

Duas equipas juntas por um grande resultado

KickOff não é apenas o nosso jogo favorito da Sega MasterSystem nem tão só o pontapé de saída de um jogo de bola entre duas equipas que vestem sempre cores diferentes. Kickoff é um dos nossos momentos favoritos do processo de design. O seu início.

KickOff é #aquelemomento em que colocamos a nossa equipa - normalmente composta por **cinco** estrelas com skills acima da média - frente a frente com a equipa do cliente - normalmente nervoso e frequentemente engravatado - para discutir objetivos, projeções, sugestões, dúvidas e constrangimentos de projecto. KickOff é #aquelemomento em que criamos um alinhamento e entendimento comuns. Onde metemos os trunfos todos no terreno de jogo. Onde nos juntamos para ganhar.

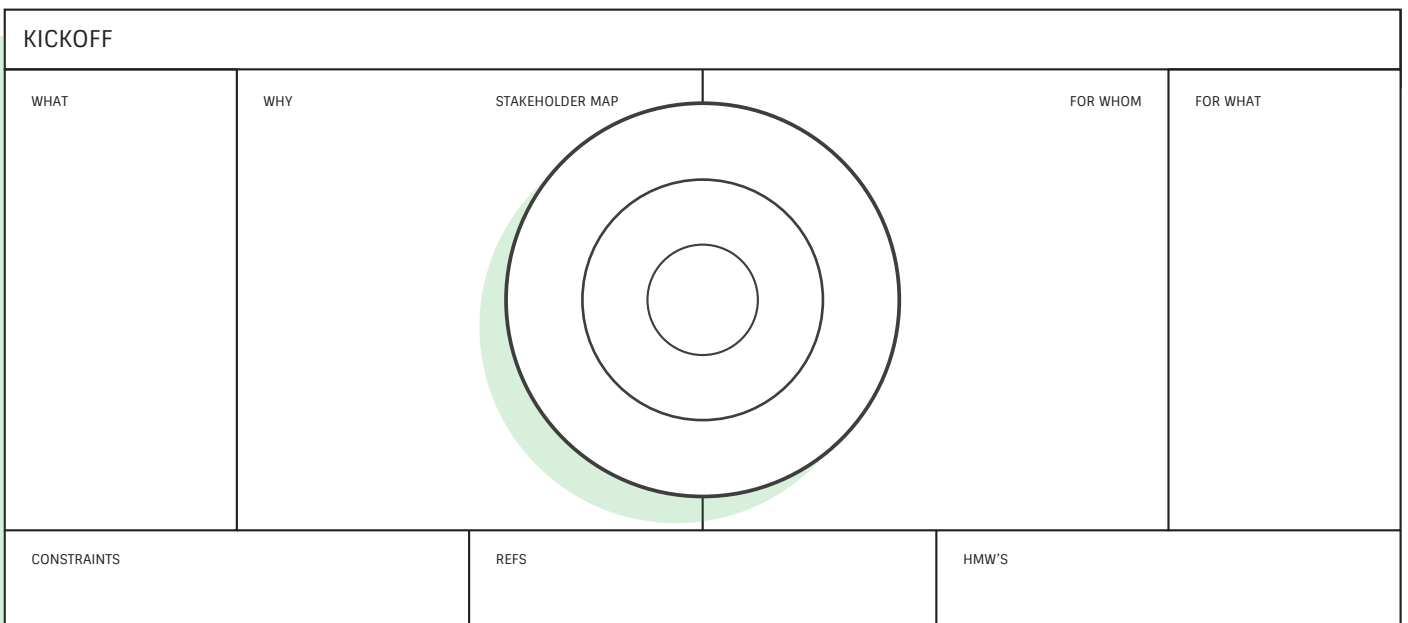
MODELO DE JOGO

- Formar uma equipa de players das diferentes áreas da empresa - RH, TI, MKT ao meio. RESEARCH vai à baliza. Cada um tem a sua forma de olhar para o problema e uma expectativa diferente em relação ao resultado
- Transparência é a chave, portanto, é jogar aberto desde o início. Medo e insegurança ficam no balneário. Dar tempo ajuda a criar rotinas de jogo. Mais espaço torna a partilha mais informal, liberta de amarras táticas

- Menos "Ai's", mais "Why's". Procurar entender os porquês para além dos KPI's. Falar de mística, cria novas possibilidades. Alinha o plano de jogo com a estratégia da empresa
- Definir bem no início, qual o objetivo para o final do campeonato

SETUP DA EQUIPA IDEAL DE PROJECTO

- Pivot** - o designer multidisciplinar e carregador de piano que é pau para toda a obra. Desenha, organiza e muda as regras do jogo
- Tecnista** - o techie que entende a linguagem do futuro, que trata o Javascript por tu e já vai no 34º nível do PokémonGo
- Maestro** - o número 10 - estratega - que distribui, comanda, controla os momentos de jogo. O cérebro esquerdino que liga todas as massas cinzentas
- Sócio** - normalmente alguém de sociologia, antropologia ou psicologia que não se entende bem, mas que entende bem toda a gente
- Coach** - o que escreve os papelinhos com mensagens encriptadas para dentro de campo. Que se senta lá em cima, na bancada, com um microfone de boys band a dar ordens ao pessoal. O orientador.



Modelo desenvolvido por With-Company.com® e NoOne.is



Ready, set, go.

Equipa técnica - Rui Quinta, Tiago Nunes e Juliana Lubianca
With Company - Official Design Thinking coaches - HPI Academy

With
Company Significantly Different

www.with-company.com