

← EMBRAER

DIEGO REZENDE

RESPONSÁVEL POR

Liderar o **time de design** da Embraer, dentro da área de transformação digital. Garantindo a construção de boas práticas, **qualidade** de entrega e **visão do design** dentro da companhia

#uxlead

#padeiroepublicitário

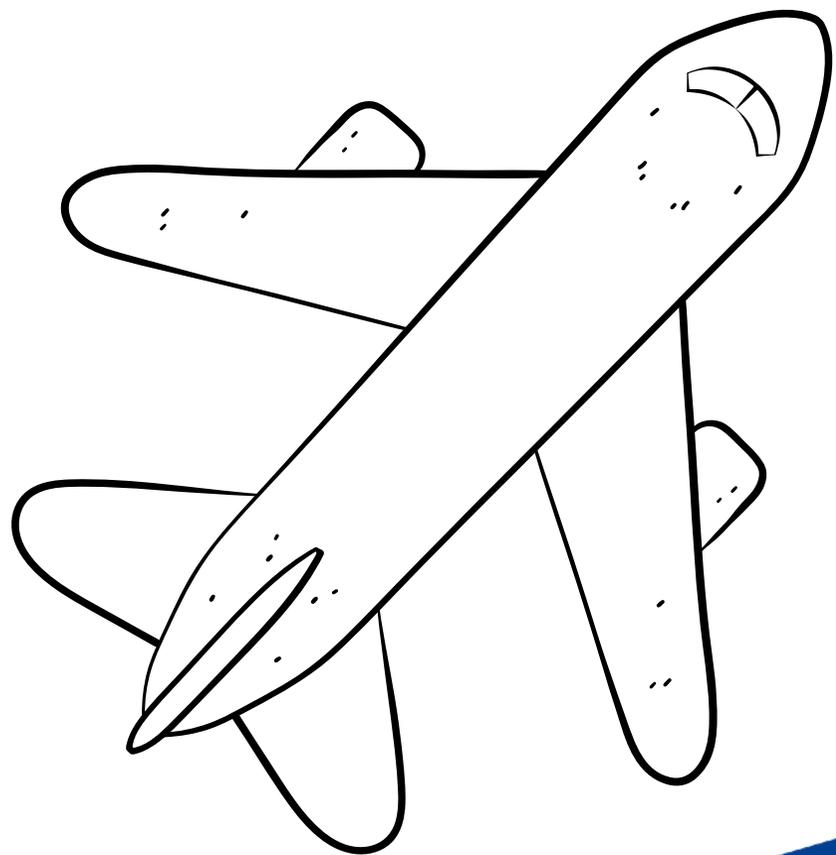
#arquitetodeinformação

#ranzinza

#quebreiopénobasquete

#designéparatodos





Não, eu não
faço avião



EVOLUÇÃO DA MATURIDADE PLANEJADA

VISÃO DA EVOLUÇÃO DA MATURIDADE DIGITAL @EMBRAER



Maturidade Digital



Passivo Digital

Poucos talentos digitais e iniciativas dispersas

Unidade Segregada

Ideias disruptivas

Interno

Centro Digital (DC) – Foco no “core”

Líder Digital

Digital incorporado na organização



Eficiência operacional e competitividade do negócio atual

1

Vendas no negócio atual

2

Criar novos negócios digitais correlatos

3

Novas gerações de aeronaves

4



DIGITAL TRANSFORMATION

#nãoédigitalizarprocessos

#nãoéimplantartecnologia

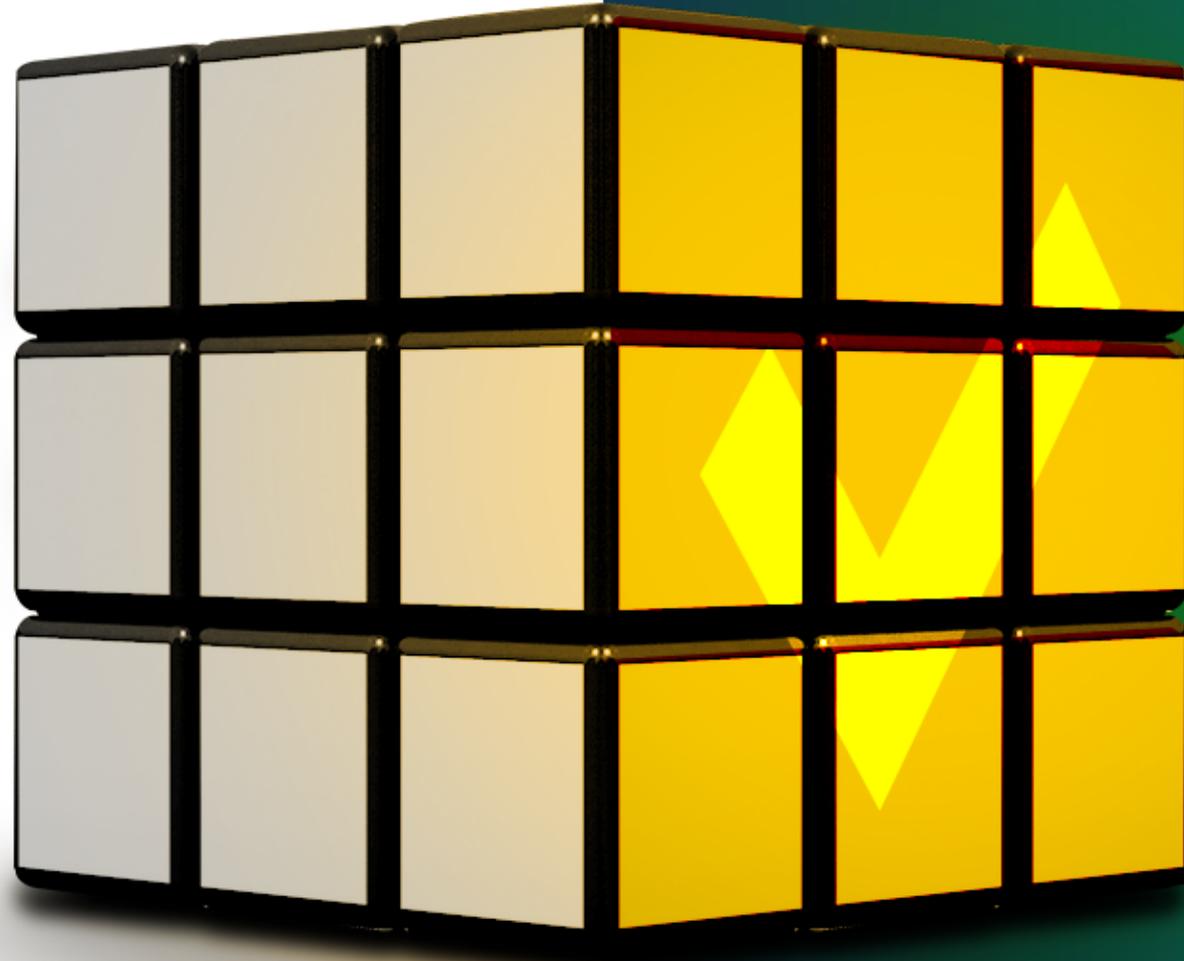
#nãoéincubadora

#nãoéevoluçãoincremental

#nãoélaboratório

#nãoéapenasdesignthinking





**FIND THE
RIGHT CHALLENGE
IS THE KEY**



CICLO DE TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

WORKSHOP ESTRATÉGICO

- ADM
- CORE
- SUPPORT
- BU'S



DORES E NECESSIDADES

PRIORIZAÇÃO

ENTREGÁVEIS

MVP VALIDADO

70% + RÁPIDO

USER CENTRIC

40 PROJETOS ANO

GAME CHANGER

JUST DO IT

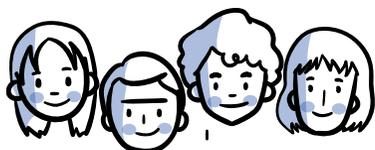
FUTURE TRENDS

CX

GREEN LIGHT



PROJECT STARTS



DEV SQUAD



DESIGNER



BUSINESS

MULTIPLE SQUADS



TECH JEDI



BU TEAM



BUILD-UP

Designers em ação

INÍCIO

7 DESENVOLVIMENTO

7 DESENVOLVIMENTO



JUST DO IT

Projetos rápidos com objetivo de sanar uma dor da área. Em três semanas entendemos o problema e entregamos uma solução aderente ao negócio

3 SEMANAS



GAME CHANGER

Projetos de alto impacto para transformar os negócios. Em um ciclo completo de design e desenvolvimento entregaremos projetos centrados no usuário e de alto impacto que vão redefinir como a Embraer faz os seus negócios

9 SEMANAS

ENTREGA JUST DO IT

ENTREGA GAME CHANGER

Em ambas as abordagens se adota a metodologia do Design Thinking para criarmos produtos que levam em conta necessidades das pessoas, viabilidade técnica e retorno para negócios

- 1 PESQUISA**
Pesquisa de campo onde abordamos todos os stakeholders envolvidos para entender suas necessidades, contextos e problemas
- 2 ANÁLISE**
Analisamos os dados da pesquisa para gerar conhecimento e insights para a criação de oportunidades de novos produtos e negócios
- 3 IDEACÃO**
Juntamos os stakeholders de diferentes experiências e conhecimentos para uma sessão de co-criação em que todos contribuem para uma solução criativa e inovadora
- 4 DEFINIÇÃO**
Começamos a dar forma ao resultado do trabalho de campo e transformas as ideias em estratégias de negócios e em um MVP viável e escalável
- 5 PROTOTIPAÇÃO**
Construímos um protótipo do MVP para entendermos seu comportamento, aderência e viabilidade técnica.
- 6 VALIDAÇÃO**
Abordamos usuários reais para testar a desejabilidade e usabilidade do MVP, coletamos feedbacks e aplicamos melhorias para enviar o produto para desenvolvimento



ORGANIZAÇÃO

HIERÁRQUICA

Os projetos da área de transformação digital são formados por equipes multidisciplinares. O P.O. é o representante da unidade de negócio, escolhido pelo diretor. A equipe de transformação digital é composta por um designer, um business developer e um tech jedi, que será definido nas próximas semanas do projeto.

EQUIPES DE PROJETO



LUIS CARLOS
VP



Charles Hagler
Diretor de Transformação
Digital



Diego Rezende
Head de Design



Fábio Ikeno
Head Tech Jedi



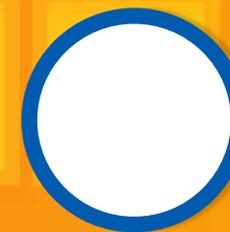
Luciano Perrone
Head Business Developer



Product Owner



Designer



Tech Jedi



Business Developer



PAPEL DO PRODUCT OWNER

RESPONSÁVEL POR

Traduzir necessidades da unidade de negócio durante o projeto

Garantir que as **pessoas necessárias** estejam **envolvidas**

Solucionar possíveis **dúvidas**

Tomar decisões em caso de empate

Tornar-se “**dono**” do produto pós projeto

Backlog - papel SCRUM

CARACTERÍSTICAS

Orientado para **resolução de problemas**

Criatividade e inovação

Flexibilidade

Colaboração

Liderança

EQUIPE DIGITAL APOIA EM:

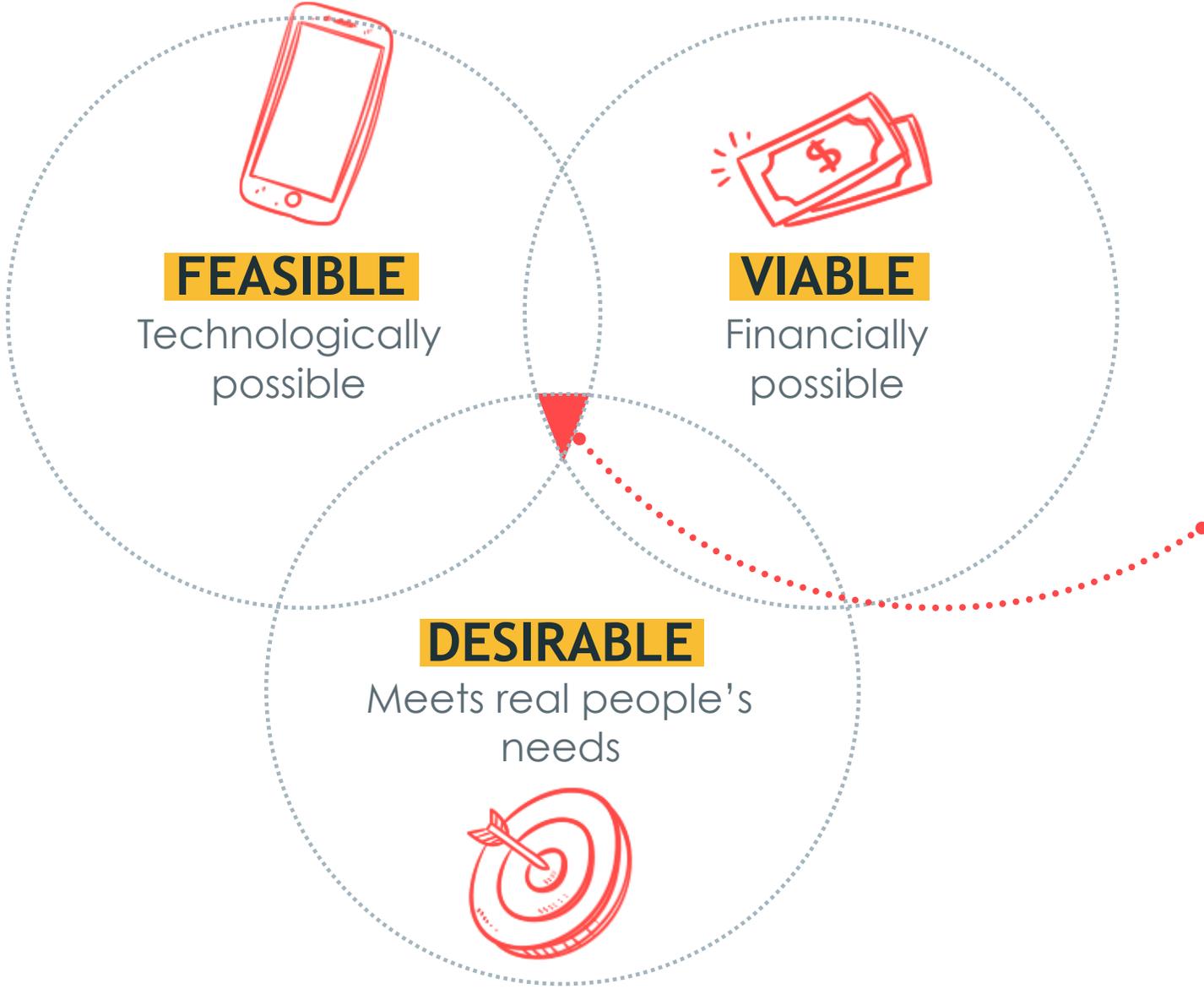
Aplicação da **metodologia** de design

Preparação de **materiais de suporte**

Desenvolvimento de **protótipos**

Agendamento de reuniões



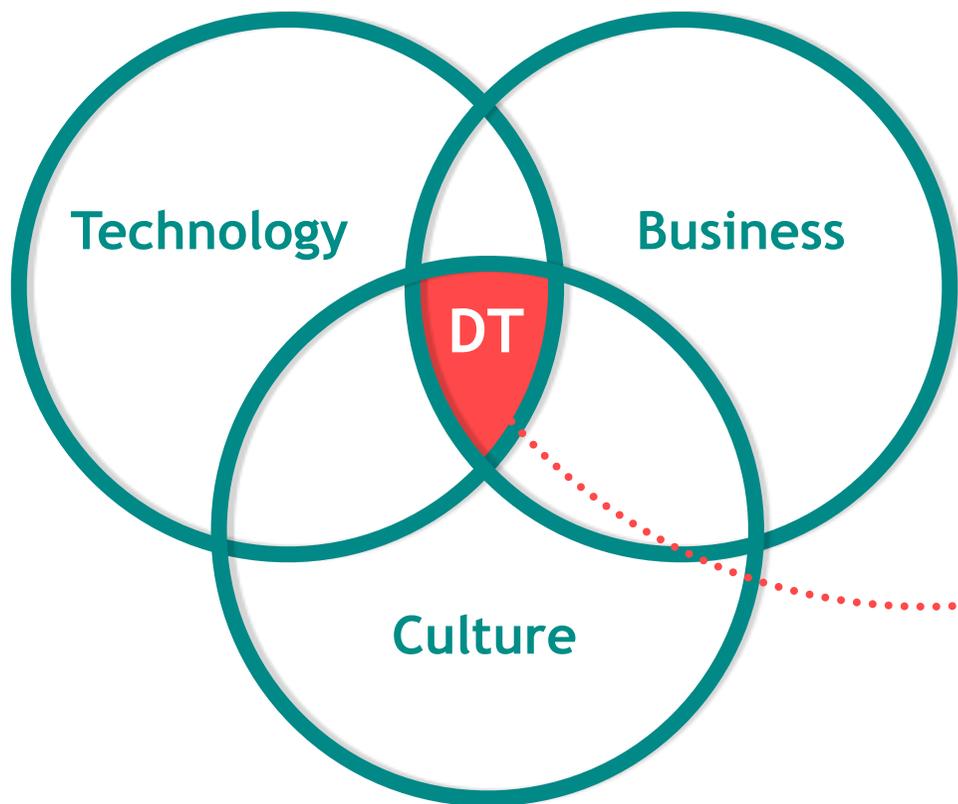


INNOVATION



O QUE FAZEMOS

ENABLE THE NEW WAY OF DOING BUSINESS



DIGITAL INNOVATION DISCOVERY

3 dias	7 dias	6 dias	3 dias	6 dias
Coleta de informações e entrevistas executivas. Entendimento das camadas e dos extremos envolvidos (ex.: cliente peq. vs grande).	Visão da Jornada. Realização de pesquisas não direcionadas. Entrevistas em profundidade, observação e vivência.	Agrupamento dos assuntos por afinidades (necessidade). Geração de insights. Foco em apenas alguns desafios.	Envolvimento de pessoas com diferentes conhecimentos proporcionando um repertório mais amplo de ideias. Elaboração de protótipo LO-FI.	Elaboração protótipo LO-FI de ideias / solução pontual.
			Agregando repertório de Tecnologias disruptivas do mundo digital. Volume maior de desafios tratados.	Merge de todas as ideias elaboradas e criação do Momento Digital do processo.
PESQUISA DESK BRIEFING	DESCOBERTA	ANÁLISE	IDEAÇÃO	PROTOTIPAÇÃO



CICLO DOS PROJETOS



TIMELINE OVERVIEW



COMUNIDADES QUE INTERAGEM

eventos, projetos, capacitação e canais digitais

Innova | Digital | Emb.X



Tech Jedi



UX Design



PMO



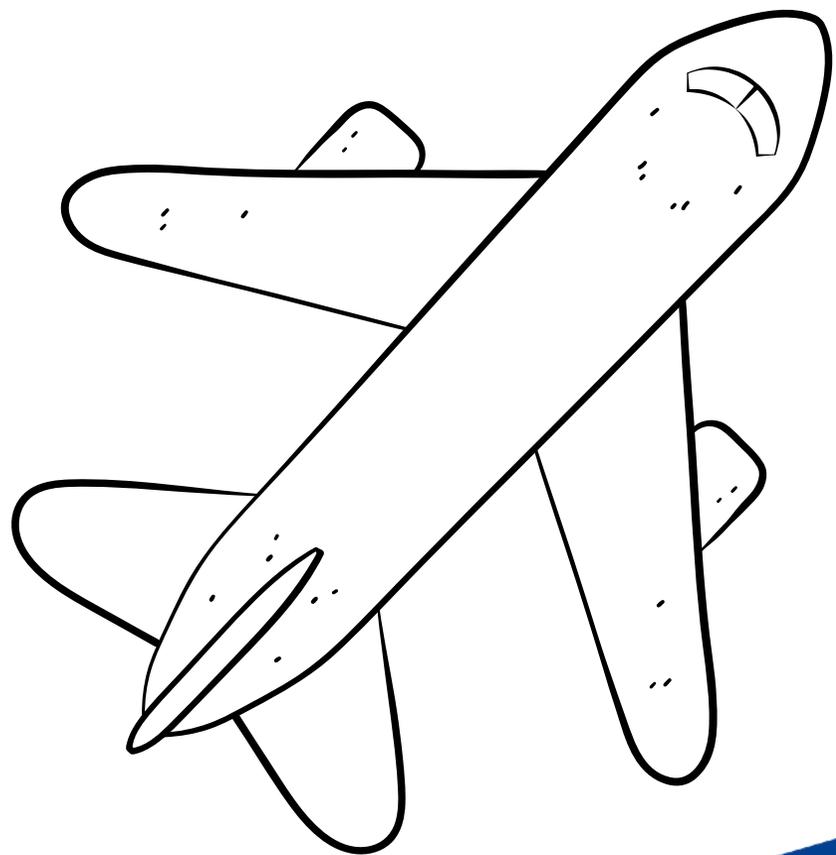
Comunicação, Cultura
e Comunidades





12 PROJETOS
EM 4 MESES





Não, eu não
faço avião
AINDA!



OBRIGADO!

