

PESQUISA - FACE

**INOVAÇÃO CENTRADA NO USUÁRIO: UMA ANÁLISE DO USO
INTEGRADO DE DESIGN THINKING, EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E
CANVAS NO ENSINO DE EMPREENDEDORISMO**

*Raphael Alexander Prado Dos Santos
(raphael.santos068@academico.ufgd.edu.br)*

Luan Carlos Santos Silva (luancarlos@ufgd.edu.br)

A capacidade de desenvolver ideias, métodos e produtos inovadores é, por vezes, erroneamente vista como um processo natural, um talento ligado à criatividade, sem conexão com metodologias ou mecanismos estruturados para a inovação. No entanto, a implementação de métodos para padronizar o processo de inovação é essencial para alcançar resultados consistentes, pois oferece ferramentas robustas que auxiliam na compreensão do objeto de estudo para quem busca inovar. Nesse contexto, o Design Centrado no Usuário (DCU), o Design Thinking e o Canvas são apresentados como alternativas que, ao longo de todo o processo de inovação, buscam identificar os pontos fortes e fracos do projeto, além de sua capacidade de escalabilidade, riscos e principais grupos interessados, entre outros aspectos importantes para a inovação. Como o principal motor desses métodos é a percepção dos usuários sobre um determinado produto ou método, diversas etapas são realizadas para que os usuários interajam com a proposta, assumindo um papel central no desenvolvimento das ideias principais do objeto de inovação. Com essa proposta em mente, este trabalho buscou avaliar as percepções de duas turmas de alunos que utilizaram o DCU para desenvolver propostas de

produtos inovadores, analisando como os alunos avaliaram as metodologias e mecanismos sugeridos pelo DCU ao final do projeto. Para isso, foi realizada uma pesquisa por meio de um formulário online com 13 perguntas, respondido por todos os alunos que participaram das atividades. As respostas serviram como referência para a análise da integração entre os conhecimentos dos alunos antes e depois da aplicação do DCU. Parte da análise foi desenvolvida com o emprego de algoritmos de clusterização, consistindo na divisão dos alunos em grupos de acordo com as respostas ao formulário. Especificamente, o algoritmo DBscan foi utilizado, já que os dados apresentavam alta dimensionalidade, tornando inadequado o uso de algoritmos como o k-Means. Com isso, foi possível observar uma integração satisfatória dos alunos aos métodos do DCU, com uma percepção geral positiva acerca da metodologia. Em relação ao uso de algoritmos para divisão dos alunos em grupos, foi notada a necessidade de coletar uma quantidade maior de dados, visto que, dada a natureza dos algoritmos empregados, conjuntos de dados pequenos são um fator que pode afetar a qualidade das respostas do algoritmo. Contudo, foi possível utilizar essas respostas como informações auxiliares na interpretação dos resultados.

AGRADECIMENTOS: Agradecemos à UFGD pela oportunidade de realização e condução da pesquisa, principalmente através do uso do espaço de entrada da Biblioteca Central para a realização da mostra de projetos de inovação.

Palavras-chave: dcu; design thinking; canvas; dbscan.