

CRIAR CONDIÇÕES PARA O SUCESSO | **REUNIR UMA EQUIPA**



COMPETÊNCIAS E ATITUDES **PARA A INOVAÇÃO**

COMO REALIZAR?

1. Das atitudes listadas em baixo, cada elemento da equipa deve escolher as 4 atitudes com que mais se reconheça:
 - Resiliente
 - Imaginativo/a
 - Orientado/a à ação
 - Empático/a
 - Reflexivo/a
 - Ágil
 - Curioso/a
 - Focado/a nos resultados
 - Corajoso/a

COMO REALIZAR?

2. Cada elemento da equipa verifica as cartas de perfis e seleciona o(s) perfis que têm mais atitudes identificadas por cada um no ponto 1.
3. Cada elemento da equipa identifica na Roda de Perfis, qual ou quais os perfis que lhes corresponderam
4. No final, reflexão sobre os perfis existentes na equipa e sobre eventuais lacunas existentes e de que forma podem ser colmatadas.



Facilitador

Cria um terreno comum

O Facilitador consegue criar pontes entre diferentes disciplinas e domínios, permitindo que diferentes atores trabalhem a partir das suas “ilhas”. Conseguem fazer isto porque criam zonas de entendimento comum entre diferentes domínios, através da comunicação e articulação de conhecimento, experiências e perspectivas em torno do problema.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Interesse genuíno numa ampla gama de projetos
- Transformar dados em histórias cativantes
- Sensíveis com as pessoas com as quais se envolvem

PONTOS FRACOS

- Podem considerar-se mestres em vários domínios, desconhecendo o momento para delegar em especialistas

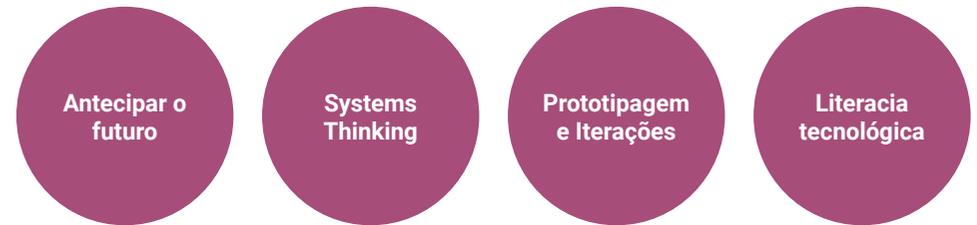


Arquiteto

Desenvolve soluções

O Arquiteto sintetiza e “liga pontos”. Eles vêem a relação entre diferentes peças do puzzle e têm a capacidade de distinguir quais as partes mais importantes - ou não - para o desenvolvimento de soluções efetivas.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Usa os *insights* gerados pelo tester para fazer avançar a ideia ou usá-la de uma forma diferente
- Consegue desenvolver múltiplas soluções para um único problema e construir protótipos rápidos para validar a sua adequabilidade.

PONTOS FRACOS

- Pode complicar as soluções por estar encontrar continuamente novas ligações e relações, tornando a solução mais difícil de implementar.



Co-criador

Facilita a colaboração

O Co-criador suporta o trabalho colaborativo de diferentes partes interessadas com vista à resolução de problemas. Utilizando múltiplas ferramentas e metodologias, o Co-criador facilita os processos de articulação, partilha, comunicação entre os diferentes intervenientes.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Interesse genuíno em uma ampla gama de projetos
- Transformar informação em bruto em histórias cativantes
- Sensíveis com as pessoas com as quais se envolvem

PONTOS FRACOS

- Os Co-criadores constroem bases de consenso, mas têm dificuldade quando a urgência determina a tomada de decisões mais arrojadas.

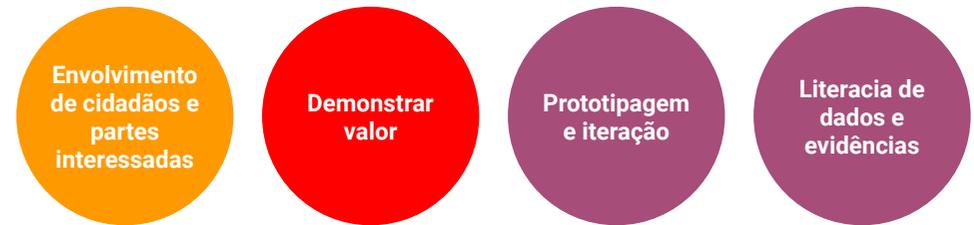


Curador

Mobiliza pessoas

O Curador gere as redes que envolvem e suportam a equipa ou os projetos de inovação e é responsável por desenvolver a rede de agentes de mudança que ativam a resolução colaborativa de problemas.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Bem relacionado com os atores-chave
- Consegue facilmente descobrir, atrair e interagir com um conjunto variado de pessoas

PONTOS FRACOS

- Podem ficar limitados pelos seus próprios pressupostos, no que respeita a quem escolhem para trabalhar consigo.



Ativista

Inspira a mudança

O Ativista é a força motriz por trás de uma equipa ou projeto de inovação. Perguntam com frequência, a si mesmos e aos outros “como é que isto pode ser mais bem feito”, de modo a inspirar processos de mudança. Eles também fornecem propósito e direção estratégicos para alcançar essa mudança, mobilizando as pessoas para que isso seja feito.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Muitas vezes têm visões ousadas de melhoria e têm a coragem de desafiar o status quo.
- Preserverantes, não se deixam ir desencorajar com os fracassos.
- Muitas vezes pode entusiasmar e mobilizar outras pessoas.

PONTOS FRACOS

- Pode às vezes ser impaciente e inquieto, querendo ver a mudança acontecer rapidamente sem gastar tempo para estabelecer relacionamentos.

Baseado no “Quadro de Competências para Resolução Experimental de Problemas”, Nesta Foundation, UK



Orquestrador

Operacionaliza a visão

O Orquestrador é o supervisor; transforma ideias e visões em planos e ações tangíveis. Ele está lá para garantir que ações menores são concretizadas e que contribuem para atingir metas de longo prazo, materializando-se para o cumprimento da visão de fundo.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Grande atenção aos detalhes; é capaz de ligar as ações mais pequenas às grandes mudanças.
- Competências interpessoais muito desenvolvidas, consegue mobilizar e motivar quem está à sua volta

PONTOS FRACOS

- Às vezes pode ter tendência para fazer uma microgestão das equipas tornando-se sufocante

Baseado no “Quadro de Competências para Resolução Experimental de Problemas”, Nesta Foundation, UK

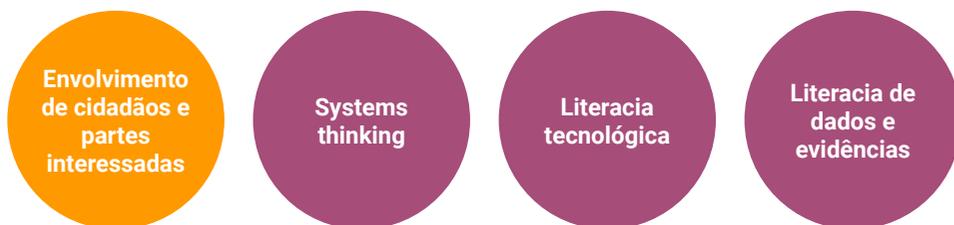


Investigador

Gera *insights*

O Investigador é movido pela curiosidade. Têm uma grande necessidade de fazer sentido ao porquê das coisas serem como são e de o comunicar aos outros, traduzindo a informação em *insights* para gerar um entendimento comum.

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Perceber e fazer sentido ao mundo que o rodeia
- Compreender e descobrir formas e de tornar as suas descobertas acessíveis e comunicáveis para os outros

PONTOS FRACOS

- Corre o risco de se perder nos processos de investigação e análise sem perceber quando deve parar.



Embaixador

Cria mandato

O Embaixador cria mandato para a mudança. Fazem a gestão da relação entre a equipa e as partes interessadas, internas e externas com o objetivo de criar mandato para a mudança

Competências



Atitudes



PONTOS FORTES

- Vasta experiência do panorama político, consegue manejar o sistema com habilidade.
- Grande capacidade para escutar e contar histórias, sabe ler as entrelinhas daquilo que lhe é dito.

PONTOS FRACOS

- Às vezes, por usar demasiada lisonjeia, foca-se demasiado nas relações e menos nas ações.



Tester

Testa para melhorar e validar

O Tester é curioso e quer ver como é que as ideias podem funcionar na prática. Pegam nas ideias e testam-nas em contexto apropriado com o objetivo de perceber, melhorar e validar soluções utilizando diferentes técnicas para experimentar as ideias em diferentes fases do processo de desenvolvimento.

Competências



Atitudes

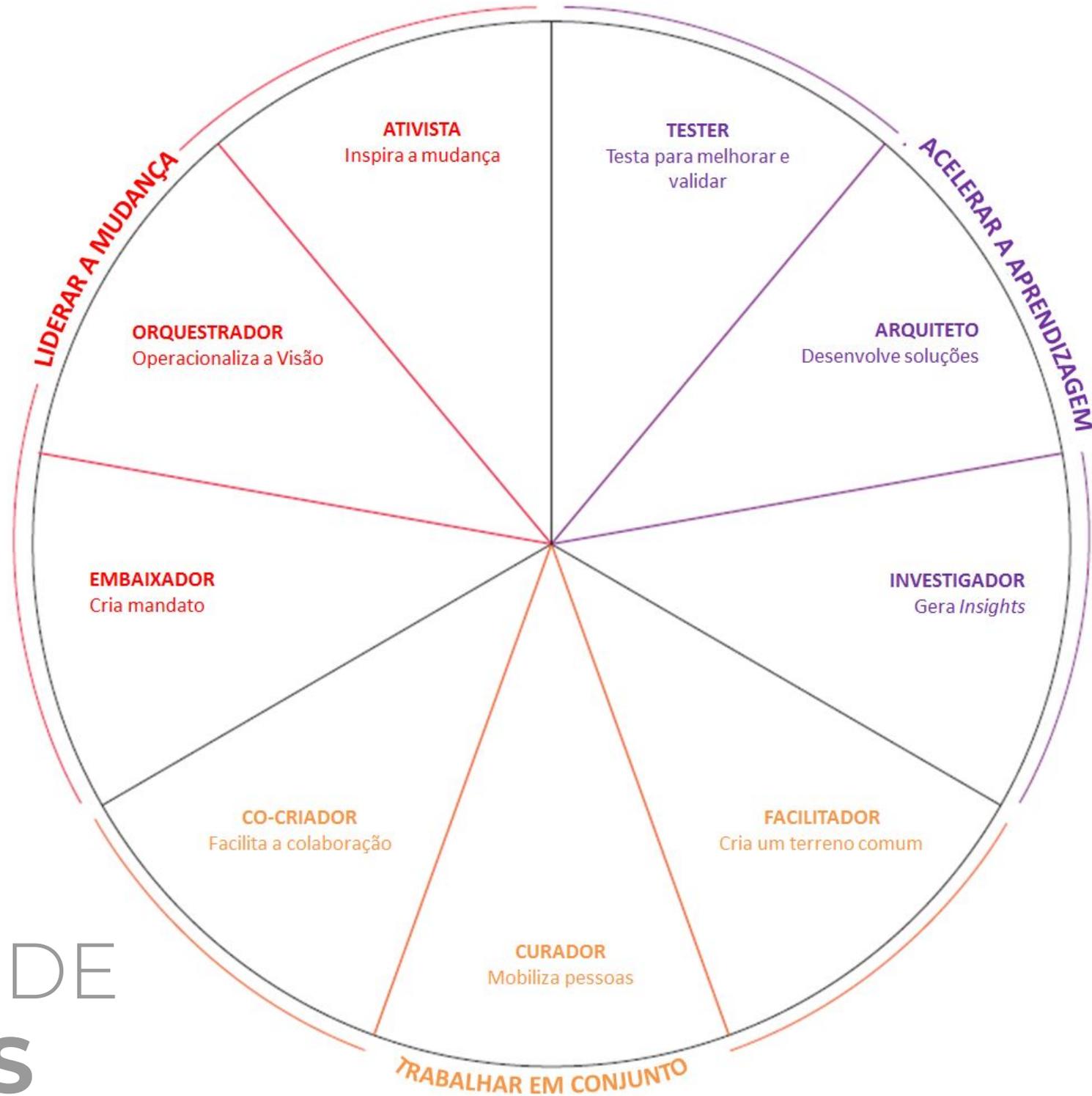


PONTOS FORTES

- Impulsionado pelas implicações do seu trabalho no “mundo real”
- Consegue identificar o que funciona e o que não funciona sabendo o que tem de monitorizar

PONTOS FRACOS

- Podem encontrar-se em loop eterno de teste e iteração, uma vez que as coisas podem sempre ser melhoradas



RODA DE PERFIS