos de inovação (<http://gnova.enap.gov.br/pt/janela>). Foram pensadas, desde o início, como objetos digitais de aprendizagem, buscando universalizar e ampliar o impacto daquela iniciativa, trazendo tanto referências conceituais necessárias quanto abordagens e dicas práticas, com o objetivo de auxiliar inovadores a realizarem com sucesso seus projetos de inovação orientados por design.

O Laboratório GNova, gerenciado pela Diretoria de Inovação da Enap, é um espaço para a construção de soluções inovadoras para problemas públicos. Sua atividade é pautada em três grandes eixos. O primeiro é a prospecção de novos métodos e tendências aplicáveis ao setor



público. O segundo é a experimentação em políticas públicas, como mecanismo de melhor descobrir as possibilidades, oportunidades e riscos dessas novas práticas. O terceiro consiste na disseminação de conhecimentos produzidos e no apoio ao desenvolvimento de novas competências, por meio de eventos, redes, conferências e materiais que possam inspirar outros inovadores públicos.

O curso complementa e aprofunda o design thinking para Inovação em Governo, trazendo elementos adicionais para permitir a aplicação prática dos conceitos. Foi desenvolvido com o foco na capacitação de servidores públicos de todos os níveis pelo desenvolvimento de competências para a inovação. Nesse contexto, também atende a necessidade de capacitar servidores do Poder Executivo federal em atendimento ao Programa de Desenvolvimento de Capacidades para Transformação Digital no Poder Executivo Federal (Capacita Gov.br).

O conteúdo deste curso é estruturado em quatro partes:

- Módulo 1: Design em Políticas Públicas: um novo jeito de fazer as coisas.
- Módulo 2: Design Etnográfico: entendendo o público e seu contexto.
- Módulo 3: Criatividade e Ideação: deixando as ideias fluírem.
- Módulo 4: Prototipagem e teste: checando o que funciona na prática.

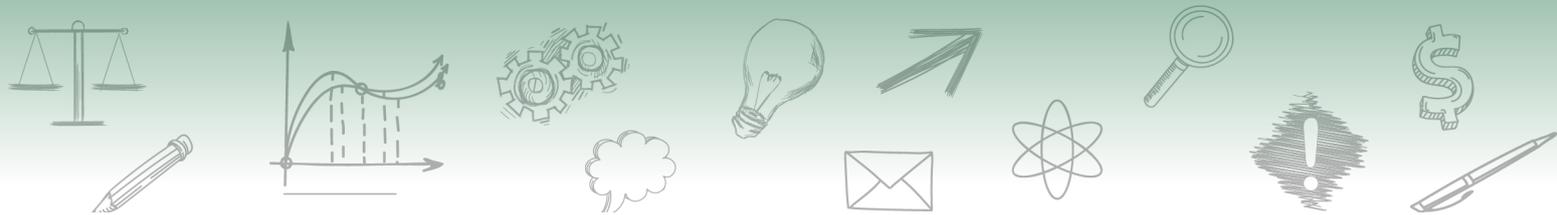
Ao final deste **módulo 1**, você deverá ser capaz de:

- Reconhecer os fundamentos do design, por meio da contextualização histórica, abordando os desafios do design em políticas públicas.
- Compreender o papel e as contribuições do design na arena das políticas públicas.
- Reconhecer a importância de ter como ponto de partida a necessidade do usuário no design da política pública.

*O design nos ajuda a **conhecer os usuários** e suas realidades para criar políticas, produtos e serviços que atendam a **necessidades reais**.*

Sugerimos que você leia o conteúdo e depois responda as questões no ambiente virtual na ordem em que estão dispostos. Mas você é livre para fazer isso quando e na ordem em que achar melhor - dentro do período de duração do curso. Só não deixe de garantir que fez tudo, para não ter problemas com a obtenção do certificado ao final do curso!

Desejamos um excelente estudo!



Unidade 1: Fundamentos do Design

Você certamente já ouviu a palavra design sendo usada em diversas situações e em composição com outras palavras, não é mesmo? Essa palavra estrangeira é usada na área industrial (design industrial), no ramo da pedagogia (design instrucional), no campo da estética (design de sobancelhas) e em tantas outras ocasiões e composições.

No vídeo a seguir, aplicou-se a ferramenta mentimeter para os participantes do Projeto Inovaflux, com a seguinte pergunta: “O que vem à cabeça quando você ouve design?”

Pense um pouco. O que você acha? Depois, acesse ao vídeo e verifique as respostas!

O vídeo do professor Bruno Rizardi, designer, especialista em design thinking e em gestão de projetos, abordará os fundamentos do design. No vídeo, é apresentado, primeiramente, o contexto histórico do design, desde os anos 60 até os dias atuais. Você perceberá o quanto o design faz parte do nosso cotidiano.

Você saberá diferenciar design e design thinking, ressaltando o que pode ou não ser considerado design e, ainda, a relação entre ele e a inovação. O vídeo apresentará, por meio de exemplos, as suas quatro camadas e os seus desafios no contexto das políticas públicas. Vamos lá?

🎥 Vídeo 1: [Mentimeter e Fundamentos do Design](#)

SAIBA MAIS 🔍

Para saber mais sobre design de políticas públicas, ouça o episódio [Novas Fronteiras do Design em Governo](#), do podcast Future of Government. Nesse podcast, João Sigora (do GNova) recebe Isabella Brandalise e ambos discutem sobre como, onde, por que e para que usar design em políticas públicas, e traz também algumas visões sobre o design crítico e especulativo como forma de expandir as ideias atuais sobre futuros possíveis. Brandalise é professora, pesquisadora e designer e foi uma das colaboradoras na criação do GNova, laboratório de inovação do governo federal brasileiro. Isabella também atuou no primeiro laboratório de inovação pública do mundo, criado pelo Governo da Dinamarca.

Tim Brown é um dos fundadores da consultoria de inovação IDEO e um dos precursores da sistematização do design thinking como abordagem para solução de problemas. Neste [Ted Talk](#), ele mostra como o conhecimento na área do design pode ser uma ferramenta útil para obter resultados de maior impacto. Se tiver dificuldades com o inglês, basta ativar as legendas!

Você pode conferir também a apresentação do Bruno Rizardi em mais detalhes na Biblioteca do curso.



Unidade 2: O Design na Arena das Políticas Públicas

Nesta unidade você compreenderá a relação entre design e políticas públicas e descobrirá de que forma o design pode contribuir para as políticas públicas. Para mostrar como isso acontece na prática, usaremos como exemplo um projeto real - o projeto de inovação Progredir. Também apresentaremos como se faz design na arena das políticas públicas.

Acesse o vídeo a seguir, da professora Letícia Mendonça, servidora pública integrante da carreira de especialista em políticas públicas e gestão governamental e pesquisadora de design thinking em políticas públicas. O vídeo conta com a participação do professor Bruno Rizardi.

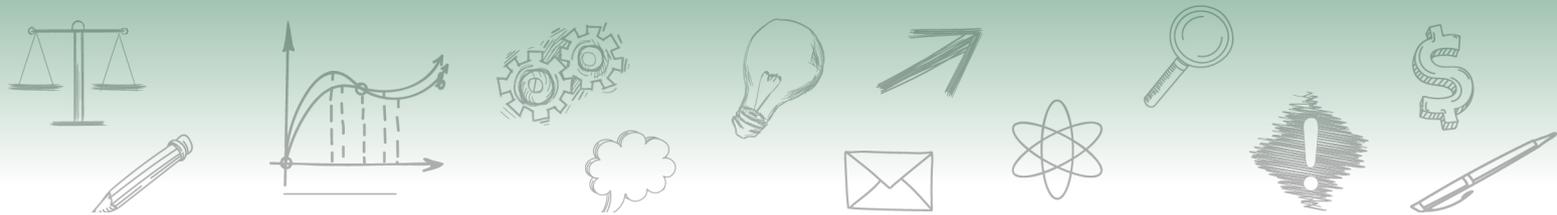
 Vídeo 2: [Design em Políticas Públicas](#)

SAIBA MAIS

Uma interessante ferramenta para aplicar o design em políticas públicas e serviços a usuários ou consumidores é o chamado blueprint de serviços - uma representação visual de todas as interações entre uma pessoa e o serviço em questão. Quer saber mais? Acesse em: <https://tudosobrestartups.com.br/o-que-e-blueprint/>

Ficou curioso sobre como acontece, na prática, um projeto de design em políticas públicas? Quer saber mais sobre o projeto de inovação Progredir, sua elaboração e seus resultados? Os [documentos do projeto](#) estão disponíveis no repositório da Enap!

Você pode conferir também a apresentação da Letícia em mais detalhes na Biblioteca do curso..



Unidade 3: Projetar uma Solução Criativa ou Partir de uma Necessidade?

Um Experimento Criativo



Imagine que eu te peça para projetar um vaso. Você viria com diferentes formas, e a maioria delas provavelmente pareceria com um vaso convencional. Agora imagine que eu te peça para projetar uma maneira de as pessoas incorporarem plantas nas suas vidas, ou uma forma de as pessoas apreciarem flores.

(EVENSON, s.d, tradução nossa)



Essa citação foi a inspiração para o experimento que você vivenciará a seguir. Essa dinâmica fez parte de um dos episódios Inovaflix e contou com a participação de mais de 200 pessoas. observe como isso foi possível e o quanto as pessoas foram criativas e inovadoras.

A partir de uma transmissão remota, os participantes foram divididos aleatoriamente em grupos pares e grupos ímpares. Cada time tinha uma missão a cumprir. Os integrantes de cada equipe receberam um link referente ao seu respectivo agrupamento.

Cada grupo deveria inserir o resultado da discussão da sua equipe em um slide. O resultado poderia ser apresentado em formato imagem, gif, desenho, texto, foto ou outros. O objetivo era usar e abusar da criatividade.

Para os grupos pares foi solicitado aos participantes que projetassem uma maneira de as pessoas incorporarem plantas nas suas vidas, ou uma forma de as pessoas apreciarem flores. Já para os grupos ímpares, foi dada para os participantes a missão de projetarem um vaso de flores.

No vídeo seguinte, Marizaura Camões apresenta o resultado dessa dinâmica. Acesse o vídeo e reflita sobre a seguinte questão: O que é mais adequado: projetar a partir de uma solução pré-definida ou a partir de uma necessidade?

 Vídeo 3: [Um experimento criativo](#)

Você percebeu diferenças nos resultados apresentados pelos grupos pares em relação aos grupos ímpares? Qual deles você acha que tiveram resultados mais criativos?

Com essa dinâmica podemos perceber que, para os grupos ímpares, em que já foi apresentado



como missão uma solução de projetar um vaso de flores, os resultados foram menos surpreendentes. Já os grupos pares, que partiram da necessidade de projetar uma maneira de as pessoas incorporarem plantas nas suas vidas, ou uma forma de as pessoas apreciarem flores, os resultados são mais impactantes, criativos e agregaram mais valor.

Podemos fazer uma analogia com as políticas públicas que devem ser desenhadas e implementadas com o olhar para as necessidades das pessoas. Quando já fechamos o escopo dentro da solução, a nossa capacidade criativa torna-se mais limitada e restrita. Geralmente, no contexto da formulação de políticas públicas, já pensamos no decreto, na lei e depois avançamos para a criatividade e para a necessidade das pessoas.

Assim, usar das ferramentas do design para mudar essa ordem e projetarmos soluções criativas para os usuários dos serviços públicos torna-se cada vez mais necessário. Você está convidado a mudar o *mindset* e incorporar o design em suas ações.

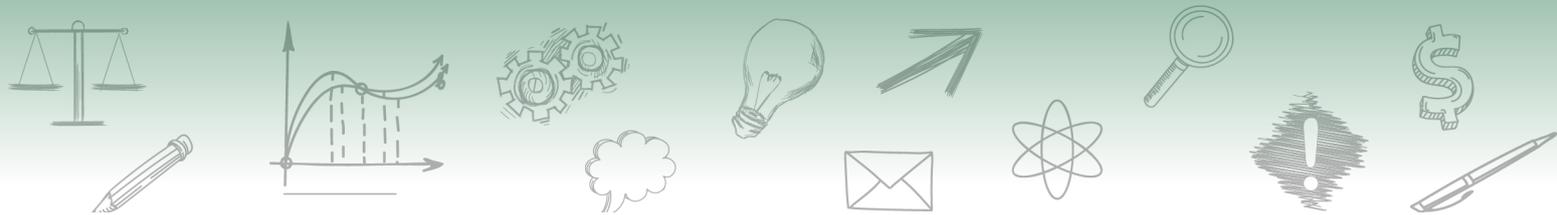
Debatendo o Design em Políticas Públicas

O design em políticas públicas é um tema relativamente novo na Administração Pública. As dúvidas e incertezas rondam os gestores e servidores que pretendem inovar, principalmente na oferta de produtos e serviços que atendam às necessidades das pessoas.

No debate apresentado no podcast a seguir, Bruno Rizardi e Letícia Mendonça abordam questões importantes acerca do uso do design no serviço público. Ouça com atenção!



Podcast 1: [Debatendo o Design em Políticas Públicas](#)



Referências

BARBOSA, Bruna. **O que é Blueprint? Conheça essa ferramenta de Design Thinking.** Tudo sobre Startups, 2018. Disponível em: <https://tudosobrestartups.com.br/o-que-e-blueprint/>. Acesso em: 04 de set. 2020.

Design Thinking Toolkit para governo. Disponível em : <https://portal.tcu.gov.br/inovaTCU/toolkitTellus/index.html> Acesso em 25 set. 2020.

DUBBERLY, Hugh & EVENSON, Shelley. **Design as learning --- or “knowledge creation” --- the SECI model.** In Interactions, 2010. Vol. 18, nº 01, p. 75-79. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1145/1897239.1897256> . Acesso em: 16 set. 2020.

Kit de Ferramentas Design Thinking aplicado ao Serviço Público. G'Nova, Enap, 2017. 32 p. Disponível em: https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/3138/1/Toolkit_DTSP_ENAP.pdf. Acesso em 25 set. 2020

MENDONÇA, Letícia Koepfel. **Design thinking e políticas públicas: ampliando as possibilidades de diálogo.** Brasília: IPEA, 2019. Disponível em: <http://www.mestrado-profissional.gov.br/sites/images/mestrado/turma3/leticia-koepfel-mendonca.pdf>. Acessado em 25 set. 2020.

Glossário

Termo	Definição / Significado
Design	Área do conhecimento preocupada com a criação do artificial, que valoriza a criatividade, humanidade e intuição.
Design Thinking	O modo de pensar quando se pratica o design. O modo como esses profissionais (designers) abordam desafios e constroem novas possibilidades de ação e que, como modelo mental, passa a ser usado e transposto a diversos campos do conhecimento, incluindo o campo das políticas públicas. (MENDONÇA, 2019).
Designer	A pessoa que pratica o design.