



# Project Touchpoint Process Design & Facilitation & Planning

**5**

**HYPER ISLAND**

QUANDO:

**14 de setembro 2020**

# Olá

Tripulação de  
hoje :)



Vivi



Vero

# AGENDA

KNKT + Check-In  
*(auto facilitado)*

13:00 - 13:10

Trabalho em time:  
Resultados do SCARF e nossos projetos  
*(BO Room + Jamboard)*

13:10 - 13:30

Design Process & Facilitation: explicitando o que  
já sabemos e experimentamos para podermos aplicar  
*(Plenária)*

13:30 - 14:10

DISSEMINAÇÃO GMAKER:  
Formas de abraçar e convidar a comunidade  
Gerdau à experiência GMaker  
*(sair com uma ação por grupo)*

14:10 - 14:40

Wrap-Up e Check out

14:40 - 15:00

KNKT  
PAUSA



CHECK-IN



# Tempo para trabalho de time



20  
min

# Compartilhamento de Times e Feedback



7 min/  
time

Como seguimos?



30  
min



DESAFIO  
Parte I

**HYPER ISLAND**





ESSA É UMA  
HISTÓRIA DE  
APRENDIZES.  
DE GENTE COMO  
VOCÊ, QUE

**ACRE  
DITA**

NUM MUNDO  
DE ABUNDÂNCIA,  
COMPARTILHADO,  
**DIVERSO E  
INCLUSIVO.**

*Acreditamos*  
**o PODER**  
DAS REDES E DA  
COLABORAÇÃO

E QUE PERSPECTIVAS E **CONHECIMENTOS**  
**DIFERENTES**, ALIADAS ÀS **NOVAS TECNOLOGIAS**,  
GERAM **POSSIBILIDADES EXPONENCIAIS**.

**» SOMOS «**  
**INCONFORMADOS.**

ENQUANTO ALGUNS ESPERAM POR MUDANÇAS,  
**MAKERS FAZEM ACONTECER**. AFINAL, SE SOMOS  
PARTE DO PROBLEMA, TAMBÉM SOMOS PARTE DA SOLUÇÃO.  
**SOMOS QUESTIONADORES E CURIOSOS.**  
**TROCAMOS O NÃO PELO**

*Por  
que  
não?*

VEMOS **DIVERSÃO NOS DESAFIOS**

PORQUE SE DIVERTIR FAZENDO É TÃO IMPORTANTE QUANTO O RESULTADO FINAL.

**NÃO TEMOS  
MEDO**

DE **EXPERIMENTAR** OU **MUDAR DE IDEIA**. E ERRAMOS SIM,  
MAS APRENDER E CORRIGIR RÁPIDO NOS TRANSFORMA E NOS  
MOVE A CONTINUAR.

**NOSSO PROPÓSITO  
É OUSADO:**

QUEREMOS IMPACTAR  
**POSITIVAMENTE**  
**O MUNDO,**  
E TRANSFORMANDO A **GERDAU**  
**VAMOS FAZER ISSO.**

QUEREMOS INFLUENCIAR MAIS GENTE A PENSAR  
COMO A GENTE. A SONHAR COM A GENTE. E A FAZER  
**COISAS INCRÍVEIS QUE NOS LEVEM  
AINDA MAIS LONGE.**

**PEQUENAS ATITUDES  
QUANDO MULTIPLICADAS**

GERAM **REVOLUÇÕES.**

*Join* **THE  
MOVEMENT!**

**# LETSBE MAKERS**

# SEU DESAFIO - Parte I

- Pensem em alguma iniciativa que você e seu grupo podem fazer (o que, quando, onde, para quem)
- Guidelines
  - Simples
  - Rápido
  - Barato
  - Pouco trabalhoso
  - Sem burocracia/obstáculos

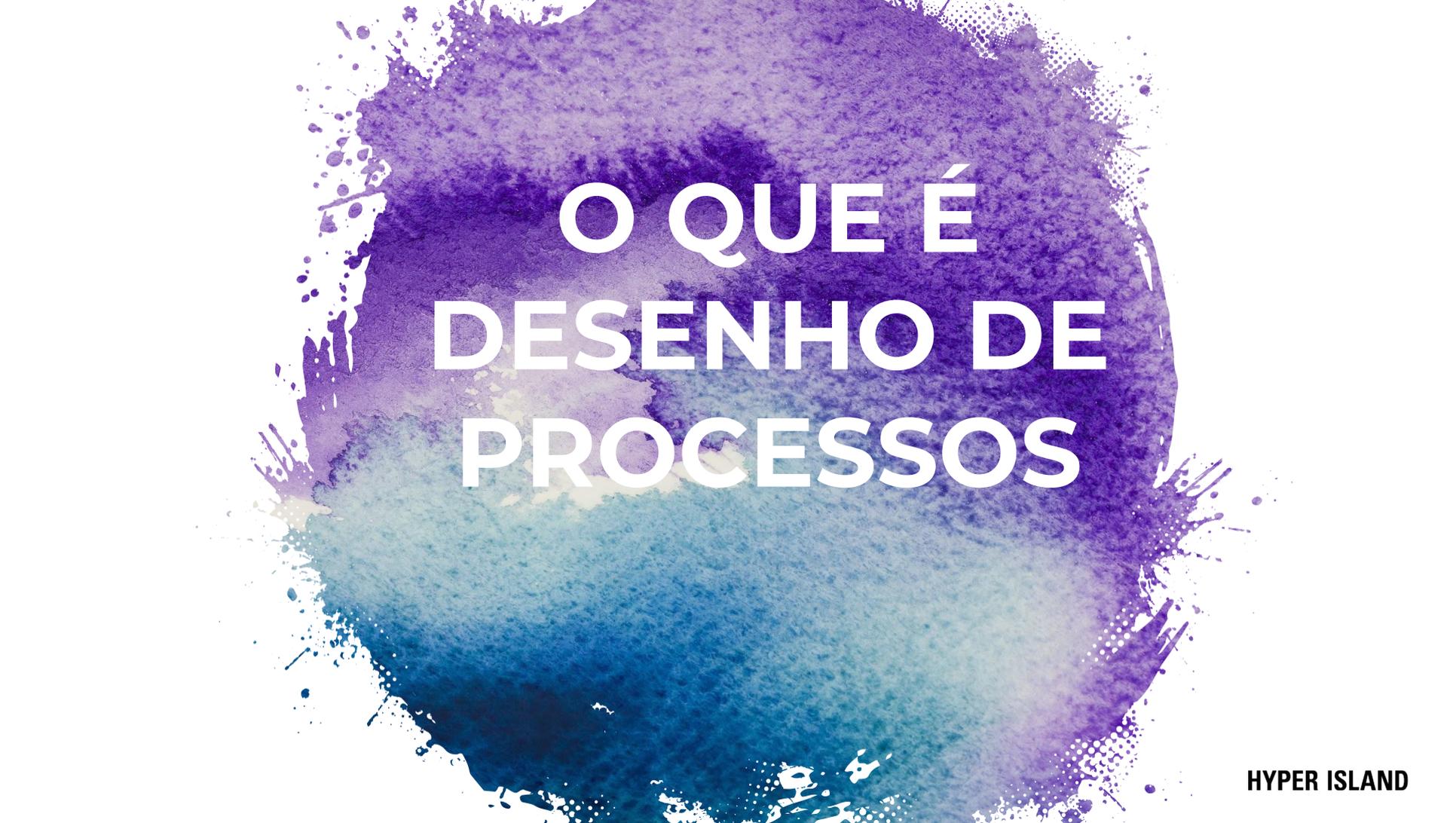


O QUE É UMA  
BOA  
FACILITAÇÃO

**HYPER ISLAND**

# O que é boa facilitação?

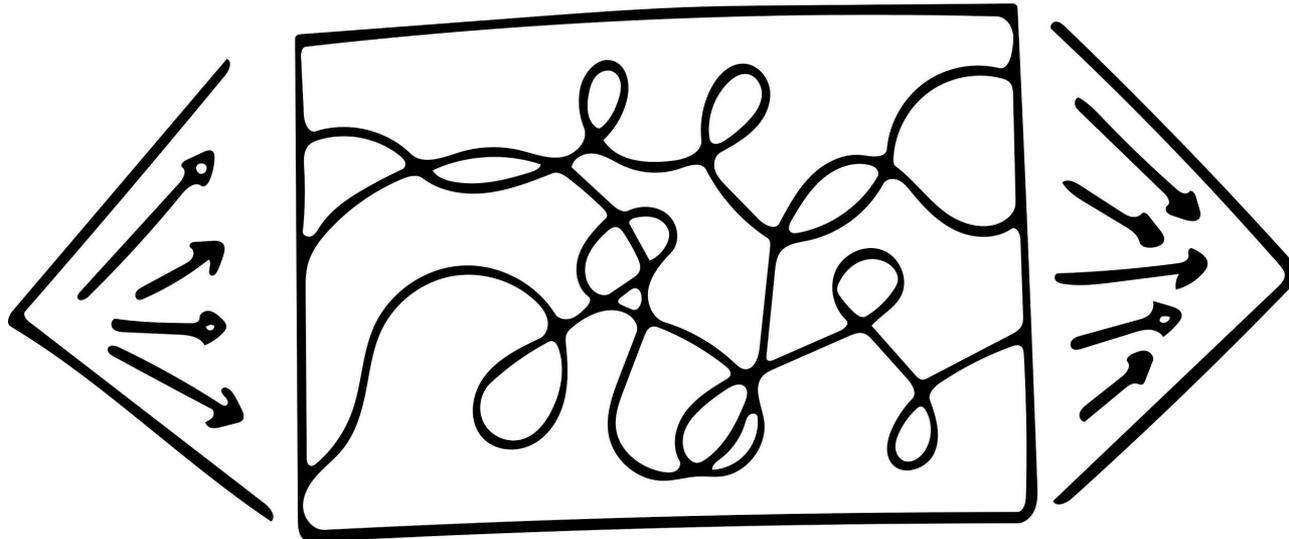
- *Tornar fácil*
- *Chegar em um target*
- *Abrir caminhos*
- *Saber ouvir, escuta ativa*
- *Empatia*
- *Inclusão*
- *Saber extrair e conectar os insights dos participantes*
- *Ambiente de confiança*
- *Conhecer o grupo que está sendo facilitado*



# O QUE É DESENHO DE PROCESSOS

**HYPER ISLAND**

Propósito



Resultado  
Esperado

**ABRIR**

Introduzir  
Engajar  
apresentar a estrutura

**EXPLORAR**

Criar  
Experimentar  
Colaborar  
delimitar

**FECHAR**

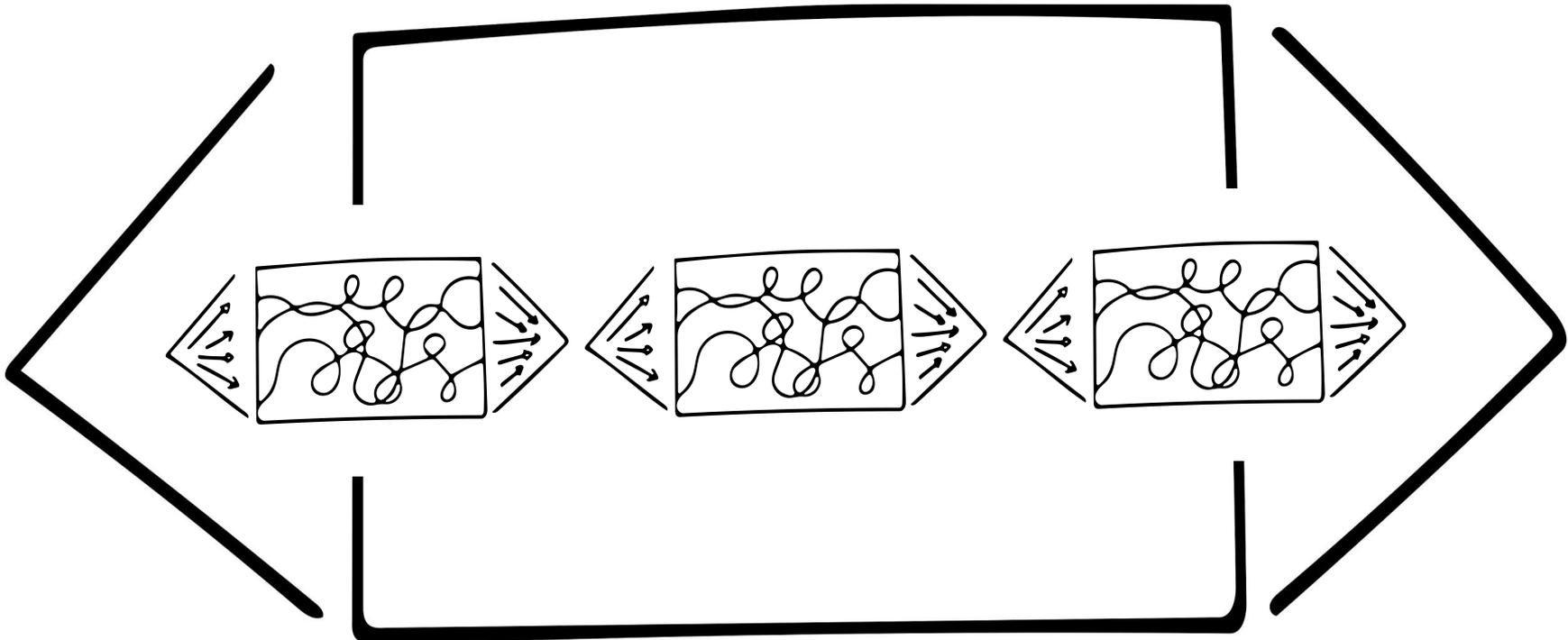
Fazer decisões  
Documentar  
Tomar ações

# Qual seu lugar favorito?

- Onde se sente mais confortável? Por quê?
- Onde você sente que pode usar suas fortalezas?
- Onde você pode ser você mesma/o?

# Seu lugar menos favorito?

- × Onde você se sente mais desconfortável?
- × O que tira sua energia?
- × Onde você pode se desenvolver mais?





**EQUIPES DE ALTA PERFORMANCE**

**f a c i l i t a r ,**

**a arte de fazer com que as pessoas nos  
grupos consigam o seu máximo potencial**

NÃO É SOBRE VOCÊ  
É SOBRE ELES

# MODELO DE CONTEÚDO E PROCESSO

**O QUE**  
ESTRATÉGIA

**POR QUÊ**  
QUAL É O NOSSO OBJETIVO E  
PROPÓSITO?  
*OBJETIVO*

**O COMO**  
CULTURA



**PARA ONDE**  
QUAL O RESULTADO ESPERADO?  
*O QUE ATINGIMOS?*

**Fonte:** Universidade Sueca de  
Defesa (Swedish National  
Defence College)



DESAFIO  
Parte II

**HYPER ISLAND**

# SEU DESAFIO - Parte II

- Com a ajuda do Modelo de Fluxo de Processo desenhem essa sessão
- Você tem todas as ferramentas disponíveis.
- Mantenha a simplicidade e tempos curtos.



<https://www.hyperisland.com/business-solutions/remote-working-toolbox-portuguese>

<https://toolbox.hyperisland.com.br>

PROPÓSITO DA SESSÃO:

RESULTADOS ESPERADOS outcomes  
(QUE/TANGÍVEL):

OPEN

EXPLORE

CLOSE

PERGUNTAS QUE DIRECIONAM:

RESULTADO ESPERADO (COMO/INTANGÍVEL):



# ACTION PLAN

**HYPER ISLAND**

### ***The challenge/brief?***

What is the thing you'd like to solve? Be specific!

### ***Interaction with others***

What about your interaction with others is in sync/not in sync with your challenge?

### ***Value Proposition***

What is your value proposition?  
How will this challenge gain the organization?

### ***Stopping Yourself***

In what way are you the thing blocking your own path towards the goal?

### ***Strengths***

What abilities, experiences, behaviors, resources and people will you be able to leverage to solve the challenge?

### ***Easy Wins***

What are your easy wins, the things you can accomplish REALLY easily?

### ***Desired Changes***

What have you already identified that will may require a change so that you can achieve your desired outcome?

### ***Goals***

What are your goals to solve your challenge? When do you know that your goals have been achieved?

### ***Monday & Beyond***

What are your very next steps that need to be taken in order to build momentum and start your prototyping?

1. Book two meetings with yourself next week for reflection and review.

# Check-out

Compartilhe

- Maior aprendizado desse encontro?

CHECK-OUT





**PARABENS!**

**HYPER ISLAND**