

Gestão de Inovação Organizacional – Aspectos Práticos

Projeto de conclusão do curso – passo a passo

O projeto de conclusão de curso que você está convidado a fazer é amplo e desafiador. Nos momentos oportunos você receberá sinalizações para dar cada passo.

No presente resumo, uma visão geral destes passos, para você ter uma ideia do todo e ir seguindo.

Tomaremos como exemplo uma ideia inovadora de um jogo infantil. Vamos lá!

Passo 1 – Formulação inicial da ideia

No nosso exemplo, foi concebido um jogo infantil de tabuleiro, sem nada de eletrônico, inédito.

Neste momento, é suficiente dar um nome inicial ao jogo (isto é inspirador!) e compor um descritivo em um documento Word. Convém acrescentar figuras do jogo, desenhadas a mão ou no computador, da melhor forma que se conseguir (para quem tem dons artísticos de desenho, esta é uma boa hora de usá-los).

Todos os componentes do jogo (tabuleiro, peças, cartas, acessórios...) bem como as regras devem ser definidas.

Passo 2 – Definição de uma estratégia

Neste passo, devem ser identificados os critérios competitivos que parecerem relevantes para o produto. No caso do jogo infantil, a lista de exemplo é composta pelos seguintes critérios: facilidade de uso, preço, segurança, resistência e beleza.

Então, para cada critério, é feito um exercício de pontuar que importância o mercado potencial dá a cada um e qual o provável desempenho nosso face à concorrência. Isto é explicado direitinho na Aula 3. O resultado é uma matriz de Importância X Desempenho, que pode ser gerada através de uma planilha Excel que fornecemos para download (você pode também desenhar uma manualmente, se preferir).

Na figura 1 seguinte, um exemplo de como ficaria a matriz para o jogo infantil, com uso da planilha que fornecemos.

Matriz Importância X Desempenho

MELHOR



PIOR

1									Facilidade
2									
3								Beleza	
4								Segurança	
5								Resistência	
6									
7									
8									
9					Preço				
	9	8	7	6	5	4	3	2	1

BAIXA

Importância para os clientes

ALTA

Critério	Importância (1 a 9)	Desempenho (1 a 9)
Facilidade	1	1
Preço	5	9
Segurança	2	4
Resistência	2	5
Beleza	2	3

Legenda das áreas

	Excesso
	Apropriada
	Melhoramento
	Ação urgente

Para ver as escalas (notas) de importância e desempenho, clique na aba "Escalas (notas)".

Figura 1 – Análise de Importância X Desempenho do produto inovador hipotético do nosso exemplo (jogo infantil)

Passo 3 – Alinhamento de sua ideia original com a estratégia

Com base na análise do passo 2, percebemos que a ideia do jogo infantil está boa no quesito facilidade de uso mas bem preocupante quanto ao preço previsto de venda. Os demais critérios não estão ruins, mas seria bom se melhorassem.

Com base nisto, é preciso gerar ideias para melhorar a questão do custo (que influencia no preço) e também para melhorar segurança, resistência e beleza. Mas observe bem: a prioridade de ideias de melhoria está nas que melhoram o custo / preço.

Podemos em então usar as técnicas de ideação e análise crítica que foram vistas quando estudamos o sistema de inovação organizacional (curso Parte 1 – pré-requisito deste). Desta forma, geraremos ideias que vão melhorar a ideia do jogo, tornando-a mais competitiva.

Este trabalho dá um pouco mais de robustez à ideia, mas tem muito chão pela frente ainda!

Passo 4 – Análise crítica da ideia

A ideia do jogo infantil mais refinada após o alinhamento estratégico pode agora sofrer uma análise crítica. Sugerimos usar a técnica do *Six Thinking Hats* (Seis Chapéus do Pensamento) que foi vista no curso anterior (Parte 1).

Com base nesta análise, a ideia poderá ser aperfeiçoada. Podemos, por exemplo, trocar uma roleta de plástico que seria usada no jogo por um deck de cartas, mais barato, sem afetar a dinâmica do jogo, ou trocar certas partes feitas de plástico por outras de madeira MDF de baixa espessura, aumentando a resistência, a segurança, a beleza e ainda economizando mais um pouco nos custos de produção.

Passo 5 – MVP e experimentação

Agora, mãos à obra! Com cartolina, cola, notebook e uma impressora, películas adesivas e outros materiais domésticos um protótipo em tamanho natural do jogo é construído. Claro que o acabamento e o design não são profissionais – trata-se de um MVP para dar uma ideia do jogo.

As crianças do condomínio e da família podem ser convidadas para jogar com uso do MVP. O idealizador(a) vai providenciar lanches e sucos para esta galerinha e vai com o celular filmar a turminha jogando, para avaliar em detalhe como foram as experiências. Muitos insights brotarão daí.

Em paralelo, o registro do nome do jogo deve ser feito no INPI. Desenvolver um site promocional estático simples para o jogo também é uma ótima medida. Então, os domínios .com e .com.br devem ser registrados. Tudo o que for possível registrar deve ser providenciado. Na Aula 4, os detalhes deste ponto.

Passo 6 – Pivotações e desfecho

Se tudo deu certo, o jogo infantil foi aperfeiçoado e novos MVPs foram feitos, cada um melhor que o outro. Agora é hora de buscar um investidor, montar uma linha de produção própria ou terceirizada, fazer a promoção e tomar as devidas medidas para colocar o jogo no mercado.

Neste momento, o jogo pode ainda ser alterado, bem como os canais de promoção, o apelo comercial, a forma de fabricar o produto etc.

O jogo vai ser um sucesso? Isto é impossível de prever, pois na própria definição de startup está presente o termo “elevada incerteza”. Mas uma coisa é certa: o aprendizado e a satisfação interior serão compensadores.