

<b>TÉCNICA DE FACILITAÇÃO</b>	<b>Matriz How-Now-Wow</b>
<b>PROPÓSITO / FOCO CENTRAL</b>	#geração de ideias #gamestorming #brainstorming #visão #priorização de grupos
<b>FASE</b>	#ação #fecho #abertura
<b>COMPETÊNCIA / CONTEÚDO</b>	#criatividade #visão geral #avaliação
<b>PERÍODO DE TEMPO EM MINUTOS</b>	#<15 #<30 #<60
<b>TAMANHO DO GRUPO EM PESSOAS</b>	#1-5 #6-15 #16-30
<b>NÍVEL DE FACILITAÇÃO</b>	Iniciante
<b>ZONA DE CONFORTO</b>	Seguro

## Introdução

Quando as pessoas querem desenvolver novas ideias, na maioria das vezes pensam fora da caixa na fase de brainstorming ou de divergência. No entanto, quando se trata de convergência, as pessoas acabam muitas vezes por pegar nas ideias que lhes são mais familiares. Isto é chamado de "paradoxo criativo" ou "creadox".

A matriz How-Now-Wow é uma ferramenta de seleção de ideias que quebra o creadox forçando as pessoas a pesar cada ideia em 2 parâmetros.

Este jogo segue naturalmente a fase de geração de ideias criativas e ajuda os jogadores a seleccionar ideias para as desenvolverem ainda mais.

## Ferramentas necessárias (o que precisa)

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

## Passos



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

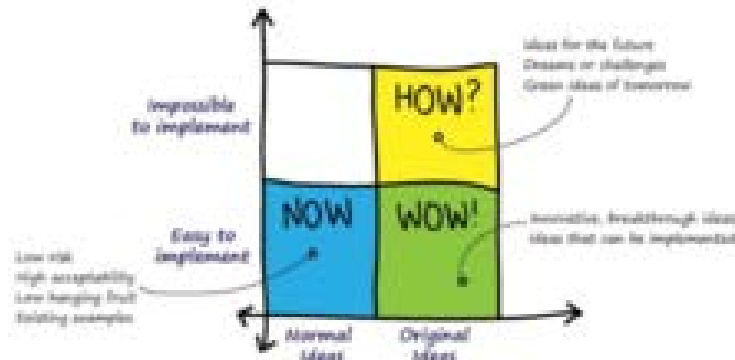
FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

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.

1. **Preparação.** Desenhe uma matriz 2 por 2, como acima. O eixo X denota a originalidade da ideia e o eixo Y mostra a facilidade de implementação.

Etiquete os quadrantes como:

- **Agora/Ideias Azuis** - Ideias normais, fáceis de implementar. Estas são tipicamente frutas de baixa suspensão e soluções para preencher as lacunas existentes nos processos. Estas normalmente resultam em benefícios incrementais.
- **Como/ Ideias Amarelas** - Ideias originais, impossíveis de implementar. São ideias inovadoras em termos de impacto, mas absolutamente impossíveis de implementar neste momento, dadas as actuais restrições tecnológicas/orçamentais.
- **Wow/Ideias Verdes** - Ideias originais, fáceis de implementar. Ideias 'Uau' são aquelas com potencial para mudança de órbita e possíveis de implementar dentro da realidade actual.



2. **Fluxo:**

1. **Liste abaixo as ideias** que surgem da fase de ideação criativa no seu quadro branco online.
2. **Fornecer a cada jogador 3 pontos adesivos de cada cor** - ou seja, 3 azuis, 3 amarelos, 3 verdes. 9 pontos por pessoa é típico, mas vá em frente e reduza/aumentar esse número com base no tempo em mãos e no número de ideias geradas.
3. **Peça a cada jogador para ampliar e votar em 3 melhores ideias em cada categoria.** Eles precisam fazer isso adicionando um ponto colorido na frente de cada ideia que escolherem.
4. No final, **conte o número de pontos sob cada ideia para categorizá-la.** O maior número de pontos de uma determinada cor categoriza a ideia sob essa cor.
5. No caso de um empate:
  - **Se pontos azuis = pontos verdes, a ideia é azul.**
  - **Se pontos amarelos = pontos verdes, a ideia é verde**
6. Agora num conjunto de ideias WOW/verde para trabalhar mais. Certifique-se também de recolher as ideias azuis pendentes para implementação imediata e as ideias amarelas para ficar de olho no futuro.

## Truques e Dicas

- Se não estiver a usar um quadro branco on-line, recomendamos o uso de uma ferramenta de colaboração como o Google Docs para recolher as informações de cada etapa sob um título separado. Convide todos para o documento, mas seja muito claro em relação aos direitos de edição.
- Use recursos de votação como a ferramenta de votação Mural durante o processo de votação por pontos. também pode adicionar comentários dentro do Google Docs ou pedir aos participantes para adicionar um emoji a uma ideia no Slack para recolher votos ao usar essas ferramentas.

## Fonte

<http://gamestorming.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.