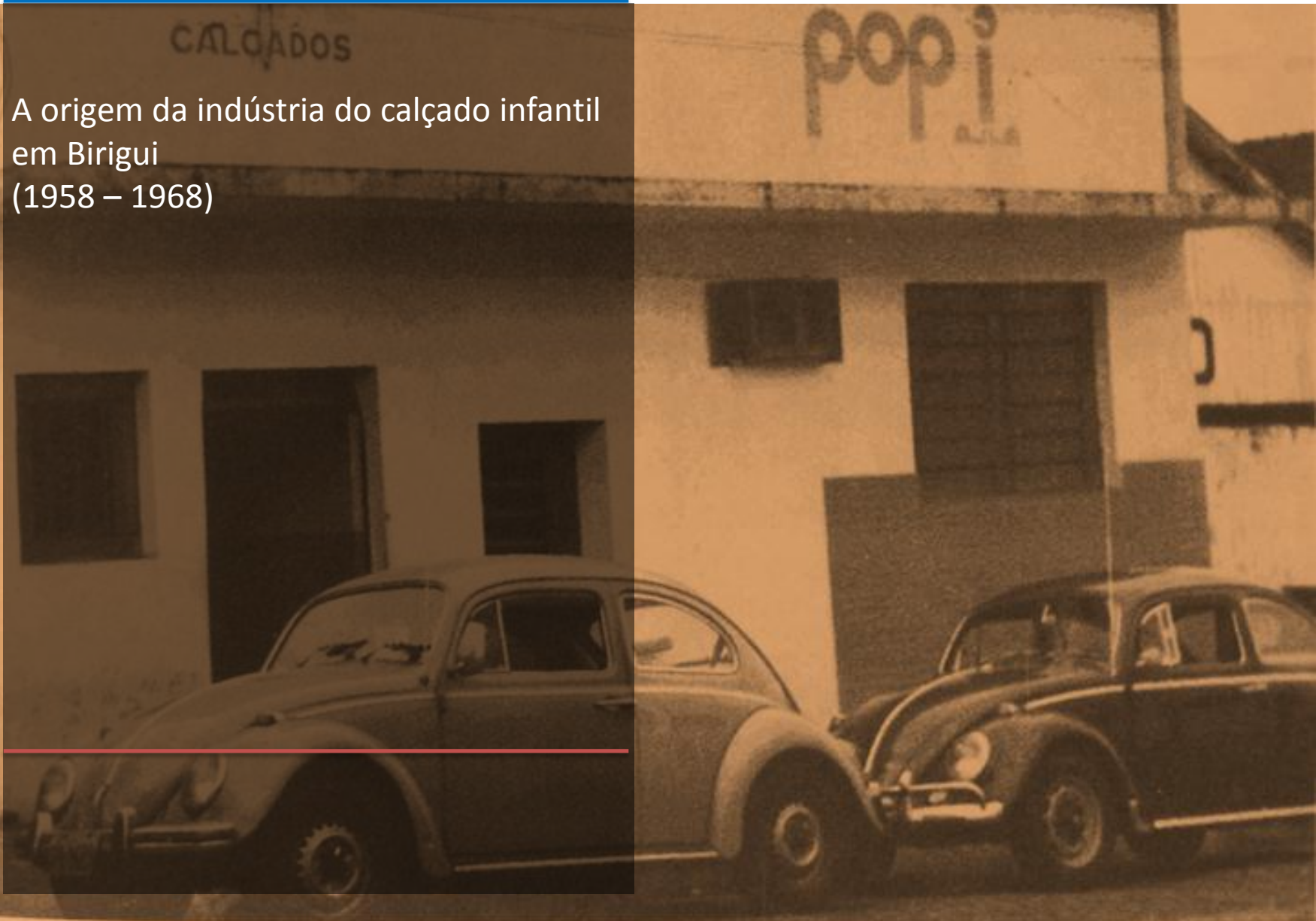


# DESIGN LAB BIRIGUI

## Transferência Metodológica em Design Estratégico



A origem da indústria do calçado infantil  
em Birigui  
(1958 – 1968)



## Números

População de Birigui: **108.722 habitantes**  
(Último Censo: 2010)

Número de empresas: **350**

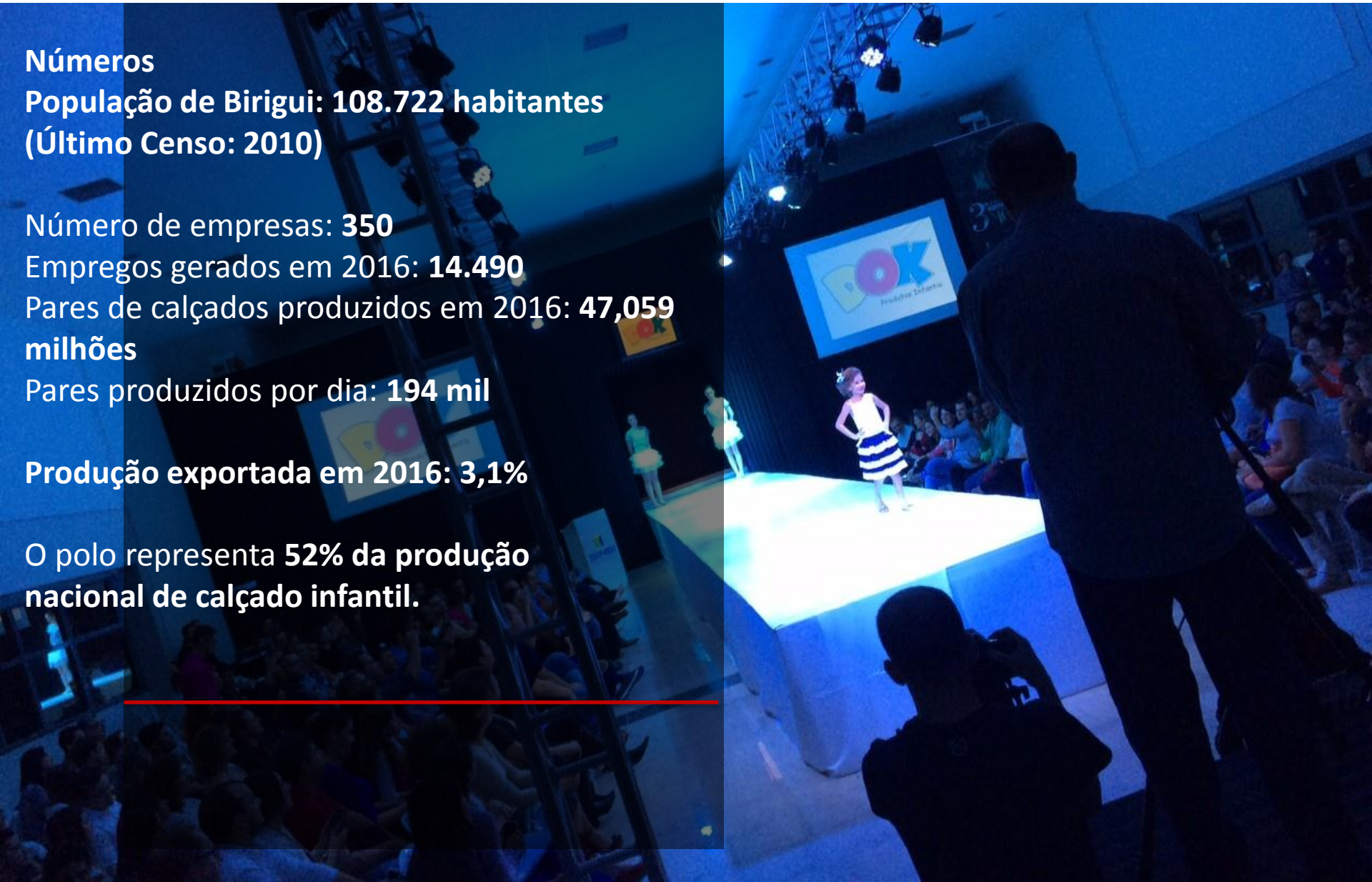
Empregos gerados em 2016: **14.490**

Pares de calçados produzidos em 2016: **47,059 milhões**

Pares produzidos por dia: **194 mil**

Produção exportada em 2016: **3,1%**

O polo representa **52% da produção nacional de calçado infantil.**





# Design Lab Birigui



**IED**

**Istituto Europeo di Design**

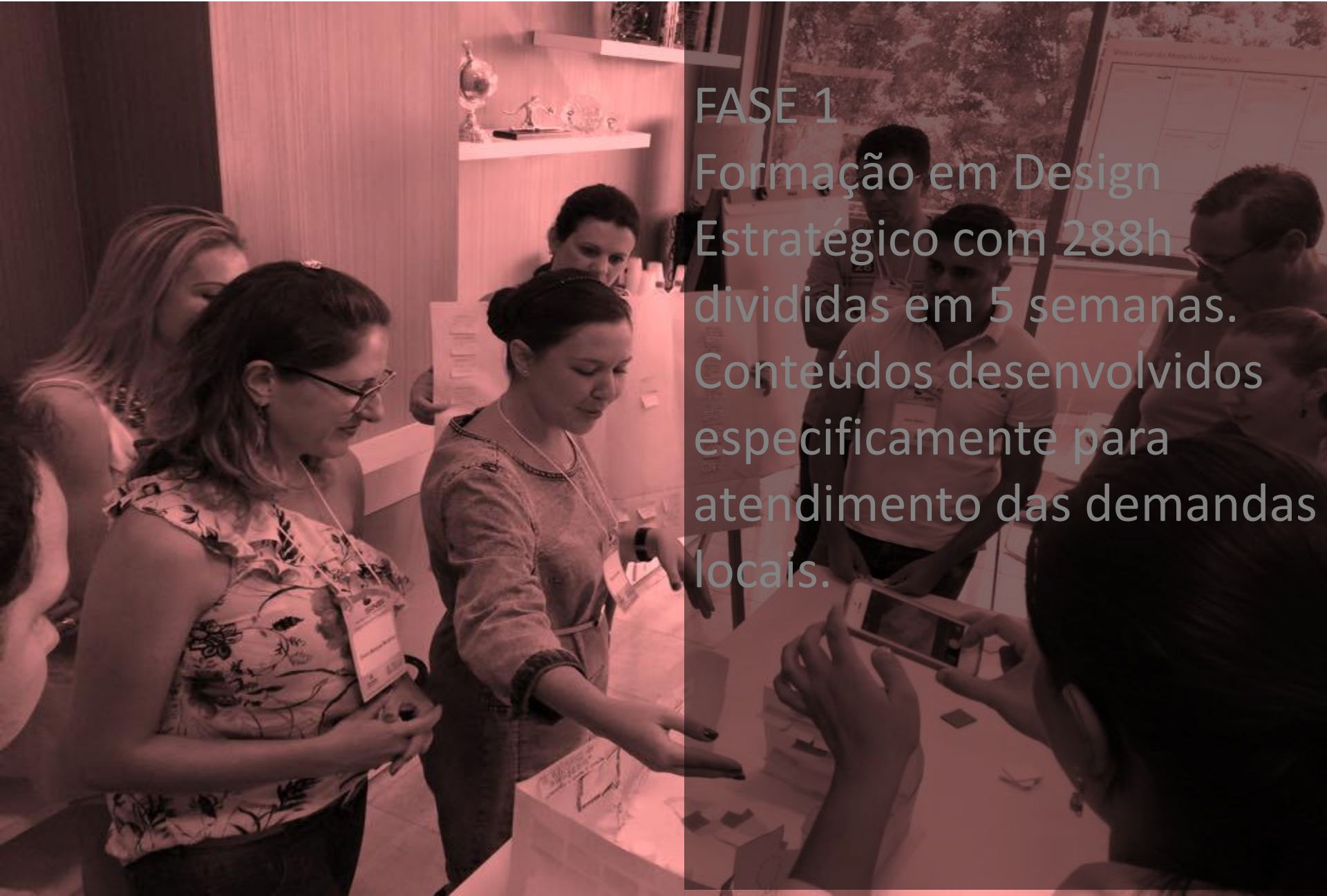
## FASE 1

O processo de formação em Design Estratégico oferecido para 32 representantes das áreas de desenvolvimento e marketing das empresas da região.



## FASE 1

Formação em Design Estratégico com 288h divididas em 5 semanas. Conteúdos desenvolvidos especificamente para atendimento das demandas locais.



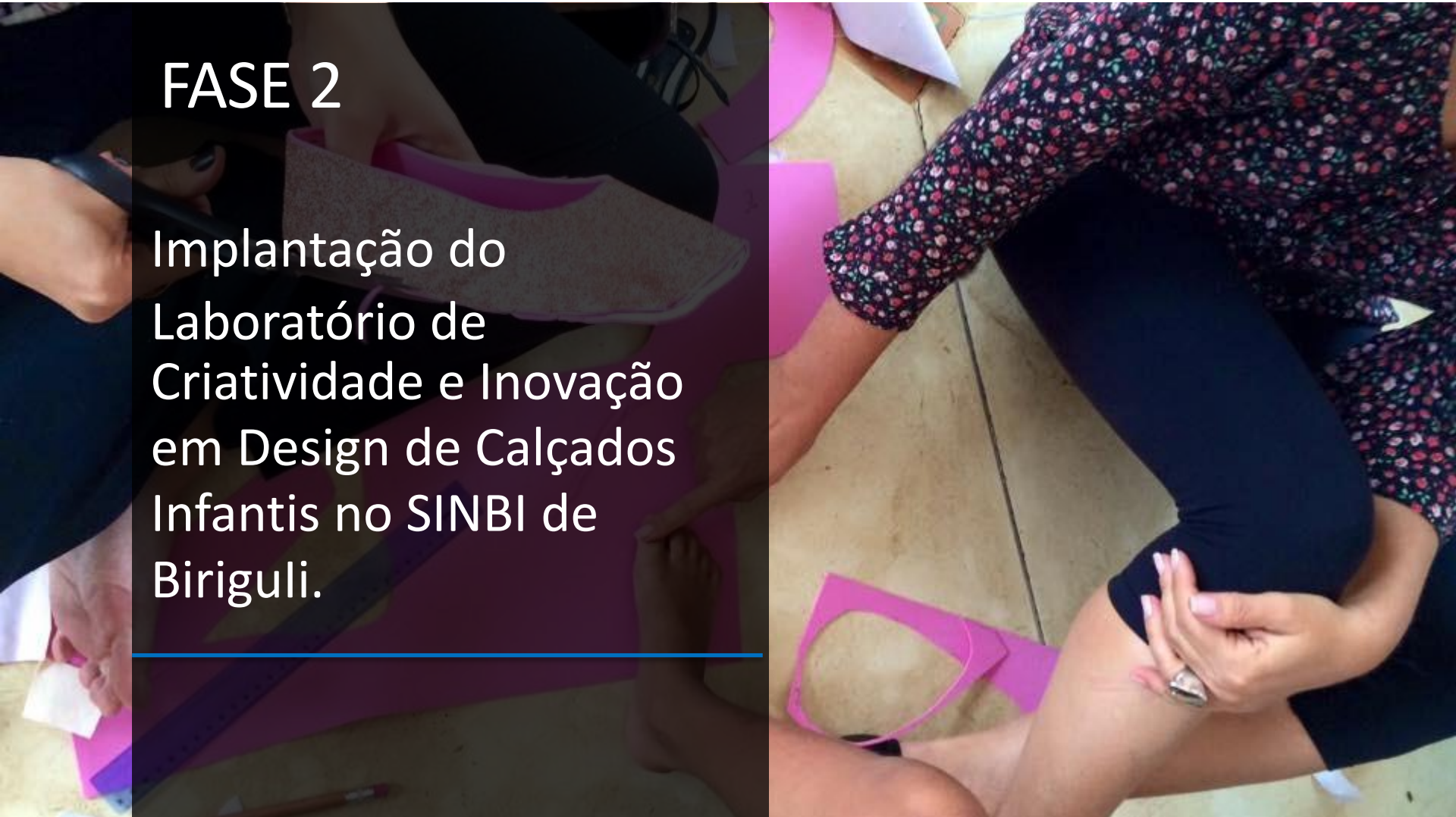
## FASE 1

Desenvolvimento de um time de agentes multiplicadores locais, assim garantir a ampliação das perspectivas e do entendimento estratégico do design dentro da indústria da região de forma efetiva.



## FASE 2

Implantação do  
Laboratório de  
Criatividade e Inovação  
em Design de Calçados  
Infantis no SINBI de  
Biriguli.





## FASE 2

Visa apoiar melhoria do sistema local de desenvolvimento de novos produtos e serviços de forma contínua.



## FASE 2

Compreende um espaço dedicado às novas tecnologias e ao desenvolvimento de atividades de estímulo à criatividade, inovação e design.

---



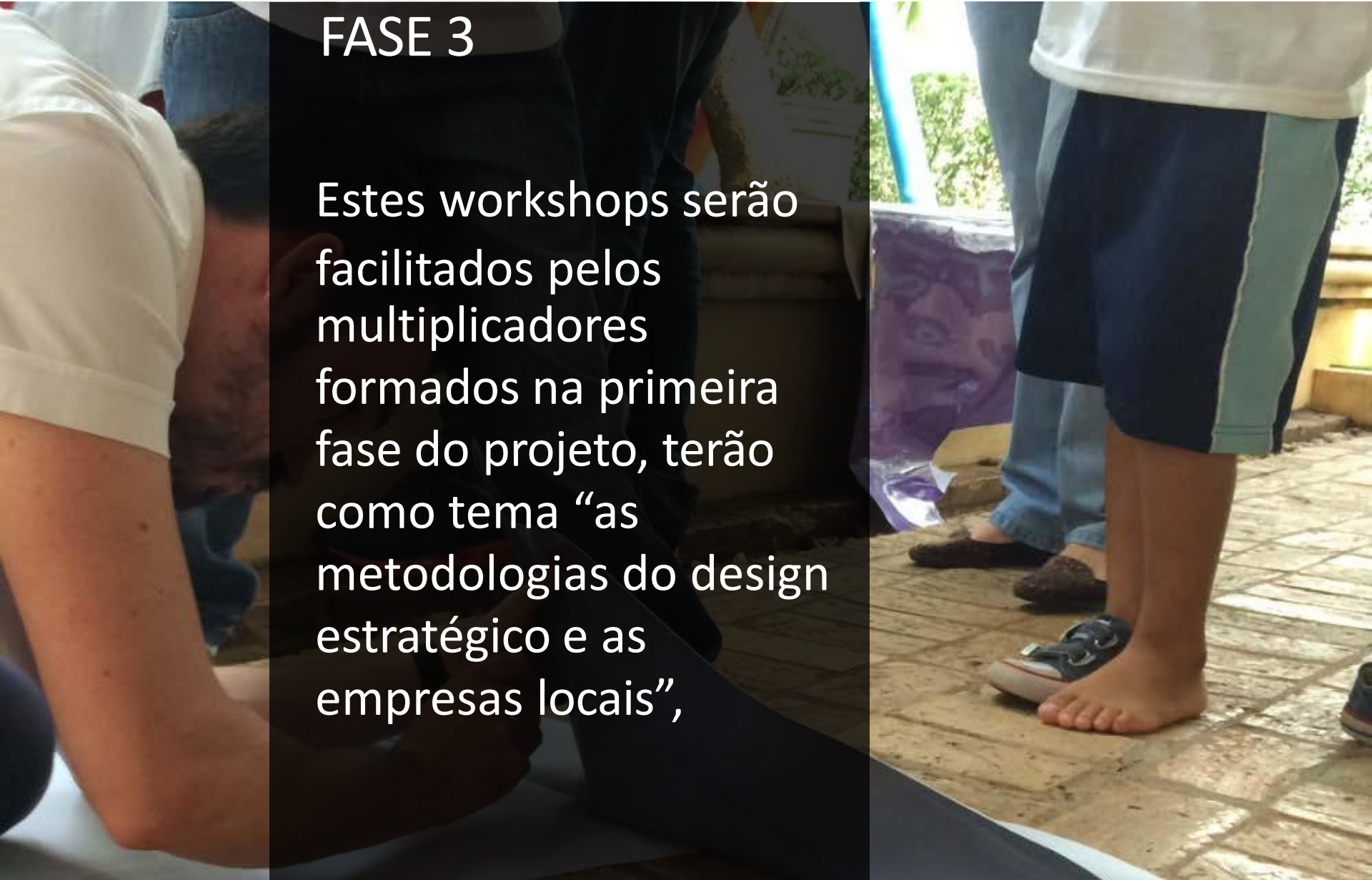


## FASE 3

Capacitar profissionais envolvidos com as áreas de desenvolvimento de novos produtos e novos negócios, por meio de um ciclo de 10 workshops com 12 horas de duração cada.

## FASE 3

Estes workshops serão facilitados pelos multiplicadores formados na primeira fase do projeto, terão como tema “as metodologias do design estratégico e as empresas locais”,



## FASE 3

## Visão Geral do Modelo de Negócio

Os conteúdos serão trabalhados tendo com base o guia referencial desenvolvido durante a etapa de implementação do Design Lab Birigui.



**FERRAMENTAS**

**1. "DUPLO DIAMANTE"**

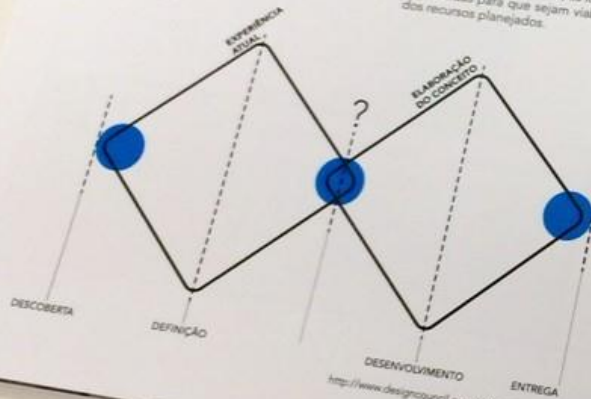
Como recurso comum para conexão das várias atividades compreendidas pelas abordagens acima durante todo o processo de formação dos multiplicadores, foi utilizada uma ferramenta conceitual chamada "Duplo Diamante" (Double Diamond).

O objetivo desta ferramenta é direcionar as participações e o encadeamento de cada uma das fases por meio de atribuição de ritmo e finalidades para as diferentes atividades criativas, além de amadurecimento e a fase de geração e diálogos sobre o desafio e soluções. O "duplo diamante" compreende quatro momentos diferentes: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega.

Para que todas as informações e "insights" possam ser explorados durante o processo de desenvolvimento, esta ferramenta conceitual compreende etapas de proposição de ideias não restritivas, de forma livre, com ênfase nos aspectos criativos envolvidos pelo desafio proposto, dedicados ao "pensamento divergente", busca e validação dos pontos de vista e as experiências divergentes sobre o problema, como postura necessária para surgimento de ideias inovadoras.

Da mesma forma, a ferramenta propõe em outras etapas que as ideias sejam agrupadas, negociadas, adaptadas e pectadas. Esses são os momentos dedicados ao "pensamento convergente". A partir de então, as ideias podem ser sintetizadas para que sejam viabilizadas dentro dos recursos planejados.

"Double Diamond" Design Council



<http://www.designcouncil.org.uk/designprocess>

**2. MAPA DE EMPATIA E PERSONAS**

Esta ferramenta facilita a busca pelo entendimento do desafio, a partir do exercício do ponto de vista do usuário final, por exemplo, o usuário ou cliente de um produto ou serviço desenvolvido na região, o que ele sente? O que ouve? O que vê? O que faz? Quais são suas dores? Quais suas expectativas?



Durante o desenvolvimento, a aplicação do conceito de empatia ocorre em vários momentos: imersão no cenário do problema, coleta de depoimentos e histórias reais manifestadas pelas pessoas sobre o contexto do problema.

As informações encontradas podem ser sintetizadas nos grupos através do uso de "Personas", uma ferramenta conceitual que propõe a elaboração de personagens fictícios para representar as características ou das demandas manifestadas pelos usuários ou cliente final.

Os resultados do exercício de empatia combinado com o uso de personas servem como diretrizes para um novo projeto, oferecem insights sobre as necessidades e preocupações dos usuários reais.



Ilustrações de Fabio Silveira

## FASE 3

Foram realizados 10 Workshops de nov-15 a Mar-17 com resultado de 107 participantes Certificados, entre Empresários e profissionais da moda.



## FASE DE SENSIBILIZAÇÃO E AMPLIAÇÃO

Realizado 2 workshops de design estratégico para empresário em 2015 e 2016





# FASE DE CAPACITAÇÃO EM MODELAGEM 3D



IMPRESSÃO 3D  
**PROTOTIPAGEM**  
RÁPIDA

APLICAÇÕES  
INDÚSTRIA,  
DESIGN,  
ENGENHARIA,  
ARQUITETURA,  
MEDICINA,  
ODONTOLOGIA,  
EDUCAÇÃO E ARTES



**DESIGN LAB**  
**BIRIGUI** | SINBI



FASE DE CAPACITAÇÃO EM MODELAGEM 3D

OBRIGADA!

Rossana J Codogno Basseto  
Gestora no Sinbi

[rossana@sindicato.org.br](mailto:rossana@sindicato.org.br)  
[sindicato.org.br](http://sindicato.org.br)

18 3649 8000

