INOVAÇÃO
A ARTE DO NOVO COM DESIGN E TECNOLOGIA

by | marcosbatista

JANEIRO | 2020

INOVAÇÃO A ARTE DO NOVO COM DESIGN E TECNOLOGIA

Falar hoje de inovação significa muito mais do que entregar novos produtos e serviços, inovar em tecnologia, mercado, processo ou modelo negócio, é dar sentido ao projeto e propósito do empreendimento realizado. É a ideia nova em ação com relevância e sempre apoiado na validação dada pelas pessoas. Dar ao negócio a arte de criar um papel relevante na vida das pessoas que até pouco tempo a inovação pertencia quase exclusivamente à tecnologia.

Design, arte e tecnologia são termos bastante usados e discutidos atualmente por profissionais e acadêmicos de diferentes áreas: design, marketing, projeto, engenharia, comunicação, moda, arquitetura e outras áreas que exploram seus conhecimentos aplicados ao desenvolvimento e conceituação de um produto ou serviço.

Muito se questiona nas universidades, artigos, publicações, blogs e livros a diferença entre essas três áreas e sobre como e onde começam e terminam os limites, os significados, as semelhanças e a importância de cada uma no desenvolvimento de um negócio, produto ou serviço.
Não há dúvidas que a utilização e o conhecimento dessas três ferramentas são fundamentais para que a inovação aconteça com sucesso e que seja desejável pelas pessoas, possível para a empresa e viável aos negócios. É fundamental entender e discutir as divergências e convergências entre Design, Arte e Tecnologia e como aplicar cada um deles no processo e desenvolvimento de produtos ou serviços em busca da inovação com propósito e essência.

Entendo que o conceito de arte adotado nos negócios tem seu significado fundamentado em criatividade e inspiração, e o design e tecnologia como sinônimos de inovação. Traduzindo as três áreas ou conceitos podemos dizer que:

DESIGN é o que integra arte e tecnologia em inovação. É a disciplina que une planejamento a execução com empatia e transforma as ideias em coisas tangíveis, práticas e atrativas para usuários e consumidores. Design pode ser definido como a criatividade aplicada com foco em uma determinada intenção.

ARTE como criatividade e inspiração estimula e gera novas ideias, ou novas formas de olhar os fatos, ou mesmo a identificação de novas oportunidades, algumas vezes através da exploração de novas tecnologias, outras vezes por mudanças sociais ocorridas no mercado.

TECNOLOGIA é a exploração bem-sucedida de novas ideias em busca de meios e desenvolvimento de novas técnicas e materiais. É o processo que conduz a geração de novos produtos, serviços e novas formas de gerenciamento de negócio.

Utilizando esses critérios para o desenvolvimento de um produto por exemplo, podemos afirmar que a arte e criatividade ou inspiração e geração de ideias, de maneira isolada não é sufi ciente. Arte, criatividade, inspiração e provocação são essenciais, mas é somente o primeiro passo para a inovação. É preciso também implantar e materializar, ou seja, colocar as ideias em prática, e para isso uma empresa precisa de processos, procedimentos e estruturas que permitam uma execução viável tanto econômica como produtiva. Para isso necessitamos da tecnologia associada ao design, a arte e ao propósito.

“SE POR UM LADO, UM DOS PRINCIPAIS VETORES PARA A TRANSFORMAÇÃO É A TECNOLOGIA, POR OUTRO, NA ESSÊNCIA DAS MUDANÇAS ESTÃO AS PESSOAS”

Com o avanço, onipresença e a importância da tecnologia na atual sociedade, muitos entendem que ela é o fator decisivo para o sucesso ou fracasso dos processos de transformação e inovação, mas não é bem assim. A tecnologia é o meio para a transformação, e não a transformação em si. Ela diz respeito à capacidade que o ser humano tem de modelar novas soluções para a empresa e sociedade, tão necessárias em um mundo em constante movimento. Esse sucesso no processo de inovação e adaptação ao novo não está apenas relacionando e exclusivo a tecnologia. O sucesso está relacionando a maneira como as pessoas encaram e validam essas mudanças.

E quando colocamos as pessoas no centro do desafio, o design é a disciplina capaz de identificar, criar e gerar valores associados as necessidades por parte do consumidor/mercado e transformá-lo em produtos e serviços relevantes e praticáveis. É o elo capaz de traduzir arte e tecnologia em inovação.

Concluindo, é possível resumir os conceitos na seguinte fórmula:
INOVAÇÃO = PROVOCAÇÃO + ARTE (CRIATIVIDADE) + DESIGN + TECNOLOGIA + PROPÓSITO

A competitividade da era industrial reconhecida por sua eficiência, produtividade e qualidade de um produto ou serviço, promovido pelo avanço tecnológico e que sempre foram essenciais para as empresas, agora começam também a utilizar a inovação tecnológica apoiada por crenças e valores e tem como foco dar mais significado ao que utilizamos e compramos, e o design e criatividade como fator diferencial e decisivo.

“TECNOLOGIA PODE SER CARA E PARA POUCOS, MAS CRIATIVIDADE É BARATA E PARA TODOS”

Atualmente as transformações que presenciamos nos negócios comprovam que os investimentos em inovação que geram mais significados na vida das pessoas surpreendem o mercado, ditam novas tendências e melhoram a competitividade. E o design é apresentado como uma ferramenta estratégica para alcançar a inovação e mesmo com as diversas interpretações e modismos é apresentado como fator decisivo na busca de diferenciação. As análises da inter-relação entre os diversos aspectos do desenvolvimento de produtos, serviços ou negócios, como: planejamento, estratégia, marketing, vendas, qualidade e produção, demostram que o design contribui para as decisões utilizando da arte como soluções criativas e da tecnologia como soluções funcionais.

Tenho a convicção que o design é uma ferramenta utilizada para a inovação e decisões estratégicas das empresas ou organizações, e se desenvolve de forma multidisciplinar, com o trabalho de todas as áreas integradas. Na figura abaixo, comento sobre informações necessárias que o design utiliza como fonte de conhecimento do início ao fim de um projeto em execução, assim como a maneira e forma de pensar que costumeiramente cada departamento exerce na empresa e a importância dos diferentes pontos de vista e raciocínios empregados para o entendimento de um projeto. As áreas de vendas, marketing, engenharia entre outras analisam e pensam de maneira organizada, estruturada e racional, ou seja, entendem os números e pesquisas por resultados mensuráveis e tangíveis, diferente das áreas de design e arte que pensam de forma livre e interpretam os resultados com uma dose maior de emoção e empatia.

Assim a inovação está cada vez mais centrado no profundo entendimento de cada departamento envolvido ao projeto, ou seja, aderir o conceito de open innovation – inovação aberta – isso amplia a visão e o conceito de transdisciplinaridade para a criatividade que são guiadas por valores racionais e emocionais.

Os termos inovação, tecnologia e design superpõem-se parcialmente, muito embora não tenham a mesma definição, mas quando atrelado a um produto e serviço visto pelo usuário esses termos são entendidos como sinônimos.

Design centrado no usuário refere-se a um tipo especial de ação inovadora, que cuida das preocupações, necessidades e desejos das pessoas. Design sem componente inovador é, obviamente uma contradição. Porém ação inovadora que produz algo novo não é condição suficiente para caracterizar apenas ao design.

Essa cultura do design mescla de forma fluida as intenções de uma organização com o conhecimento e a experiência dos colaboradores e stakeholders, alinhados as necessidades do usuário.

“Todo e qualquer projeto, não se trata apenas de produzir ou desenvolver produtos e serviços, ***mas de histórias vividas.”***

CRIA [TÉGIA]
inovação | design | branding

CRIA [TÉGIA]

inovação | design | branding

INOVAÇÃO DESIGN BRANDING

Ressignifique sua marca, produtos e serviços, esse é o momento! Entre em contato.

Baixe nossos e-books dos projetos que realizamos e artigos, estão disponíveis no site.

Consulte e contrate nossos serviços online: Mentorias e treinamentos.

Acompanhe e participe dos nossos grupos, no whatsapp, instagram, telegram e linkedin.

PROJETOS | TREINAMENTOS | MENTORIAS

www.criategia.com.br

MARCOS BATISTA

Empreendedor, palestrante, designer, professor e um mensageiro da inovação, tal qual um paladino, busca incessantemente a mudança na mentalidade de empresas e organizações, com mais de 400 palestras em território nacional. Especialista convidado no programa INOVA360 na Record News e colunista Revista Empreenda. É graduado em Design com pós-graduação em Economia Criativa e Cidades Criativas pela FGV e Engenharia de Produto na USJT, possui mais de 30 anos de experiência no desenvolvimento de produtos e serviços. Sócio proprietário das empresas CRIATÉGIA e Palestras & Conteúdo. Atuou como gestor em design para a América Latina na Bosch and Siemens Home Appliances para as marcas Bosch, Siemens, Continental e GE. Ganhador de diversos prêmios de design nacionais e internacionais, homenageado e premiado como Líder em Inovação de 2019 (ABC da Comunicação). Consultor credenciado do SEBRAE NA em Design, Empreendedorismo, Inovação e Startup e Diretor de Inovação no ITESCS (Instituto de Tecnologia de São Caetano do Sul). Na academia possui 20 anos de experiência, atuou como coordenador de pós graduação e graduação do IED (Istituto Europeo di Design). Idealizador e professor de cursos de MBA para o curso de Marketing e Negócios Digitais da Be.Academy, Liderança para a Inovação das Faculdades IEL e Creative Design Business do IMT (Instituto Mauá de Tecnologia). Mentor da web série “Alta performance”, curador do Prêmio de Design MóvelPar, participação no livro “10 cases do design brasileiro” (2012) e no livro “Design Brasileiro: uma mudança no olhar”.

studiomarcosbatista

criategia.com.br

felipe@criategia.com.br
marcos@criategia.com.br

55 11 98303-0605 (Felipe)
55 11 98434-9717 (Marcos)

PRÊMIOS