



# hackathon

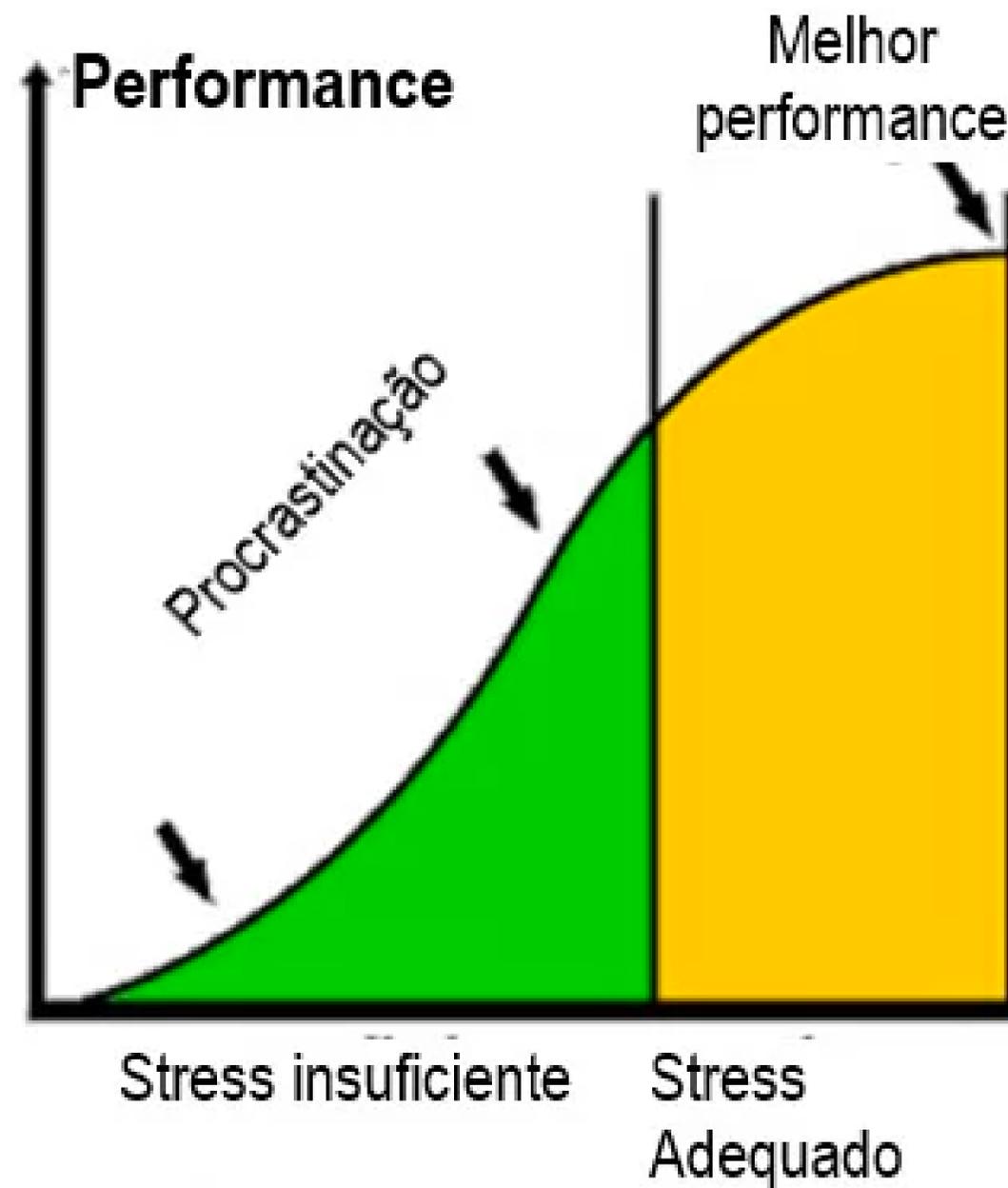
gestão de pessoas

---

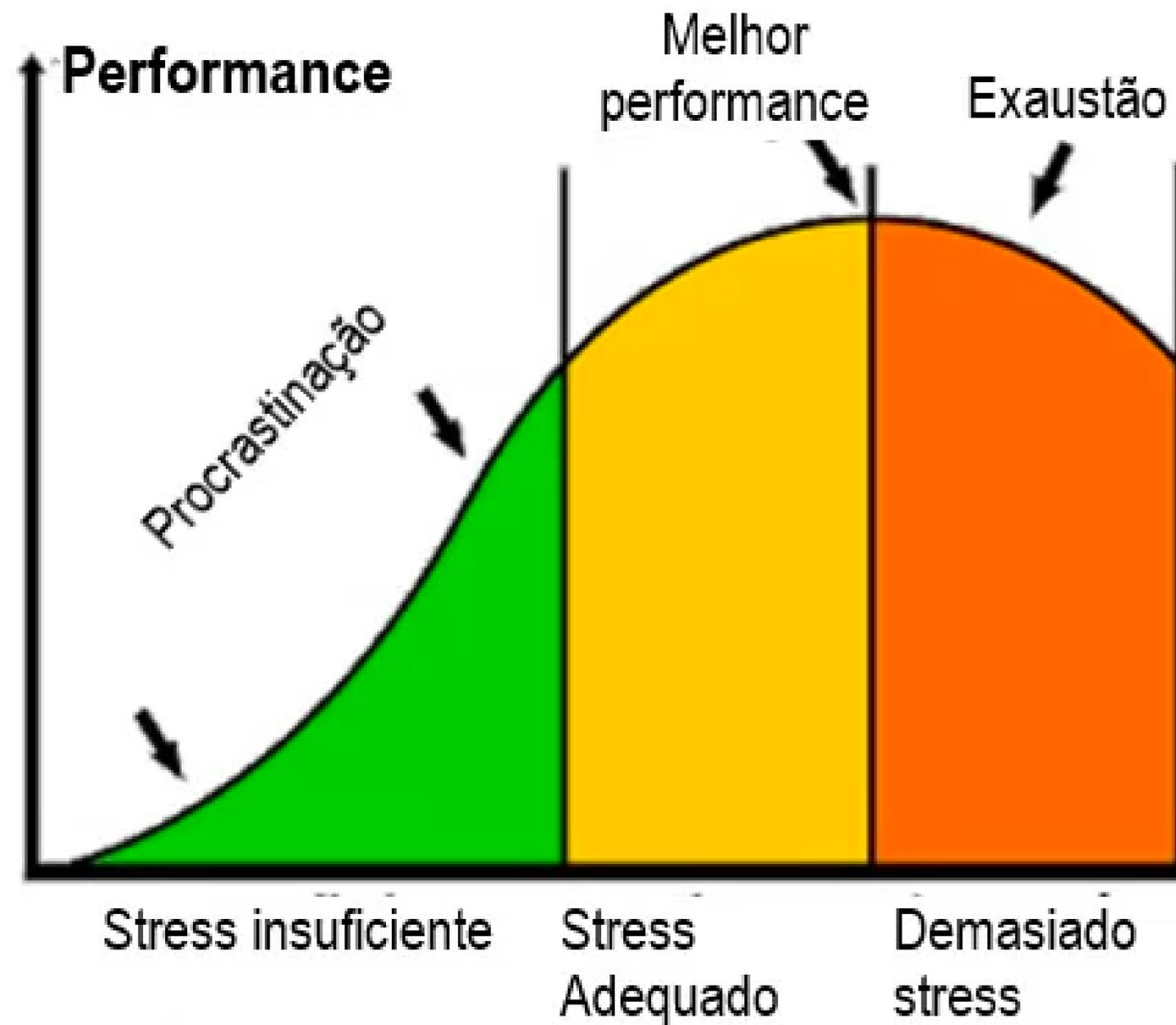
# Curva de Stress de Yerkes-Dodson



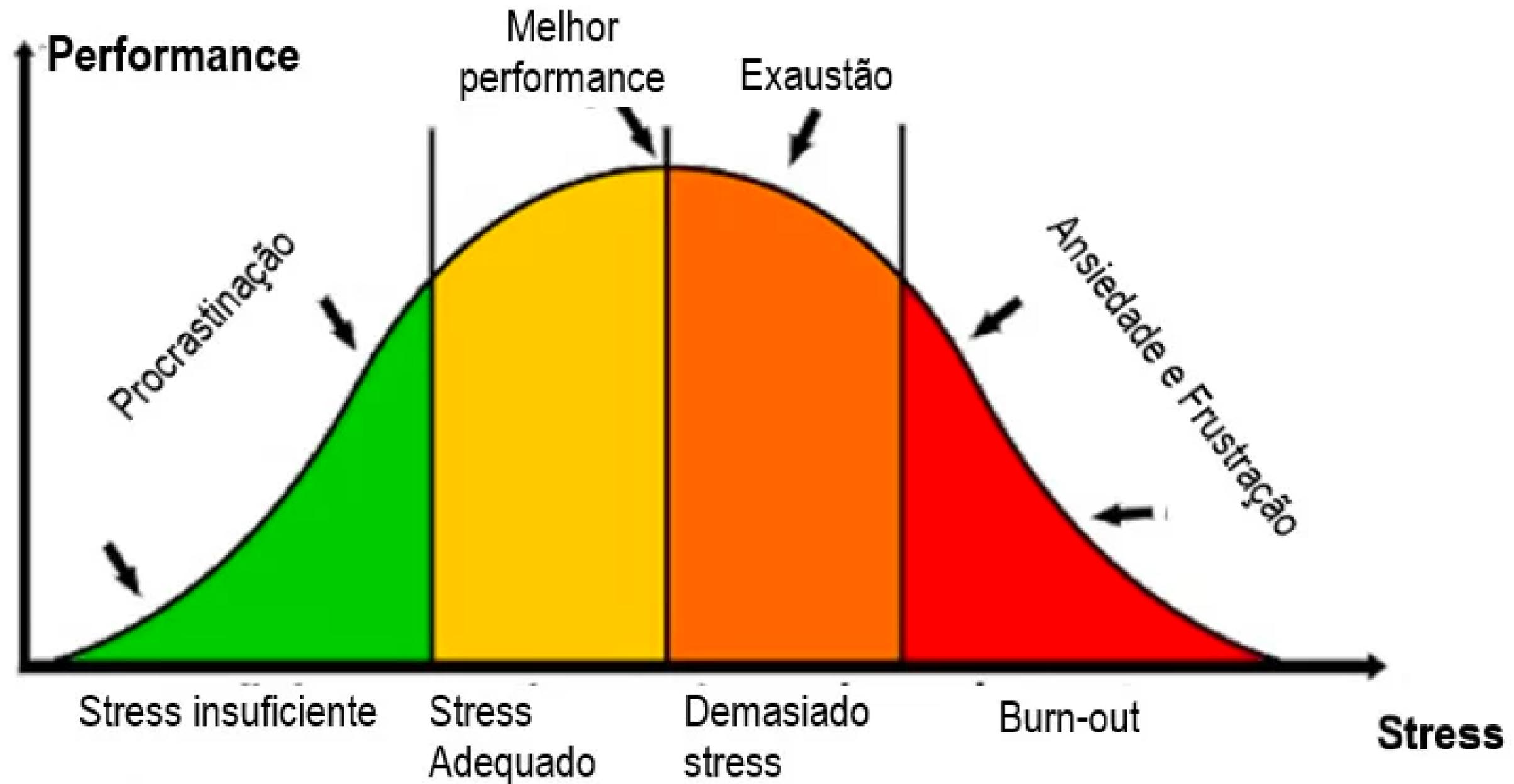
# Curva de Stress de Yerkes-Dodson



# Curva de Stress de Yerkes-Dodson

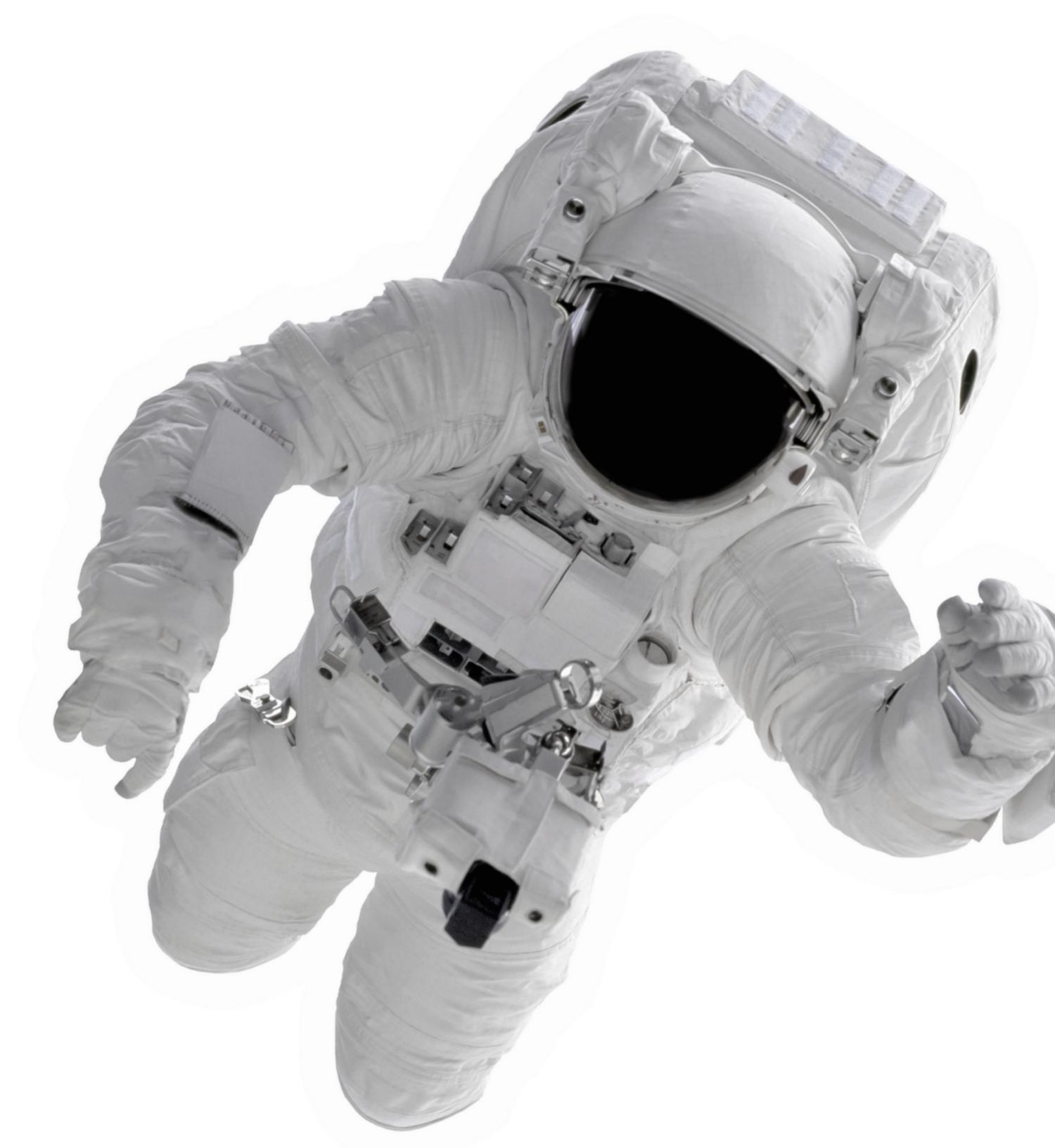


# Curva de Stress de Yerkes-Dodson



hackathon gestão de pessoas 0258

# SOLUÇÃO & CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



**MÉTODOS DE**  
**IDEAÇÃO**



## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

*Ideal para:*



Resolver problemas fugindo do senso comum.

*Etapas do brainstorming:*

Divergente

Emergente

Convergente

*Complexidade:*

Alta





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa



## Substituição

Trocar partes de uma ideia para gerar novas perspectivas.

Ideal para:



Reaproveitar ideias já existentes

Etapa do brainstorming:

Divergente

Emergente

Complexidade:

Média





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa



## Substituição

Trocar partes de uma ideia para gerar novas perspectivas.

Ideal para:



Reaproveitar ideias já existentes

Etapa do brainstorming:

Divergente

Emergente

Complexidade:

Média



## Combinação

Combinar ideias diferentes para criar abordagens inovadoras.

Ideal para:



Utilizar em grupo

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Média





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa



## Substituição

Trocar partes de uma ideia para gerar novas perspectivas.

Ideal para:



Reaproveitar ideias já existentes

Etapa do brainstorming:

Divergente

Emergente

Complexidade:

Média



## Combinação

Combinar ideias diferentes para criar abordagens inovadoras.

Ideal para:



Utilizar em grupo

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Média



## Incubação

Deixar ideias "dormirem" e revisitar depois para novos insights.

Ideal para:



Quando você tem tempo para trabalhar no projeto

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Baixa





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa



## Substituição

Trocar partes de uma ideia para gerar novas perspectivas.

Ideal para:



Reaproveitar ideias já existentes

Etapa do brainstorming:

Divergente

Emergente

Complexidade:

Média



## Combinação

Combinar ideias diferentes para criar abordagens inovadoras.

Ideal para:



Utilizar em grupo

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Média



## Incubação

Deixar ideias "dormirem" e revisitar depois para novos insights.

Ideal para:



Quando você tem tempo para trabalhar no projeto

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Baixa



## Reorganização

Mudar a ordem de itens para criar novas soluções.

Ideal para:



Quando já existe uma ideia e você precisa melhorá-la

Etapa do brainstorming:

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta





## Escavação

Explorar várias associações para resolver problemas

Ideal para:



Resolver problemas fugindo do senso comum.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Limitação

Restringir recursos e processos para estimular a criatividade.

Ideal para:



Momentos de bloqueio criativo.

Etapas do brainstorming:

Divergente

Emergente

Convergente

Complexidade:

Baixa



## Substituição

Trocar partes de uma ideia para gerar novas perspectivas.

Ideal para:



Reaproveitar ideias já existentes

Etapa do brainstorming:

Divergente

Emergente

Complexidade:

Média



## Combinação

Combinar ideias diferentes para criar abordagens inovadoras.

Ideal para:



Utilizar em grupo

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Média



## Incubação

Deixar ideias "dormirem" e revisitar depois para novos insights.

Ideal para:



Quando você tem tempo para trabalhar no projeto

Etapa do brainstorming:

Emergente

Complexidade:

Baixa



## Reorganização

Mudar a ordem de itens para criar novas soluções.

Ideal para:



Quando já existe uma ideia e você precisa melhorá-la

Etapa do brainstorming:

Emergente

Convergente

Complexidade:

Alta



## Sobreaceitação

Aceitar limitações e recursos existentes para criar soluções práticas.

Ideal para:



Quando você está travado(a) pelo perfeccionismo.

Etapa do brainstorming:

Divergente

Convergente

Complexidade:

Alta



**NÃO DEIXE QUE O  
PASSADO DEFINA  
O SEU FUTURO**

**CAMINHOS**  
**DA SOLUÇÃO**



## BRAINSTORMING ESTRUTURADO

Inicie com uma sessão de brainstorming, mas com regras claras para evitar dispersão. Defina um tempo limitado e encoraje todos a contribuir, sem julgamentos. Isso irá gerar uma variedade ampla de ideias.

## BRAINSTORMING ESTRUTURADO

Inicie com uma sessão de brainstorming, mas com regras claras para evitar dispersão. Defina um tempo limitado e encoraje todos a contribuir, sem julgamentos. Isso irá gerar uma variedade ampla de ideias.

## BENCHMARKING ANALITICO

Olhar para soluções existentes, tanto no mesmo setor quanto em áreas diferentes, pode inspirar novas ideias. Entender o que já foi feito e como pode ajudar a identificar lacunas e oportunidades.

## **BRAINSTORMING** **ESTRUTURADO**

Inicie com uma sessão de brainstorming, mas com regras claras para evitar dispersão. Defina um tempo limitado e encoraje todos a contribuir, sem julgamentos. Isso irá gerar uma variedade ampla de ideias.

## **BENCHMARKING** **ANALITICO**

Olhar para soluções existentes, tanto no mesmo setor quanto em áreas diferentes, pode inspirar novas ideias. Entender o que já foi feito e como pode ajudar a identificar lacunas e oportunidades.

## **PROTOTIPAGEM** **RAPIDA**

Construir protótipos iniciais e testar rapidamente baseado no feedback. Isso ajuda a provar a viabilidade de ideias e aperfeiçoá-las de forma prática.

## **PENSAMENTO** **LATERAL**

Encoraje os participantes a pensar fora da caixa. Isso pode incluir técnicas como inversão de problemas, analogias, e "e se" cenários.

## **PENSAMENTO** **LATERAL**

Encoraje os participantes a pensar fora da caixa. Isso pode incluir técnicas como inversão de problemas, analogias, e "e se" cenários.

## **FEEDBACK** **CONSTANTE**

Estabeleça um processo onde o feedback é coletado e utilizado constantemente para refinar as ideias. Lembre-se, aquele que se apaixona a ideia e não pede feedback's corre um sério risco.

## **PENSAMENTO LATERAL**

Encoraje os participantes a pensar fora da caixa. Isso pode incluir técnicas como inversão de problemas, analogias, e "e se" cenários.

## **FEEDBACK CONSTANTE**

Estabeleça um processo onde o feedback é coletado e utilizado constantemente para refinar as ideias. Lembre-se, aquele que se apaixona a ideia e não pede feedback's corre um sério risco.

## **FOCO NO COLABORADOR EXPERIÊNCIA**

Sempre volte à questão de como a solução impactará o usuário final. Isso garante que a inovação seja relevante e valiosa

**APAIXONE-SE  
PELO PROBLEMA  
E NÃO PELA SOLUÇÃO**

**IDEIA** *SIMPLES*

**IDEIA** *SIMPLÓRIA*

**Aspecto**

**Ideia Simples**

**Ideia Simplória**

**Conceito**

“Que ideia simples e genial”

“A ideia era boa,  
mas ficou simples demais”

## Aspecto

## Ideia Simples

## Ideia Simplória

### Conceito

“Que ideia simples e genial”

“A ideia era boa,  
mas ficou simples demais”

### Mensagem

Fácil de entender,  
sem ambiguidades. Eficiente.

Possui simplificação excessiva.  
Superficial e sem detalhes.

## Aspecto

## Ideia Simples

## Ideia Simplória

### Conceito

“Que ideia simples e genial”

“A ideia era boa,  
mas ficou simples demais”

### Mensagem

Fácil de entender,  
sem ambiguidades. Eficiente.

Possui simplificação excessiva.  
Superficial e sem detalhes.

### Design

Limpo, organizado, com foco  
na mensagem central.

Aspecto amador,  
sem identidade visual definida.

## Aspecto

### Ideia Simples

### Ideia Simplória

## Criatividade

Ideias simples também são criativas.

Aqui vai um exemplo. ↗

“Vem aí: um novo conceito em...”  
Não, né? Falta originalidade,  
aprofundamento.

**É claro que  
existem  
empresas  
mais baratas.  
Mas é isso  
que você quer,  
mais baratas?**

A Insetisan foi criada em 1952. Nesses 55 anos, tornou-se a preferida em todo o Rio com mais de 150 mil clientes satisfeitos. Para acabar com as baratas, ratos e cupins, ligue Insetisan. **É um pouco mais caro, mas é muito melhor.**

**2569 6969**

**INSETISAN**

## Aspecto

### Ideia Simples

### Ideia Simplória

## Criatividade

Ideias simples também são criativas.

Aqui vai um exemplo. ↗

“Vem aí: um novo conceito em...”  
Não, né? Falta originalidade,  
aprofundamento.

## Engajamento

Engaja o público de forma eficaz.

Não consegue atrair a atenção.

## Aspecto

### Ideia Simples

### Ideia Simplória

## Criatividade

Ideias simples também são criativas.

Aqui vai um exemplo. ↗

“Vem aí: um novo conceito em...”  
Não, né? Falta originalidade,  
aprofundamento.

## Engajamento

Engaja o público de forma eficaz.

Não consegue atrair a atenção.

## Receptividade do público

Quando bem executadas,  
são memoráveis.

Pode ser ignorada ou esquecida.

**PARA CHEGAR  
ONDE NUNCA  
CHEGAMOS *ANTES*  
DEVEMOS SAIR  
DO SENSO *COMUM***

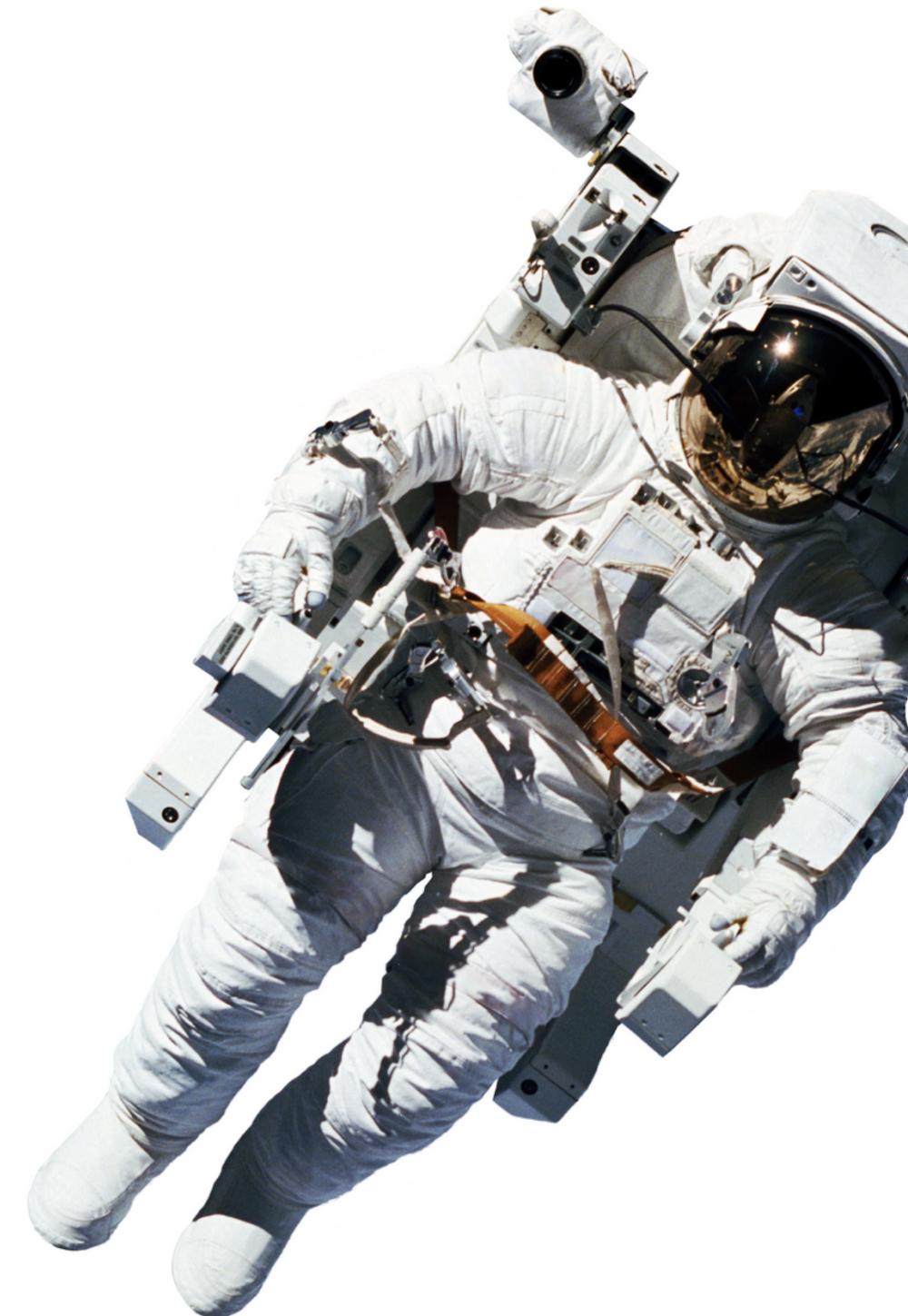
**CRITÉRIOS**

**DE AVALIAÇÃO**



# ITENS DA AVALIAÇÃO

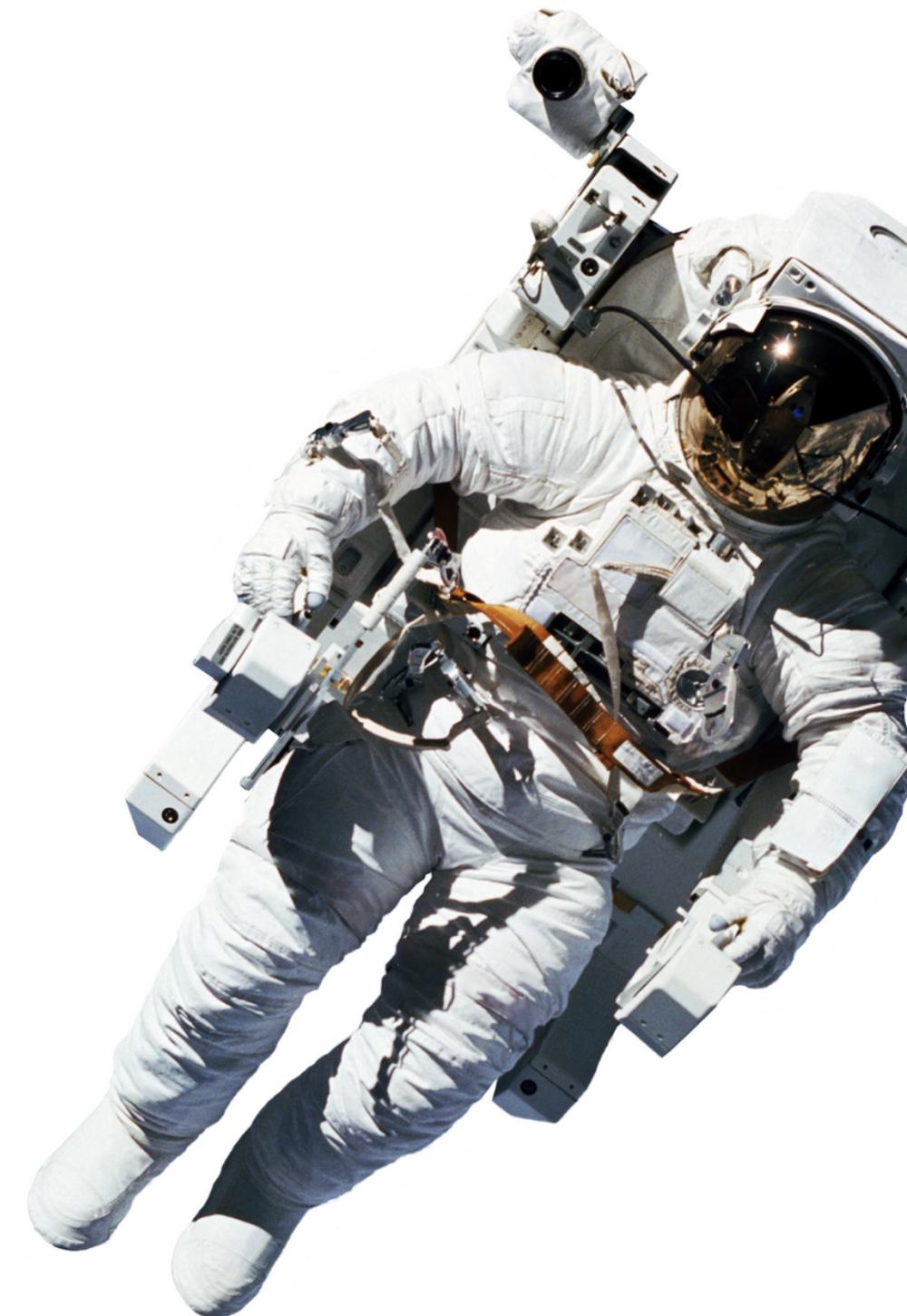
## #1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA



# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

**#2** COERÊNCIA

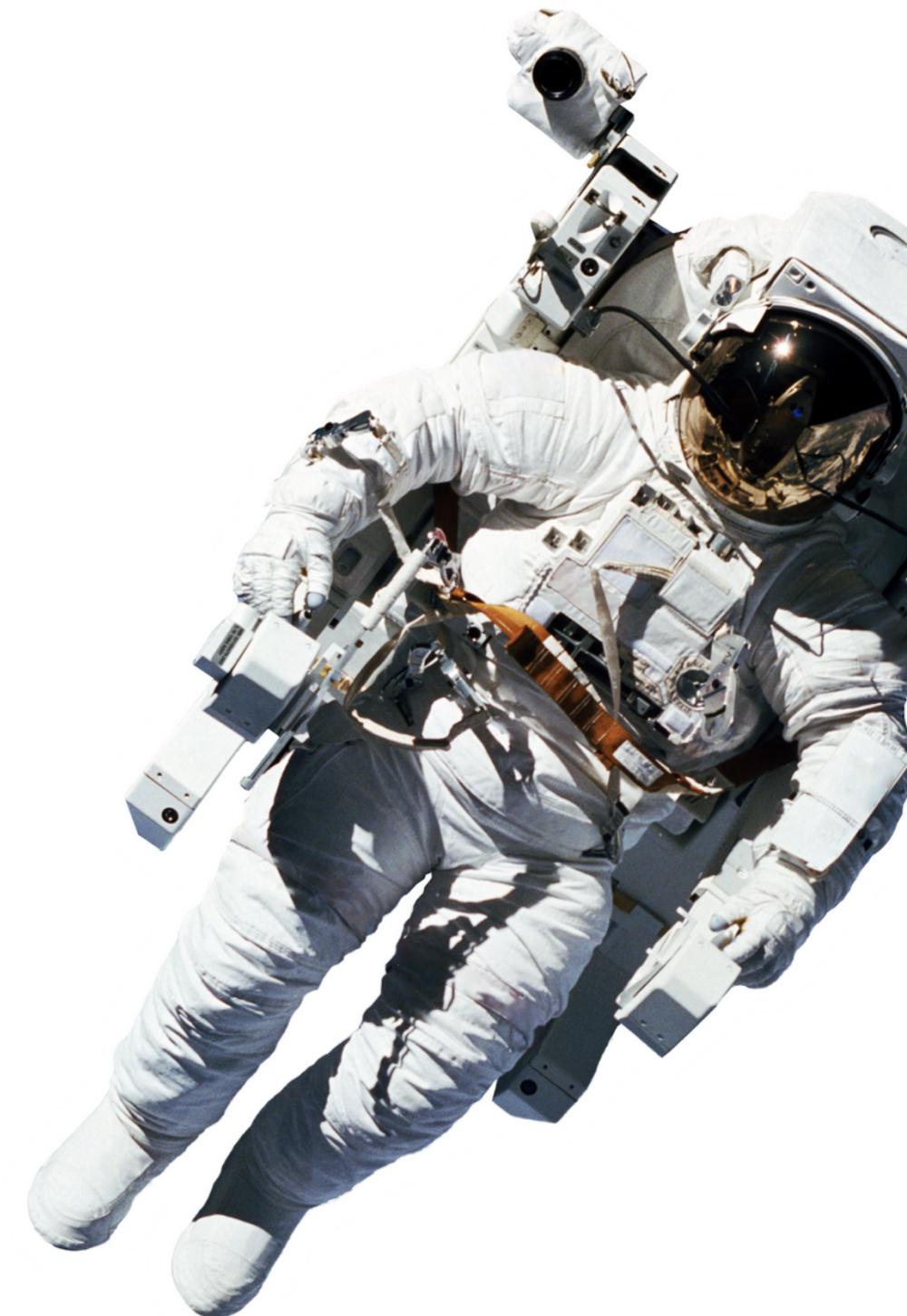


# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

**#2** COERÊNCIA

**#3** APLICABILIDADE



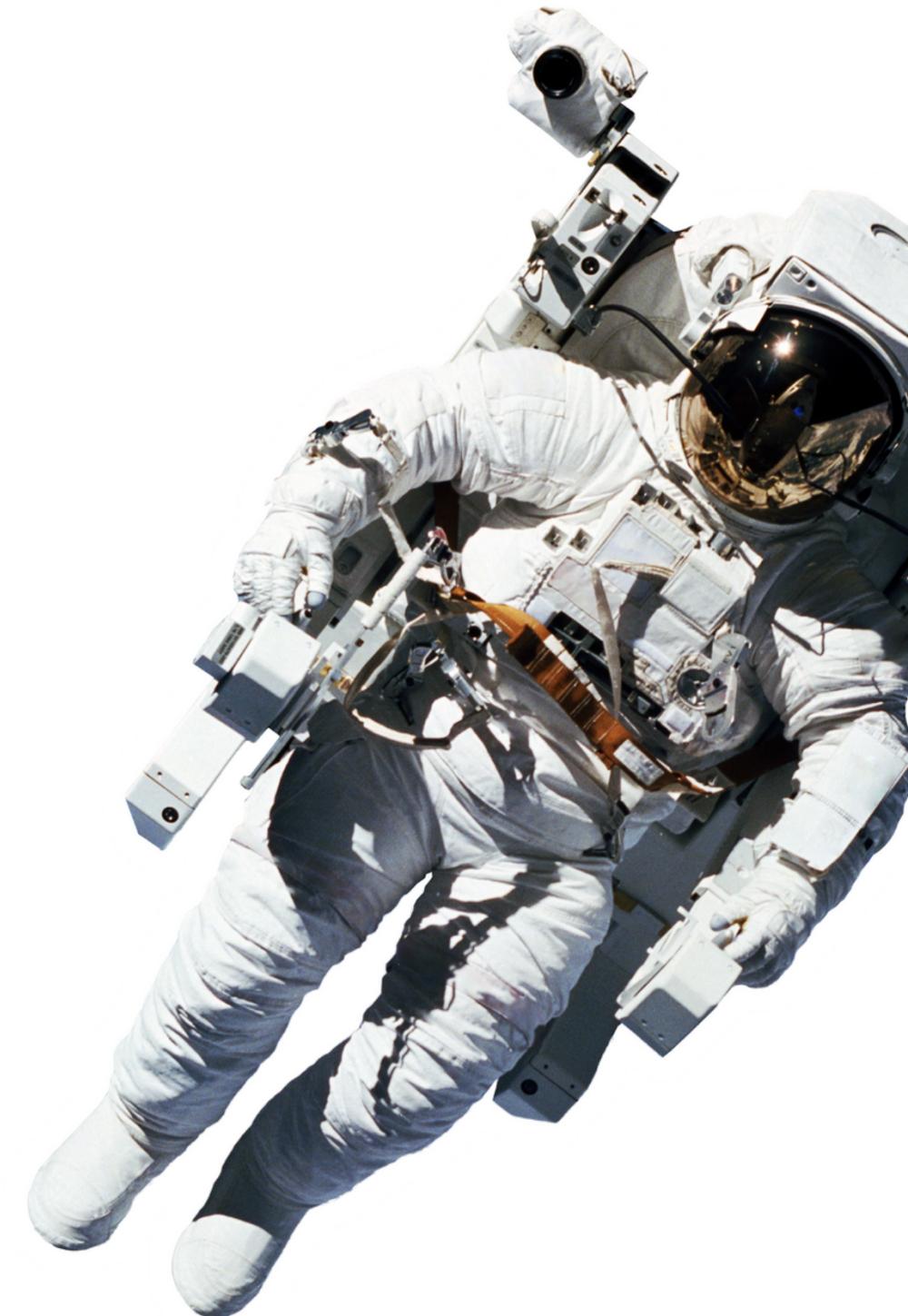
# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA**

**#2 COERÊNCIA**

**#3 APLICABILIDADE**

**#4 NÍVEL DE INOVAÇÃO**



# ITENS DA AVALIAÇÃO

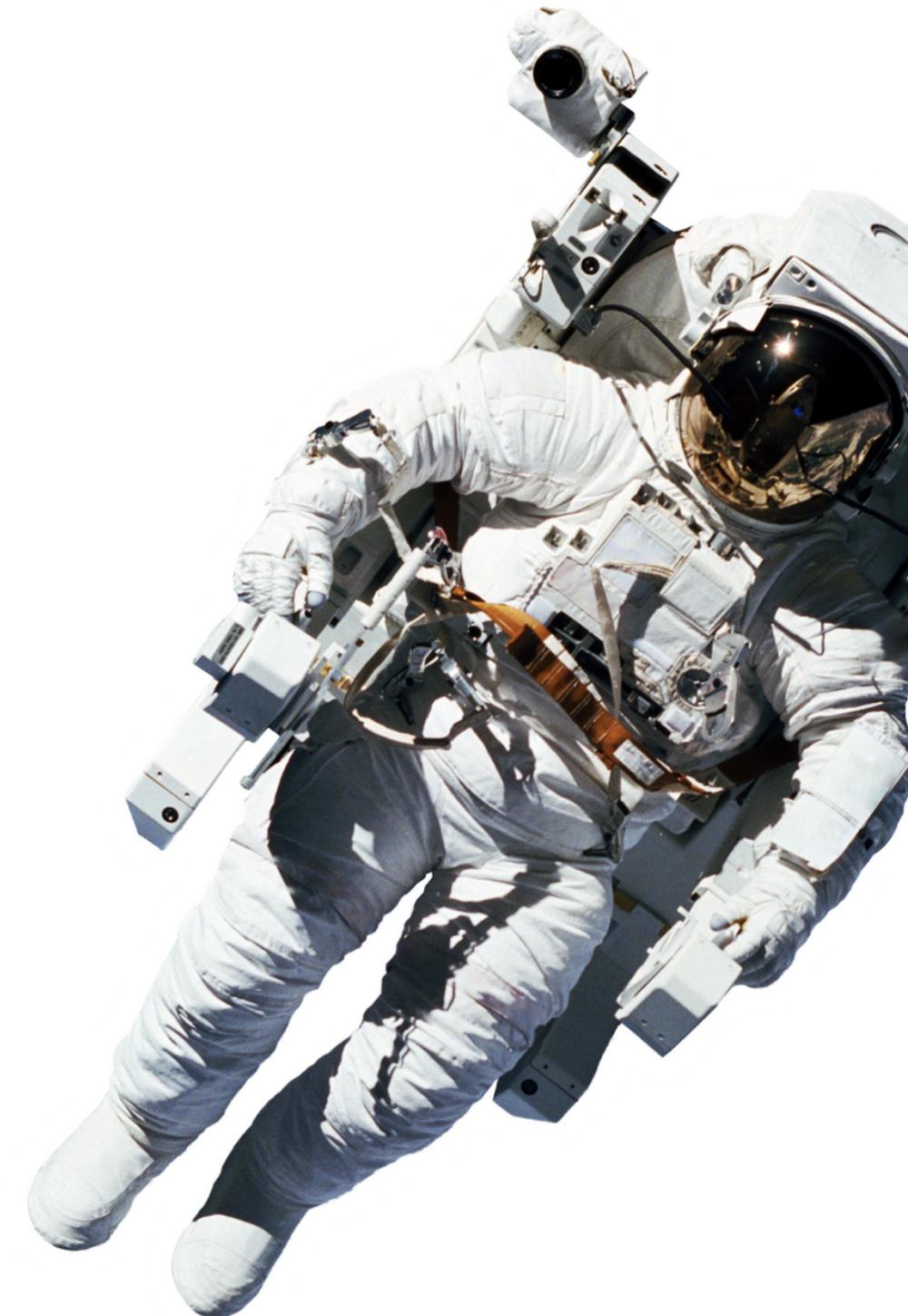
**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

**#5** IMPACTO

**#2** COERÊNCIA

**#3** APLICABILIDADE

**#4** NÍVEL DE INOVAÇÃO



# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

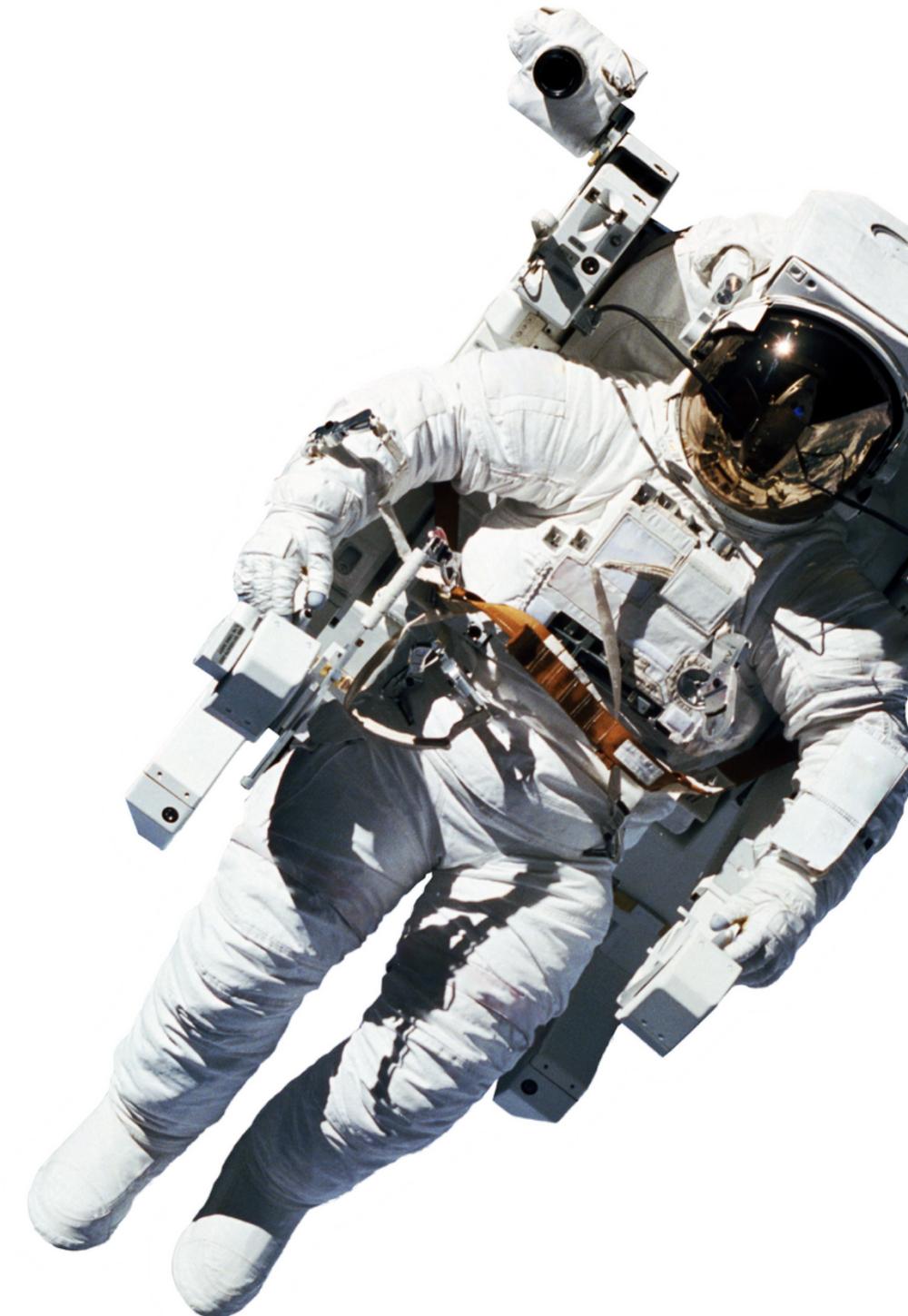
**#2** COERÊNCIA

**#3** APLICABILIDADE

**#4** NÍVEL DE INOVAÇÃO

**#5** IMPACTO

**#6** MENSURÁVEL



# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

**#2** COERÊNCIA

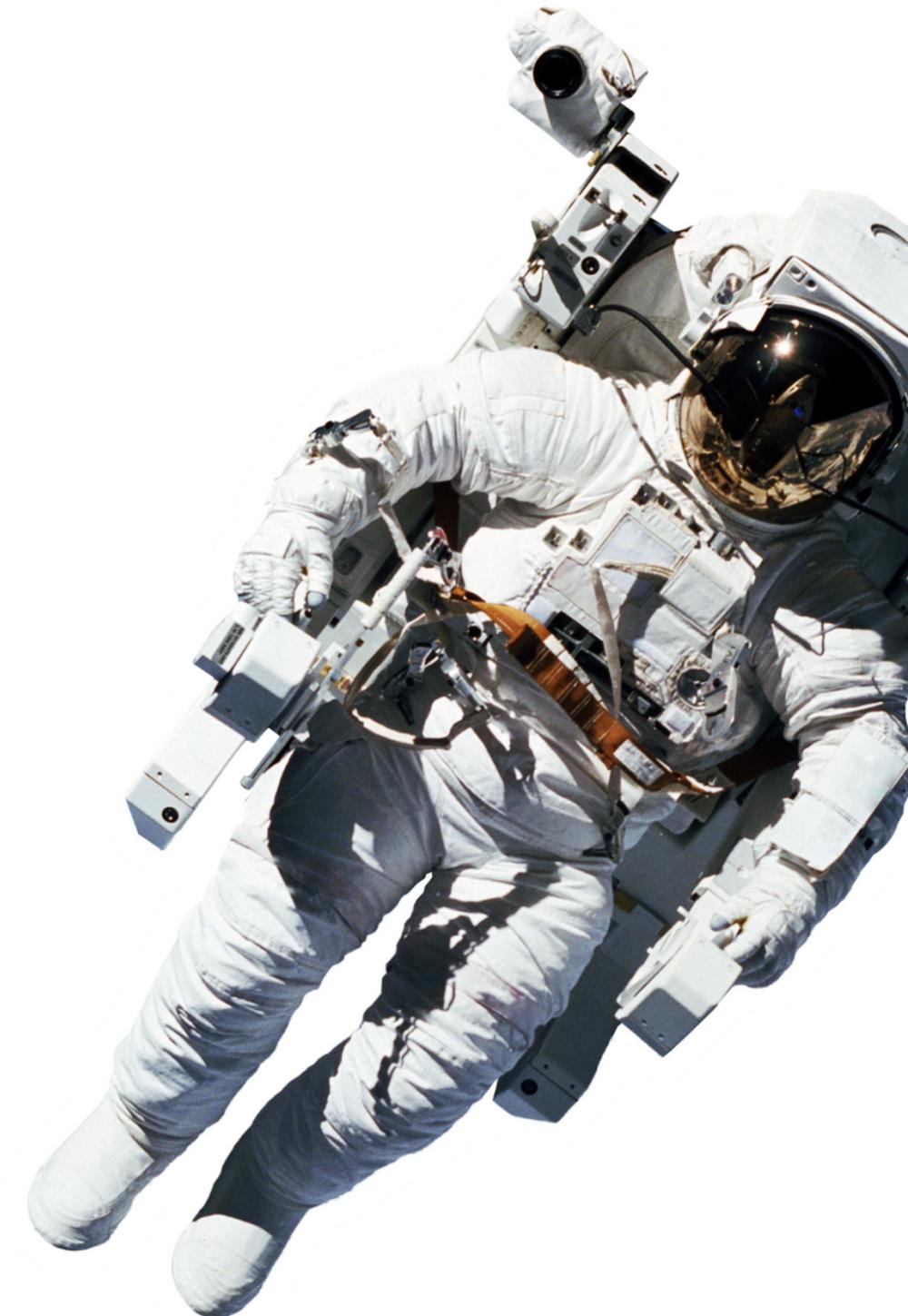
**#3** APLICABILIDADE

**#4** NÍVEL DE INOVAÇÃO

**#5** IMPACTO

**#6** MENSURÁVEL

**#7** VOTO DA EQUIPE



#1

APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA



**CLAREZA SOBRE O  
PROBLEMA**



**CLAREZA SOBRE O  
PROBLEMA**



**TER INSIGHTS DE COMO  
RESOLVER O PROBLEMA?**



**CLAREZA SOBRE O  
PROBLEMA**



**TER INSIGHTS DE COMO  
RESOLVER O PROBLEMA?**



**ENTENDER QUAL É  
SEU PÚBLICO**

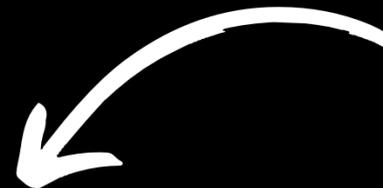
**#2**

**COERÊNCIA**

**S.M.A.R.T**

**S.M.A.R.T**

ESPECÍFICO

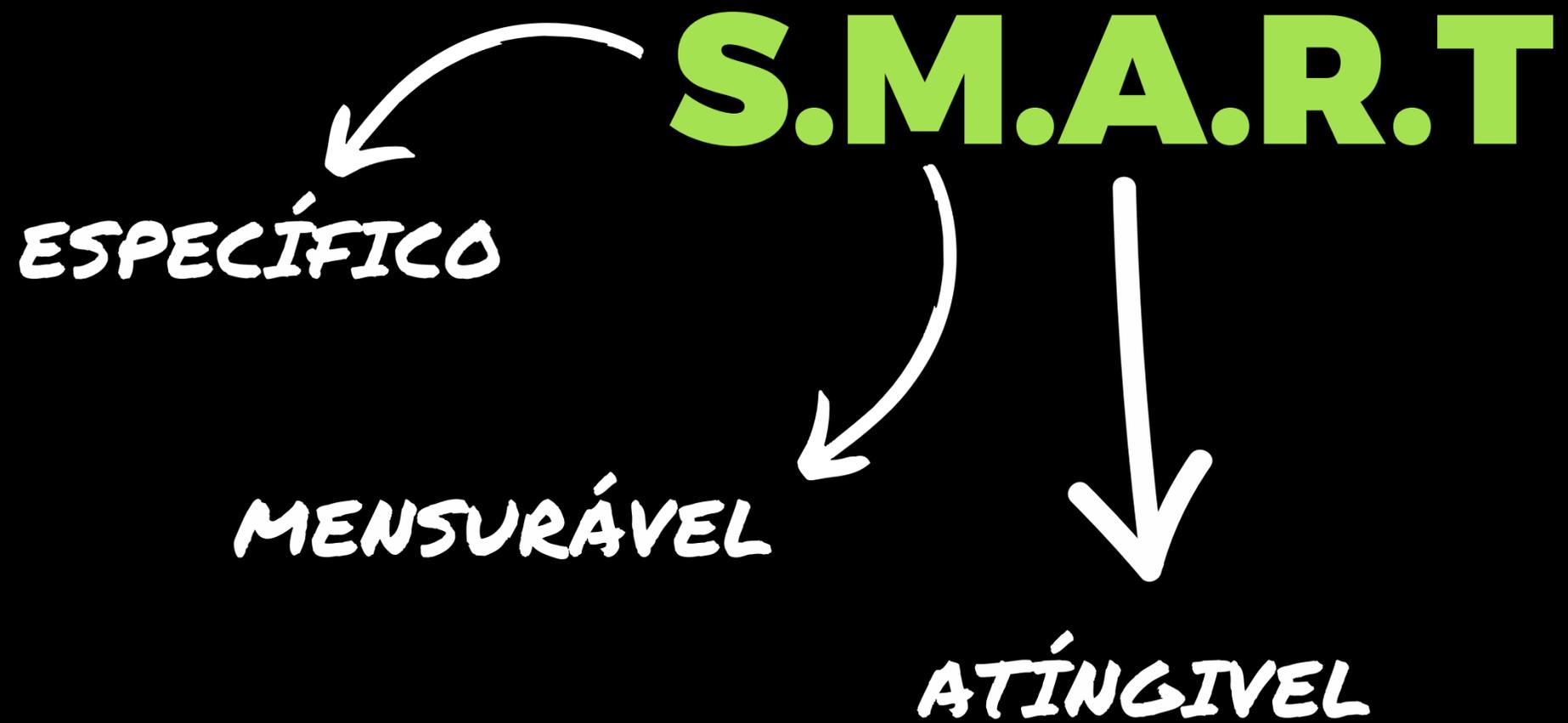


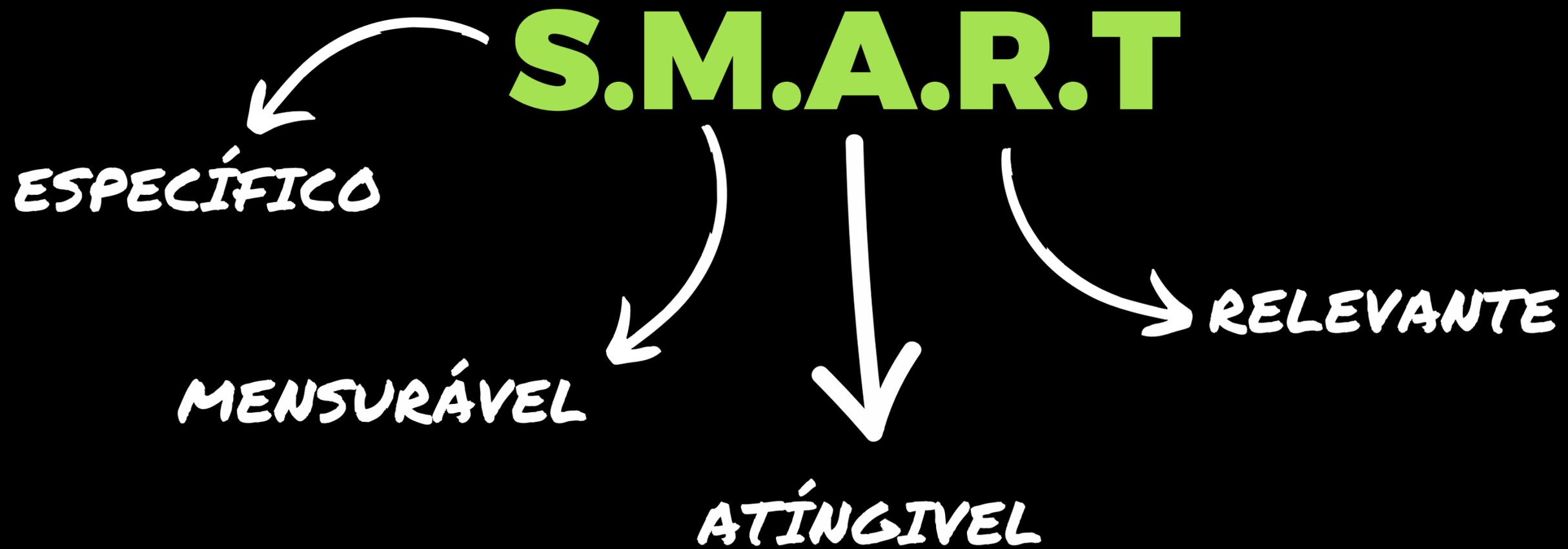
# S.M.A.R.T

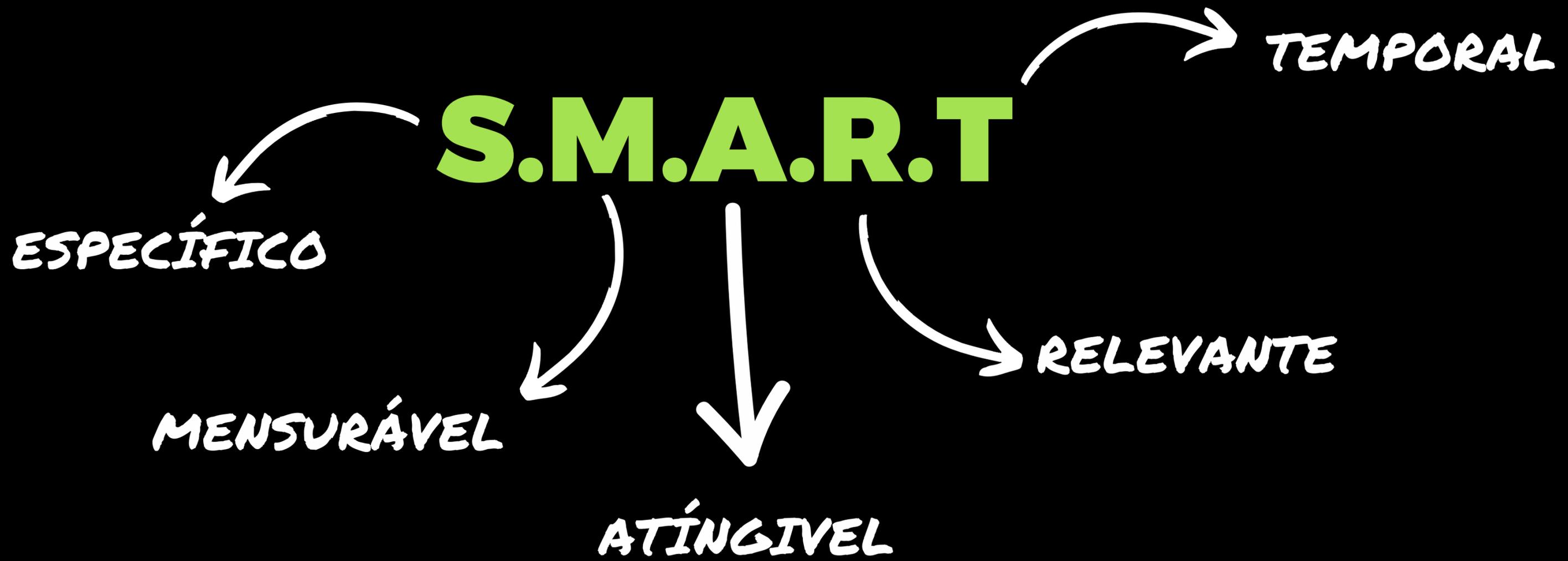
ESPECÍFICO

MENSURÁVEL









**#3**

**APLICABILIDADE**

# RECURSOS



**FINANCEIRO**

# RECURSOS



**FINANCEIRO**



**PESSOAS / TIME**

# RECURSOS



**FINANCEIRO**



**PESSOAS / TIME**

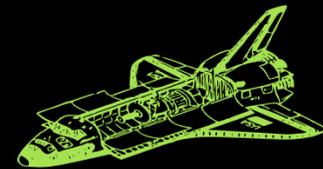


**ESTRUTURA**

# RECURSOS



FINANCEIRO



LOGÍSTICA



PESSOAS / TIME

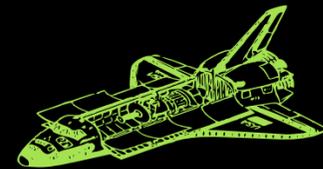


ESTRUTURA

# RECURSOS



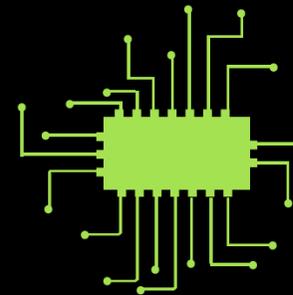
**FINANCEIRO**



**LOGÍSTICA**



**PESSOAS / TIME**



**TECNOLOGIA**

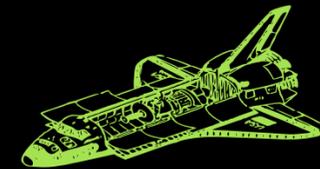


**ESTRUTURA**

# RECURSOS



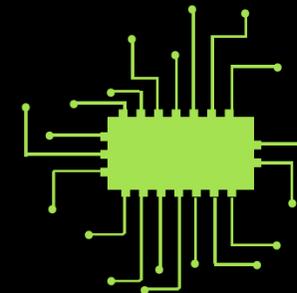
**FINANCEIRO**



**LOGÍSTICA**



**PESSOAS / TIME**



**TECNOLOGIA**



**ESTRUTURA**



**PARCEIROS**

**#4**

**NÍVEL DE INOVAÇÃO**

# NÍVEL DE INOVAÇÃO

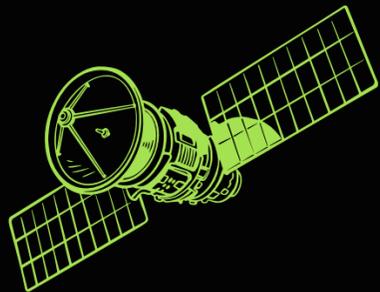


**ORIGINAL**

# NÍVEL DE INOVAÇÃO



**ORIGINAL**



**FORA DO  
SENSO COMUM**

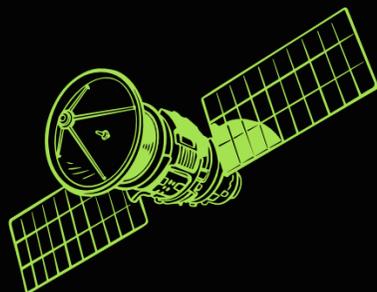
# NÍVEL DE INOVAÇÃO



ORIGINAL



APLICÁVEL



FORA DO  
SENSO COMUM

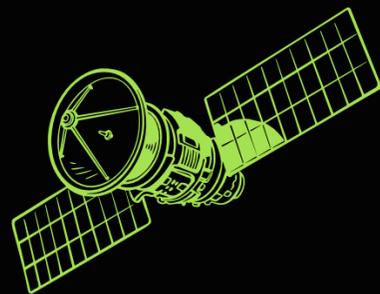
# NÍVEL DE INOVAÇÃO



**ORIGINAL**



**APLICÁVEL**



**FORA DO  
SENSO COMUM**

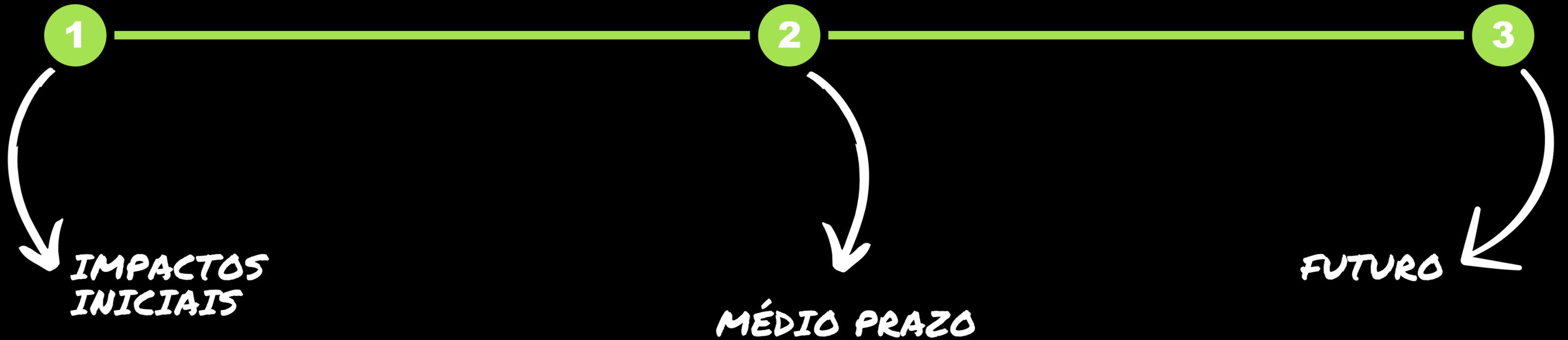


**TECNOLÓGICA**

**#5**

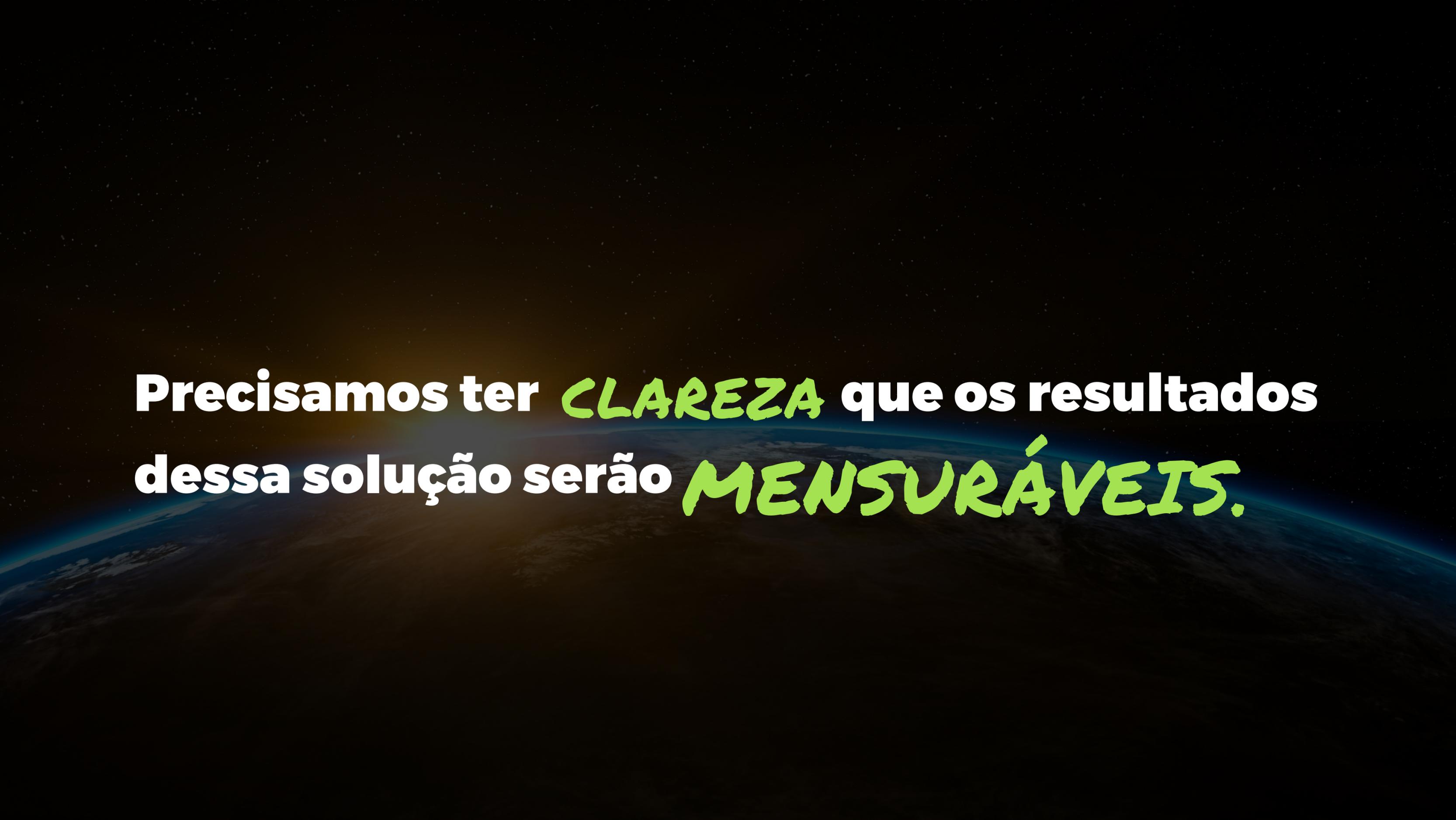
**IMPACTO**

# TIMELINE



**#6**

**MENSURÁVEL**

A view of Earth from space, showing the curvature of the planet and a bright light source on the horizon, creating a lens flare effect. The text is overlaid on this background.

**Precisamos ter *CLAREZA* que os resultados  
dessa solução serão *MENSURÁVEIS.***

**#7**

VOTO DAS EQUIPES

# **PARTICIPANTES**

**QR CODE AO FINAL  
SELEÇÃO DO GRUPO  
SELEÇÃO DA NOTA GERAL**





# Olá!

Ambiente para registro de notas do Hackathon GP 0258 - Sicredi

Começar →

Qual grupo você está avaliando agora?

A Grupo 01

B Grupo 02

C Grupo 03

D Grupo 04

E Grupo 05

F Grupo 06

G Grupo 07

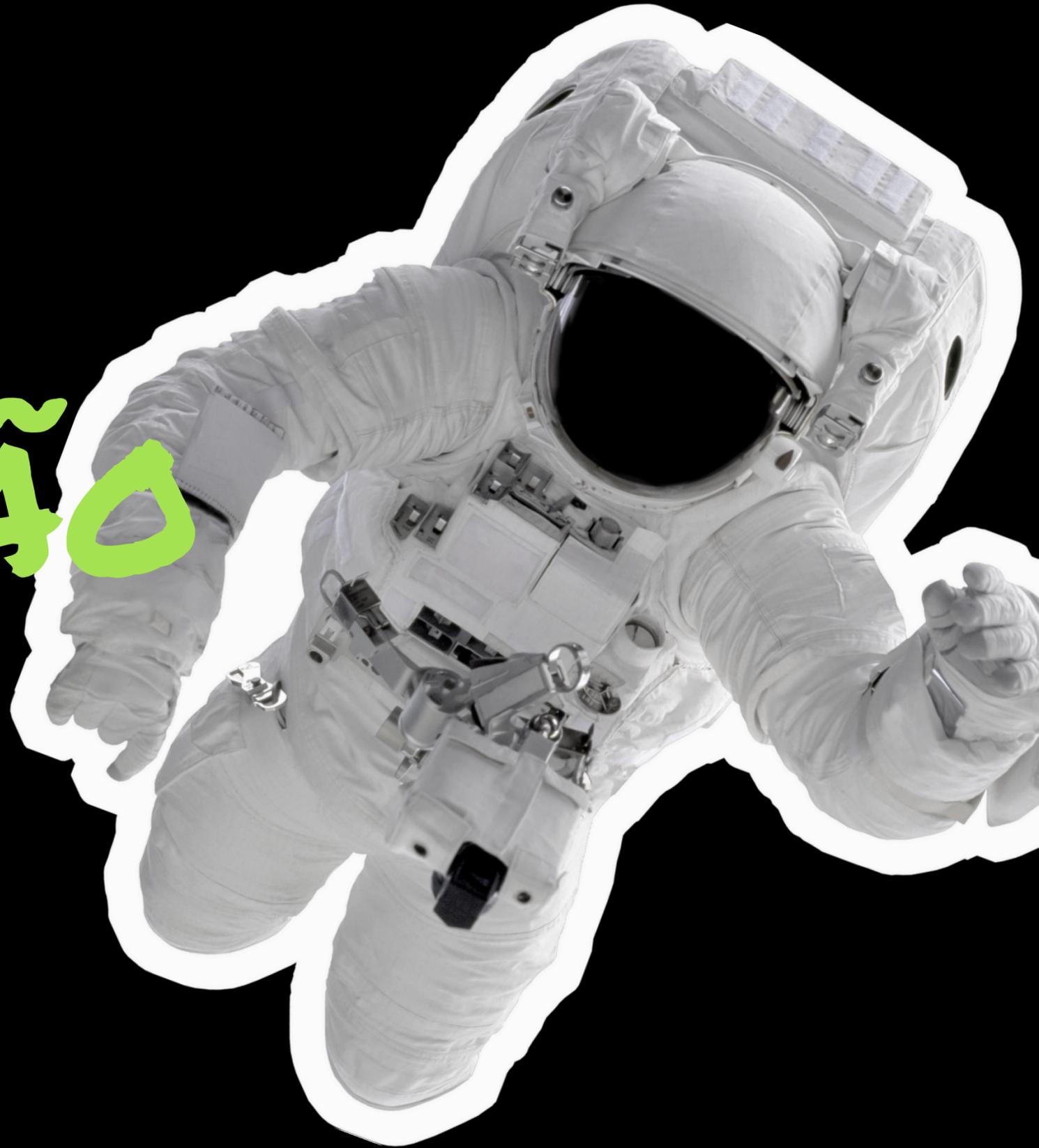
H Grupo 08

Atribua uma nota geral a apresentação deste projeto:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

✓ Enviar respostas

# CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



# ITENS DA AVALIAÇÃO

**#1** APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

**#2** COERÊNCIA

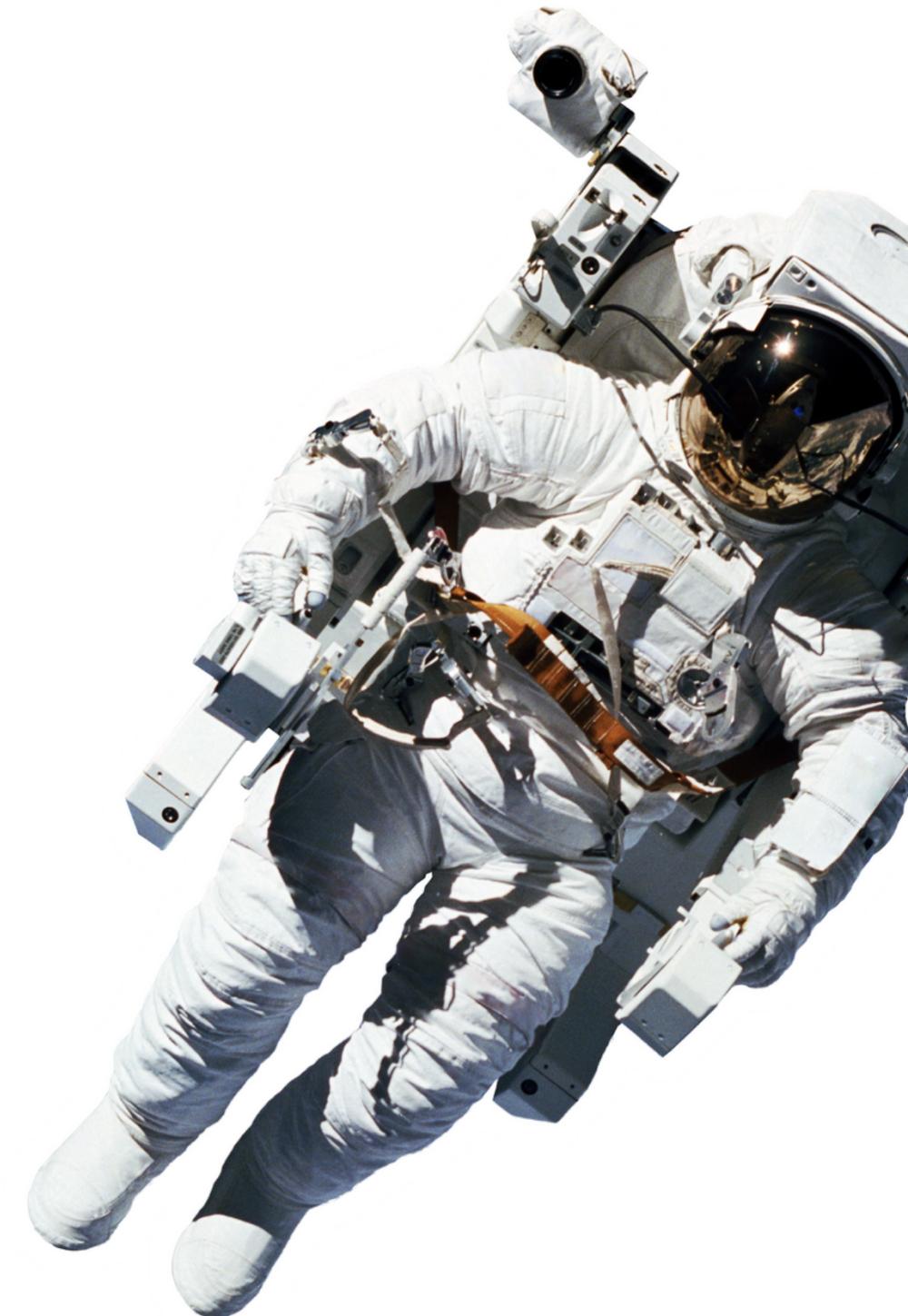
**#3** APLICABILIDADE

**#4** NÍVEL DE INOVAÇÃO

**#5** IMPACTO

**#6** MENSURÁVEL

**#7** VOTO DA EQUIPE



**É CUIDANDO DESTES ITENS QUE  
TEREMOS UM RESULTADO  
FORA DA CURVA**



**OU VOCÊ FAZ PARTE DO  
PROBLEMA, OU VOCÊ FAZ PARTE  
DA SOLUÇÃO, OU VOCÊ FAZ  
PARTE DA PAISAGEM**

**ESCOLHA**

