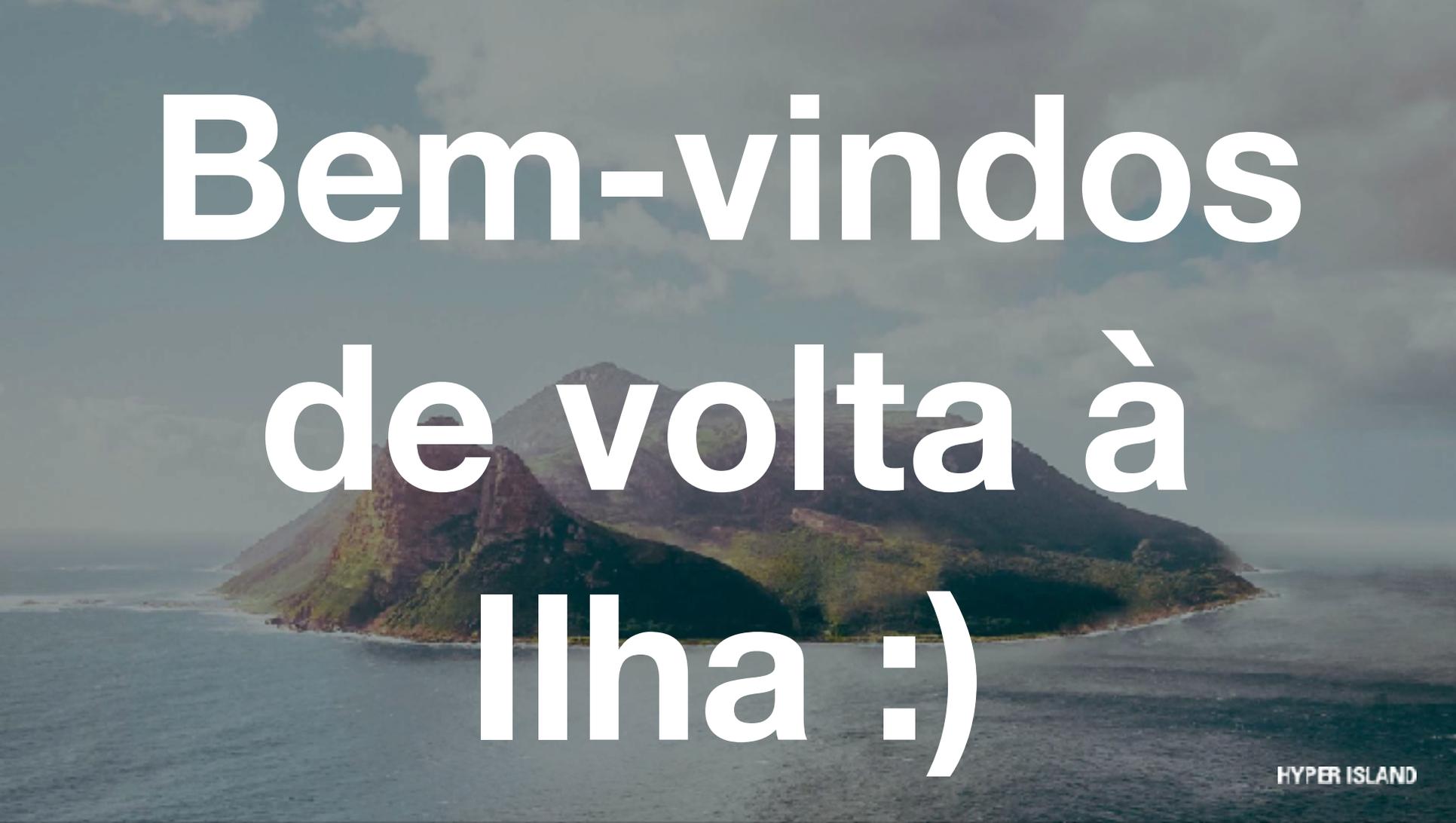


GMAKERS 

An aerial photograph of a tropical island. The island features a prominent mountain peak in the center, with a coastline that curves around the base of the mountain. The water is a deep blue, and the sky is overcast with grey clouds. The text is overlaid in a large, white, sans-serif font.

**Bem-vindos
de volta à
Ilha :)**

BOM DIA!



TIM



VERO



MARTIN

f2f

Online

UNCOVER

Master Class



11-12 Nov 19

Quina
6.Fev

Jam Session



Gamakers 2018 +
Gamakers 2020

UNLOCK

Esforços aqui

Segunda
25 Nov

Quinta
23 Jan

Mentoria
De
Projetos
1 x 1



Segunda
9.30 - 12.30
Master Class
1x Sessoes

Quina 19
13.30 As 16.30
Master Class
2/4 Sessoes

Tbc
Master Class
Lideres 17 Pac
+
Feira Remota De
Projetos

Sexta-feira Du 23/3 Tbu
Master Class
1/4 Sessoes

Master Class
2/4 Sessoes

Sexta
14.Fev

Sexta
17.Fev

Sexta
10.Mai

Terca
28.Abr
Jam Sessoes

9 meses

UNLEASH



LIDERES - LIVE SESSIONS REMOTAS

● GAMAKERS + POs - LIVE SESSIONS REMOTAS

● JAM SESSIONS - GAMAKERS + LIDERES

● MASTER CLASS GAMAKERS + POs

HYPER ISLAND

Pare...



HYPER ISLAND



Vamos fazer check-in

A primeira coisas

Escreva uma intenção para este encontro de 3 horas

“Eu vou”

Compartilhe no MENTIMETER com o grupo todo

Entrem em [menti.com](https://www.menti.com), código **787046** para compartilhar!

Agenda

NOSSA AGENDA

SESSÃO 1 de 4, 3 Hrs.

09:30

Bem-vinda, Knkt, check-in

com Vero

10:00

De Pesquisa as insights

Matriz How/Now/Wow

Como Poderíamos?

with Tim

12:15

Check-Out

com Vero

Design a coisa certa

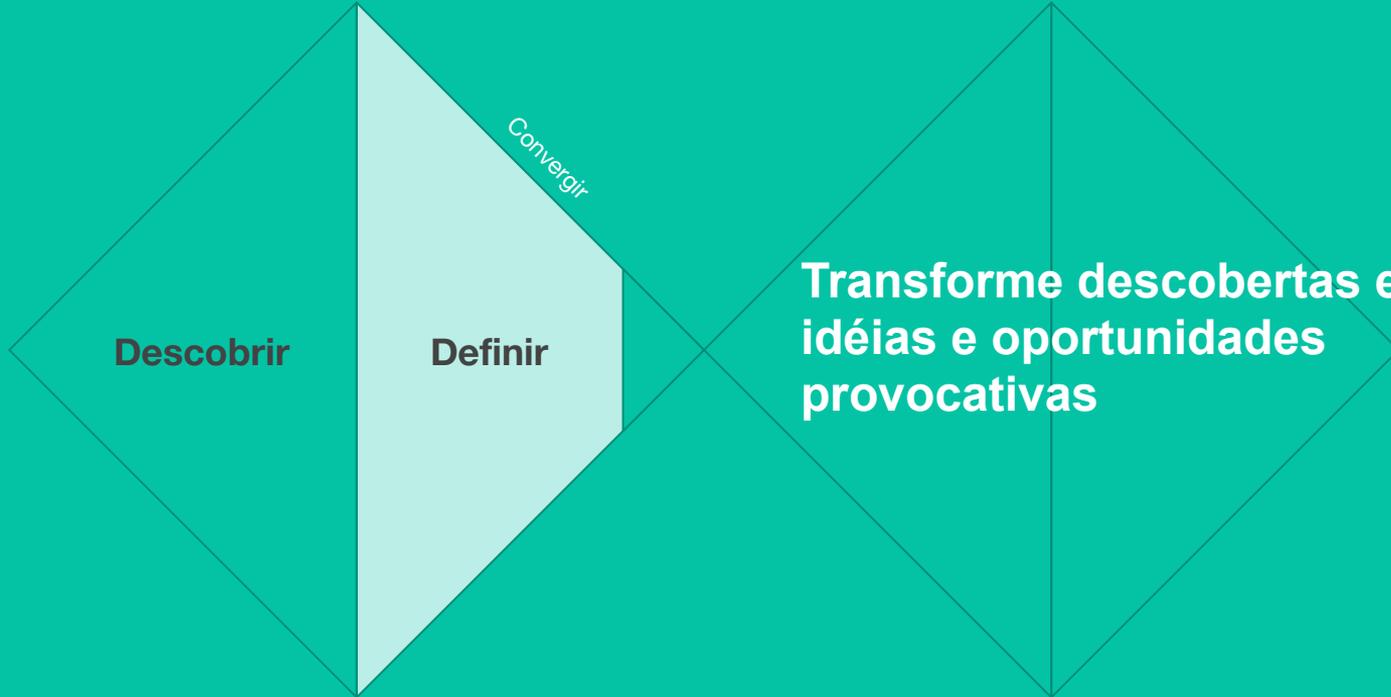
Convergir

Descobrir

Definir

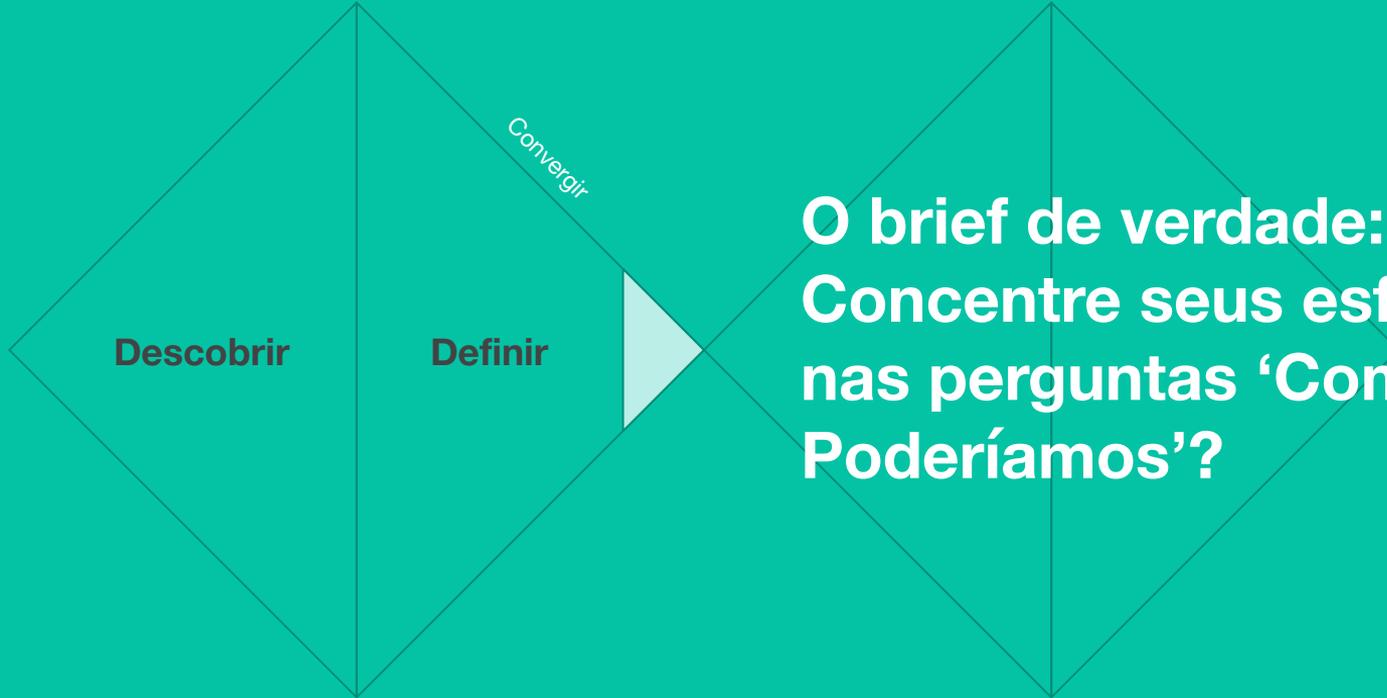
**Transforme descobertas em
idéias e oportunidades
provocativas**

Não sei /
Talvez



Design a coisa certa

Não sei /
Talvez



O brief de verdade:
Concentre seus esforços
nas perguntas 'Como
Poderíamos'?

Este não é um processo linear

Continue se apaixonando por problemas

Continue questionando o sistema operacional Gerdau

Entenda as etapas de alto nível: definir, ideação, protótipação

Teste as ferramentas hoje / quinta-feira

Nenhuma decisão tomada hoje é final

Potencialmente, seu projeto requer várias idéias e vários protótipos

Pense sobre...

**.... os comportamentos e a mentalidade: curiosidade,
autoliderança, time é tudo**

... implicações para transformar a Gerdau

... o que você deseja / precisa deste programa?



HYPER ISLAND

Da pesquisa às idéias/ insights

Processando pesquisas, formulando idéias e hipóteses

Como pode ser tão quebrado?

Por que ninguém está falando sobre isso?

Podemos reformular isso para um propósito melhor?

**Um insight abre novas inovações e criatividade.
Trata-se de agir em torno de tensões que precisam
ser resolvidas.**

Há uma nova oportunidade para torná-lo melhor.

Se trabalhávamos juntos, o resultado seria muito diferente.

Agrupando idéias (nuggets) de sua pesquisa

Triangular nossas descobertas

- **Categorias**
- **Mercado**
- **O negócio**
- **Individual**

Agrupe objetivos, comportamentos e necessidades semelhantes de personas ou segmentos

Compare dores, ganhos, comportamento, etc. com a missão do seu projeto

Verifique se você não está reinventando a roda

Grandes insights e áreas férteis de problemas

**Obstáculos e facilitadores
grandes, significativos e não
realizados.**

Impacto composto

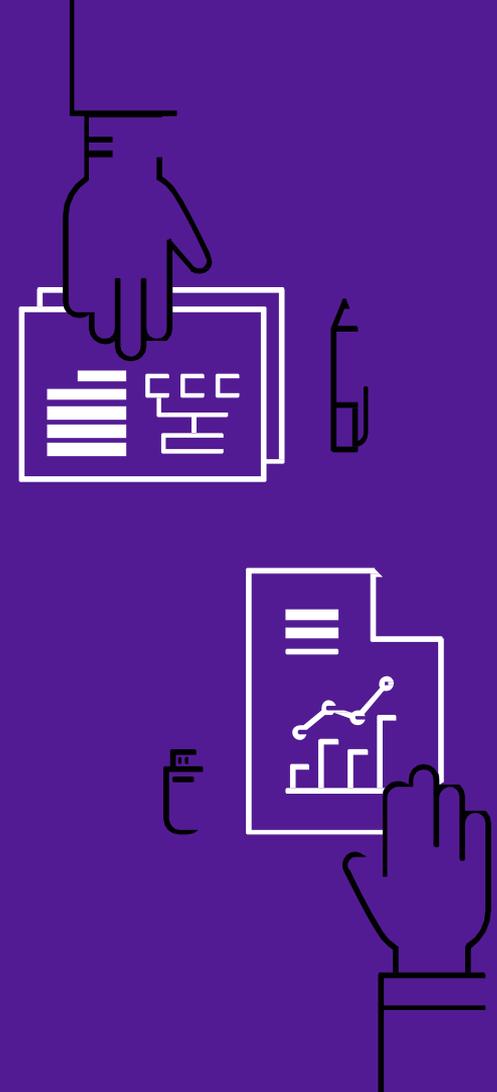
Thick data - micro observações e perguntas

**Pequenos pontos de dor
invisíveis que podemos
aprender.**

Paradoxo de escala

Antes de começar..

- **Selecione um Timekeeper**
- **Selecione um tomador de decisão**

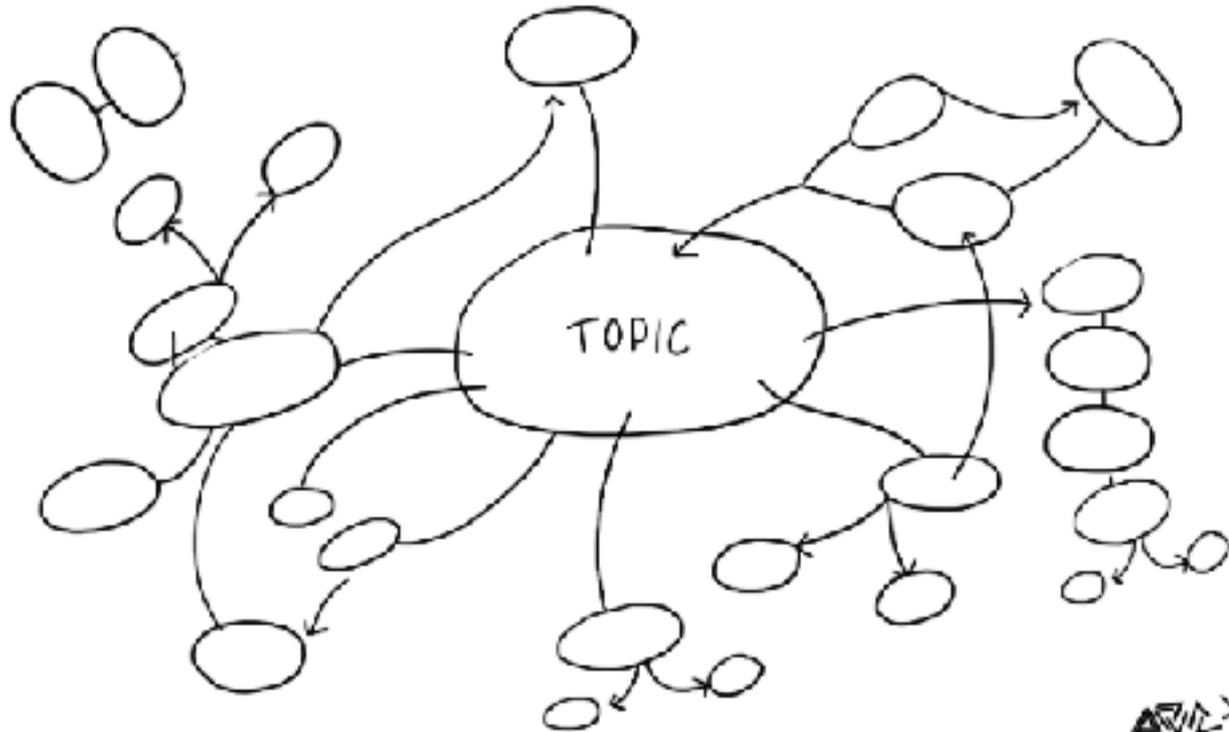


Objetivo

Colete e agrupe as dores, problemas invisíveis, insights, idéias, descobertas, perguntas não respondidas, a partir de seus dados de pesquisa

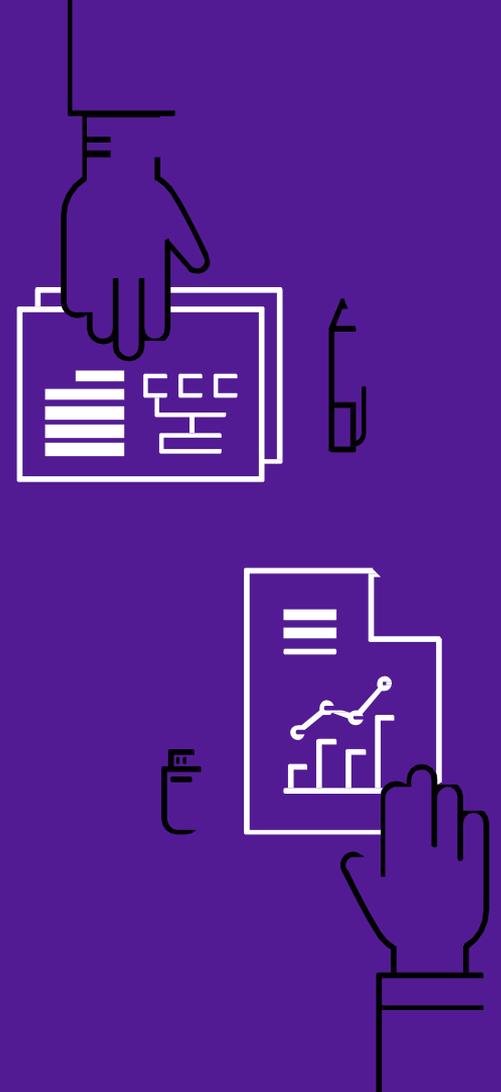
Ecosystem do Território (Problem Space)

20 mins



Break Out

- **Break Out Rooms**
- **20 Minutos**



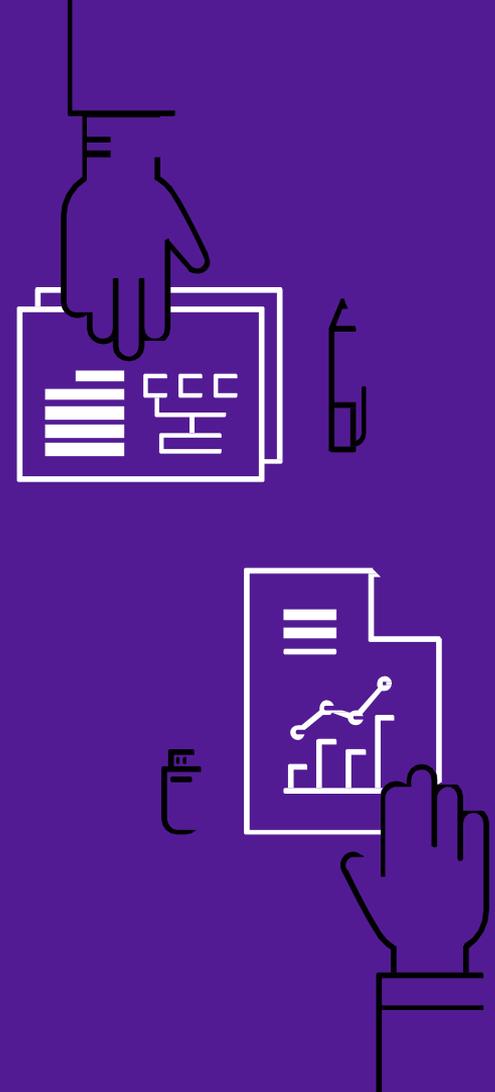
Objetivo

Pare!

**Quais são os principais problemas
que podemos identificar?**

4 ou 5 por grupo

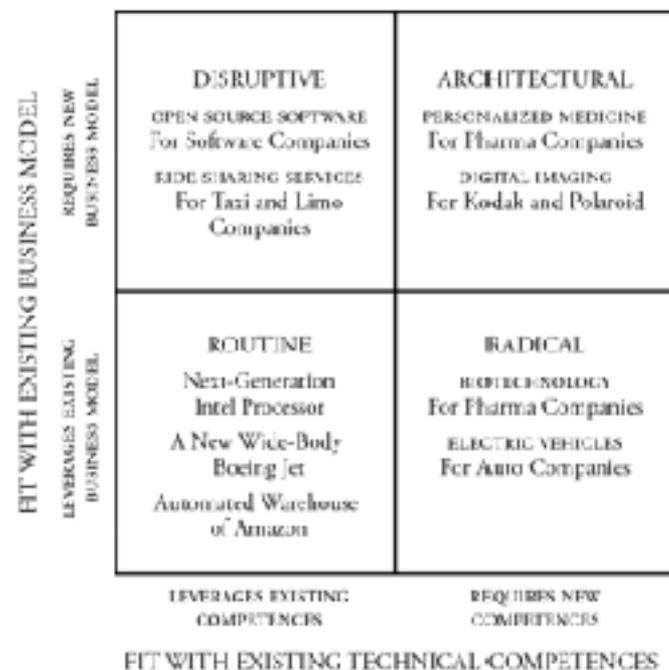
- **Break Out Rooms**
- **7 Minutos**



Break Out

FIGURE 1.1

The Innovation Landscape Map



Source: Gary Pisano, "You Need an Innovation Strategy," *Harvard Business Review*, June 2015.

Insights selector

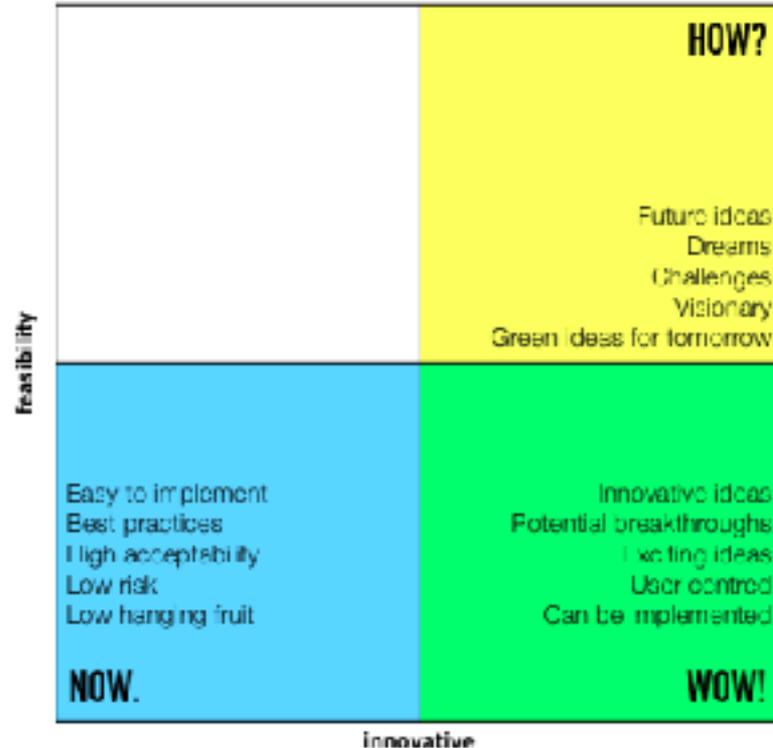


HYPER ISLAND

Now, Wow, How

10 mins

Now / Azul - Ideias normais, fáceis de implementar. Normalmente, são frutas e soluções simples para preencher as lacunas existentes nos processos. Isso normalmente resulta em benefícios incrementais.

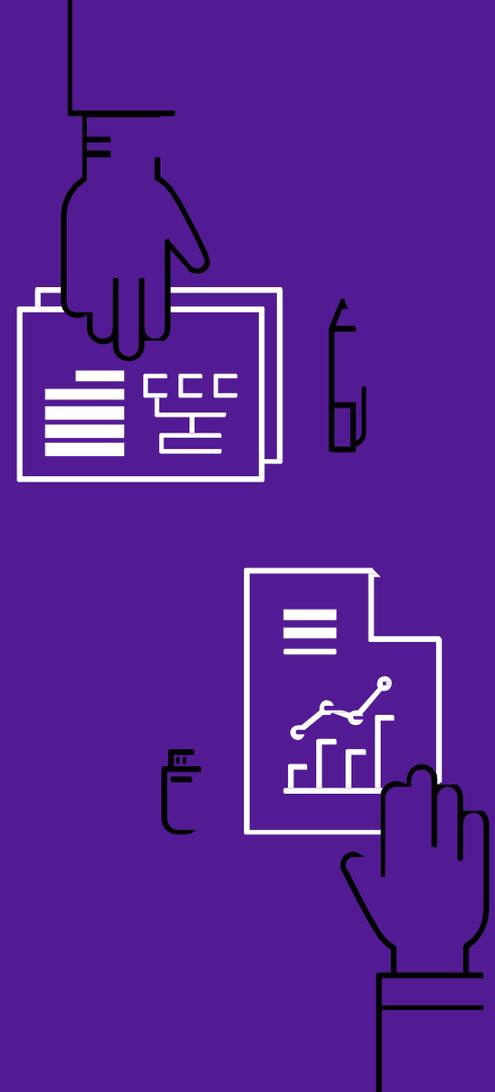


How / Amarelo - Ideias originais, impossíveis de implementar. Essas são idéias inovadoras em termos de impacto, mas absolutamente impossíveis de implementar agora, dadas as atuais restrições de tecnologia / orçamento.

Wow / Verde - Ideias originais, fáceis de implementar. As idéias 'uau' são aquelas com potencial para mudança de órbita mas possível de implementar na realidade atual.

Break Out

- **Break Out Rooms**
- **5 Minutos**



How Might We Questions

Tornando insights em desafios

Fall in Love with
the **PROBLEM**
not the Solution

Design a coisa certa

Não sei / Poder
ser

Define

Converge

**The real brief:
Focus your efforts with
How Might We questions**



Como poderíamos ...?

Torna insights e áreas de problemas em um convite para uma criarmos soluções

**Convida a
variedade
de soluções
open-ended**

**Envolve
diferentes
pessoas
trabalhando
junto**

Como poderíamos

**Sugere
possibilidades
e convida a
criatividade**

Como poderíamos _____ para _____ e com isto _____?
(Ação) (Quem) (Benefício)



Amplas demais:

Como poderíamos recriar uma sobremesa?

Focadas demais:

Como poderíamos criar uma casquinha de sorvete que não escorra/derreta nas mãos?

Como Poderíamos

Recriar sorvetes de bola

Para as crianças

Para que sejam mais transportáveis?



COMO PODERÍAMOS

AÇÃO

tomada pela equipe de desenvolvimento

repensar o transporte público

QUEM (SUJEITOS)

para quem desenhamos

para os passageiros que usam diariamente na ida e volta do trabalho

BENEFICIO

para nos ajudarmos a

para que seja mais confortável e agradável?

Como poderíamos _____ para _____ e com isto _____?
(Ação) (Quem) (Benefício)

Para cada
Em grupo 20min

Como poderíamos _____ para _____ e com
isto _____?

(Benefício)

(Ação)

(Quem)

Selecione um “Como poderíamos” por cada problema e capture

Do

Mantenha-o amplo. Crie um terreno rico para explorar diferentes caminhos para soluções.

Defina a oportunidade claramente na declaração.

Faça a maior diferença possível nos principais segmentos.

Don't

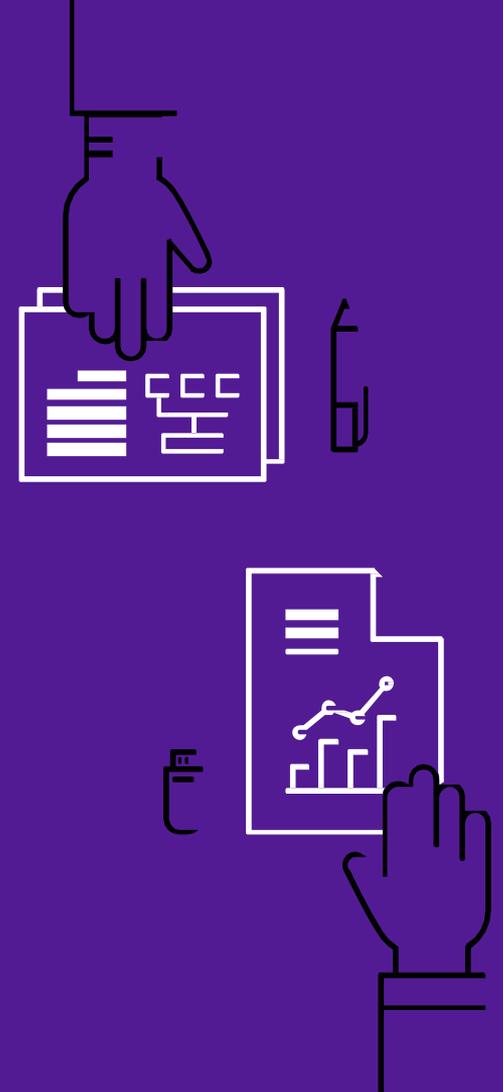
Sugira uma solução ou abordagem específica na pergunta.

Como poderíamos _____ para _____ e com isto _____?
(Ação) (Quem) (Benefício)

Selecione um “Como poderíamos” por cada problema e capture

Break Out

- **Break Out Rooms**
- **20 Minutos**



**VAMOS
APRESENTAR**

HYPER ISLAND

Check-Out

Check-Out: honrando esse tempo compartilhado

Escreva o que se leva deste encontro

“Eu me levo”

entre em [menti.com](https://www.menti.com), código **474172** para compartilhar!

OBRIGADIX