

Chegando nas soluções

Existem várias formas de começarmos a fase de ideação, mas o essencial em qualquer modelo é gerar o maior número de ideias possível, sem restrições ou filtros, para então analisarmos os resultados e definirmos o que consideramos ser uma boa solução para o problema.

Com a Andarilho começamos fazendo o **brainstorm**, lançando todas as ideias que viessem à cabeça. Depois, incentivamos para que o time colocasse todas as ideias, mesmo as consideradas como **piores ideias possíveis**, afinal, a partir delas poderíamos conseguir algum insumo para outras ideias.

Nesse processo de rever o que colocamos e ir mixando para gerar outras ideias, seguimos o processo do **SCAMPER**, de Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Por em outro contexto, Eliminar e Rearranjar.

Ampliamos bastante nosso prisma de ideias e, de repente, estamos com muitas ideias para analisar.

Uma boa saída é repetir o **Zen voting**, a fim de evidenciar somente o que considerarmos como uma solução ideal.

E no final saímos com duas ideias: Criar um app para os viajantes e um FAQ.

Optando por deixar o FAQ para um segundo plano, vamos focar somente no app. Só que, o que terá nesse app? Como podemos definir o que queremos que esse app tenha?

No caso do app, podemos usar uma técnica de esboço rápido, para conseguirmos tirar as ideias da cabeça mais rápido e compartilharmos com todo o time mais rápido também.

A técnica que utilizamos foi o **Crazy 8's**, que além de auxiliar na delimitação de um tempo para desenvolver as ideias de tela, limita também uma quantidade ideal de telas para entregar.

Mais importante do que o aspecto visual da tela, focamos em quais serão as funcionalidades e como iremos representá-las.

Esta é uma técnica que nasceu focada na construção visual de telas mobile, mas não necessariamente precisaríamos no limitar a isto. O interessante é poder manter o apoio visual desse entregável mas usá-lo para os fins que melhor auxiliariam a construção da ideia selecionada pelo time.