

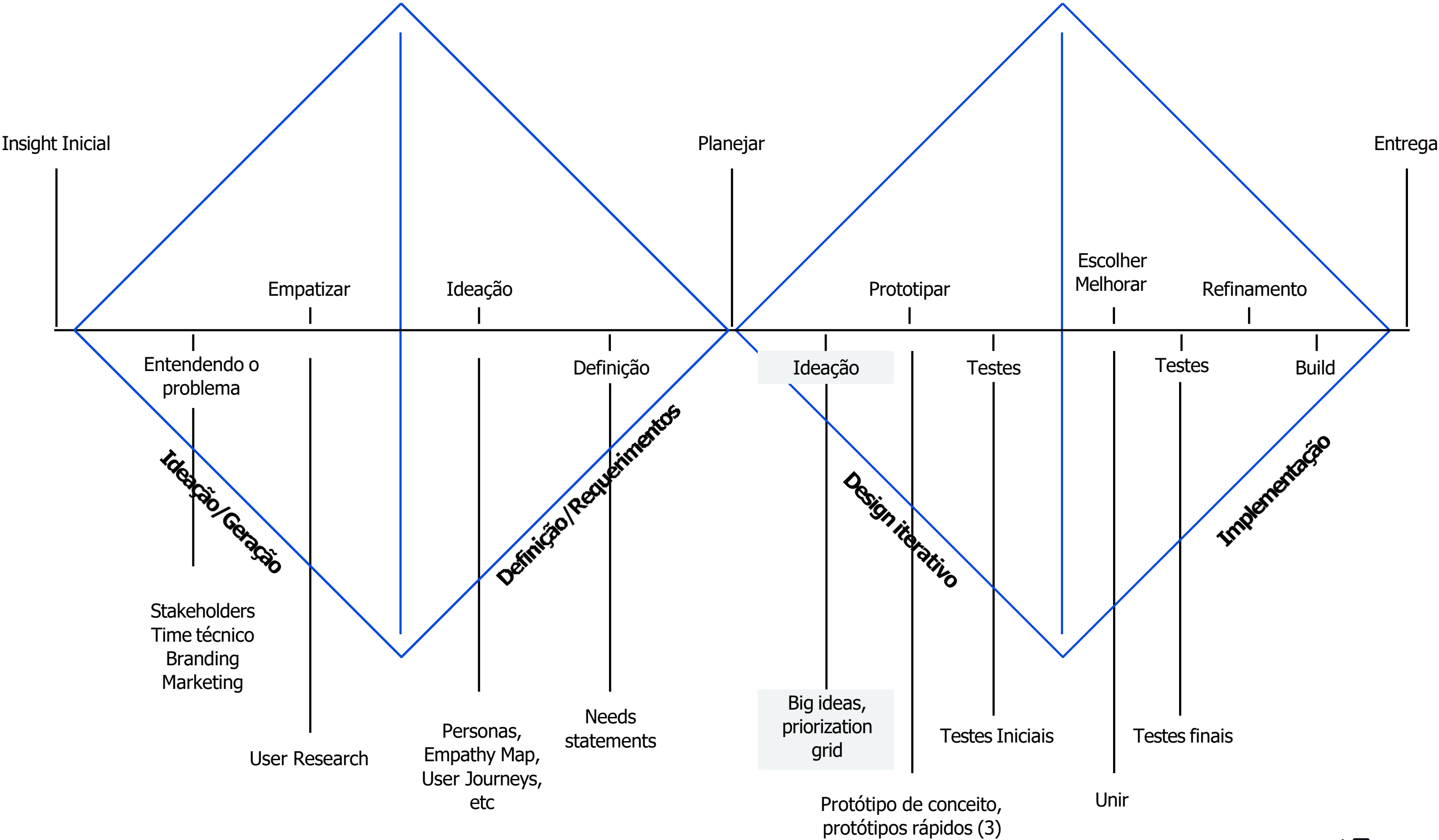
# **Aula #5**

## **Geração de ideias**

# Double Diamond

## Definição

## Execução





**THE REALITY™**

**as we communicated it**

**THE REALITY™**

**as it actually happened**

**DOING IS THE HARD PART**

**#ILA18**

**Marc Stickdorn**

<https://speakerdeck.com/inuse/marc-stickdorn?slide=36>



# Brainstorm, Design thinking ou workshop de cocriação





# Vídeo



[https://www.youtube.com/watch?v=xXsHI\\_VlhmY&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=xXsHI_VlhmY&feature=youtu.be)

# Brainstorm, Design thinking ou workshop de cocriação

- Tenha um moderador
- **FOCO no OBJETIVO**
- Quantidade e não qualidade
- Sem julgamento
- Tenha ideias loucas
- Mostre, não fale
- Adicione ideias à ideia dos outros
- **Não atenha-se ao time de design**



## Big Ideas

Metodologia de criação de ideias. O objetivo é gerar o maior número de ideias possíveis. Cada pessoa deve fazer no mínimo 5 ideias, 1 delas absurda.





# Funcionalidade x Big Ideas

Não buscamos funcionalidade, mas ideias.

**Funcionalidade:** um aspecto ou atributo específico de algo. Descreve a implementação de uma ideia, uma funcionalidade

**Big Idea:** mais aberto, conceitual e com foco nas necessidades do usuário. Pense em como se fosse um *frame* do *storyboard*. Descreve uma experiência que o usuário irá ter.

Um aplicativo que oferece crédito

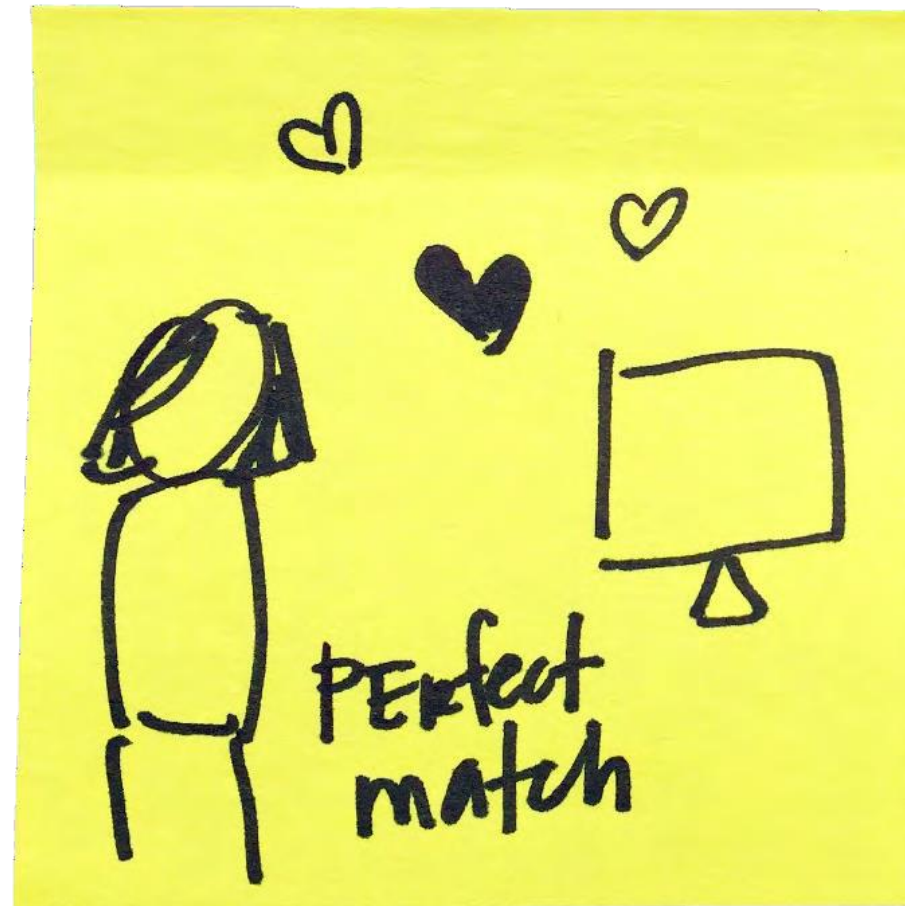
Funcionalidade

Uma rede colaborativa, em que uma empreendedora ajuda a outra, como um amigo/mentor.

Big idea



## Feature x Big Ideas



Invisible Matchmaker  
understands  
needs and sets  
her up w/ match



Personal Chef  
serves up options  
based on what  
you already have  
+ what you like



# Priorização

É quase impossível cognitivamente para nós conseguirmos criar e avaliar ao mesmo tempo.

Use o *expertise* e o conhecimento do time disciplinar para conseguir avaliar impacto e possibilidade de implementação.

**VOTE!**





# Priorização

*Grid* de priorização ajuda a selecionar as ideias.

- Desenhe arcos
- Coloque as ideias no gráfico



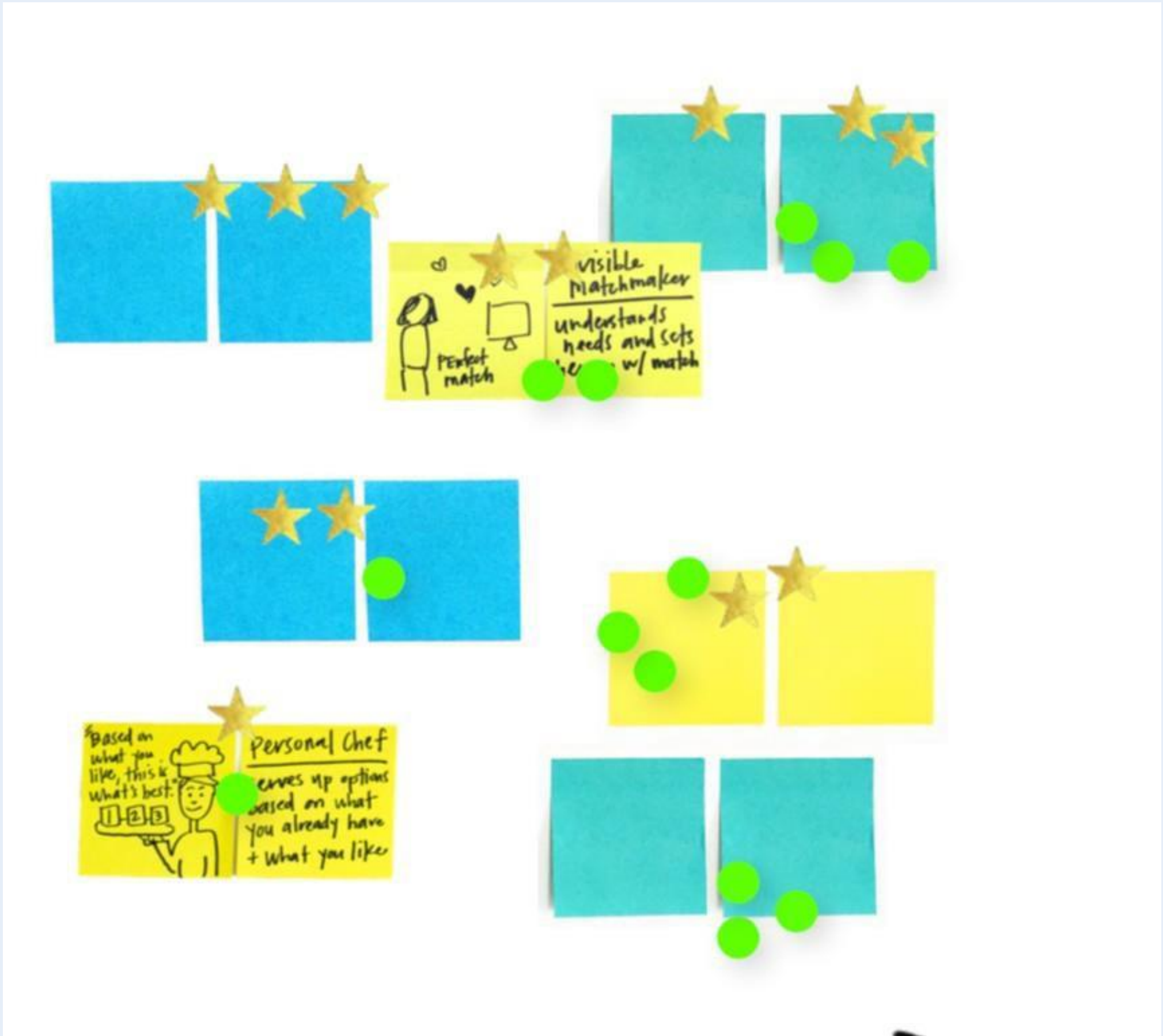
Impacto para o usuário



Baixa

Facilidade de implementação

Alta





## Priorização

*Grid* de priorização ajuda a selecionar as ideias.

- Desenhe arcos
- Coloque as ideias no gráfico

## Impacto do usuário

- A ideia transforma *pain point* em algo prazeroso?
- Aumenta o valor para o usuário?
- Diferencia o produto/serviço?

## Possibilidade de implementação

- Conseguimos fazer isso com esse time?
- Conseguimos fazer isso nessa organização?
- Conseguimos lançar no mercado?
- É tecnicamente possível?

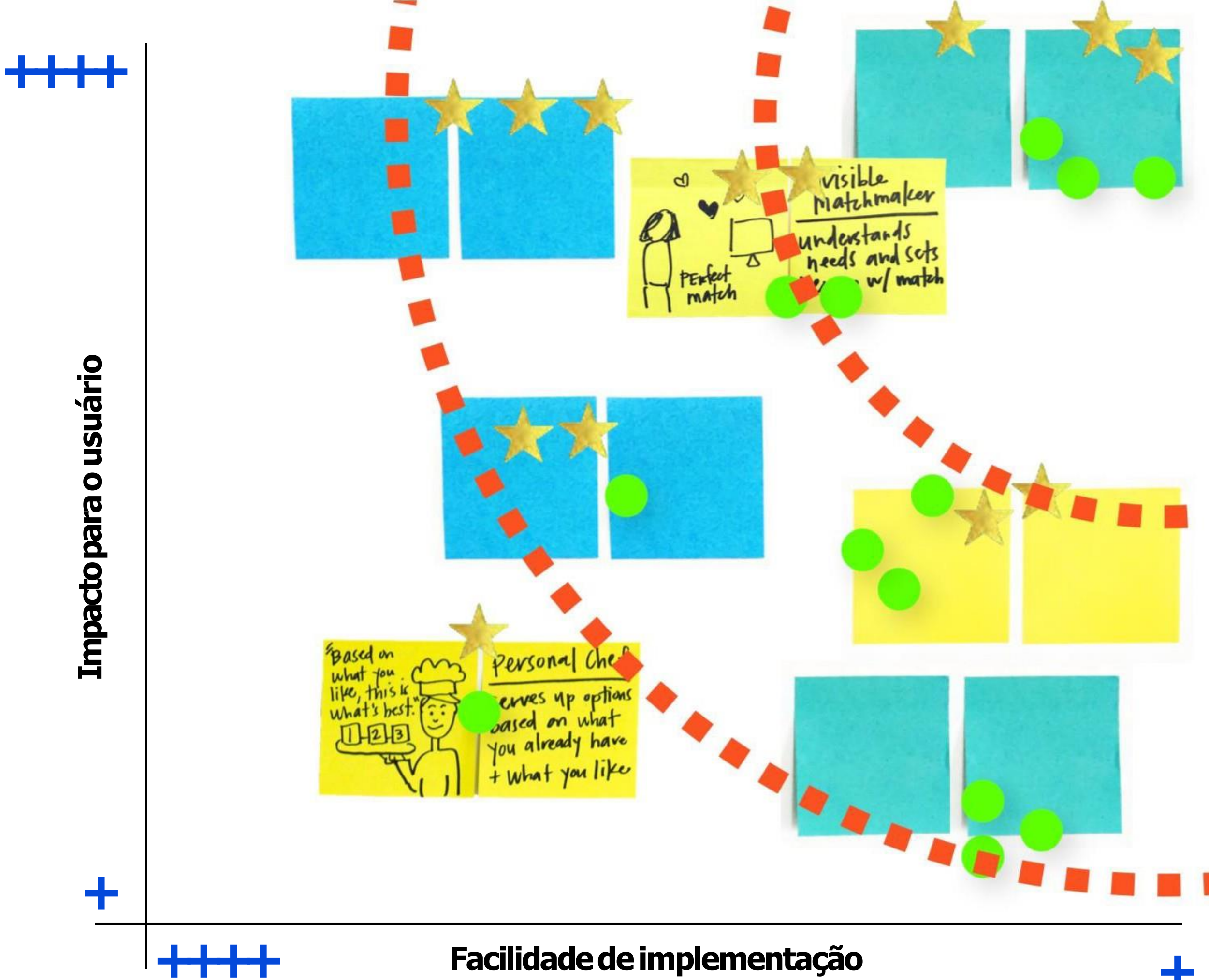




# Priorização

*Grid* de priorização ajuda a selecionar as ideias.

- Desenhe arcos
- Coloque as ideias no gráfico



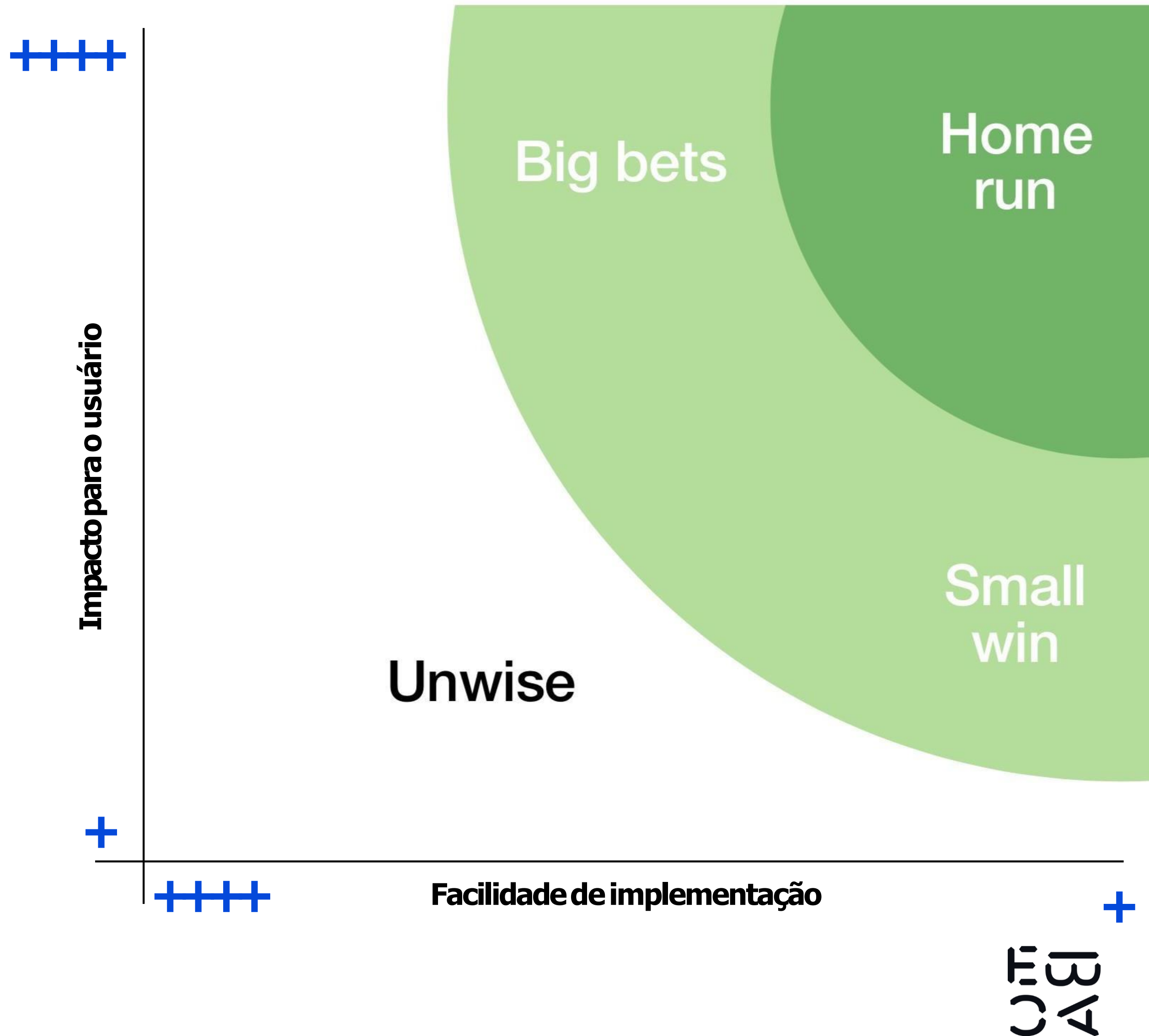


# Priorização

# Home run podem ser uma possibilidade de vantagem tática

**Big bets** podem  
oferecer  
diferenciação  
estratégica

**Small wins** podem  
representar apostas  
Não gaste tempo e  
recursos com o que é  
**Unwise.**





# Outras metodologias

## Geração de ideias:

- Brainstorm
- Crazy 8's
- Mash Ups

## Priorização

- Matriz Kano



## Recomendação de Leitura

