

EMPREENDER PARA APRENDER: APLICANDO O DESIGN THINKING NA FORMAÇÃO DE ESTUDANTES DE COMUNICAÇÃO E NEGÓCIOS

Márcio Huertas¹

marcio.huertas@baraodemaui.br

Fabiano de Andrade Calixto²

fabiano.andrade@baraodemaui.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Em um contexto em que as competências empreendedoras e a capacidade de resolver problemas complexos são exigências crescentes do mercado de trabalho, o ensino de empreendedorismo precisa ir além da teoria e oferecer experiências práticas e colaborativas. Este relato descreve a aplicação do Design Thinking como abordagem metodológica para o desenvolvimento de projetos de inovação nas disciplinas de Empreendedorismo e Inovação e Tecnologias Digitais, com estudantes dos cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda. O objetivo da atividade foi engajar os estudantes em uma jornada prática de aprendizagem empreendedora, integrando ferramentas do Design Thinking e Design de Aplicativos à construção de soluções reais, testáveis e sustentáveis, por meio de uma sequência de entregas em grupo. O trabalho foi dividido em seis fases: (1) Imersão – com briefing, entrevistas e definição do problema; (2) Análise e Síntese – com o uso de mapa da jornada do usuário, diagrama de afinidades e blueprint da solução;

¹ Mestre em Educação pelo Centro Universitário Moura Lacerda. Pós-Graduado com especialização em Docência do Ensino Superior pela Faculdade de Educação São Luís de Jaboticabal. Graduação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Bandeirante de São Paulo. Experiência na área de comunicação, na criação de campanhas publicitárias para diferentes canais de comunicação. Diretor de Arte com passagem por diversas agências de São Paulo e Ribeirão Preto.

² Doutorado em Administração na Faculdade de Economia e Administração - FEA da Universidade Cidade de São Paulo - USP. Mestre em administração Estratégica pelo Centro Universitário Nove de Julho (2006). Pós-graduação *Lato sensu* em BUSINESS INTELLIGENCE, BIG DATA E ANALÍTICOS. Pós-graduação *Lato sensu* em COACHING. Pós-graduação *Lato sensu* em EDUCAÇÃO FINANCEIRA Pós-graduação *Lato sensu* em SOCIOLOGIA ECONÔMICA, POLÍTICA E URBANA Pós-graduação *Lato sensu* em ANTROPOLOGIA.

(3) Ideação – envolvendo brainstorming e matriz de posicionamento; (4) Prototipação – com construção de protótipos de média fidelidade e coleta de feedback usando a ferramenta FIGMA; (5) Implementação – elaboração do Business Model Canvas; e (6) Apresentação final – por meio de um pitch para a turma. As entregas foram planejadas em um cronograma sequencial e avaliadas por meio de critérios como profundidade da pesquisa, coerência da solução proposta, criatividade e clareza na apresentação. As aulas envolveram momentos de orientação coletiva, dinâmicas práticas e mentoria individual dos grupos. A experiência resultou em protótipos de aplicativos, produtos e serviços voltados a temas como produtos para acessibilidade de pessoas com necessidades especiais, moda, streaming de conteúdo nacional, produtos esportivos e, nos grupos de jornalismo, plataformas de serviços jornalísticos. Observou-se um aumento significativo no engajamento dos estudantes, na capacidade de trabalhar em equipe e na habilidade de transformar dados em ideias aplicáveis. Além disso, o uso de ferramentas visuais e colaborativas favoreceu a aprendizagem ativa e a conexão entre teoria e prática. Os alunos relataram sentir-se mais preparados para desafios reais de inovação e empreendedorismo. O uso do Design Thinking como metodologia central da disciplina revelou-se eficaz para aproximar os alunos da realidade do mercado e desenvolver habilidades como empatia, criatividade e pensamento estratégico. A experiência reforça a importância de metodologias que coloquem o estudante no centro do processo de aprendizagem, promovendo protagonismo, reflexão crítica e conexão com desafios contemporâneos. O projeto pode ser replicado em outras disciplinas e contextos, adaptando-se a diferentes áreas do conhecimento e perfis de curso.

Palavras-chaves: Empreendedorismo. Metodologias ativas. Design Thinking.