



FERRAMENTA PARA COLETA DE SINAIS DE
INOVAÇÃO

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Aluno: José Eudes de Souza Júnior (jesj@cin.ufpe.br)

Orientador: Cristiano Coelho de Araujo (cca2@cin.ufpe.br)

17 de setembro de 2016

1. Introdução

Historicamente, é possível perceber uma notável desconfiança em torno de planejamentos de cenários com a finalidade de facilitar tomadas de decisão devido ao grau de incerteza que estes cenários trazem. Desde então, muitas abordagens diferentes surgiram para auxiliar os tomadores de decisão a compreenderem as possíveis mudanças em suas respectivas áreas de atuação. Ao contrário de se criar previsões ou utilizar análises de tendências, que buscam reduzir incertezas, o cenário é uma tentativa de se descobrir e explorar as incertezas dentro do ambiente estratégico como ferramenta. Seu objetivo é ampliar o conjunto de parâmetros que serão levados em conta, resultando em uma melhor compreensão das suposições sobre o futuro e ajuda testá-las em uma grande quantidade de resultados possíveis[1].

Para ser possível a criação de um cenário, temos que buscar sinais que possam torna-lo plausível durante o seu planejamento. Um sinal é uma pequena inovação ou perturbação que tem o potencial de crescer em escala e distribuição geográfica. Pode ser um novo produto, uma nova prática, uma nova estratégia de mercado, uma nova política, ou nova tecnologia.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é implementar uma ferramenta web que permita a captação de sinais de inovação. O principal requisito desta aplicação é que com ela possa ser possível encontrar sinais na internet através de buscas nos sites que se preocupam em reproduzir conteúdo envolvendo esta temática.

Como requisito não funcional, a interface deve ser intuitiva e se encaixar no modelo mental dos usuários. Qualquer tipo de usuário deve ser capaz de usar a ferramenta independente da área de atuação.

A proposta inicial é possibilitar a busca de sinais e tornar possível a criação de um quadro que represente um cenário.

3. Metodologia

O desenvolvimento da interface será feito em um *loop* de prototipagens baseadas em estudos e validações com o público-alvo da aplicação. O *loop* se resume da seguinte maneira:

1. Protótipo de alta fidelidade em uma mídia digital.
2. Validação do protótipo com usuários.
3. Iterar sobre o protótipo.
4. Implementar o protótipo.
5. Validar implementação.

Cada passo será documentado e decisões sobre a interface serão tomadas baseadas na literatura acadêmica da área e nos *feedbacks* tomados pelos usuários em cada iteração.

Cronograma

Atividade	Mês											
	Setembro			Outubro			Novembro			Dezembro		
Prototipagens												
Implementação												
Escrita do relatório												
Preparação da apresentação oral												

Referências

[1] Raford, N. Online foresight platforms: Evidence for their impact on scenario planning & strategic foresight. **Tecnological Forecasting and Social Change**. 2014

Data e assinaturas

17 de setembro de 2016

Cristiano Coelho de Araujo
(Orientador)

José Eudes de Souza Júnior
(Aluno)