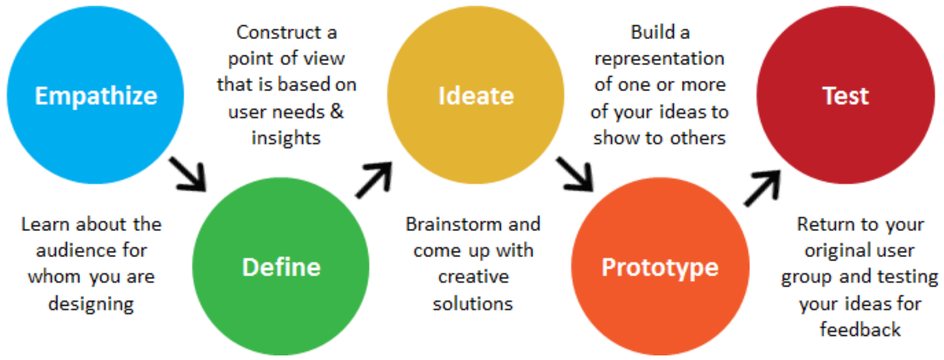
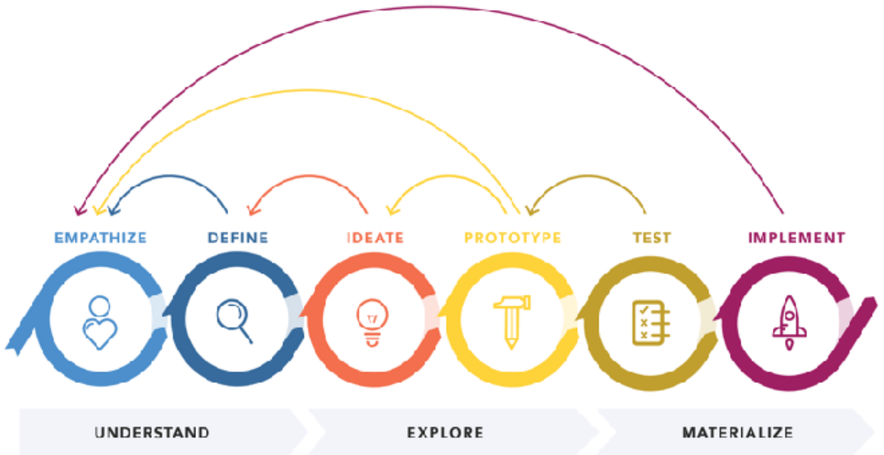
THE DEVELOPER'S CONFERENCE

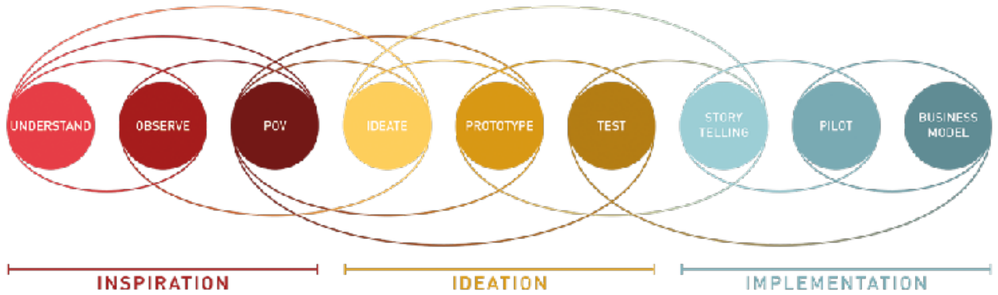
Trilha Inovação Social e Empreendedorismo

Palestrante: Clarissa Sóter

DESIGN PARA TRANSFORMAR O MUNDO

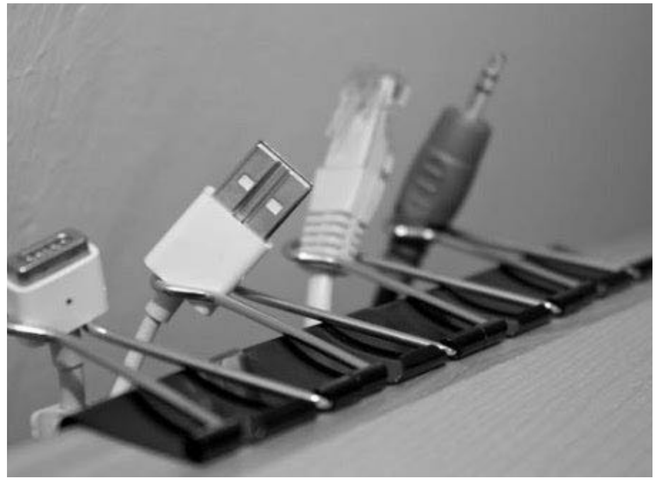






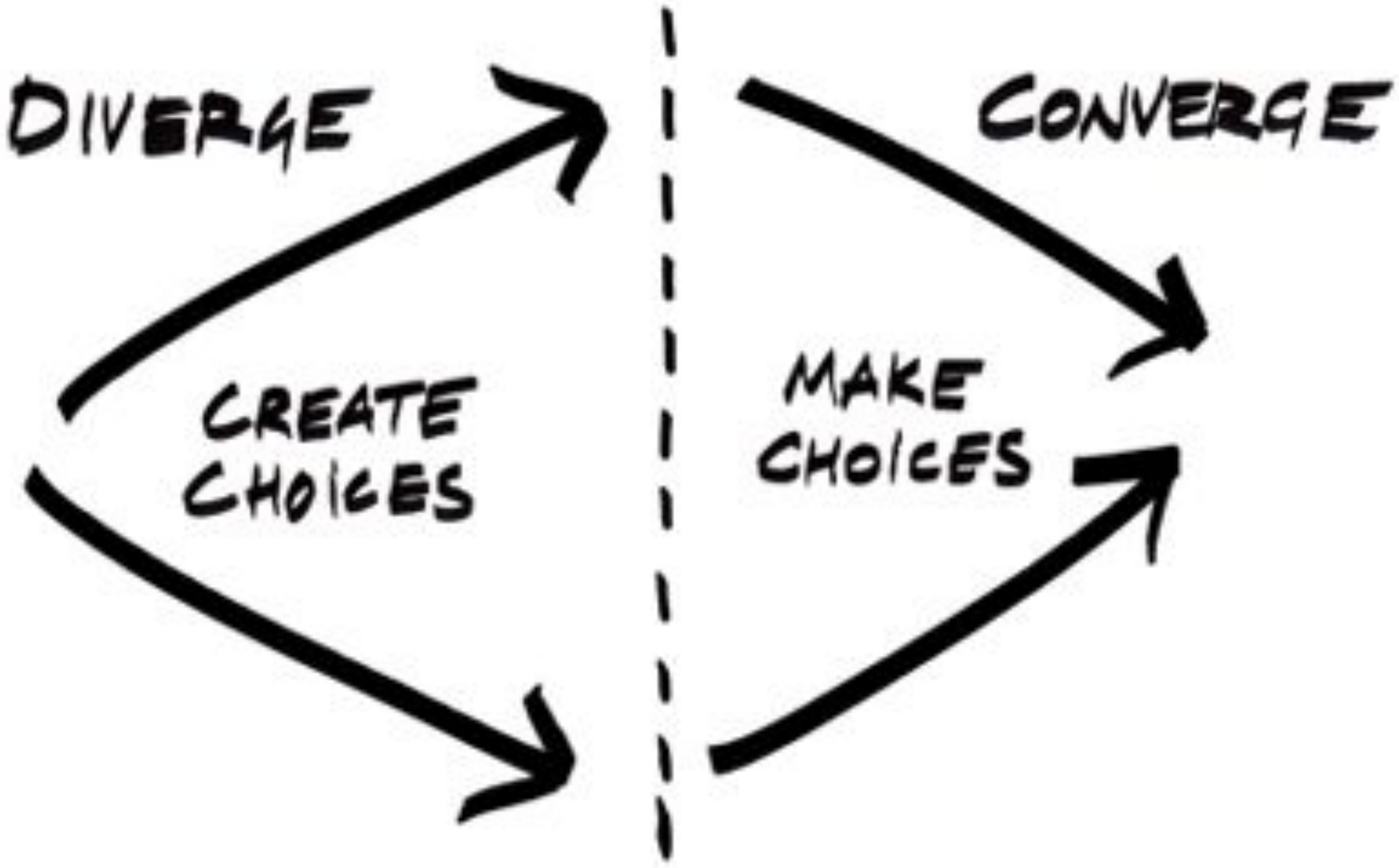
DESIGN THINKING PROCESS

TRANSFORMATIVE THINKING



DESIGN AS A THINKING

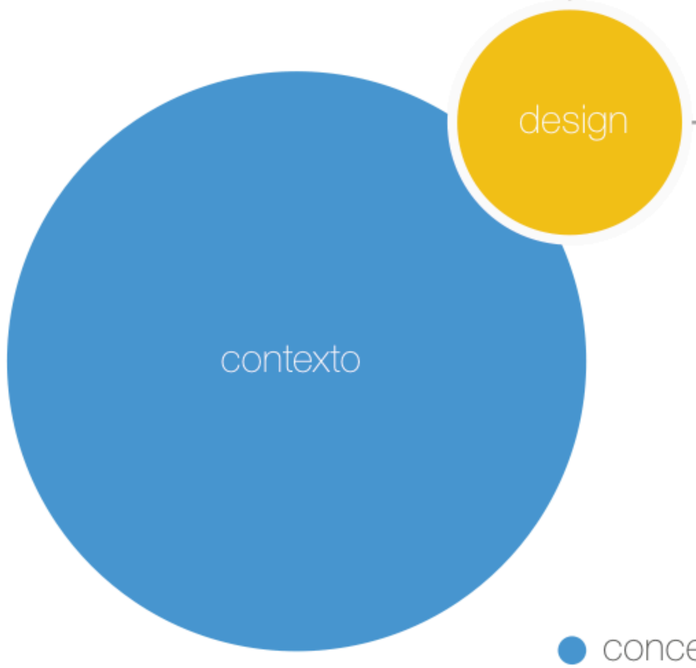
DESIGN



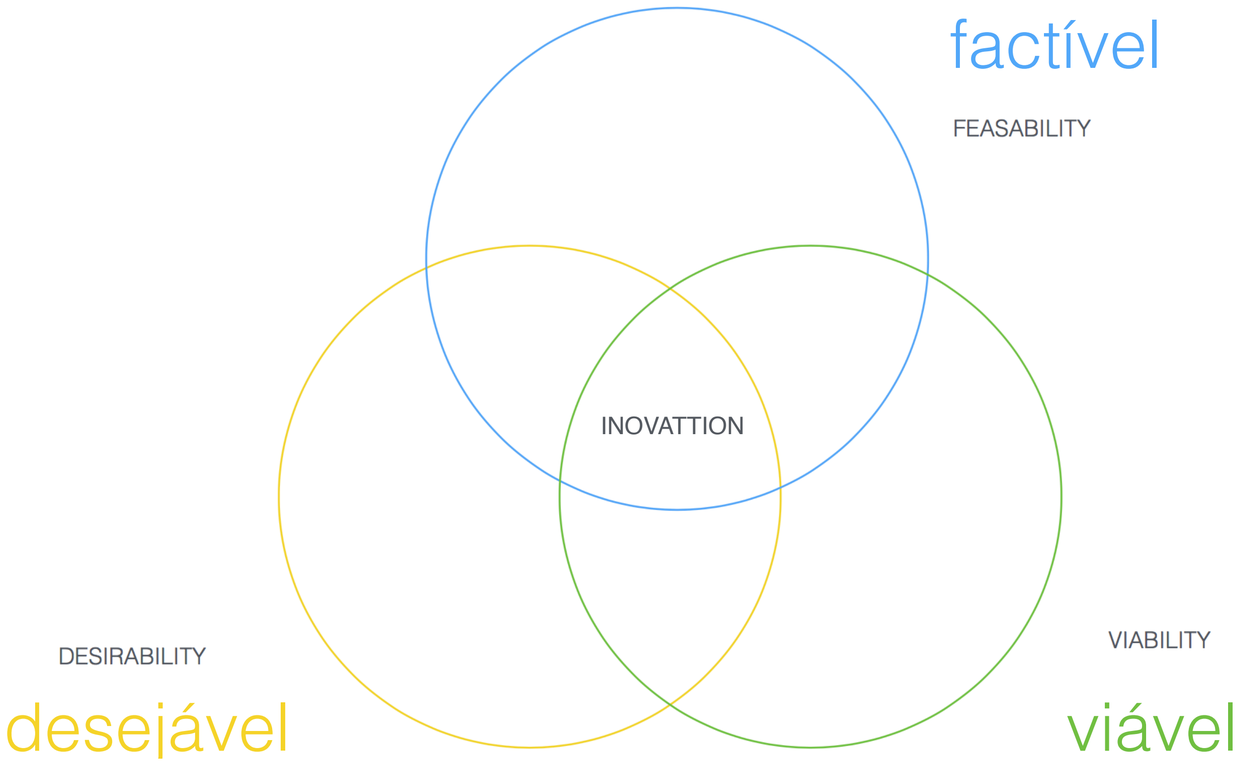
DESIGN THINKING

DESIGN COMO PROCESSO

- observa o contexto para acessar pessoas
- infere oportunidades
- investiga soluções existentes



- concebe e configura artefatos
- publica e monitora o uso
- ajusta os artefatos



ORIENTADO AO MERCADO

Concesio
ARTE LASER

0: 17 goals to transform the w…

Sustainable Development Goals to kick in with start …
news.un.org

UN Sustainable Development Goals | Sust…
unilever.com

INTERVIEW: Sustainable Development Goals must be o…
news.un.org

17 Companies
fi.co

Platform for the UN Sustainable Developm…
cot

About the Sustainable Development …
un.org

What Are the Global Goals — and How Close Are We …
globalcitizen.org

UN Sustainable Development Goals
mendeley.com

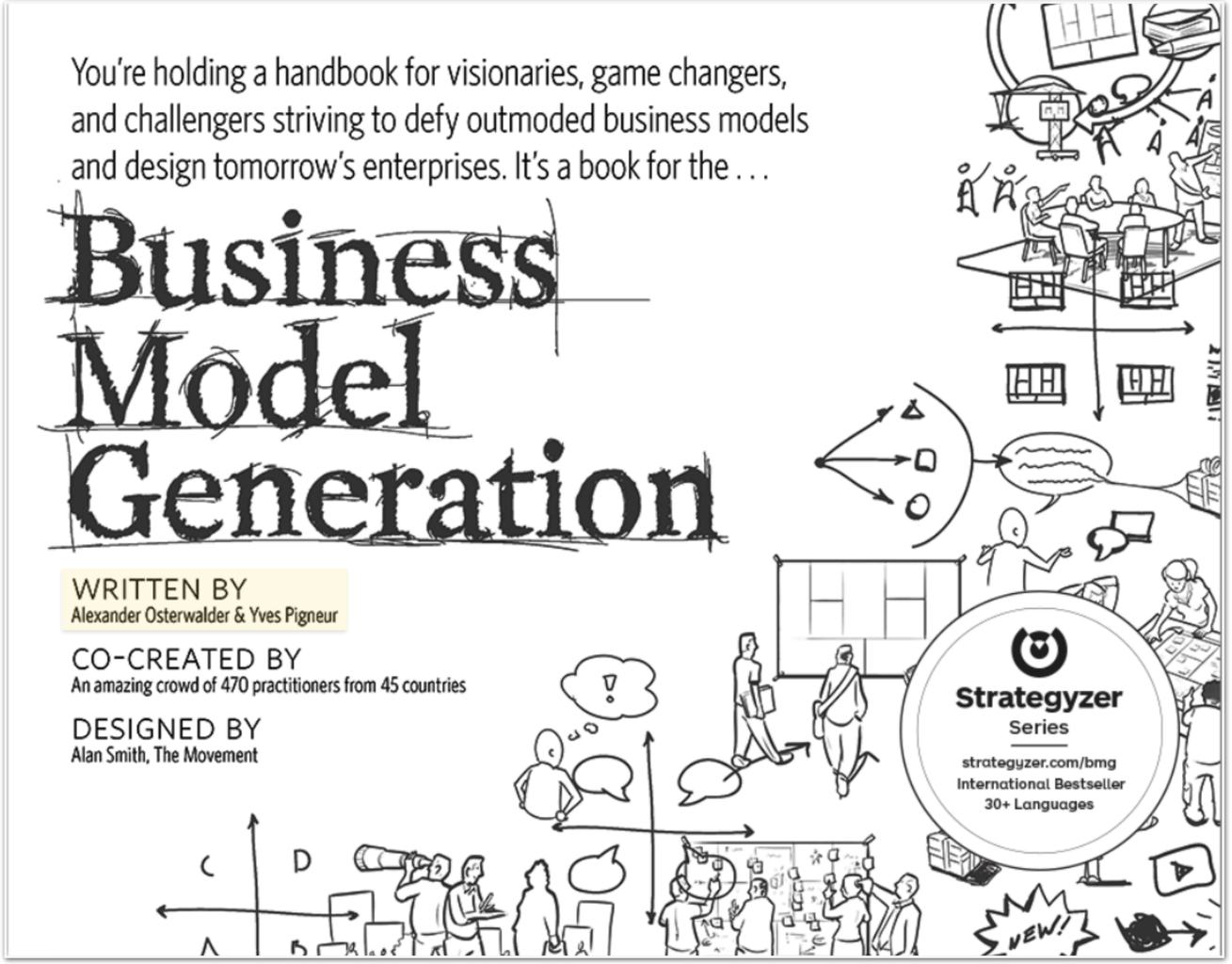
Goal 17 .:. Sustainal
sustainabledevelopme

GAMIFICADO
PARA ENGAJAR

Receita

Produtividade

40% Empresas da Fortune 1000



CANVAS PARA VISUALIZAR

CARTAS PARA LIDERAR

DESIGN THINKING CANVAS

CENÁRIO

PERSONA

SOLUÇÃO

AQUISIÇÃO

STORYTELLING

ERA UMA VEZ

TODOS OS DIAS

ATÉ QUE UM DIA

POR CAUSA DISSO

ATÉ QUE FINALMENTE

E DESDE ENTÃO

RETENÇÃO

OPORTUNIDADE

REFERÊNCIAS

MONETIZAÇÃO

DESIGN THINKING CANVAS

CENÁRIO

aldeias africanas onde a população ainda sofre com a falta de recursos básicos como água limpa, energia elétrica, medicamentos etc

PERSONA

tuma, um garoto de 11 anos de idade que vive em uma dessas aldeias e sonha com dias melhores para ele e seus amigos

PROBLEMAS

falta de água limpa

falta de iluminação nas aldeias

flata de alimentos higienizados

falta de medicamentos básicos

falta de roupas e utensílios

baixo índice de educação

DESAFIO

iluminar as aldeias com soluções sustentáveis

SOLUÇÃO

STORYTELLING

ERA UMA VEZ

TODOS OS DIAS

ATÉ QUE UM DIA

POR CAUSA DISSO

ATÉ QUE FINALMENTE

E DESDE ENTÃO

AQUISIÇÃO

RETENÇÃO

MONETIZAÇÃO

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

CONSUMO
PRODUÇÃO SUSTENTÁVEL

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

CIDADES
COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

REFERÊNCIA

DESIGN THINKING CANVAS

EXEMPLO

CENÁRIO

aldeias africanas onde a população ainda sofre com a falta de recursos básicos como água limpa, energia elétrica, medicamentos etc

PERSONA

tuma, um garoto de 11 anos de idade que vive em uma dessas aldeias e sonha com dias melhores para ele e seus amigos

OPORTUNIDADE

oferecer produtos e serviços básicos para moradores de aldeias africanas como a descrita no cenário acima

REFERÊNCIAS

projeto do sapato que cresce com os meninos

garrafa que filtra a água eliminando impurezas

SOLUÇÃO

light my people

app vinculado a um programa onde jovens voluntários levam kits de brinquedos que utilizam recursos de energia renovável para produzir artefatos elétricos sem a necessidade de energia de rede elétrica

a cada aldeia iluminada o app vai acendendo o mundo por informações georeferenciadas

STORYTELLING

ERA UMA VEZ

tuma, um garoto africano de 11 anos de idade e seus amigos da aldeia onde ele vivia

TODOS OS DIAS

tuma e seus amigos brincavam na aldeia enquanto os pais trabalhavam nas minas e as mães cuidavam de tarefas domésticas

a brincadeira durava até anoitecer quando a aldeia ficava escura

ATÉ QUE UM DIA

chegou na aldeia um grupo de jovens com uns brinquedos especiais para montar coisas mágicas que acendiam luzes ou rodavam hélices que sopravam um ventinho delicioso

POR CAUSA DISSO

tuma e seus amigos passaram o dia com os jovens aprendendo a montar aqueles artefatos e nem perceberam quando chegou a noite, pois estavam entretidos com as luzes que vinham dos seus novos brinquedos

ATÉ QUE FINALMENTE

anoiteceu e os jovens foram embora deixando tuma e seus amigos na aldeia toda iluminada com os brinquedos que eles haviam construído juntos

E DESDE ENTÃO

todos os dias as brincadeiras se estendem pela noite, assim como as conversas entre os adultos que passaram a ficar parte da noite no lado de fora de suas casas assistindo os meninos correndo na aldeia iluminada

AQUISIÇÃO

RETENÇÃO

MONETIZAÇÃO

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

BIOLOGIA

DESIGN THINKING CANVAS

EXEMPLO

CENÁRIO

aldeias africanas onde a população ainda sofre com a falta de recursos básicos como água limpa, energia elétrica, medicamentos etc

PERSONA

tuma, um garoto de 11 anos de idade que vive em uma dessas aldeias e sonha com dias melhores para ele e seus amigos

PROBLEMAS

falta de água limpa

falta de iluminação nas aldeias

flata de alimentos higienizados

falta de medicamentos básicos

falta de roupas e utensílios

baixo índice de educação

DESAFIO

iluminar as aldeias com soluções sustentáveis

SOLUÇÃO

light my people

app vinculado a um programa onde jovens voluntários levam kits de brinquedos que utilizam recursos de energia renovável para produzir artefatos elétricos sem a necessidade de energia de rede elétrica

a cada aldeia iluminada o app vai acendendo o mundo por informações georeferenciadas

STORYTELLING

ERA UMA VEZ

tuma, um garoto africano de 11 anos de idade e seus amigos da aldeia onde ele vivia

TODOS OS DIAS

tuma e seus amigos brincavam na aldeia enquanto os pais trabalhavam nas minas e as mães cuidavam de tarefas domésticas

a brincadeira durava até anoitecer quando a aldeia ficava escura

ATÉ QUE UM DIA

chegou na aldeia um grupo de jovens com uns brinquedos especiais para montar coisas mágicas que acendiam luzes ou rodavam hélices que sopravam um ventinho delicioso

POR CAUSA DISSO

tuma e seus amigos passaram o dia com os jovens aprendendo a montar aqueles artefatos e nem perceberam quando chegou a noite, pois estavam entretidos com as luzes que vinham dos seus novos brinquedos

ATÉ QUE FINALMENTE

anoiteceu e os jovens foram embora deixando tuma e seus amigos na aldeia toda iluminada com os brinquedos que eles haviam construído juntos

E DESDE ENTÃO

todos os dias as brincadeiras se estendem pela noite, assim como as conversas entre os adultos que passaram a ficar parte da noite no lado de fora de suas casas assistindo os meninos correndo na aldeia iluminada

AQUISIÇÃO

os jovens serão convidados em escolas e universidade a participarem como voluntários de um programa de apoio à iluminação das aldeias africanas

as crianças das aldeias serão atraídas pelos jovens que visitarão suas aldeias como uma espécie de show itinerante de mágicos da tecnologia

os sponsors serão convidados a fazerem doações através de campanhas em redes sociais diversas

RETENÇÃO

novos jovens estudantes serão convidados a participarem todos os anos, garantindo a retenção de jovens voluntários

o resultado da aldeia iluminada será o principal recurso de retenção das crianças das aldeias que deverão ficar usando os artefatos produzidos continuamente

os sponsors serão informados através de aplicações geo-processadas todas as vezes que uma nova aldeia for iluminada e convidados a acenderem novas aldeias com suas doações

MONETIZAÇÃO

os recursos para o projeto deverão vir de sponsors que poderão doar pequenas quantias através de campanhas públicas e de grandes instituições que serão convidadas a contribuirem para o projeto tendo suas marcas vinculadas ao programa

AQUISIÇÃO

AQUISIÇÃO

RETENÇÃO

MONETIZAÇÃO

MONETIZAÇÃO

AQUISIÇÃO

AQUISIÇÃO

RETENÇÃO

MONETIZAÇÃO

MONETIZAÇÃO

DESIGN THINKING CANVAS

EXEMPLO

CENÁRIO

aldeias africanas onde a população ainda sofre com a falta de recursos básicos como água limpa, energia elétrica, medicamentos etc

PERSONA

tuma, um garoto de 11 anos de idade que vive em uma dessas aldeias e sonha com dias melhores para ele e seus amigos

PROBLEMAS

falta de água limpa

falta de iluminação nas aldeias

flata de alimentos higienizados

falta de medicamentos básicos

falta de roupas e utensílios

baixo índice de educação

DESAFIO

iluminar as aldeias com soluções sustentáveis

SOLUÇÃO

light my people

app vinculado a um programa onde jovens voluntários levam kits de brinquedos que utilizam recursos de energia renovável para produzir artefatos elétricos sem a necessidade de energia de rede elétrica

a cada aldeia iluminada o app vai acendendo o mundo por informações georeferenciadas

STORYTELLING

ERA UMA VEZ

tuma, um garoto africano de 11 anos de idade e seus amigos da aldeia onde ele vivia

TODOS OS DIAS

tuma e seus amigos brincavam na aldeia enquanto os pais trabalhavam nas minas e as mães cuidavam de tarefas domésticas

a brincadeira durava até anoitecer quando a aldeia ficava escura

ATÉ QUE UM DIA

chegou na aldeia um grupo de jovens com uns brinquedos especiais para montar coisas mágicas que acendiam luzes ou rodavam hélices que sopravam um ventinho delicioso

POR CAUSA DISSO

tuma e seus amigos passaram o dia com os jovens aprendendo a montar aqueles artefatos e nem perceberam quando chegou a noite, pois estavam entretidos com as luzes que vinham dos seus novos brinquedos

ATÉ QUE FINALMENTE

anoiteceu e os jovens foram embora deixando tuma e seus amigos na aldeia toda iluminada com os brinquedos que eles haviam construído juntos

E DESDE ENTÃO

todos os dias as brincadeiras se estendem pela noite, assim como as conversas entre os adultos que passaram a ficar parte da noite no lado de fora de suas casas assistindo os meninos correndo na aldeia iluminada

AQUISIÇÃO

os jovens serão convidados em escolas e universidade a participarem como voluntários de um programa de apoio à iluminação das aldeias africanas

as crianças das aldeias serão atraídas pelos jovens que visitarão suas aldeias como uma espécie de show itinerante de mágicos da tecnologia

os sponsors serão convidados a fazerem doações através de campanhas em redes sociais diversas

RETENÇÃO

novos jovens estudantes serão convidados a participarem todos os anos, garantindo a retenção de jovens voluntários

o resultado da aldeia iluminada será o principal recurso de retenção das crianças das aldeias que deverão ficar usando os artefatos produzidos continuamente

os sponsors serão informados através de aplicações geo-processadas todas as vezes que uma nova aldeia for iluminada e convidados a acenderem novas aldeias com suas doações

MONETIZAÇÃO

os recursos para o projeto deverão vir de sponsors que poderão doar pequenas quantias através de campanhas públicas e de grandes instituições que serão convidadas a contribuirem para o projeto tendo suas marcas vinculadas ao programa

OBRIGADA!

clarissa.soter@tds.com.pe

Linkedin: Clarissa Sóter