

TECNICA DI FACILITAZIONE	Matrice Come-No-Si-Chiama
SCOPO PRINCIPALE / OBIETTIVO	#idea generation #gamestorming #brainstorming #vision #group prioritization
FASE	#azione #chiusura #apertura
ABILITÀ / CONTENUTO	#creatività #grande immagine #valutazione
PERIODO DI TEMPO IN MINUTI	#<15 #<30 #<60
DIMENSIONE DEL GRUPPO IN PERSONE	#1-5 #6-15 #16-30
LIVELLO DI FACILITAZIONE	Principiante
ZONA COMFORT	Sicuro

Introduzione

Quando le persone vogliono sviluppare nuove idee, il più delle volte pensano fuori dagli schemi nella fase di brainstorming o divergente. Tuttavia, quando si tratta di convergenza, le persone spesso finiscono per scegliere le idee che sono più familiari per loro. Questo è chiamato "paradosso creativo" o "creadox".

La matrice How-Now-Wow è uno strumento di selezione delle idee che rompe il creadox costringendo le persone a pesare ogni idea su 2 parametri.

Questo gioco segue naturalmente la fase di generazione di idee creative e aiuta i giocatori a selezionare le idee da sviluppare ulteriormente.

Strumenti necessari (ciò di cui avete bisogno)

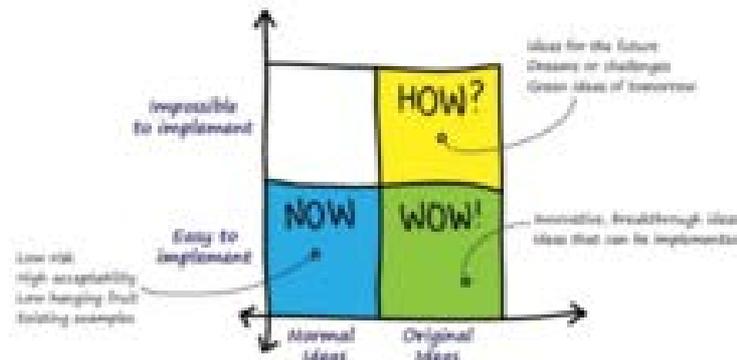
- Scegliete uno strumento di videoconferenza di vostra scelta.
- Scegliete uno [strumento di lavagna online](#) che permetta di usare una tela grande e zoomabile.

Passaggi

1. **Preparazione.** Disegna una matrice 2 per 2 come sopra. L'asse X denota l'originalità dell'idea e l'asse Y mostra la facilità di implementazione.

Etichettare i quadranti come:

- **Idee Ora/Blu** - Idee normali, facili da implementare. Queste sono tipicamente frutta a basso costo e soluzioni per riempire le lacune esistenti nei processi. Queste normalmente risultano in benefici incrementali.
- **Come/idee gialle** - Idee originali, impossibili da implementare. Queste sono idee rivoluzionarie in termini di impatto, ma assolutamente impossibili da implementare in questo momento date le attuali limitazioni di tecnologia e di budget.
- **Idee Wow/Verdi** - Idee originali, facili da implementare. Le idee 'Wow' sono quelle con un potenziale di cambiamento orbitale e possibili da implementare nella realtà attuale.



2. Flusso:

1. **Elenca le idee** che emergono dalla fase di ideazione creativa sulla tua lavagna online.
2. **Fornisci ad ogni giocatore 3 punti adesivi di ogni colore** - cioè 3 blu, 3 gialli, 3 verdi. 9 punti per persona è tipico, ma riducete/aumentate il numero in base al tempo a disposizione e al numero di idee generate.
3. **Chiedi ad ogni giocatore di ingrandire e votare per 3 idee migliori in ogni categoria.** Devono farlo aggiungendo un punto colorato davanti ad ogni idea che scelgono.
4. Alla fine, **contate il numero di puntini sotto ogni idea per categorizzarla.** Il numero più alto di punti di un certo colore categorizza l'idea sotto quel colore.
5. In caso di pareggio:
 - **Se punti blu = punti verdi, l'idea è blu**
 - **Se punti gialli = punti verdi, l'idea è verde**
6. Ora avete un secchio di idee Ora/Verde su cui lavorare ulteriormente. Assicuratevi di raccogliere anche le idee blu per l'implementazione immediata e le idee gialle da tenere d'occhio per il futuro.

Suggerimenti e trucchi

- Se non state usando una lavagna online, vi consigliamo di usare uno strumento di collaborazione come Google Docs per raccogliere le informazioni per ogni passo

sotto un'intestazione separata. Invita tutti nel documento, ma sii molto chiaro per quanto riguarda i diritti di modifica.

- Usa le funzioni di voto come lo strumento di sessione di voto di Mural durante il processo di votazione dei punti. Puoi anche aggiungere commenti all'interno di Google Docs o chiedere ai partecipanti di aggiungere un pollice in su a un'idea in Slack per raccogliere voti quando usi questi strumenti.

Fonte

<http://gamestorming.com>