

01

Ideias e gamestorming

Transcrição

Anteriormente, estudamos que UX engloba diversas áreas, inclusive a da usabilidade, que se restringe à facilidade ou dificuldade de uso do produto. Esclarecemos também que o termo usuário não é sinônimo de cliente, necessariamente.

A seguir, veremos de **onde surgem as ideias**, aquelas que nos deixarão milionários, que salvarão ou facilitarão a vida das pessoas. Como você acha que surgiu a ideia de criar o relógio? Provavelmente, o criador considerava trabalhosa e imprecisa a contagem do tempo por meio do relógio de Sol. Ou seja, a partir de um **problema** enfrentado por diversas pessoas, surgiram ideias, até que fosse encontrada a solução.

Começamos a falar aqui do conceito de **brainstorming**. É o que acontece também no trabalho, quando um problema é apontado e os funcionários sugerem meios de resolução. Juntam-se todas as sugestões até encontrar a grande ideia, que solucionará a questão.

Ter uma ideia muito boa, não significa que saberá como vendê-la. Uma das fraquezas do *brainstorming* é que acaba ficando muito semelhante às reuniões comuns de escritório e representando um custo elevado para a empresa. E muitas vezes, reuniões são informais, podendo até lembrar brincadeiras, considerando que não existe uma regra definida para realizá-las. Geralmente, tem aquele participante que fala sem parar, aquele que fica disperso, entre outros. E, quando as pessoas decidem que é o momento de terminá-la, ela acaba.

Isso nos leva à diferenciação entre **brincadeira** e **jogo**. Diferente de brincadeiras, jogos possuem um tempo determinado, ambiente mais adaptável e objetivos estabelecidos. Pensando em tornar os brainstorms mais semelhantes aos jogos do que às brincadeiras, surgiu o conceito de **gamestorming**, que trabalha com tempos específicos. Cronometrando a fala de cada pessoa, por exemplo.

O ambiente deve ser preparado, pensando na infraestrutura e disponibilizando os materiais necessários aos participantes. O conceito de gamestorming abrange três tópicos, sendo prioridade a definição de um objetivo claro:

- Tempo;
- Ambiente;
- Objetivo.

No livro "Gamestorming – Jogos Corporativos Para Mudar, Inovar e Quebrar Regras" — dos autores Dave Gray, Sunni Brown e James Macanufo — é disponibilizada uma lista de jogos prontos para uso e orientações para a criação de gamestormings.