

TÉCNICA DE FACILITAÇÃO	Esboço de quatro passos
PROPÓSITO / FOCO CENTRAL	#design sprint #geração de ideias #conceitos
FASE	#ação
COMPETÊNCIA / CONTEÚDO	#inovação #jogo de improvisação #criatividade
PERÍODO DE TEMPO EM MINUTOS	#60-120 #>120
TAMANHO DO GRUPO EM PESSOAS	#1-5 #6-15
NÍVEL DE FACILITAÇÃO	Iniciante
ZONA DE CONFORTO	Seguro

Introdução

O esboço de quatro passos é um exercício que ajuda os participantes a criar conceitos bem formados através de um processo estruturado que inclui:

1. Rever as informações-chave,
2. Começar o trabalho de design no papel,
3. Considerar variações múltiplas,
4. Criar uma solução detalhada.

Este exercício é precedido por um conjunto de outras atividades que permitem ao grupo esclarecer o desafio que pretende resolver.

Ferramentas necessárias (o que precisa)

- Escolha uma ferramenta de videoconferência à sua escolha.
- Escolha uma [ferramenta de quadro online](#) que permita utilizar écrans grandes e com zoom.
- Papel e caneta.

Passos



Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Declaração de exoneração de responsabilidade: Os pontos de vista e opiniões expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os pontos de vista da Comissão Europeia. Desenvolvido pela parceria FAVILLE. Todos os métodos e ferramentas © seus respectivos proprietários.

Para utilizar este exercício eficazmente, é necessário já ter um conjunto de atividades concluídas com o grupo no qual se esclareçam os principais desafios que se pretendem resolver. Compartilhe o resultado do exercício anterior através da ferramenta de conferência ou distribua-o aos participantes.

1. **Notas.** Todos levam o papel e uma caneta. Dê 20 minutos para olhar para tudo e copie tudo. (HMWs, objetivos de longo prazo, perguntas de sprint, etc.) Encoraje as pessoas a não serem arrumadas, as anotações são só para elas mesmas.

2. **Ideias.** Peça às pessoas que olhem para as notas que tomaram e peça-lhes para tornarem as coisas um pouco mais tangíveis, desenhando esboços a partir das suas notas. Dê mais 20 minutos para isto.

Os esboços que as pessoas desenhavam das suas notas não precisam de ser bonitos; apenas precisam de ser um começo. O propósito é que este esboço as ajude a avançar para o esboço final. Desde que todos estejam pensando e escrevendo coisas no papel, o grupo está em um bom caminho.

Mais uma vez, estas ideias e esboços confusos não devem ser partilhados dentro do grupo.

Quando as pessoas terminarem, dê-lhes mais três minutos para reverem e fazerem um círculo em torno das suas ideias favoritas. Como próximo passo, eles trabalharão para refinar essas ideias.

3. **Oitos (8) loucos.** Pegue uma ideia dos esboços anteriores e faça algumas iterações desenhando essa ideia 8 vezes diferentes. (Use uma folha de papel dividida em 8 quadrados.) Passe 1 minuto dentro de cada quadrado da página enquanto tenta desenhar a sua ideia de uma nova forma a cada vez.

Avise os membros da equipa após cada minuto de passagem. Após este aviso, eles precisam de passar para a próxima casa, independentemente de terem terminado ou não.

Encoraje os membros da equipa a tentarem colocar algo na página a cada 60 segundos. Continua a andar, continua a desenhar.

O pedaço de papel que eles criam é deles, não é preciso mostrá-lo a ninguém. O propósito é ter algo com que começar para o seu esboço de solução.

A pergunta que as pessoas devem fazer a si mesmas: *"Qual seria outra boa maneira de fazer isto?"* Continuem até não conseguirem pensar em mais variações, depois olhem para a sua própria folha de ideias, escolham uma nova ideia e, em vez disso, comecem a rir nela.

4. **Esboço de Solução.** Dê aos participantes 40 minutos para esboçar o conceito da solução potencial que eles têm em mente na forma de um storyboard. Eles precisam criar algo completamente autoexplicativo individualmente, pois não terão a chance de explicar seu conceito quando ele será apresentado ao grupo.

Os esboços descrevem frequentemente uma sequência de cenários (por exemplo, um storyboard de três passos) e, portanto, tipicamente se espalha por várias folhas de papel coladas e aumentadas com algumas notas post-it e mais explicações escritas nos esboços.

5. Quando o Solution Sketch estiver pronto, explique às pessoas para tirar uma foto de boa qualidade do seu esboço e enviá-la para uma pasta partilhada designada, onde elas poderão ver os esboços umas das outras.



Truques e Dicas

- A execução desta atividade pressupõe que tenha feito o exercício anterior no qual esclareceu o problema que deseja resolver (e opcionalmente teve uma sessão de Demonstração de Relâmpagos).
- Não é uma competição de desenho, o feio não faz mal. Só a ideia deve ser clara.
- As palavras são importantes! Certifique-se de ter explicações claras à parte do seu esboço.
- Concentre-se apenas numa ideia (certifique-se de que os participantes não fiquem presos tentando criar uma solução gigantesca).

Fonte

<https://www.thesprintbook.com/>



Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Declaração de exoneração de responsabilidade: Os pontos de vista e opiniões expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os pontos de vista da Comissão Europeia.
 Desenvolvido pela parceria FAVILLE. Todos os métodos e ferramentas © seus respectivos proprietários.