



# Desafio SWOT

Jogo para levantamento e triagem de sugestões para elaboração da Matriz SWOT.



3NEURON.COM

# Índice

Introdução	03
Capítulo 1	04
Capítulo 2	06
Capítulo 3	12

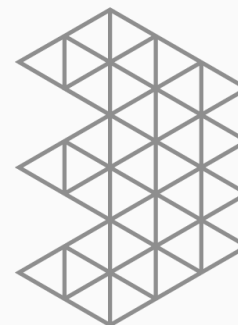
# Introdução

A gamificação tem ganhado espaço no meio empresarial. Iniciativas para engajar e envolver colaboradores e clientes tem sido adotadas por muitas empresas, com resultados bastante satisfatórios.

Para trazer o ambiente dos jogos corporativos para o planejamento estratégico, desenvolvemos o **Desafio SWOT**, um jogo de tabuleiro e cartas que vai ajudar sua equipe a refletir sobre as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças relacionadas à organização.

Aplicado em pequenos grupos, o jogo permite que diversas equipes contribuam em diferentes momentos, facilitando a coleta de sugestões para elaboração da matriz SWOT.

As equipes disputam entre si e, ao mesmo tempo, entre os membros que as compõem. O vencedor recebe uma premiação e o grande ganhador é a empresa, que promove o engajamento, divulga o planejamento estratégico e obtém sugestões relevantes para sua SWOT.



3NEURON.COM

Capítulo 1

# Relembrando: Análise SWOT

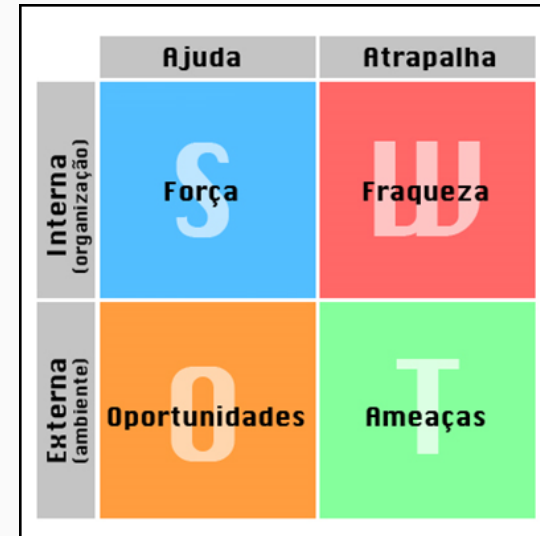


3NEURON.COM

# Análise SWOT

Criada por Albert Humphrey, líder de pesquisa na Universidade de Stanford nas décadas de 1960 e 1970, SWOT representa o acrônimo das palavras *strengths*, *weaknesses*, *opportunities* e *threats*, que significam respectivamente forças, fraquezas, oportunidades e ameaças. A Análise SWOT, ferramenta clássica na elaboração de planejamentos estratégicos, possui como finalidade principal a análise e avaliação dos ambientes internos e externos das organizações e apoia na formulação das estratégias.

As forças e fraquezas representam os pontos positivos e negativos do ambiente interno da empresa, enquanto que as oportunidades e ameaças estão relacionadas ao ambiente externo. Assim, na análise interna o foco está nas características particulares da empresa, como por exemplo suas finanças, processos internos, estrutura, produtos e serviços, diferenciais competitivos atuais, dentre outros. Já a análise externa foca naquilo que independe da organização, como por exemplo os aspectos macroeconômico, legais, sociais, ambientais, culturais, etc.



Exemplo de estrutura da matriz SWOT.

Alguns instrumentos podem ser utilizados para apoiar na elaboração da matriz SWOT:

- Formulários eletrônicos (ex.: GoogleForms) para seleção preliminar de sugestões junto aos colaboradores e gestores;
- Gamificação: jogos que engajam a equipe e propiciam que o levantamento seja realizado com maior leveza. Entre em contato com a 3Neuron e conheça nosso game "Desafio da SWOT".

Capítulo 2

# Jogo DESAFIO SWOT



3NEURON.COM

# Compreenda o jogo

O objetivo do jogo é coletar sugestões para elaboração da matriz SWOT. Siga cada uma das etapas e bom jogo:

## **MATERIAL:**

Para jogar o Desafio SWOT você vai precisar de:

- 1 tabuleiro
- 1 diário da equipe
- 24 fichas
- 24 cartas
- 5 pinos

Imprima os materiais contidos neste e-Book e bom jogo.

## **PRE-JOGO:**

Selecione as pessoas que ajudarão na elaboração da matriz SWOT e divida-os em equipes de 5 (cinco) pessoas. Cada equipe jogará a sua partida e os resultados serão registrado no Diário da Equipe.

As equipes podem jogar em horários diferentes, o que facilita a logística de aplicação. Mas não se preocupe, no final do jogo os resultados são compilados.

## **Número de participantes**

Recomenda-se que cada partida conte com 5 (cinco) participantes. Quando o número de pessoas selecionadas para participar do jogo for muito grande, pode-se ampliar para 7 (sete) o número de participantes por equipe. Cada partida deve contar, **obrigatoriamente**, com um número ímpar de participantes.

## **Trabalho em equipe**

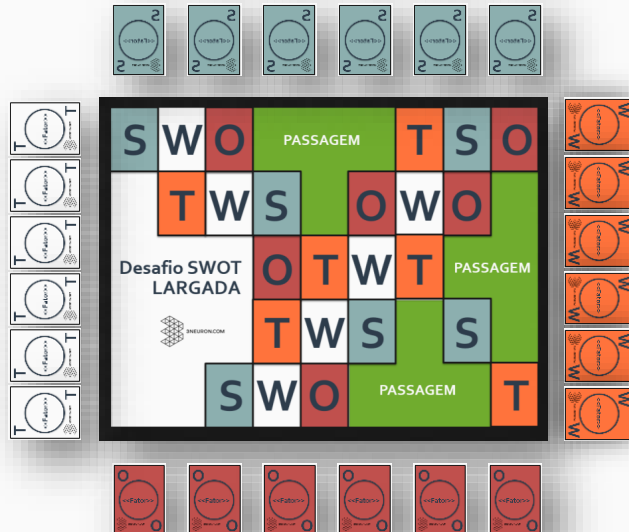
Apesar de, no âmbito de cada partida os jogadores disputarem entre si, o jogo também é uma disputa entre equipes. Isto porque cada uma delas deve tentar “emplacar” as suas sugestões na Matriz SWOT Final, sendo vencedora aquela que alcançar o maior número.

Recomenda-se que a equipe vencedora receba uma premiação (valor determinado pela empresa) e que a destinação, em benefício de toda a equipe, seja decidida pelo campeão de pontos da equipe vencedora.

# Preparação

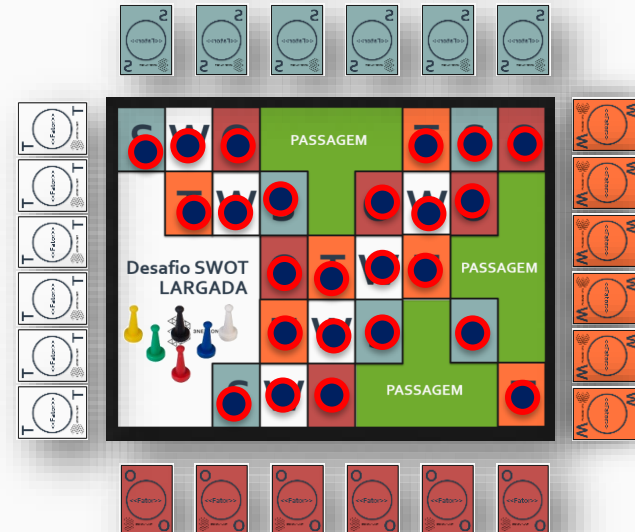
## MONTANDO O TABULEIRO:

O primeiro passo é montar o tabuleiro, distribuindo nas laterais todas as cartas "abertas", permitindo que seu conteúdo seja visto por todos os participantes:



Na sequência deve ser realizado um sorteio, para determinar qual dos participantes irá começar a partida.

Todos os "pinos" (um para cada jogador) devem ser posicionados na "LARGADA". As fichas também devem ser distribuídas sobre o tabuleiro, da seguinte forma:

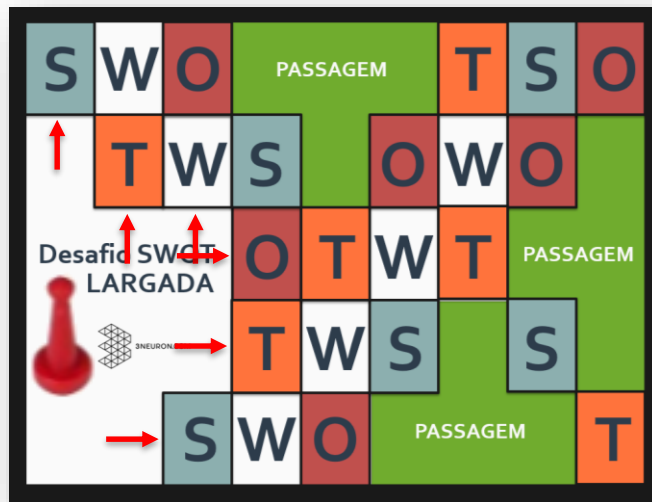


Pronto. O jogo está montado. Agora é só começar a partida!!!!



# Vamos jogar

O jogador sorteado na etapa anterior deve ser o primeiro a jogar. Ele deve escolher uma das opções acessíveis a partir da largada: S, T, E, O, T ou S:



Escolhida a célula, é necessário verificar se há uma ficha sobre ela. Se não tiver nenhuma ficha, ele servirá apenas de “passagem” para o jogador atual e a jogada passa para o próximo jogador (sentido horário).

Caso ainda tenha ficha na célula, esta ficha será disputada nesta rodada. O jogador que tem a vez deve escolher, entre as cartas disponíveis (e com a mesma letra da célula selecionada), uma de sua escolha.

Deve na sequência apontar uma força, fraqueza, oportunidade ou ameaça (conforme sua carta), tendo como tema o “aspecto” que está contido no centro da carta.

O jogador defende seu ponto de vista e em seguida todos os demais votam se “incluem” ou “não incluem” a sugestão na matriz SWOT. Se incluírem, a ficha vai para o jogador (1 ponto), a sugestão é registrada no Diário da Equipe, a carta respondida é retirada do jogo e inicia-se a próxima rodada, com o jogador seguinte (sentido horário). Se não incluírem, a ficha volta para o banco (jogador não pontua), a carta volta para a mesa e nenhum registro é realizado no Diário da Equipe.

O jogo se repete até que todas as fichas dispostas no tabuleiro tenham sido removidas.

# Concluindo o jogo

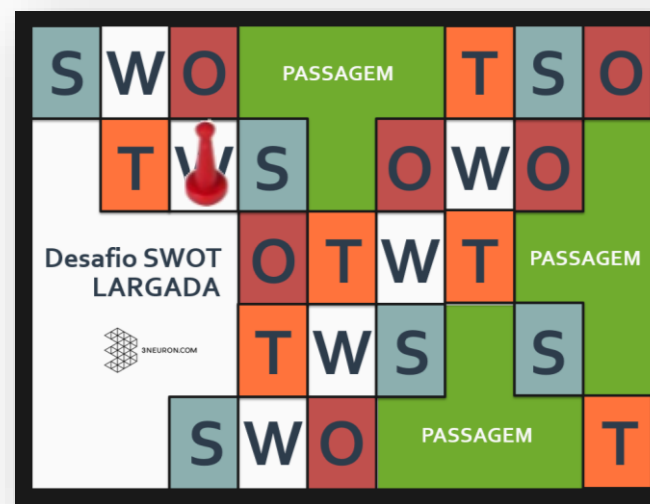
Após todas as fichas terem sido removidas do tabuleiro, o jogo é encerrado. É hora de fazer o ajuste final. Cada equipe pode encaminhar um máximo de 5 (cinco) sugestões para a Matriz SWOT Final.

Se o número de sugestões for igual ou menor a 5 (cinco), o Diário da Equipe é encerrado e a partida está concluída. Se o número for superior a 5 (cinco) a equipe deve realizar um debate e, na sequência, a seleção de apenas 5 (cinco) sugestões. Apenas os jogadores que tiverem suas sugestões escolhidas pontuarão.

As sugestões de cada equipe serão compiladas, conforme realização das partidas, e elas deverão ser compiladas para análise e seleção por parte da alta administração. A equipe vencedora será aquela que “emplacar” um maior número de sugestões. Em caso de empate, deverá ser realizado sorteio para definição da equipe vencedora.

## Não ande na diagonal

Durante o jogo, não é permitido o movimento na diagonal, conforme demonstrado a seguir:

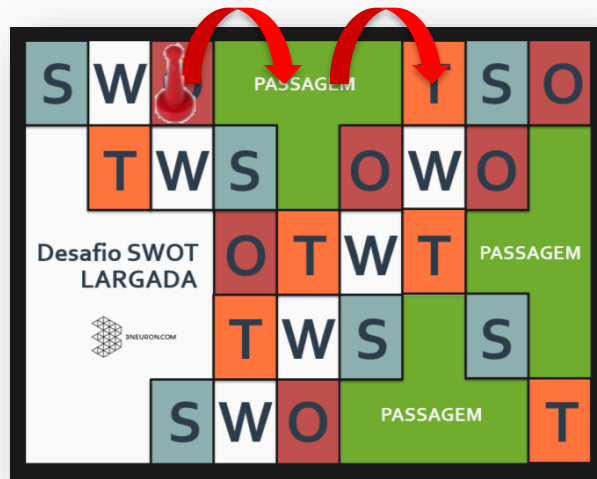


Portanto, estando o pino posicionado como no exemplo acima, o jogador poderá escolher entre o “O” (acima), ou “T” (ao lado) ou “S” (ao lado).

# Mais dicas

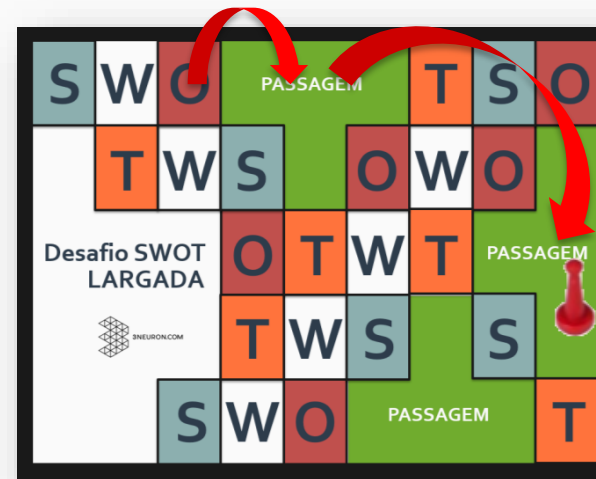
## A célula "PASSAGEM"

A célula denominada "passagem" é uma oportunidade para o jogador "cortar o caminho". Então supondo que você esteja na célula "O" (ver exemplo abaixo) e queira se locomover para a célula "T", você pode fazer isto utilizando a célula "passagem", em uma única jogada, porque sua "passada" pela célula "passagem" não conta como um movimento:



## A "PASSAGEM" secreta

Quando você acessa um campo de "PASSAGEM", pode se deslocar automaticamente para uma das outras duas passagens existentes no jogo. Mas observe que neste caso, ao utilizar uma passagem para chega até a outra, você utiliza sua jogada, ficando então com o peão parado na passagem destino até a sua próxima jogada:



Capítulo 3

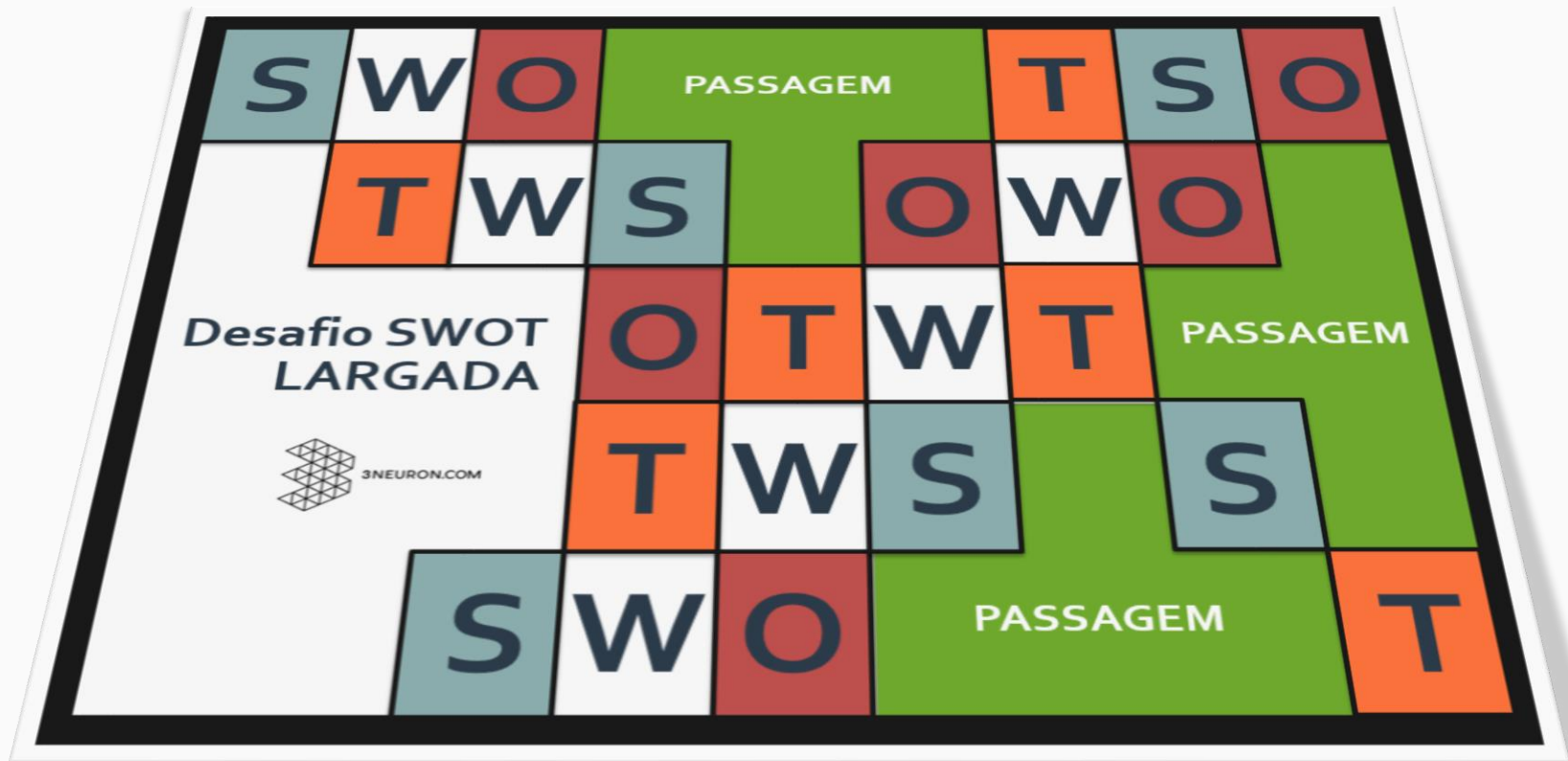
# Peças do jogo



3NEURON.COM

# Tabuleiro

O tabuleiro possui 1 largada, 3 passagens e 24 células de resposta. Cada célula de resposta (letra) corresponde a um componente da matriz SWOT. Os participantes se deslocam pelo tabuleiro durante o jogo, com o objetivo de recolher o maior número possível de fichas.



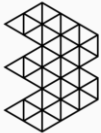
S W O PASSAGEM T S O

T W S O W O

Desafio SWOT  
LARGADA

O T W T

PASSAGEM



3NEURON.COM

T W S S

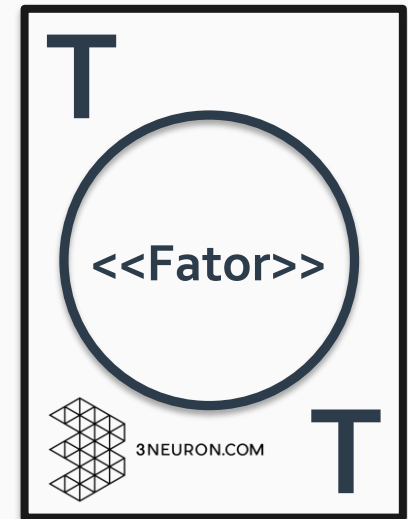
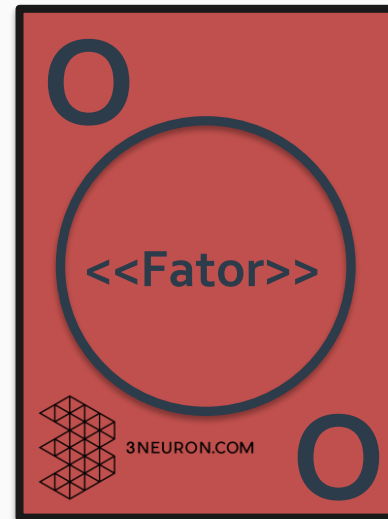
S W O PASSAGEM T

# Cartas

As Forças (S) e Fraquezas (W) tem suas cartas detalhadas com o Modelo dos 7S's (Mckinsey, Waterman et al. 1980) e com as 5 Forças de Porter. Já as Oportunidades (O) e Ameaças (T) tem suas cartas detalhadas com fatores da análise PESTEL ou PESTAL.



# Cartas: forças, fraquezas, oportunidades e ameaças.





# Forças

S

Estrutura,  
sistemas ou  
ferramentas



3NEURON.COM

S

S

Estratégia,  
missão, visão  
ou valores



3NEURON.COM

S

S

Produtos ou  
serviços



3NEURON.COM

S

S

Cultura,  
pessoas ou  
competên-  
cias



3NEURON.COM

S

S

Mercado,  
concorrentes,  
fornecedores  
ou entrantes



3NEURON.COM

S

S

Clientes



3NEURON.COM

S

# Fraquezas

**W**

Estrutura,  
sistemas ou  
ferramentas

 3NEURON.COM **W**

**W**

Estratégia,  
missão, visão  
ou valores

 3NEURON.COM **W**

**W**

Produtos ou  
serviços

 3NEURON.COM **W**

**W**

Cultura,  
pessoas ou  
competên-  
cias

 3NEURON.COM **W**

**W**

Mercado,  
concorrentes,  
fornecedores  
ou entrantes

 3NEURON.COM **W**

**W**

Clientes

 3NEURON.COM **W**

# Oportunidades



O

Aspectos políticos

3NEURON.COM

O



O

Aspectos econômicos

3NEURON.COM

O



O

Aspectos sociais

3NEURON.COM

O



O

Aspectos tecnológicos

3NEURON.COM

O



O

Aspectos ambientais

3NEURON.COM

O



O

Aspectos legais

3NEURON.COM

O

# Ameaças

T

Aspectos políticos



3NEURON.COM

T

T

Aspectos econômicos



3NEURON.COM

T

T

Aspectos sociais



3NEURON.COM

T

T

Aspectos tecnológicos



3NEURON.COM

T

T

Aspectos ambientais



3NEURON.COM

T

T

Aspectos legais



3NEURON.COM

T

# Diário da equipe

## Diário da equipe

#	Força/Fraqueza/ Oportunidade/Ameaça e seu qualificador	Sugestão para inclusão na SWOT Final
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Embora o Diário da Equipe conte com 10 (dez) campos de resposta, lembre-se que o número final de sugestões por equipe possui um limite máximo de 5 (cinco).

# Bom jogo!



3NEURON.COM