

Innovation and sustainability in materials, products and business models from solid waste: a value-based model for the R&D process

Claudio Pereira De Sampaio (UEL/ FAULisboa)
Dra. Suzana Barreto Martins (UEL)
Dr. Fernando A. C. Moreira da Silva (FAULisboa)
Dra. Rita A. Almendra (FAULisboa)

Problem

PA66 Synthetic textile waste

- 3,4 millions ton./year
- High impact (NIKE, 2012)
- 15-51% disposed as waste (ABIT, 2013)
- Inadequate disposal
- Donation is not enough



Our research project:

Aim:

Technological and value innovation from textile waste
(materials, products, business models)

Approach:

Design Thinking + Design for Sustainability
as drivers for the R&D process

Proposed approach

New materials (not reuse)

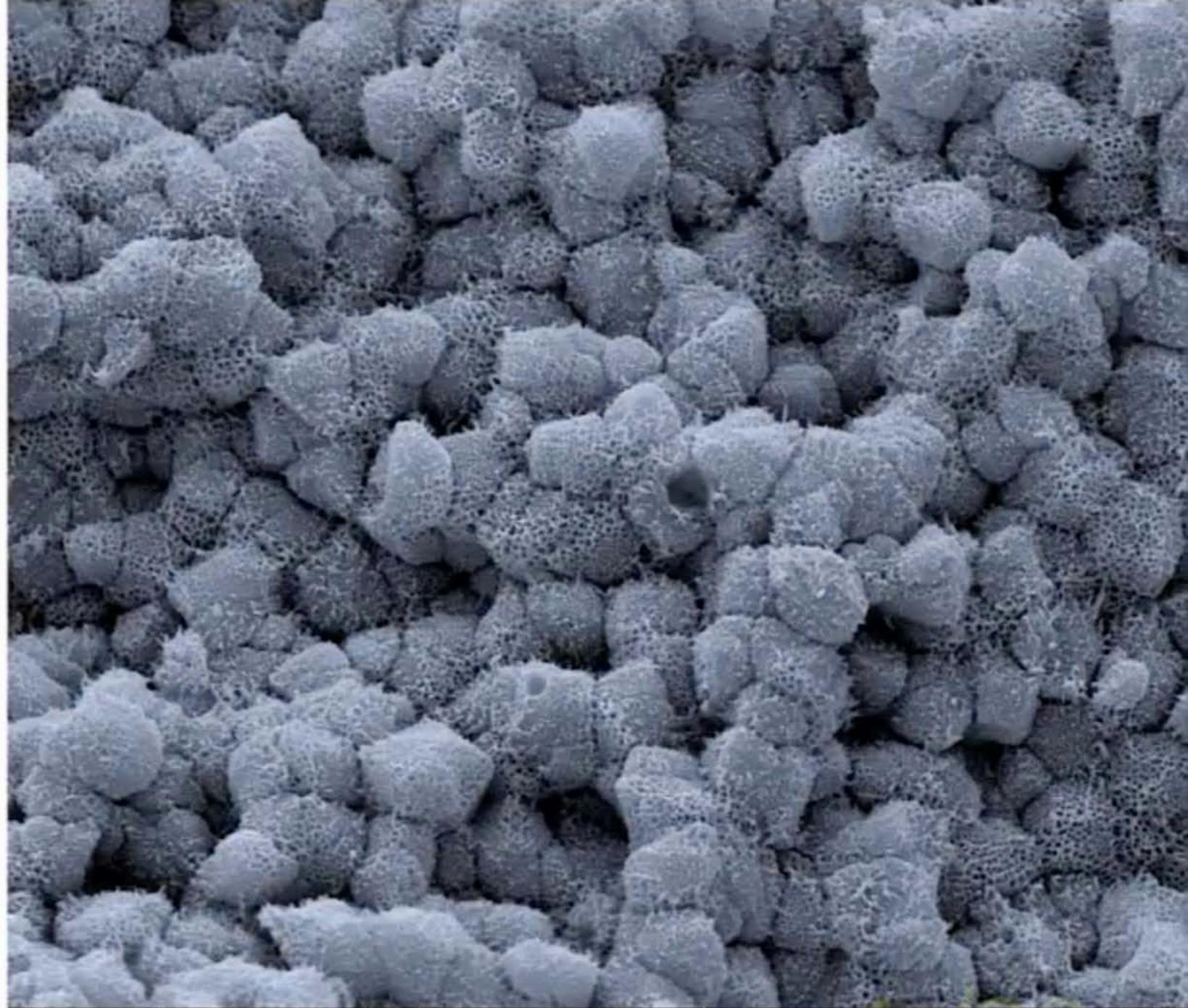
*by chemical &
physical intervention*

+

New products

+

New business models



4/1/2014	Mag	WD	Sig	VacMode	HV	50.0µm
4:26:14 PM	1600x	12.5 mm	SE	High vacuum	30.0 kV	UEL-Solido rigido_3

Some results

New materials & products

- 3 chemical processes
- 1 melting process
- patents requested



Emerging question:

How can we help
researchers, innovators & partner companies
to carry out a R&D process
to convert solid waste in value innovation
using design?

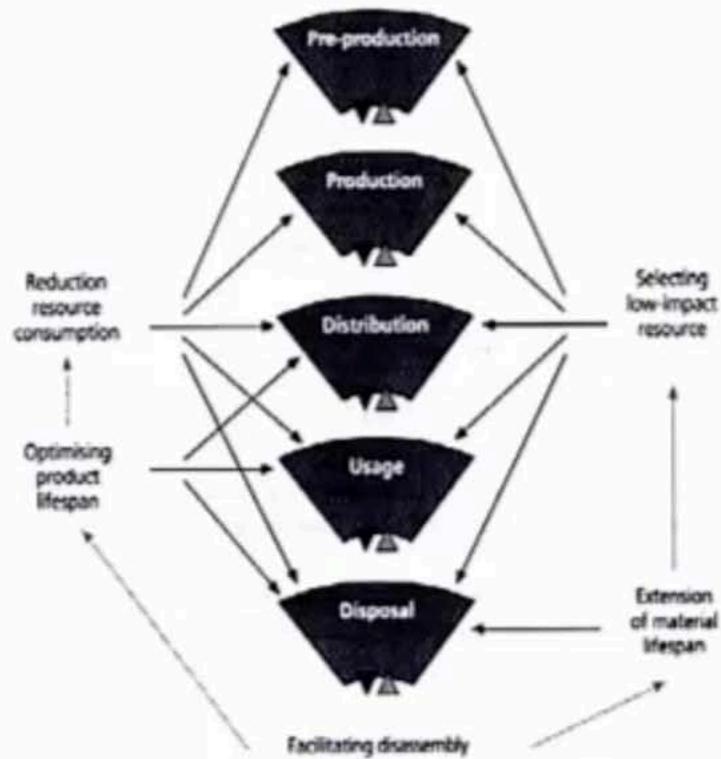
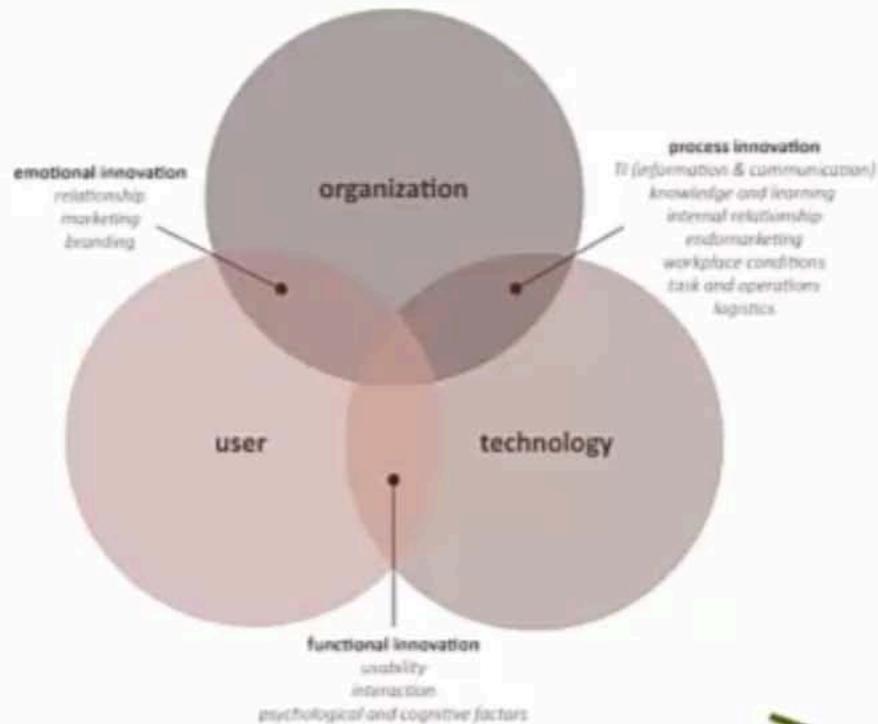
PhD hypothesis:

A structured R&D process
based on value innovation & design
(design thinking & DfS)

can be an effective and efficient way to achieve
sustainable innovation
from solid waste.

Proposed approach

Theoretical foundations



Design for Sustainability
(environmental value)
by life cycle design & green chemistry-engineering
D4S methodology



Design Thinking
(user value)
by empathy & iteration

Business models
(business value innovation)
by MVPs

Value

PhD results:

Integrated Model for
P&D on solid waste
based on

design, sustainability & value innovation

Methodology

Traditional scientific
methods
(inductive-deductive reasoning)

- Theoretical review
- Active research
- Field research

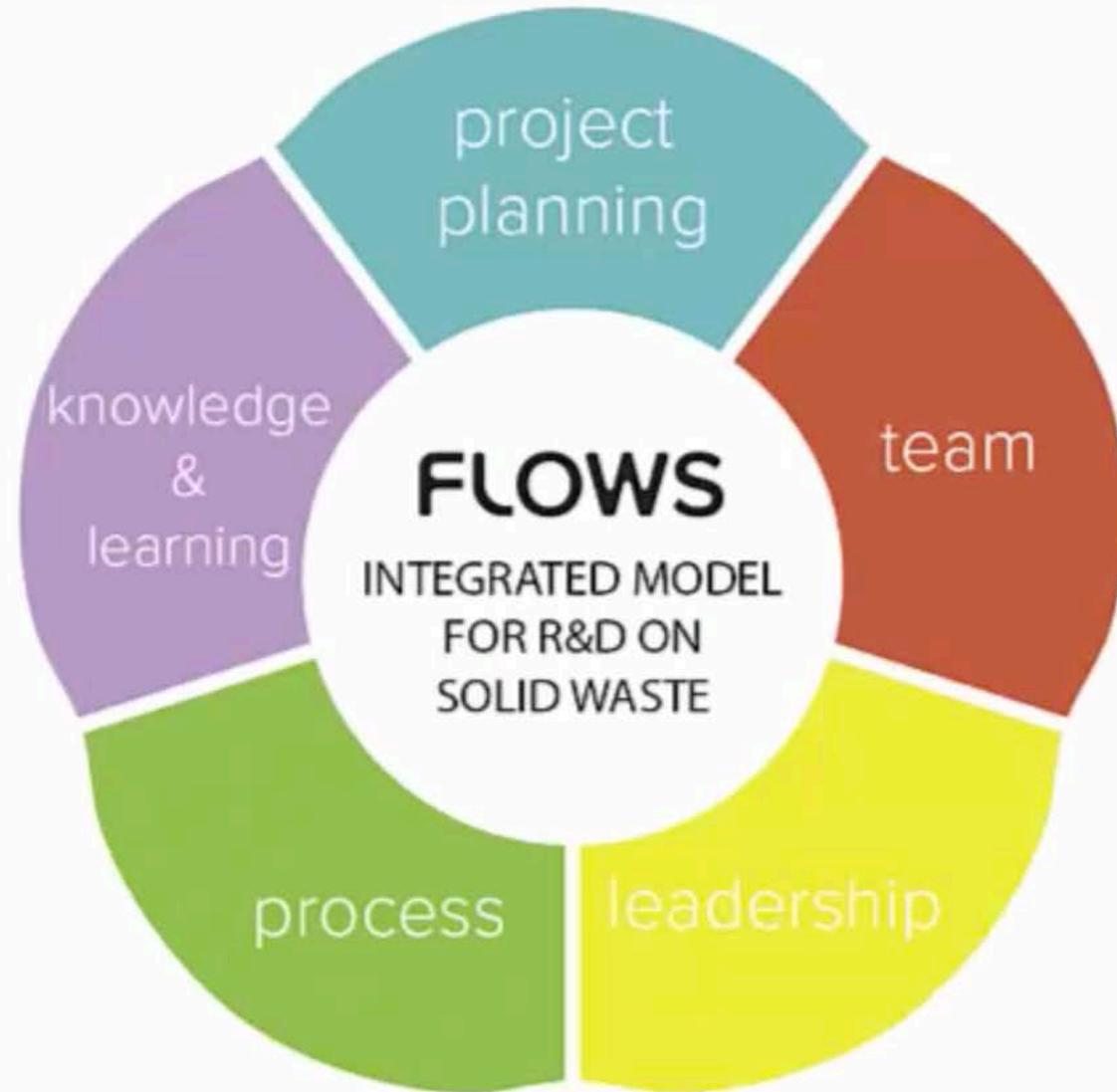
+

Research by design
(abductive reasoning)

- Divergent/convergent methods & tools
- Creativity
- Empathy by Ethnography
- Iteration & Test

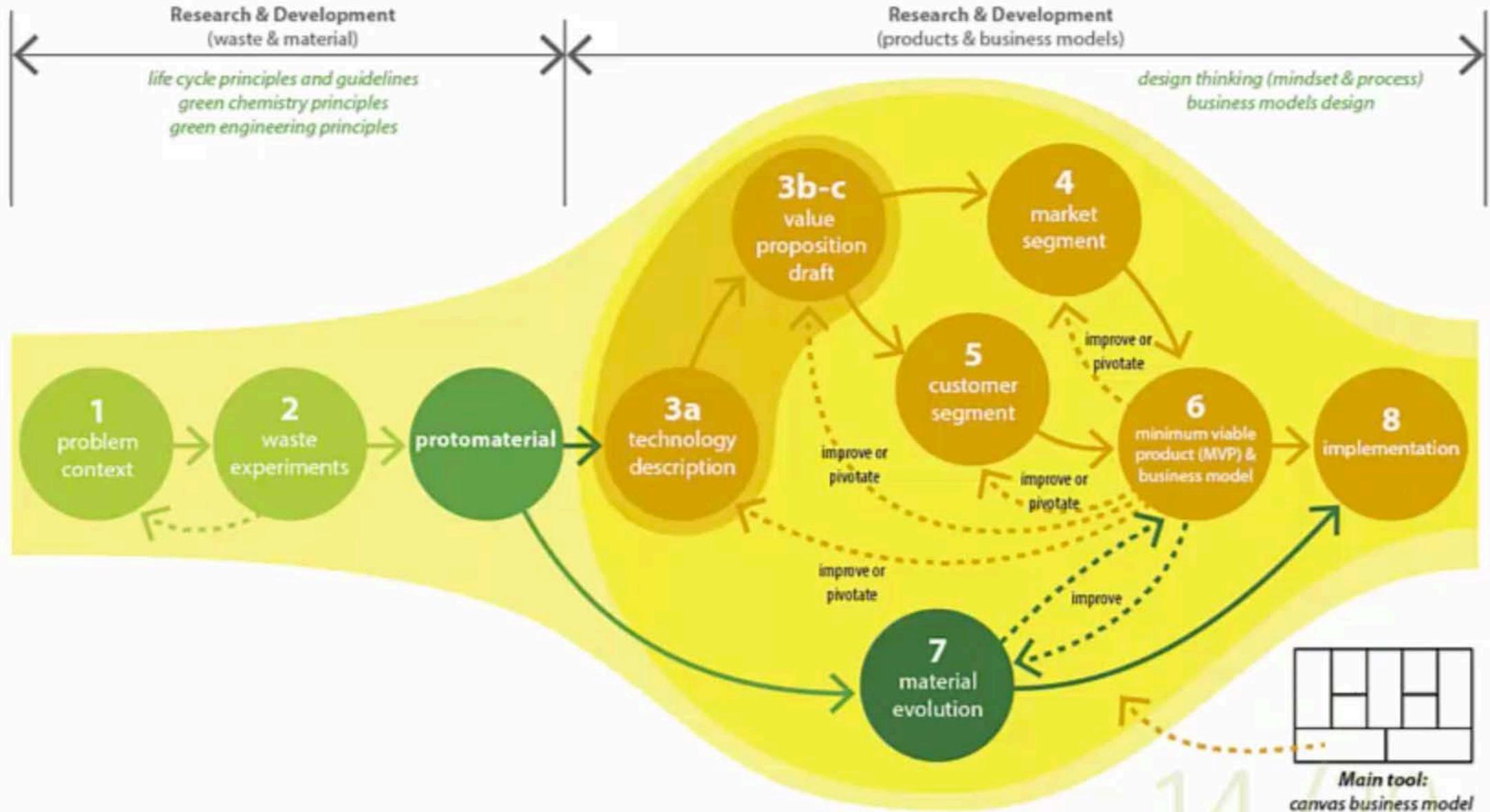
Integrated R&D Process Model

The 5 modules



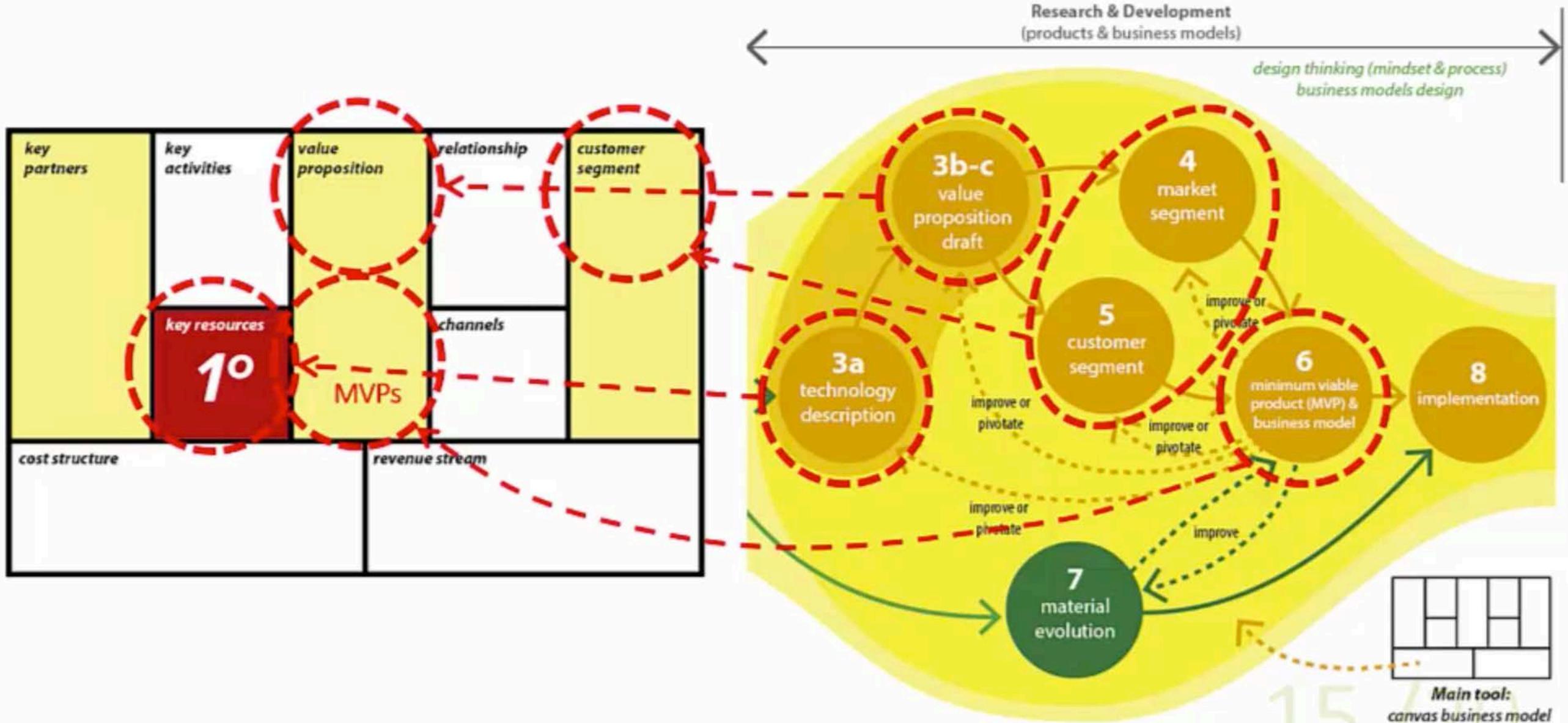
Integrated R&D Process Model

Main tool : Canvas Business Model

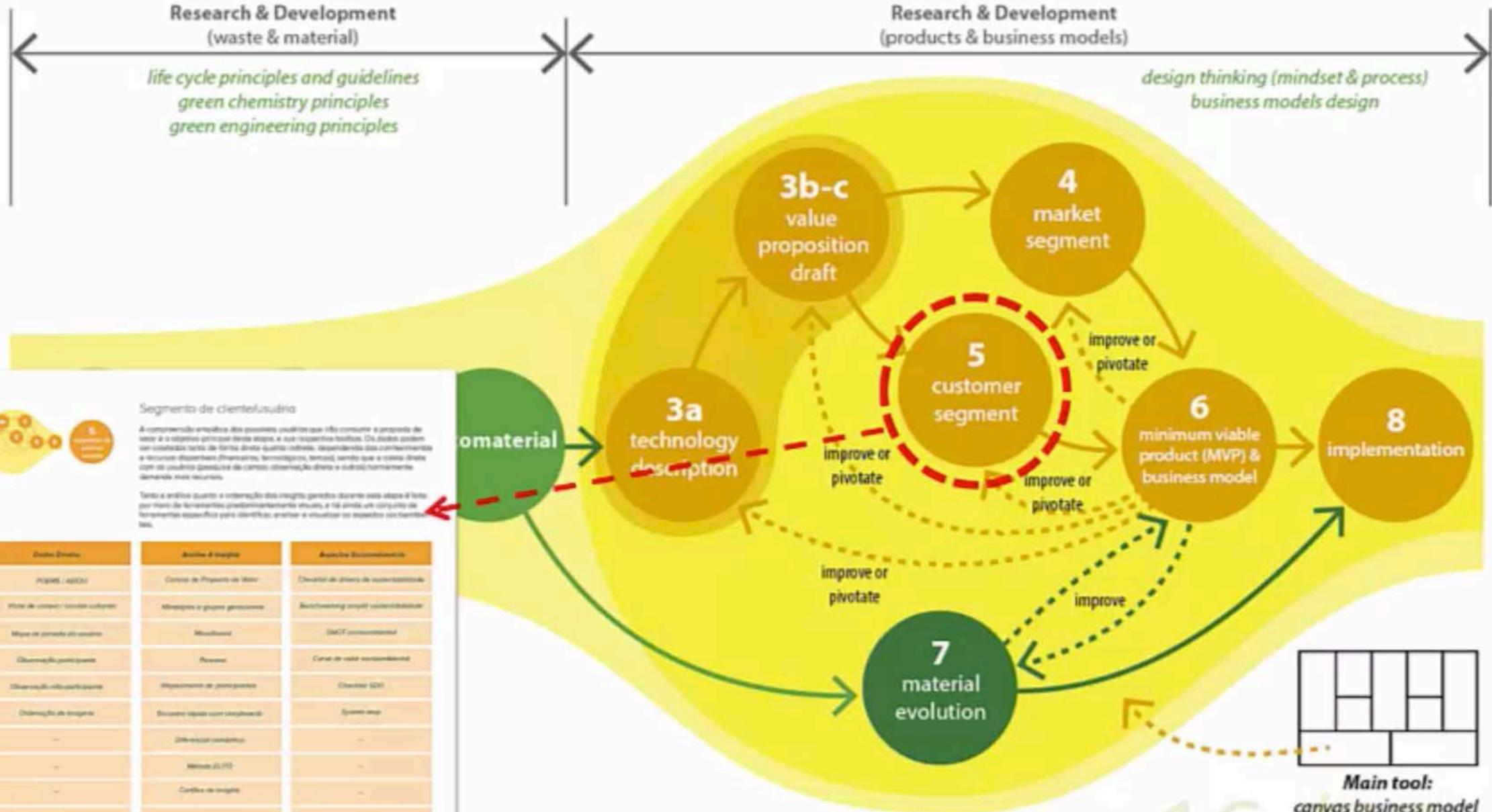


Integrated R&D Process Model

Main tool : Canvas Business Model



Integrated R&D Process Model



Segmento de cliente/usuário

A compreensão analítica dos possíveis usuários que irão consumir a proposta de valor é o segundo princípio dentro da etapa e sua execução é crucial. Os dados podem ser coletados tanto de forma direta quanto indireta, dependendo das características e recursos disponíveis (financeiros, tecnológicos, tempo), sendo que a coleta direta costuma gerar um nível de observação direta e outros normalmente demandam mais recursos.

Tanto a análise quanto a interação dos insights gerados durante esta etapa é feita por meio de ferramentas predominantemente visuais, e há ainda um conjunto de ferramentas específicas para identificar e avaliar a situação do usuário (ver também 1a).

Dimensão	Dimensão	Aspecto	Aspecto
Investigação Direta	PIVOTS (ASCU)	Comitê de Projeto de Valor	Diagrama de fluxo de sub-estruturas
Escuta de stakeholders	Mapa de contato / Interlocutores	Minutações e grupos focais	Brainstorming estruturado
Resposta de E-mail	Mapa de jornada do usuário	Workshop	DMCF (complementar)
Análise de fontes de trabalho	Observação participante	Processo	Cartão de valor compartilhado
Interação documental	Observação não-participante	Mapeamento de jornada	Checklist EDD
Análise PESTLE	Observação de interação	Escuta rápida com stakeholders	System map
Análise de especialistas em tecnologia	—	Diferenciais competitivos	—
Mapa mental e conceitos	—	Método ELFTD	—
Canvas Model + Mapa DMCF	—	Cartões de Insights	—
Survey	—	—	—

Integrated R&D Process Model

Stage/Toolbox Level



Segmento de cliente/usuário

A compreensão empática dos possíveis usuários que irão consumir a proposta de valor é o objetivo principal desta etapa, e sua respectiva toolbox. Os dados podem ser coletados tanto de forma direta quanto indireta, dependendo dos conhecimentos e recursos disponíveis (financeiros, tecnológicos, tempo), sendo que a coleta direta com os usuários (pesquisa de campo, observação direta e outros) normalmente demanda mais recursos.

Tanto a análise quanto a ordenação dos insights gerados durante esta etapa é feita por meio de ferramentas predominantemente visuais, e há ainda um conjunto de ferramentas específico para identificar, analisar e visualizar os aspectos socioambientais.

Dados Indiretos	Dados Diretos	Análise & Insights	Aspectos Socioambientais
Investigação Desk	POEMS / ABIQU	Canvas de Proposta de Valor	Checklist de drivers de sustentabilidade
Scan de mídia popular	Visita de campo / sondas culturais	Mindstyles e grupos geracionais	Benchmarking simplif. sustentabilidade
Relatórios de Buzz	Mapa de jornada do usuário	Moodboard	SWOT socioambiental
Análise de busca de websites	Observação participante	Persona	Curva de valor socioambiental
Investigação documental	Observação não-participante	Mapeamento de participantes	Checklist SDO
Análise PESTLE	Ordenação de imagens	Encontro rápido com storyboards	System map
Entrevista especialistas em tendências	—	Diferencial semântico	—
Mapa mental e conceitual	—	Método ELITO	—
Curva de Valor + Matriz EREC	—	Cartões de insights	—
Survey	—	—	—

Mindstyles e Grupos Geracionais

Objetivo principal
 O objetivo é compreender os diferentes estilos de pensamento e as características dos grupos geracionais para identificar as necessidades e expectativas dos usuários e adaptar a proposta de valor de acordo com as características de cada grupo geracional.

Como utilizar?
 Este slide é utilizado para apresentar os resultados da análise de mindstyles e grupos geracionais, permitindo a identificação de padrões e tendências que podem influenciar a proposta de valor.

Recursos
 Este slide requer o acesso ao conteúdo do curso e a utilização de ferramentas de análise de dados.

Referências
 MORAIS, T. (2012). Curso de Inovação e Desenvolvimento. São Paulo: Editora Atlas.

Integrated R&D Process Model

Tool Level



Mindstyles e Grupos Geracionais

O que é? para que serve?

O conceito de grupos geracionais foi desenvolvido por Francesco Morace (2012) como resultado de um amplo estudo sobre como identificar e analisar estilos comportamentais relacionados ao consumo de bens e serviços. Diferentemente das formas tradicionais de classificação e estudo de consumidores com base em poder aquisitivo, classe social e afins, Morace propôs uma abordagem com base em mindstyles, ou seja, modos específicos de pensamento, comportamento e atitude que caracterizam determinados grupos, não necessariamente vinculados a questões de idade ou de poder aquisitivo, por exemplo. Trata-se de uma abordagem flexível, na qual uma determinada pessoa pode pertencer a diferentes grupos conforme o meio ou momento em que se encontra.

Quando utilizar?

Os mindstyles e grupos geracionais são particularmente úteis como ferramenta de investigação indireta de segmentos de clientes/usuários, e como elemento estruturador de grupos para posterior complementação com os dados coletados em campo junto a indivíduos reais. A abordagem comportamentalista dos mindstyles e grupos geracionais é útil também para ajudar a definir as tarefas dos clientes/usuários (Canvas de Proposta de Valor), e as dores e ganhos relacionadas a elas.

Como utilizar?

Após a definição da proposta de valor preliminar, fazer a leitura e visualização em grupo das características mais significativas dos grupos geracionais, e escolher dois ou três grupos que considera mais adequados à proposta. Em seguida, elaborar uma síntese visual em forma de moodboard sobre cada grupo, com uma lista dos atributos mais significativos. Pode-se complementar o moodboard com a criação de uma persona que traduza o grupo geracional escolhido. Estes elementos servirão de norte para a realização da pesquisa de campo com indivíduos reais, que deverão ser buscados a partir das características identificadas.

Inputs

Dados coletados sobre segmentos de cliente/usuário coletados e analisados nas etapas 3 e 5.

Outputs

Síntese visual do segmento de cliente/usuário, para alimentar o desenvolvimento da proposta de valor.

Referências:

MORACE, F. (ed.). 2012. Consumo Autoral. As gerações como empresas criativas. 2.ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora.

Discussion and next activities

- 1) the notion of **value innovation** > economic, environmental and user value
- 2) **Minimum Viable Product** (MVP) and **Rapid prototyping** > *lean development/lean startup*
- 3) the notion of “**protomaterial**” > rapid prototypes of materials
- 4) proposal is now being tested.

Thanks for your attention!

(Some) references

Brown, T. (2010). Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. São Paulo: Campus.

Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2011). Business Model Generation: Inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários. Rio de Janeiro: Alta Books.

Osterwalder, A.; Pigneur, Y.; Bernarda, G.; Smith, A. (2014). Value Proposition Design. Trad. Bruno Alexander, ilustrado por Trish Papadacos. São Paulo: HSM do Brasil.

Sampaio, C.P., Martins, S.B., Almendra, R.A., Silva, F.J.C.M. (2015). New Materials and Products from Synthetic Textile Waste: Proposal of a Model for a Design-Oriented R&D Process. Proceedings of the 2nd International Conference on Energy and Environment: bringing together Engineering and Economics, Guimarães, Portugal.

Van Halen C., Vezzoli, C., Wimmer, R. (2005). Methodology for product service system innovation: How to implement clean, clever and competitive strategies in European industries. Royal Van Gorcum: Assen.