



Autor: Martinho de Haro  
Mosaico na Federação das Indústrias de SC. FIESC - Santa Catarina



INSTITUTO  
**CONHECIMENTO  
LIBERTA**

# Design como Ferramenta de Gestão e Liderança Criativa

Profissional



10 aulas



## Leonardo Monteiro de Miranda



### CONHEÇA SEU PROFESSOR

Atualmente trabalha como Project Manager na Webera Technology Services. É Mestre em Gestão da Economia Criativa pela ESPM é especialista em facilitação de aprendizagem e gestão de projetos utilizando o pensamento do design e as metodologias ágeis como abordagem para a resolução de problemas complexos.

Liderou o desenvolvimento de produtos relevantes no mercado com uma participação ativa desde a concepção até a publicação em várias plataforma digitais como Android, iOS, Smart TVs, Xbox e Sites. [SEP]

Com mais de 20 anos de experiência em projetos de interface gráfica, design de interação e plataformas digitais, atuou como Designer de Interface, Scrum master e Product Owner no Grupo Globo participando ativamente da transformação ágil e digital da empresa.

É professor em cursos de pós-graduação e MBA na ESPM, na Escola de Comunicação e Design do INFNET e na Mackenzie Rio em disciplinas ligadas a design de interação, gestão de projetos, gestão de equipes e metodologias ágeis.

Participou dos maiores congressos de metodologias e design incluindo The Developers Conference, Global Scrum Gathering Minneapolis, Scrum Rio, Agile Trends e Agile Brazil. Congresso de Design ConveyUX18 em Seattle, Interaction Latin America Medellin 19 entre outros. Ministrou workshops no Rio de Janeiro na Semana de Design Rio do Grupo Globo e Wired Festival.

# SOBRE O CURSO

## Apresentação do Curso

A liderança eficaz é fundamental para uma gestão de sucesso e para o crescimento das organizações, uma vez que a gestão das equipes para o alcance dos resultados é uma das maiores competências exercidas no destaque desta posição. Designers empreendedores lideram mudanças em direção a uma visão compartilhada. Não importa se você é gerente ou deseja se transformar em líder, esse treinamento aumentará sua influência e impacto nos parceiros de trabalho. As estratégias aprendidas conectarão você ao panorama geral dos projetos, além de permitir que você diagnostique as oportunidades e desafios com antecedência, ajudando a trabalhar os obstáculos de comunicação entre pessoas e equipes. O Pensamento no Design é uma abordagem que está se popularizando cada vez mais no cenário mundial dos negócios – diversas organizações como grandes empresas, start-ups, governos e ONGs estão utilizando essa metodologia como uma abordagem alternativa para a tradicional resolução de problemas. Este workshop ensinará como explorar o potencial do design thinking para mesclar recursos criativos com abordagens orientadas por dados para resolver problemas mais desafiadores. Você sintetiza todos os conhecimentos aprendidos e os aplica a um desafio de liderança. Quando você voltar ao trabalho, terá um plano de ação para melhorar os relacionamentos e gerar melhores resultados.

# CONTEÚDO PROGRAMÁTICO



Confira o que você irá aprender em cada aula no curso.

## **Aula 01 - Fundamentos da liderança e do design thinking**

Design como ferramenta de gestão e liderança criativa;  
As qualidades de uma liderança eficaz.

## **Aula 02 - Comece com empatia**

Avaliando o cenário atual;  
Entendendo a dinâmica do jogo.

## **Aula 03 - Aprofundando a compreensão dos parceiros de negócios**

Entenda as necessidades e objetivos de cada stakeholder;  
Descubra objetivos e modelos mentais.

## **Aula 04 - Abordagens para reduzir a ambiguidade**

Mapeamento da Cultura Organizacional;  
Empatia não se usa somente com usuários ou consumidores.

## **Aula 05 - Visualize o futuro ideal**

Como podemos atender as necessidades dos colaboradores?  
Como aproveitar a compreensão do contexto e das pessoas para imaginar um futuro ideal

## **Aula 06 - Ideação e geração de alternativas**

Parceria prática: melhores práticas para liderar e trabalhar juntos  
Projete o futuro ideal de diferentes perspectivas

## **Aula 07 - Prototipação: como vamos chegar lá?**

Escolha um ponto de partida: crie requisitos para construir uma relação de confiança e apoio com seus colaboradores;  
Convide a Participação.

## **Aula 08 - Crie uma cultura de feedback**

Dê e receba feedback: métodos para promover uma cultura saudável e rica em feedback que leva a um ótimo trabalho;  
Follow up.

## **Aula 09 - Pratique diferentes abordagens**

Coloque em prática: diferentes cenários para o desafio de comunicação, como colaboração e receba feedback;  
Use storytelling para persuadir;

## **Aula 10 - Review e Retrospectiva**

Avaliar o sucesso da possível solução considerando um conjunto de testes em torno da criação, execução e dimensionamento de valor da proposta

# REFERÊNCIAS

BARROS, J. P. D. **Visão estratégica**. Rio de Janeiro: Senac, 2008.

BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Alta Books. Edição comemorativa de 10 anos. 2020.

BRUNNER, R.; EMERY, S. **Gestão estratégica do design**. São Paulo: Makron Books, 2008.

CAROLLI, P. **Lean Inception: Como alinhar pessoas e construir o produto certo**. 1ª ed. Editora Caroli; Prefácio De Martin Fowler. 2019.

CHARAN, R. **O líder criador de líderes: a gestão de talentos para garantir o futuro e a sucessão**. 9ª edição. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

DUHIGG, C. **O poder do hábito - Por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios**. Editora: Objetiva; 1ª edição. 2012.

HUNTER, J. **O monge e o executivo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.

MATZEMBACHER, P. **Gestão inovadora de pessoas e equipes**. Porto Alegre: Ed. Alternativa, 2007.

RICHARDSON, S.; CAMPELO, M. **100 maneiras de motivar pessoas**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.