

PROGRAMA

IDEAÇÃO

Como surgem as ideias? Como ter ideias de negócio? Como validar ideias?

TEAM BUILDING

Otimizar o funcionamento de equipas; Definir as dinâmicas para maximizar o esforços de equipa; Fomentar a Escuta Altiva;

O que é uma equipa?

O que é uma equipa?

são GRUPOS SOCIAIS para atingir o DESEMPENHO CONTROLADO na procura de OBJETIVOS COLETIVOS



Conjunto **estável de indivíduos** que interagem
para um resultado comum.

Estabelecer **padrões de desempenho e** corrigir desvios.

Objetivos explícitos cuja continuação resulta da facilitação social.

DESAFIO

Fase 1: FORMAÇÃO

Lidar com a ansiedade provocada pelo desconhecido e reforçar a confiança!

DICAS

Evitar conflito Procurar uma direcção

ESTRATÉGIAS

Envolver o grupo na clarificação de objetivos

Permitir que as incertezas e preocupações sejam abordadas

Estabelecer procedimentos sobre comportamentos

DESAFIO

Fase 2: CONFLITO

Manter o foco nos resultados positivos!

DICAS

Evitar lutas de poder Aceitar críticas

ESTRATÉGIAS

Aceitar feedback negativo

Facilitar sintetizando opiniões e identificando consensos

Lembrar o grupo quanto aos procedimentos acordados e reorientar o grupo

para os objetivos

DESAFIO

Fase 3: NORMALIZAÇÃO

Ser um observador!

DICAS

Coesão Apoio mútuo Partilha Sentido de humor

ESTRATÉGIAS

Encorajar os membros a agarrarem tarefas

Aceitar e dar voz às sugestões de abordagens alternativas ou revisão de regras

de processo

Fase 4: EXECUÇÃO

DICAS

Envolvimento total
Aceitar perspectivas de outros
Esforço voluntário
Criatividade

DESAFIO

Ser um treinador e conselheiro!

ESTRATÉGIAS

Lembrar o grupo quantos aos critérios de desempenho

Manter os membros alerta quanto às restrições de tempo

DESAFIO

Fase 5: DESAGREGAÇÃO

Fazer o debriefing e avaliar

ESTRATÉGIAS

Parar para fazer um balanço.

Refletir sobre o trabalho feito.

Identificar o que correu bem e o que poderia ser melhorado

SINAIS DE DESAGREGAÇÃO

Baixa compreensão das metas a atingir

Sugestões perdem-se no ruído

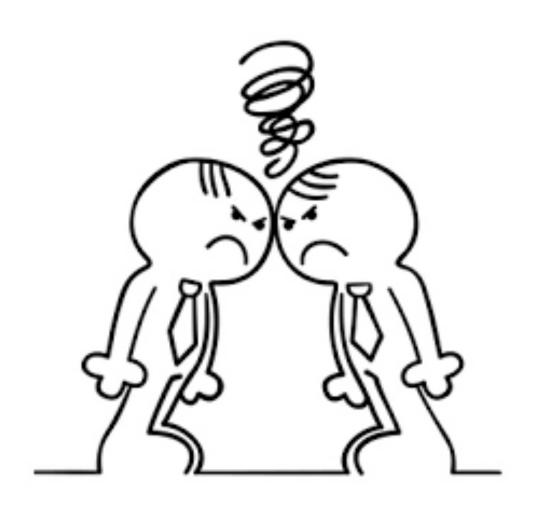
A maioria bloqueada em ideias/soluções preconcebidas

Elementos desmotivados

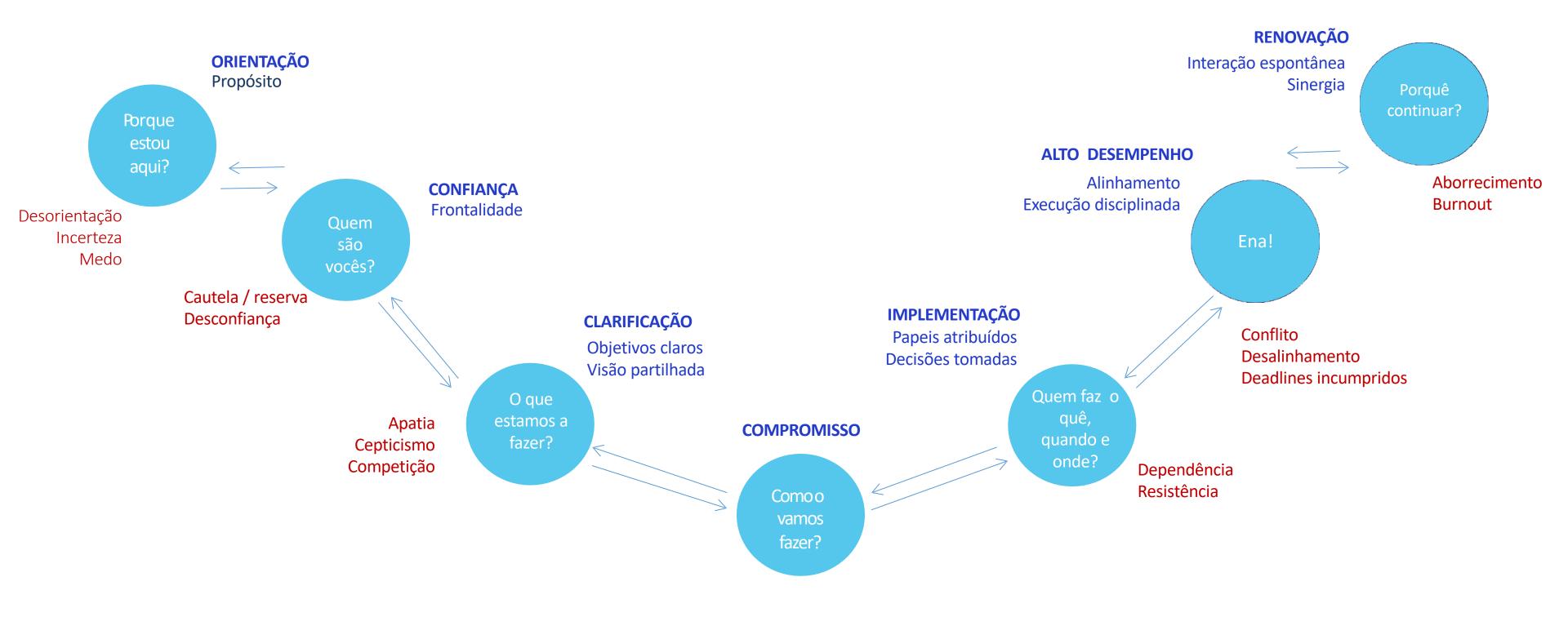
Comunicação pouco clara (fomenta o boato)

"calor" na discussão / Mínimo foco

Alternativas rejeitadas à partida



7 passos para uma equipa de alto desempenho



Fatores de Sucesso

CONSTRUIR CONFIANÇA

Criar uma visão partilhada das atividades e resultados

Inspirar interações positivas entre todos.

TIRAR PARTIDO DA DIFERENÇA

Promover na equipa o respeito por pontos de vista e skills diferentes

Assegurar que todos os membros participam



A observação da realidade é bom ponto de partida para se começar a definir uma ideia e a identificar oportunidade um mercado.





Poder-se-á também acrescentar um detalhe a um produto ou a um serviço para o tornar diferente de um já existente e ir ao encontro da necessidade do cliente.

Um característica diferenciadora pode permitir a conquistar uma fatia do mercado.







Uma IDEIA DE NEGÓCIO pode surgir:

- 1. de uma forma espontânea, ao constatar uma necessidade que não conseguimos satisfazer;
 - 2. ou pode **surgir de uma atitude mais proactiva** de procura de ideias e oportunidades de negócio.





Variáveis importantes a considerar.

CONTEXTO

Uma situação de indústria e legal favorável

IMPORTANTE

O cliente atribui importância ao seu problema ou necessidade

LUCRATIVA

O cliente pagará pela solução



ATUAL

Uma necessidade ou problema atual

RESOLÚVEL

Um problema que pode ser resolvido num futuro próximo









Principios:

SEM LIMITE

Não parem na primeira ideia.

SEM CRITICAS

Ideias absurdas devem ser incentivadas, porque nos podem levar a boas ideias.

CO-CRIAÇÃO

Não existe propriedade sobre as ideias. Retomem temas, construam e transformem ideias.

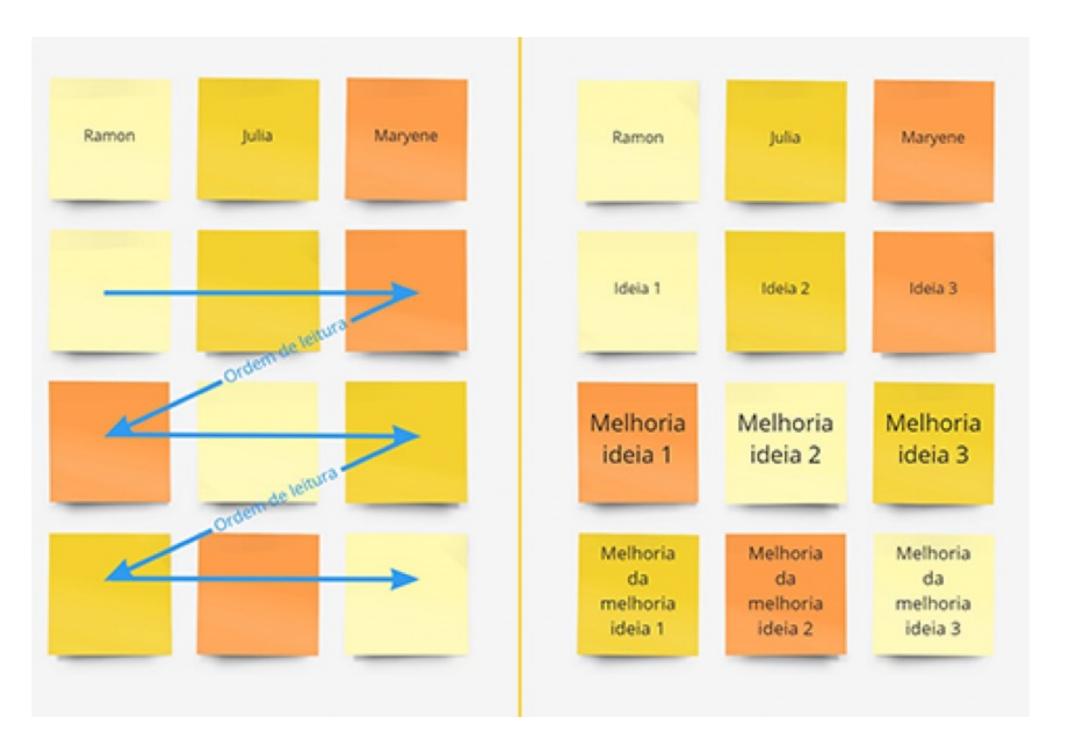




Dinâmica Brainwriting

Em vez de pedir a todos que expressem suas ideias em voz alta, a técnica de brainwriting convida todo o grupo a escrever ideias em um papel. Após alguns minutos, cada pessoa passa suas ideias para outra pessoa que lê e acrescenta outras ideias a elas.

Repetimos o processo por **10 min** e depois vão ver todas as ideias para o grupo e avaliar.







Dinâmica Brainwriting

Dinâmica Brainwriting | 30m

Passo 1: adicionar os nomes de cada elemento do grupo numa coluna

Passo 2: introduza o problema e use o cronômetro para definir um limite de cinco minutos para a primeira rodada de brainwriting.

Passo 3: Os participantes passam as suas ideias para a pessoa à direita e têm 5 min para cada participante adicionar novas sugestões ou melhorar as ideias do colega.

Passo 4: repitam as vezes que forem necessárias.







Dinâmica Brainwriting

Dinâmica Brainwriting | 30m

Passo 1: adicionar os nomes de cada elemento do grupo numa coluna

Passo 2: introduza o problema e use o cronômetro para definir um limite de cinco minutos para a primeira rodada de brainwriting.

Passo 3: Os participantes passam as suas ideias para a pessoa à direita e têm 5 min para cada participante adicionar novas sugestões ou melhorar as ideias do colega.

Passo 4: repitam as vezes que forem necessárias.

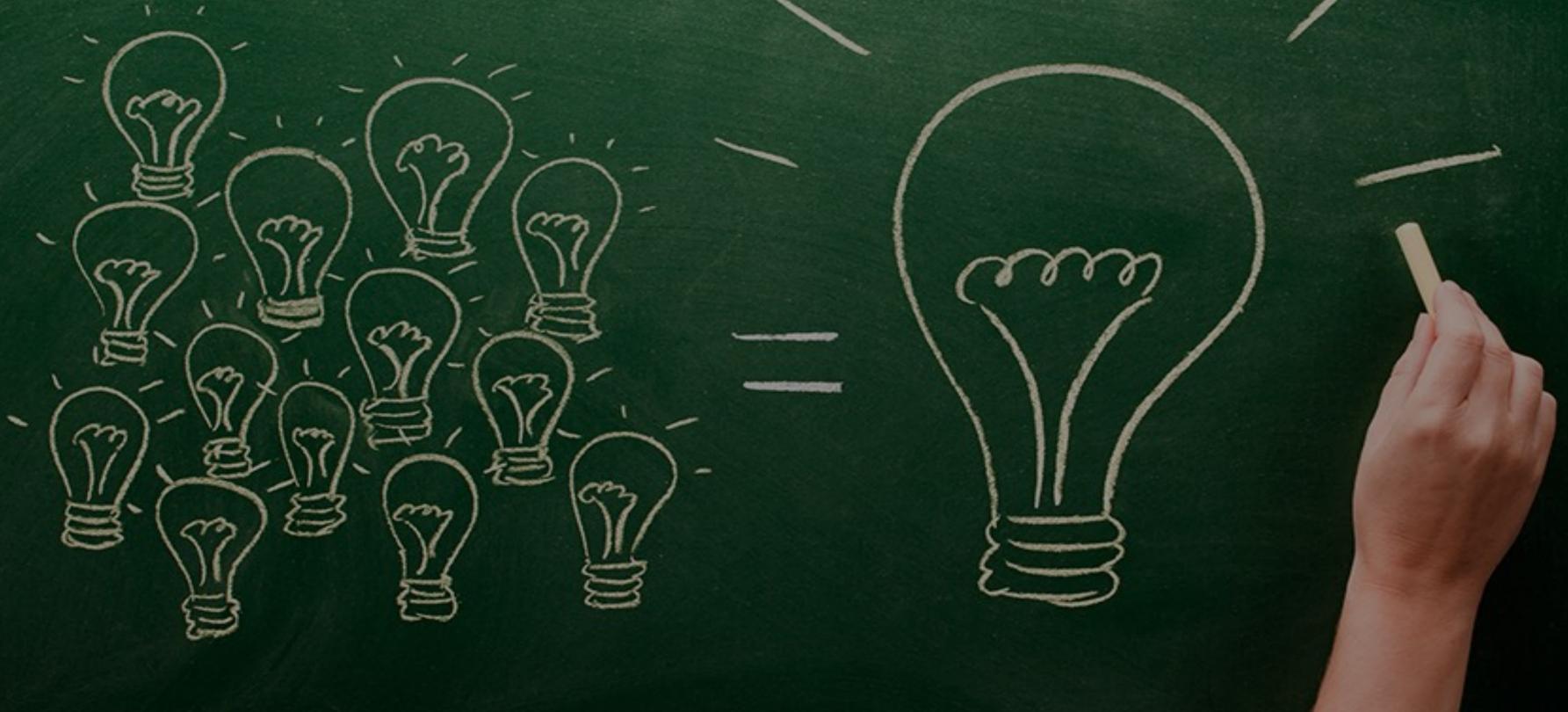
Participants	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Participant 1			
Participant 2			
Participant 3			
Participant 4			
Participant 5			
Participant 6			







COMO VALIDAR UMA IDEIA?



Alinhar pensamento

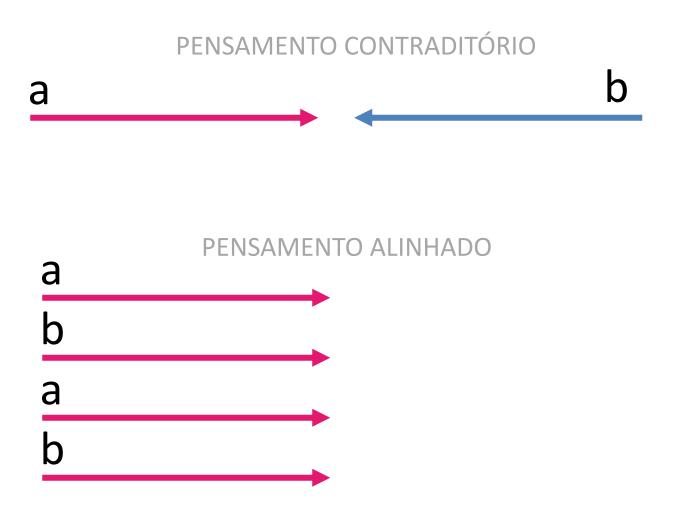
Melhorar a forma de trabalhar em equipa;











Permite sair do pensamento contraditório para um pensamento complementar.



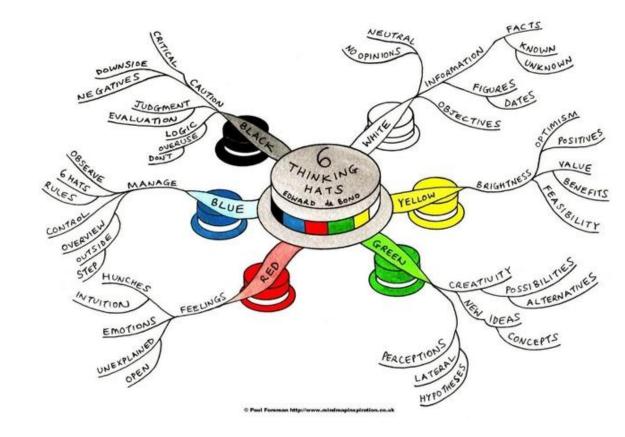




Os Seis Chapéus do Pensamento

Edward de Bono

Seis cores de chapéus para seis tipos de pensamento Chapéus são formas de pensar...



6 cores...

BRANCO: neutro, objetivo

VERMELHO: emocional, irritado

PRETO: sério, sombrio

AMARELO: ensolarado, positivo

VERDE: crescimento, fertilidade

AZUL: fresco, céu acima

6 CHAPÉUS...









Criatividade e ideias

Controle e organização do pensamento









O CHAPÉU BRANCO

Informações objetivas, neutras;

Fatos e números

Pergunta: o que sabemos, o que não sabemos, o que precisamos

saber;

Exclui opiniões, palpites, julgamentos, emoções;

Foco em factos crediveis, mensuráveis e testados









O CHAPÉU VERMELHO

Emoções e sentimentos;

Palpites, intuições, "achómetros";

Não tem que ser lógico, consistente ou coerente;

Não há justificações, razões ou fundamento;

Todas as abordagens são emocionais;







J O CHAPÉU PRETO

Cauteloso e cuidadoso;

Lógica negativa - "não vai funcionar";

Juízo crítico, visão pessimista;

Concentre-se em erros, provas e conclusões;





O CHAPÉU AMARELO

Abordagem positiva;

O otimismo, a oportunidade;

Benefícios;

Cenários de caso de sucesso;

Benckmarketing;

Exploração









O CHAPÉU VERDE

Novas idéias, novos conceitos, novas formatos;

Alternativas e mais alternativas;

Novas abordagens para os problemas, para os riscos;

Pensamento criativo e construtivo









O CHAPÉU AZUL

Orienta e organiza o processo de pensamento

Esclarece o problema e define tarefas;

Focado: O que deviamos estar a pensar? Quais os

objetivos? Quais as alternativas?

Resume o pensamento de todos os chapeus;

Abre e fecha cada trabalho criativo;







Por em prática

azul

CONTROLE

usado pelo facilitador para controlar e organizar o processo



FATOS

relatar os fatos e informações relacionados à situação, neutro e objetivo



BENEFÍCIOS

buscar de forma otimista o valor da situação, os benefícios



CRÍTICAS

cuidado, pessimismo, o advogado do diabo



SENTIMENTOS

emoções positivas e negativas relacionadas à situação



IDEIAS

momento de criatividade, de sugestões, opções e alternativas



OBRIGADO

audax.iscte-iul.pt

número : 21 592 57 35

Email:audax@iscte-iul.pt





