

jogadores de maneira a obterem-se padrões e a criar desafios que auxiliem na compreensão do problema [2].



FIGURA 5 – CARTAS DA ETAPA DE ANÁLISE E SÍNTESE.

Depois da compilação, síntese e análise dos dados, parte-se para a Definição, etapa em que o problema a ser solucionado e o produto a ser desenvolvido serão definidos [8]. Após a tomada de decisão, os jogadores precisam definir os Critérios Norteadores, diretrizes balizadoras para o projeto, evidenciando aspectos que não devem ser perdidos de vista ao longo de todas as etapas [10].

Com a definição do produto ou serviço a ser desenvolvido, parte-se para a etapa de Inspiração (Figura 6), na qual os jogadores vão ao encontro de oportunidades que motivem a busca por soluções e que possibilitem *insights* inovadores. Riscar, anotar, desenhar e fotografar elementos que inspiram é fundamental para que a etapa seguinte seja realizada com êxito.



FIGURA 6 – CARTAS DA ETAPA DE INSPIRAÇÃO.

Passando para a etapa de Ideação, o objetivo é propor soluções inovadoras para o projeto. Essa etapa engloba o processo desde a geração de ideias até a construção de modelos rápidos. Para isso, utilizam-se ferramentas para estimular a criatividade e gerar saídas que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado [2].

A concepção do produto, não se limita apenas à geração de ideias, é necessário também uma atividade analítica para selecionar de maneira adequada as soluções propostas que tem maior potencial, para isso inicia-se a etapa de Seleção (Figura 7)[9].



FIGURA 7 – CARTAS DA ETAPA DE SELEÇÃO.