

POR DENTRO DO FEEDBACK 360°



ÍNDICE

O que é?
Por que existe? · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Como avaliar?
Competências avaliadas · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Passo a passo 10



O QUE É?



Ferramenta de **diagnóstico de competências de soft skills** feita por meio de autorreflexão e observação de pares quanto ao comportamento durante o recorte de tempo de realização de projeto em grupo. Muito baseado em vários processos de feedbacks existentes nas empresas.



POR QUE EXISTE?



Esse processo existe para te ajudar a:

- Refletir sobre o próprio comportamento e identificar oportunidades de melhoria;
- Aplicar as técnicas para dar feedbacks;
- Garantir que estudantes estão recebendo feedbacks construtivos para o seu desenvolvimento;
- Praticar para momentos de avaliações de desempenho corporativas.

POR QUE EXISTE?



As **habilidades comportamentais** são desenvolvidas ao longo do tempo e de acordo com a **frequência** que dado comportamento é apresentado.

E como é um desenvolvimento é necessário analisar a frequência para identificar se é um comportamento pontual ou frequente, se for frequente significa que foi desenvolvido.

Por isso, a avaliação em pares possibilita **analisar a frequência dos comportamentos esperados**, assim conseguimos acompanhar seu desenvolvimento ao longo de todo o curso e ainda permite ao final do curso saber quais foram as 3 principais habilidades que você apresentou.

Como avaliar?



Após o desenvolvimento do projeto em grupo, ao final do módulo, as pessoas estudantes deverão se autoavaliar e avaliar os demais membros do grupo em 11 competências e na escala de frequência:

- Nunca
- Quase nunca
- Poucas vezes
- Muitas vezes

Além disso, devem escolher **3 competências** que reconhecem em si, e nos demais participantes do grupo.

Atenção

>> As avaliações do grupo serão anônimas e cada estudante receberá, integralmente, os comentários feitos por seus colegas.

Por isso, respeito e cuidado ao mandar o feedback para seu colega!



COMPETÊNCIAS AVALIADAS

Competência	Atitude
Mentalidade de crescimento Competência que permite se comportar como 'um eterno MVP' e estar em constante aprimoramento.	- Se motiva com desafios e aprende com seus erros; - Demonstra tolerância com erros e dificuldades dos colegas;
Aprender a aprender Capacidade de aprender de forma ativa, autônoma e contínua.	- Busca novas referências em caso de dúvidas ou dificuldades - Está aberto para novas ideias e aprender coisas novas - Pede feedbacks a colegas e facilitadores
Gestão de tempo Capacidade de planejar ações, rotinas e atividades visando atingir os objetivos previstos.	- Faz todas as entregas no prazo combinado
Trabalho em equipe Capacidade de se relacionar com colegas, se comunicando, sabendo ouvir, respeitando opiniões diferentes para alcançar um objetivo em comum.	 Está presente em reuniões do grupo de trabalho, estando presente e assumindo responsabilidades; Se comunica em caso de imprevistos, faltas ou atraso em entregas; Compartilha aprendizados e tira dúvidas com o grupo.



COMPETÊNCIAS AVALIADAS

Competência	Atitude
Empatia Capacidade de entender e se colocar no lugar de outra pessoa para entender melhor seu ponto de vista.	- Escuta ativamente, respeitando ideias diferentes da sua própria.
Comunicação Capacidade de transmitir e receber informações de forma clara e objetiva.	- Articula ideias de forma direta, clara e objetiva - Mantém uma comunicação respeitosa e profissional no chat e em interações com todos - Consegue explicar com propriedade o que realizou no projeto - Fala com clareza e de forma objetiva
Iniciativa Capacidade de tomar à frente em resolução de problemas. Começar.	- Aplica princípios de metodologias ágeis na sua rotina e ao trabalhar em grupo - Propõe melhorias a cada sprint e cria planos de ações com a equipe para otimizar ainda mais as entregas
Metodologias ágeis Capacidade de implementar melhorias para agregar valor em entregas de forma ágil.	- Aplica princípios de metodologias ágeis na sua rotina e ao trabalhar em grupo - Propõe melhorias a cada sprint e cria planos de ações com a equipe para otimizar ainda mais as entregas



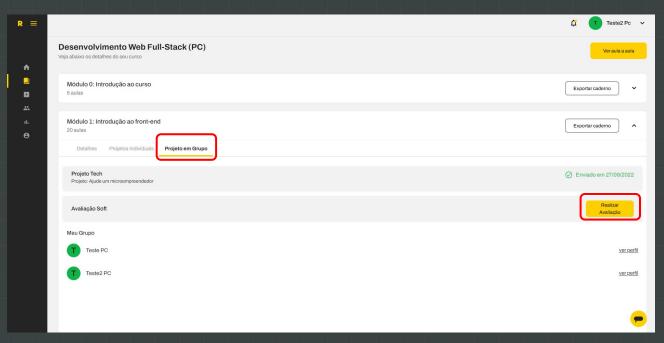
COMPETÊNCIAS AVALIADAS

Competência	Atitude
Criatividade Capacidade de encontrar novas ideias, viáveis e adequadas para solução de problemas. Capacidade de fazer de outras formas uma mesma coisa.	- Busca inspiração em fontes diferentes para apoiar seus projetos
Resolução de Problemas Capacidade de reconhecer e definir problemas, propondo soluções.	- Aplica técnicas para resolver problemas
Entrega Cuidado com a qualidade da entrega de projetos.	- Se preocupa com a qualidade e tem atenção aos detalhes da entrega



Passo 1 e 2





- 1. No Portal, acesse a seção Meu Curso. Nela, clique no módulo que você deseja realizar a avaliação soft e vá até a aba Projetos em Grupo
- 2. Clique no botão Realizar Avaliação. Esse botão só estará disponível após o envio do Projeto Tech. Ao clicar no botão, você irá para o seu formulário de avaliação de soft skills:







R ≡							☐ Teste2 Pc ∨				
	Nou curso > Avallação Soft Avallação Soft										
A		Avaliação Soft Si Para evolutimos e nos desenvolve do feedbeck 300° e autosvalação	rmos juntos, é essi	encial saber onde podemo enda onde melhorar e ajus	os melhorari E é por isso q de seus colegias a evoluir t	ue chegou o momento ambrimi					
ө		Autoavaliação Tesse PC Selecione a frequencia co	m que Teste2 F	C apresentou esser	s comportamentos		cnat e em interações com todos	Nunca	Quase nunca	Poucas vezes	Muitas vezes
		Escuha somente um critério por c									
		respiritando ideias diferentes da sua	Nunca	Quase nunca	O Poucas vezes	O Muitas vezes	Aplica técnicas para resolver problemas	O Nunca	Ouase nunca	Poucas vezes	O Muitas vezes
		Busca inspiração em fontes diferentes para apolar seus projetos	O Nunca	O Quase nunca	O Poucas vezes	O Muitas vezes		11011000	Quito Harios	7 00000 70200	
		Se motiva com desallos e aprende com seus erros	O Nunca	O Quase nunca	O Poucas vezes	O Muitas vezes	Analisa o que projeto pede, investigando por que, resultados a serem alcançados e o que pode ser melhorado	O	O Quase nunca	Poucas vezes	O Muitas vezes
							Agora, é seu momento de deixar que essa pessoa (ou você, se foi fazer diferente. Lembre-se que a para escrever da forma que ela p	rautoavaliaçã pessoa receb	o) deve continuar fazer erá o feedback como v	ndo e o que ela poderá	começar a fazer ou
									Próximo		

3. Nesse formulário, você primeiro deve preencher a frequência que certos comportamentos aconteceram sobre você mesmo, na Autoavaliação.

Após preencher a autoavaliação, você deverá clicar no botão Próximo, para passar a avaliar as pessoas do seu grupo. Lembre-se que todas as perguntas, inclusive o campo de texto, devem ser preenchidos para todas as pessoas (autoavaliação e colegas!).



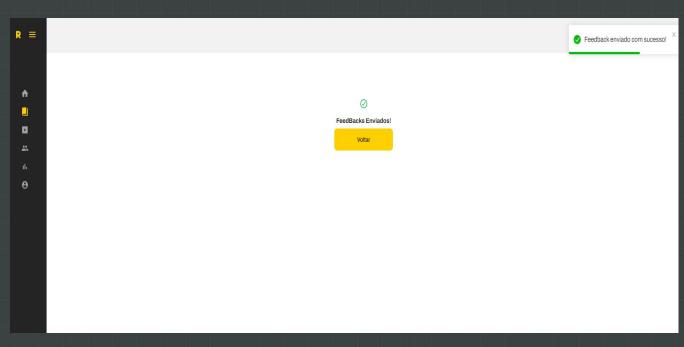


A	Mantém uma comunicação respeitosa e profissional no chat e em interações com todos	O Nunca	O Quase nunca	O Poucas vezes	Muitas vezes
н. Ө	Aplica técnicas para resolver problemas	Nunca	O Quase nunca	O Poucas vezes	Muitas vezes
	Analisa o que projeto pede, investigando por que, resultados a serem alcançados e o que pode ser melhorado	O Nunca	O Quase nunca	O Poucas vezes	Muitas vezes
	Agora, é seu momento de deixa que essa pessoa (ou você, se fo fazer diferente. Lembre-se que a para escrever da forma que ela p	r autoavaliaçã pessoa receb	io) deve continuar fazer perá o feedback como v	ndo e o que ela poderá	começar a fazer ou
	Teste 2 para teste 1				
			Enviar		

4. Após chegar na última pessoa e ter preenchido tudo, clique no botão Enviar;







5. Pronto! Seu feedback foi enviado com sucesso!





n		
	Módulo 0: Introdução ao curso 5 aulas	Exportar caderno 🗸
#		
ılı e	Módulo 1: Introdução ao front-end 20 aulas	Exportar caderno ^
	Detalhes Projetos Individuais Projeto em Grupo	
	Projeto Tech Projeto: Ajude um microempreendedor	O Enviado em 27/09/2022
	Avaliação Soft	VerFeedback
	Meu Grupo	
	T Teste PC	<u>ver perfil</u>
	T Teste2 PC	<u>ver perfil</u>
		•

6. Para ver os feedbacks dos seus colegas de grupo, é só clicar no botão <mark>Ver Feedback</mark> ao lado de Avaliação Soft:



Até a próxima e #confianoprocesso

