

- É UM QUADRO BRANCO INFINITO

- É UMA FERRAMENTA DE COLABORAÇÃO REMOTA

IDIOMA:
INGLÊS

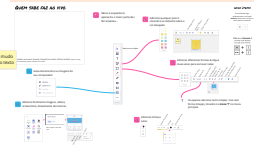


LABORAI
gov

LIÇÃO 1: ENTENDENDO O MIRO



LIÇÃO 2: CRIANDO E EDITANDO NO MIRO



LIÇÃO 3: COLABORANDO NO MIRO



- **ENTRA NO MIRO NO SEU LOGIN**
- **CLICA NO LINK QUE ESTÁ NO CHAT**

LABORAI
gov

Grupo 1

Como podemos melhorar a acessibilidade no ENEM?



Veja o mundo pela perspectiva do usuário - 15 minutos

ATIVIDADE 1 - MIRA DE EMPATIA

- EM GRUPO:**
1. Crie uma persona que vive na pele o problema proposto.
 2. Preencha a mira de empatia.

Pro que isso? O mapa de empatia é uma ferramenta colaborativa que permite criar empatia com quem sofre na pele o problema que você está investigando. A ideia é se colocar no lugar do usuário para identificar suas dores e desejos e percepções.



Concepção em 2 etapas - 20 minutos

ATIVIDADE 2 - BRAINWRITING - 10 minutos

- INDIVIDUAL:**
1. Um desafio, criar uma ideia para resolver o problema.
 2. Uma ideia por pessoa.

Seu lugar para inovar e pensar criativo

Pro que isso? O brainstorming é uma técnica desenvolvida para a geração de ideias. Ele é a geração de ideias (brainstorming) de ideias, mas a principal diferença entre as duas técnicas é que enquanto no brainstorming as ideias são geradas por uma pessoa, no brainstorming é por meio de uma equipe. As principais vantagens do brainstorming são: é um método criativo, é um processo, democrático, é construtivo e estimula a criatividade.



ATIVIDADE 3 - PRODUÇÃO - 10 minutos

- EM GRUPO:**
1. Cada participante cria uma ideia/concepção que faz um bom sentido para si.
 2. Cada um apresenta a ideia.
 3. O grupo escolhe uma entre as propostas de soluções mais viáveis individualmente.
 4. Discutam em grupo as ideias surgidas na dinâmica anterior. Analisem as opções qual é a mais:
 - a) Viável tecnicamente
 - b) Desafiadora para o usuário
 - c) Trazendo
 - d) Diferença do nosso modo de atuação
 5. A proposta escolhida será desenvolvida nas próximas dinâmicas do grupo.
 6. Gere-se a proposta de solução selecionada dentro da escola abastada.

Solução campo



Protótipo - 8 minutos

ATIVIDADE 4 - CRIAR O PROTOTÍPO

- EM GRUPO:**
1. Discutam como prototipar a ideia escolhida.
 2. Registrem visualmente o protótipo no quadro abastado.



Teste - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PLANEJANDO COMO TESTAR O PROTOTÍPO CRIADO

- EM GRUPO:**
1. Discutam e decidam como testar este protótipo com os cidadãos.
 2. Registrem como seria o teste nos post-it abastados.



Apresentação - 3 minutos

ATIVIDADE 6 - PREPARAR A APRESENTAÇÃO DO GRUPO

- EM GRUPO:**
1. Escolham um orador para apresentar no grupo.
 2. Cada grupo terá 2 min.
 3. Verçam sua ideia (solução) a criatividade e como essa história de tudo o que construíram em grupo, com enfoque na parte final de como prototipar e testar.

Escolham o orador

Decidam como será a apresentação



Grupo 2



Veja o mundo pela perspectiva do usuário - 15 minutos

ATIVIDADE 1 - MANDO NA DIFERENÇA

- EM GRUPO:**
1. Crie uma persona que vive no polo o problema proposto.
 2. Apresente a mapa de empatia.

Por que isso? O mapa de empatia é uma ferramenta colaborativa que permite criar empatia com quem sofre no polo o problema que você está investigando. A ideia é se colocar no lugar do usuário para identificar suas dores e desejos e necessidades.



Nome: **Regina** Idade: **19** Qual a dificuldade de acessibilidade?

O QUE PENSE E SENTE?

O QUE OUVI?

O QUE VE?

O QUE FAZ?

quais são as **DORES**?

quais são as **NECESSIDADES**?



Concepção em 2 etapas - 20 minutos

ATIVIDADE 2 - BRAINWRITING - 10 minutos

- INDIVIDUAL:**
1. Em silêncio, escreva ideias para resolver o problema.
 2. Uma ideia por post-it.

Seja visual para reunir e discutir ideias



Por que isso? O brainstorming é uma técnica desenvolvida para geração de ideias. Ele é parecido com o brainstorming, mas a principal diferença entre os dois métodos é que enquanto no brainstorming as sugestões surgem através do fluxo, no brainstorming é por meio da escrita. As principais vantagens do brainstorming são: é um método ordenado, é um processo democrático, é construtivo e estimula a criatividade.



ATIVIDADE 3 - PRIORIZAÇÃO - 10 minutos

- EM GRUPO:**
1. Cada participante vota nas ideias/conceitos que fazem mais sentido para si.
 2. Cada um tem 3 votos livres.
 3. O grupo escolhe uma entre as propostas de solução mais votadas individualmente.
 4. Discutam em grupo as ideias surgidas na dinâmica anterior. Avaliam das opções qual é a mais:
 - a. Viável tecnicamente
 - b. Desafiada pelos recursos
 - c. Fezível
 - d. Dentro das nossas condições de atuação
 5. A proposta escolhida será desenvolvida nas próximas dinâmicas do grupo.
 6. Escreva a proposta de solução selecionada dentro do retângulo abaixo.



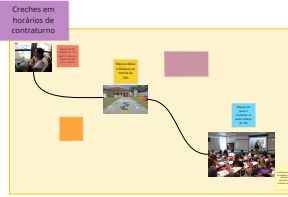
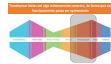
Solução campeã



Protótipo - 10 minutos

ATIVIDADE 4 - CRIANDO O PROTOTÍPO

- EM GRUPO:**
1. Discutam e decidam como testar este protótipo com os cidadãos.
 2. Registrem visualmente o protótipo no quadro abaixo.



Teste - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PLANEJANDO COMO TESTAR O PROTOTÍPO CRIADO

- EM GRUPO:**
1. Discutam e decidam como testar este protótipo com os cidadãos.
 2. Registrem como seria o teste nos post-it abaixo.



Apresentação - 5 minutos

ATIVIDADE 6 - PREPARANDO A APRESENTAÇÃO DO GRUPO

- EM GRUPO:**
1. Escolham um orador para apresentar ao público.
 2. Cada grupo terá 2 min.
 3. Avaliam os ideias criados e a criatividade e como essa história de tudo o que construíram em grupo, com enfoque na parte final de como protótipo e testar.

Escolham o orador

Decidam como será a apresentação



Como podemos melhorar a acessibilidade no ENEM?



Veja o mundo pela perspectiva do usuário - 15 minutos

ATIVIDADE 1 - MAPA DE EMPATIA



Pra que isso? O mapa de empatia é uma ferramenta colaborativa que permite criar empatia com quem sofre na pele o problema que você está investigando. A ideia é se colocar no lugar do usuário para identificar suas dores e desejos e percepções.

SM 60000:

1. Citem uma persona que vive na pele o problema proposto.
2. Frequentam a mesa de ematia.

Nome

Maria

Qual a dificuldade de acessibilidade?



Concepção em 2 etapas - 20 minutos

ATIVIDADE 2 - BRAINWRITING - 10 minutos

1507-2000

1. Em silêncio, escreva ideias para resolver o problema.
2. Uma ideia por post-it.

Gerar ideias para resolver o desafio redefinido



Para que isso? O *brainwriting* é uma técnica desenvolvida para a geração de ideias. Ele é parecido com o *brainstorming*, mas a principal diferença entre os dois métodos é que enquanto no *brainstorming* as sugestões acontecem através da fala, no *brainwriting* é por meio da escrita. As principais vantagens do *brainwriting* são: é um método ordenado; é um processo, democrático; é construtivo e estimula a criatividade.



ATIVIDADE 2 - PROJEÇÃO - 10 minutos

556 65107

1. Cada participante vota nas ideias/concepções que fazem mais sentido para si.
2. Cada um tem 3 votos livres.
3. O grupo escolhe uma entre as propostas de solução mais votadas individualmente.
4. Discutem em grupo as ideias surgidas na dinâmica anterior. Avaliam as opções que é a mais:
 - a. Viável tecnicamente
 - b. Desafiável pelos usuários
 - c. Trazível
 - d. Dentro do nosso escopo de atuação
5. A proposta escolhida será desenvolvida nas próximas dinâmicas do grupo.
6. Escolhe a proposta de solução selecionada dentro da reunião abaixo.

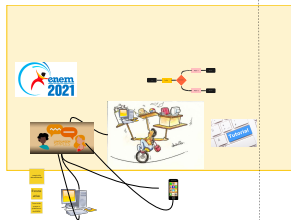


Protótipo - 10 minutos

ATIVIDADE 4 - CRIEM SEU PROTÓTIPO

EM GROUP:

1. Discutam como prototipar a ideia escolhida.
2. Registrem visualmente o protótipo no quadro abaixo.



Teste - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PLANEJAM COMO TESTAR O PROTÓTIPO CRIADO

EM GROUP:

1. Discutam e decidam como testariam este protótipo com os cidadãos.
2. Registrem como seria o teste nos portais abertos.



Agenciamos o protótipo e obtemos feedback do grupo de teste.



Apresentação - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PRÉPARE A APRESENTAÇÃO DO GRUPO

END GROUP

1. Escolham um relator para apresentar no grupo.
2. Cada grupo terá 2 min.
3. Vendam sua ideia! Utilizam a criatividade e contam essa história de tudo o que construíam em grupo, com enfoque na parte final de como prototipar e testar.

Escolhar o orado

será a
apresentação



Como podemos melhorar a acessibilidade no ENEM?



Concepção em 2 etapas - 20 minutos

ATIVIDADE 1 - MAPA DE EMPATIA

EM GRUPO:

1. Criem uma persona que vive na pele o problema proposto.
2. Preenchem o mapa de emoção.

Para que isso? O mapa de empatia é uma ferramenta colaborativa que permite criar empatia com quem sofre na pele o problema que você está investigando. A ideia é se colocar no lugar do usuário para identificar suas dores e desejos e percepções.



Nome: _____ Idade: _____ Qual a dificuldade de acessibilidade? _____

o que PENSA E SENTE?

o que OUVI?

o que VÊ?

o que FALA E FAZ?

quais são as DORES?

quais são as NECESSIDADES?

**ATTIVITÀ 2 - BRAINWRITING - 10 minuti**

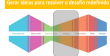
Gerar ideias para resolver o desafio redefinido

REFERENCES

1. Em silêncio, escreva ideias para resolver o problema.
2. Uma ideia por post-it.

10. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.

Para que isso? O brainwriting é uma técnica desenvolvida para a geração de ideias. Ele é parecido com o brainstorm, mas a principal diferença entre os dois métodos é que enquanto no brainstorm as sugestões acontecem através da fala, no brainwriting é por meio da escrita. As principais vantagens do brainwriting são: é um método ordenado; é um processo, desestruturado; é construtivo e estimula a criatividade.



1 DIA CONFERIA
POR VEZ.
ENCORAJE AS 4

1 DIA CONVERSA POR VEZ.
ENCORAJE AS IDEIAS BOMBAS. **4**
NÃO FAÇA CRÍTICAS NEM JULGAMENTOS. **7**
3 CONSTRUA SOBRE A IDEIA DOS OUTROS.
QUANTIDADE IMPORTA. **2**
6 MANTENHA O FOCO. FIQUE NO ASSUNTO PROPOSTO.
SEJA VISUAL. 5

**ATIVIDADE 2 - PRIORIZAÇÃO - 10 minutos**

538 GRIFFIN

1. Cada participante vota na ideia/concepção que fazem mais sentido para si.
2. Cada um em 1 voto livre.
3. O grupo escolhe uma entre as propostas de soluções mais votadas individualmente.
4. Cada um, em grupo, dá ideias surgidas na dinâmica anterior. Avaliam das opções qual é a mais:
 - a. Viável tecnicamente
 - b. Desajustado pelas situações
 - c. Tentável
5. Dentro do nosso escopo de atuação
6. A proposta escolhida terá desenvolvimento nas próximas dinâmicas de grupo.
7. Escrevo a proposta de solução selecionada dentro da estrela abaixo.

Solução campeã

Criar rede de apoio com voluntários.

Protótipo - 10 minutos

Funções básicas em alto desempenho, de forma que as funções avançadas se aprendam.

ATIVIDADE 4 - CRIEM SEU PROTÓTIPO

EM GRUPO:

1. Discutam como prototipar a ideia escolhida.
2. Registrem visualmente o protótipo no quadro abaixo.

Criar rede de apoio com voluntários.



Teste - 5 minutos

Representar o perfil e obter feedback do grupo de trabalho

ATIVIDADE 5 - PLANEJEM COMO TESTAR O PROTÓTIPO CRIADO

EM GRUPO:

1. Discutam e decidam como testariam esse protótipo com os cidadãos.
2. Registrem como seria o teste no post it abaixo.



Apresentação - 5 minutos

ATIVIDADE 5- PREPARE A APRESENTAÇÃO DO GRUPO

EM GRUPO

1. Escolham um relator para apresentar no grúpulo.
2. Cada grúpulo terá 2 min.
3. Vendam sua ideal Utilizem a criatividade e conte essa história de tudo o que construíram em grúpulo, com enfoque na parte final de como prototipar e testar.

Escolha
o orado

Decidam como
será a
apresentação



Criar rede de apoio com voluntários

1. Definieren Was ist das Problem? Welche Ziele sollen erreicht werden?	2. Analysieren Welche Ursachen haben das Problem? Welche Auswirkungen hat es?	3. Planen Welche Maßnahmen sollen ergriffen werden? Welche Ressourcen sind erforderlich?	4. Durchführen Wie werden die Maßnahmen umgesetzt? Wie wird der Fortschritt überwacht?	5. Überprüfen Wie wird der Erfolg der Maßnahmen überprüft? Welche Anpassungen sind erforderlich?
1. Identifizieren Welche Probleme sind vorhanden? Welche Auswirkungen haben sie?	2. Ursachen ermitteln Welche Ursachen haben die Probleme? Welche Auswirkungen haben sie?	3. Maßnahmen planen Welche Maßnahmen sollen ergriffen werden? Welche Ressourcen sind erforderlich?	4. Maßnahmen umsetzen Wie werden die Maßnahmen umgesetzt? Wie wird der Fortschritt überwacht?	5. Ergebnisse auswerten Wie wird der Erfolg der Maßnahmen überprüft? Welche Anpassungen sind erforderlich?

Como podemos melhorar a acessibilidade no ENEM?



Concepção em 2 etapas - 20 minutos

Gerar ideias para resolver o desafio redefinido

EM GRUPO:

1. Criem uma persona que vive na pele o problema proposto.
2. Preenchem o mapa de emoção.

Pra que isso? O mapa de empatia é uma ferramenta colaborativa que permite criar empatia com quem sofre pelo problema que você está investigando. A ideia é substituir no lugar do usuário para identificar suas dores, desejos e percepções.

ATIVIDADE 2 - Brainwriting - 10 minutos

INDIVIDUAL:
1. Em silêncio, escreva ideias para resolver o problema.

Gerar ideias para resolver o desafio redefinido

Para que isso? O brainstorming é uma técnica desenvolvida para a geração de ideias. Ele é parecido com o brainstorm, mas a principal diferença entre os dois métodos é que enquanto no brainstorm as sugestões acontecem através da fala, no brainstorming é por meio da escrita. As principais vantagens do brainstorming são: é um método ordenado; é um processo, democrático; é construtivo e estimula a criatividade.

Protótipo - 10 minutos

ATIVIDADE 4 - CRIEM SEU PROTÓTIPO

EM GRUPO:

1. Discutam como prototipar a ideia escolhida.
2. Registrem visualmente o protótipo no quadro abaixo.

Laboratórios com computadores e internet acessíveis nas escolas públicas.

Transformar ideas en algo mínimamente concreto, de forma que no
 sean tan abstractas como en su concepción

Teste - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PLANEJEM COMO TESTAR O PROTÓTIPO CRIADO

EM GRUPO:

1. Discutam e decidam como testariam este protótipo com os cidadãos.
2. Registrem como seria o teste nos seus diários.

Apresentar o protótipo e obter feedback do grupo de teste

Apresentação - 5 minutos

ATIVIDADE 5 - PREPARE A APRESENTAÇÃO DO GRUPO

EM GRUPO

1. Escolham um relator para apresentar no grúpulo.
2. Cada grupo terá 2 min.
3. Vendam sua ideal Utilizem a criatividade e conte essa história de tudo o que construíram em grupo, com enfoque na parte final de como prototipar e testar.

Escolham
o orador

Decidam como
será a
apresentação.

