Método PSP

Fases de projeto: Criação
Fases de projeto: Pesquisa

PSP significa Problemas - Soluções - Problemas. Trata-se de um método de geração de diversos problemas e posteriormente suas soluções e problemas das soluções. Mapea-se o espaço de possibilidades de maneira rápida e ágil.

Requerimentos:

- Canetas na cor preta ou azul (suficiente para o número de participantes)
- 4 blocos de duas cores diferentes de Post-its (ideal nas cores rosa e azul)
- Cronômetro
- Facilitador
- 2 cartolinas ou folha de flip-chart

Funcionamento:

Reúnem-se os participantes que devem ser divididos em dois grupos. O facilitador fica de fora.

Nominam-se Grupo A e Grupo B e apresenta a primeira etapa da dinâmica: A apresentação do tema que será o foco no levantamento de problema/solução. E a designação de cores de post-its para problema e solução. No caso vamos colocar rosa para problema e Azul para solução.

Os dois grupos terão 5 minutos cronometrados para identificar problemas referentes ao tema, estes por sua vez devem ser escritos nos post-its na cor designada para problema, no caso o de cor rosa. Observação: o número de problemas a ser levantado é igual ao número de participantes que tem em cada grupo. Exemplo: 3 participantes = 3 problemas nesta primeira etapa.

Finalizada a contagem de tempo para o primeiro ciclo o facilitador recolhe os post-its de ambos os grupos e explana ao grupo qual será sua próxima ação: a troca do conjunto de problemas pelos que foram gerados pelo outro grupo.

Sendo assim inicia-se uma nova contagem para gerar as respectivas soluções para os problemas apontados pelo outro grupo colando suas respostas escritas em post-its na cor azul no post-it referente.

Nisso a tarefa divide-se em 6 ciclos de troca do conjunto Problemas/Soluções gerado por ambos grupos.

Ciclos

O ciclo de tempo varia de acordo com o avanço dos tópicos levantados por isso o tempo aumenta para cada troca. Sendo divididos da seguinte maneira:

Primeiro ciclo (levantamento de problemas) : 5 minutos
Primeira Troca (levantamento de soluções): 1 minuto
Segunda Troca (prospecção de dificuldades): 2 minutos
Terceira Troca (alternativas para dificuldades): 3 minutos

Quarta Troca (novo levantamento de problemas sobre as soluções) : 4 minutos
Quinta Troca (alternativas para resolução) : 5 minutos

Video

Referências para aprofundamento: A Problem-Solving Game for Collective Creativity [1]

URL de origem (recuperadas em *29/03/2024 - 07:14*):
https://www.corais.org/metadesign/node/119

Links:
[1] http://fredvanamstel.com/wp-content/uploads/2011/10/problem_solving_creativity_inscope.pdf