



GUIA PRÁTICO

PARA UTILIZAR O TOOLBOX

PARA QUE SERVE?

O guia prático, tem por base a abordagem metodológica do LabX, e destina-se a ser um instrumento de seleção e ordenação das cartas do TOOLBOX para planear um projeto.

Pretende não só a definição das ferramentas, mas também a definição dos recursos necessários para uma determinada etapa enquadrados num espaço temporal e, bem como, antever possíveis riscos.

COMO UTILIZAR?

Este guia prático pretende promover a discussão entre os diferentes elementos da equipa de trabalho.

- 1 Os elementos do grupo deverão começar por responder à frase inicial, relativamente contexto do projeto.
- 2 De seguida, deverão focar-se na **Fase Investigar** e responder ao campo (A). Após pensar no objetivo dessa fase, os elementos do grupo deverão rever todas as cartas e selecionar as que mais se adequam (duas ou mais). De acordo com as cartas escolhidas os elementos deverão então responder à secção B.
- 3 Terminada a Fase Investigar, os grupos devem prosseguir a discussão para as fases subsequentes. Podendo sempre iterar as fases anteriores.
- 4 Quando o guia prático estiver totalmente preenchido e na sua versão finais os instrumentos deverão ser colocados em prática no contexto real do projeto.

Notas: O guia prático pode ser revisitado e alterado ao longo do projeto. Este pretende ser uma estruturação inicial do projeto, porém, e uma vez que as fases são sequencias e interdependentes poderá haver a necessidade de reajustar as ferramentas inicialmente selecionadas.

PARTILHE CONNOSCO A SUA MATRIZ!

Partilhe connosco o template preenchido e o descreva a experiência de utilização, através de: <https://pt.surveymonkey.com/r/guiapratico>

No caso de ainda não pretencer à rede de inovadores do setor público inscreva-se pelo link: <http://bit.ly/rede-labx>

LISTA DE CARTAS TOOLBOX

INVESTIGAR

- VISITA EXPLORATÓRIA
- PERSONAS
- MAPA DE JORNADA DE UTILIZADOR
- ORDENAÇÃO DE CARTAS
- ENTREVISTAS ETNOGRÁFICAS
- DIAGRAMA DE EQUIPA
- MAPA DE DIAGNÓSTICO DO PROBLEMA
- DIAGRAMA DE AFINIDADES

COCRIAR

- COMO PODEMOS NÓS
- BRAINWRITING
- GERAÇÃO DE IDEIAS: "SIM, É..."
- MATRIZ IMPACTO vs. ESFORÇO
- GERAÇÃO DE IDEIAS: DESENHO DAS MAÇÃS
- CENÁRIOS DE SERVIÇO
- BRAINSTORMING

EXPERIMENTAR

- STORYBOARDING
- DIAGRAMA DO SERVIÇO
- PROTOTIPAGEM: DEMONSTRAÇÃO EM MAQUETE
- DIAGRAMA DE MODELO DE NEGÓCIO
- PROTOTIPAGEM: ENCENAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

1. Qual é o problema que queremos resolver? _____

2. Quais são os destinatários do projeto? _____



FASE INVESTIGAR

Investigar para conhecer as reais necessidades e expectativas dos cidadãos e empresas em vez de aceitar suposições ou tentar adivinhar.

Momento zero

duração

duração

Fim

A. O que queremos **descobrir / investigar** nesta fase?



B1. Que **recursos** precisamos para aplicar as cartas?

B2. Que **parceiros** precisamos envolver?

B3. Que **riscos** prevemos?

B4. Como podemos mitigar?

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____



FASE COCRIAR

Trabalhar em cocriação com cidadãos, cientistas, empresários ou ativistas sociais para encontrar as soluções mais adequadas.

A. Com quem vamos **cocriar**?



B1. Que **recursos** precisamos para aplicar as cartas?

B2. Que **parceiros** precisamos envolver?

B3. Que **riscos** prevemos?

B4. Como podemos mitigar?

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____



FASE EXPERIMENTAR

Experimentar soluções numa escala controlada antes de passar à implementação, de forma a aprender com os erros e controlar melhor os riscos.

A. Em que ambiente vamos **testar**?



B1. Que **recursos** precisamos para aplicar as cartas?

B2. Que **parceiros** precisamos envolver?

B3. Que **riscos** prevemos?

B4. Como podemos mitigar?

1. _____

1. _____

2. _____

2. _____

3. _____

3. _____