

Dinâmica

Desafio do Marshmallow



20 espaguetes

1m fita adesiva

1m barbante

1 marshmallow

Instruções

- Construir a **estrutura livre mais alta** para o marshmallow.
 - A equipe vencedora é aquela que fizer a **torre mais alta** da mesa até o topo da estrutura com o marshmallow.
 - Isso significa que a estrutura **não pode estar suspensa em outra estrutura** como uma cadeira, teto ou qualquer outro objeto.

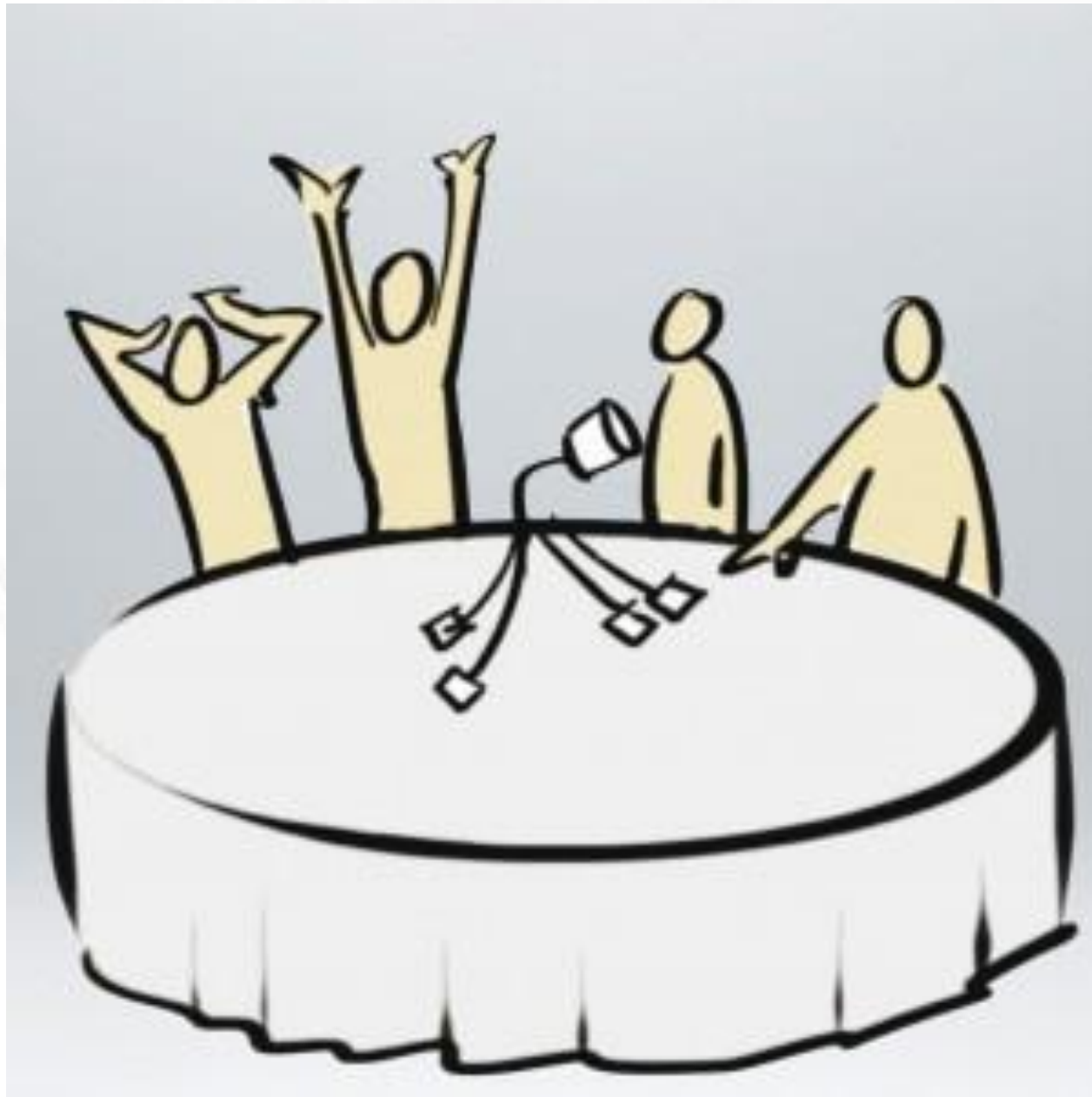
Instruções

- O marshmallow deve estar **inteiro** no topo.
 - O marshmallow precisa estar inteiro no topo da estrutura. **Cortar** ou **comer** parte do marshmallow desclassifica o time.
- Use o **quanto quiser** do kit.
 - A equipe pode usar até menos de 20 espaguetes, menos da fita adesiva ou do barbante.

Instruções

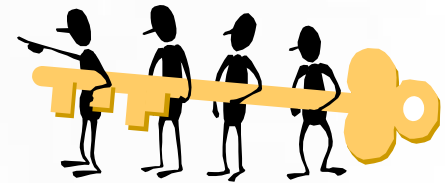
- Quebrar o espaguete, fita ou barbante.
 - As equipes **estão livres** para quebrar o espaguete, a fita adesiva ou o barbante para criar novas estruturas.
- **O desafio dura 18 minutos.**
 - As equipes **não** podem segurar a estrutura quando o tempo acabar. Aqueles que tocarem ou segurarem a estrutura no fim do tempo serão desclassificados.

Boa sorte ;-)



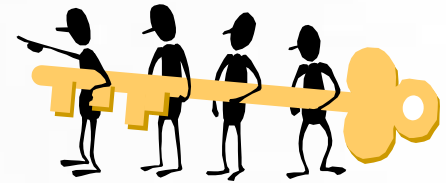
- <http://inovatrix.wordpress.com/2010/07/28/o-desafio-do-marshmallow/>
- www.marshmallowchallenge.com

Pontos-Chave



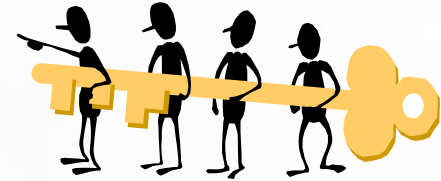
- Crianças tem melhores resultados do que estudantes de negócios.
 - Gastam mais tempo brincando e fazendo **protótipos**.
 - Geralmente **começam com o marshmallow** e vão colocando os espaguetes.
 - **Mente aberta, criativa, sem bloqueios.**

Pontos-Chave



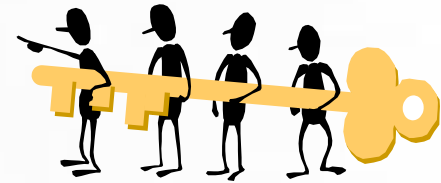
- Os estudantes passam a maior parte do tempo planejando e então executam o plano, acabando **quase sem tempo** para **corrigir a estrutura** depois que colocam o marshmallow no topo.

Pontos-Chave



- O marshmallow é uma metáfora para **pressupostos escondidos** de projetos.
 - O marshmallow é **leve e macio** e será facilmente suportado por pauzinhos de espaguete.
 - Depois que você constrói a estrutura, o marshmallow **não parece tão leve!!**

Pontos-Chave



- É preciso **identificar os pressupostos** do nosso projeto...
 - As verdadeiras necessidades dos nossos clientes, o preço do produto, a duração do serviço, ...
- E testá-los **o mais cedo o possível** e **com frequência**.
- Esse é o mecanismo que leva à **inovação efetiva!!!**

13/09/2010

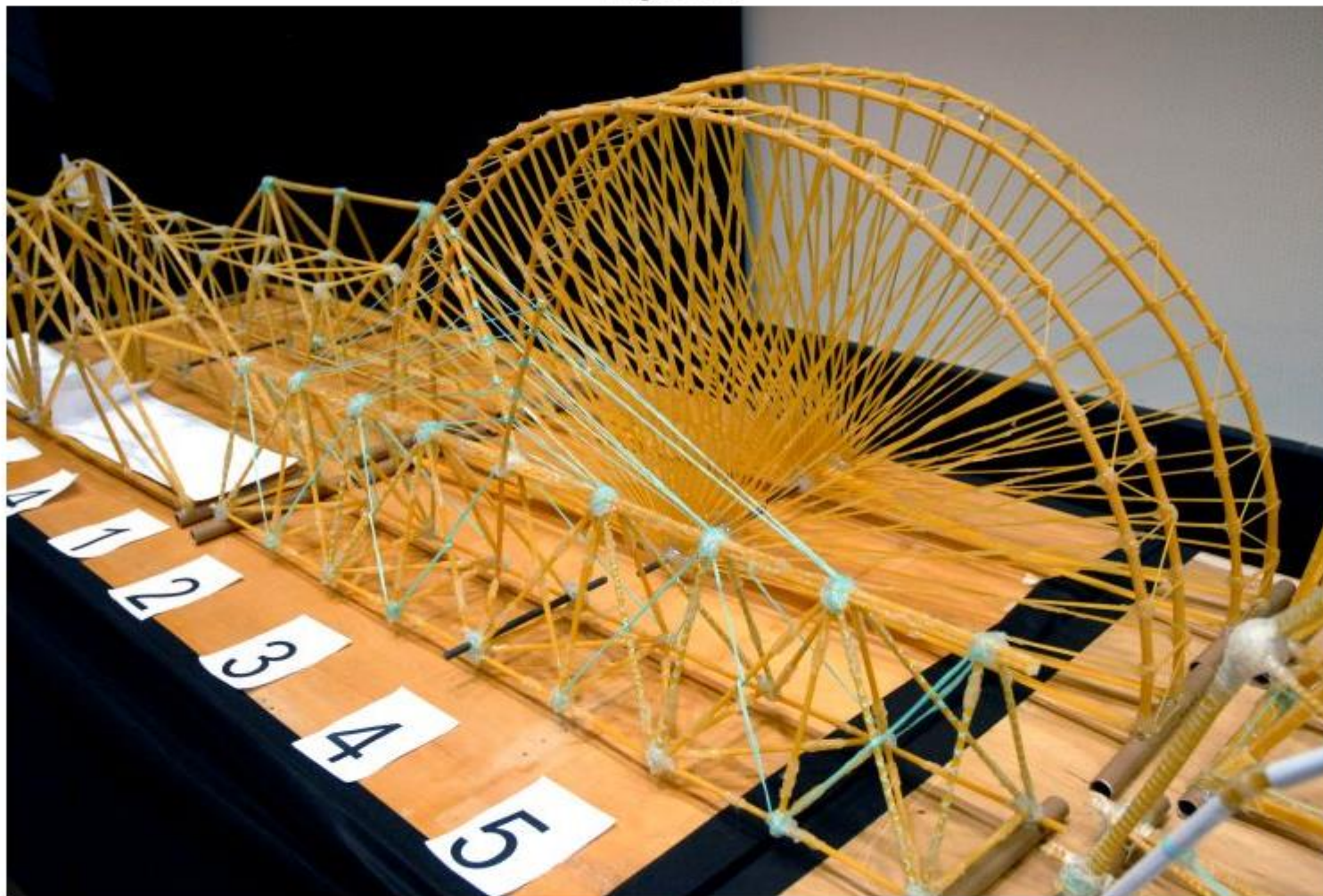
Estudantes da UFSCar fazem pontes de macarrão em concurso



SLIDESHOW

ENVIAR POR E-MAIL

Imagem 2 de 9

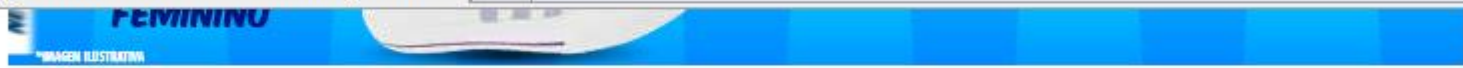


Todos os projetos ficaram em exposição durante o concurso [Mais](#) Iberê Iori/UOL

Compartilhe esta foto: Enviar por email Orkut Facebook Twitter

Últimos álbuns publicados





ABRIR O MENU

13/09/2010 Estudantes da UFSCar fazem pontes de macarrão em concurso



SLIDESHOW ENVIAR POR E-MAIL

Imagem 6 de 9



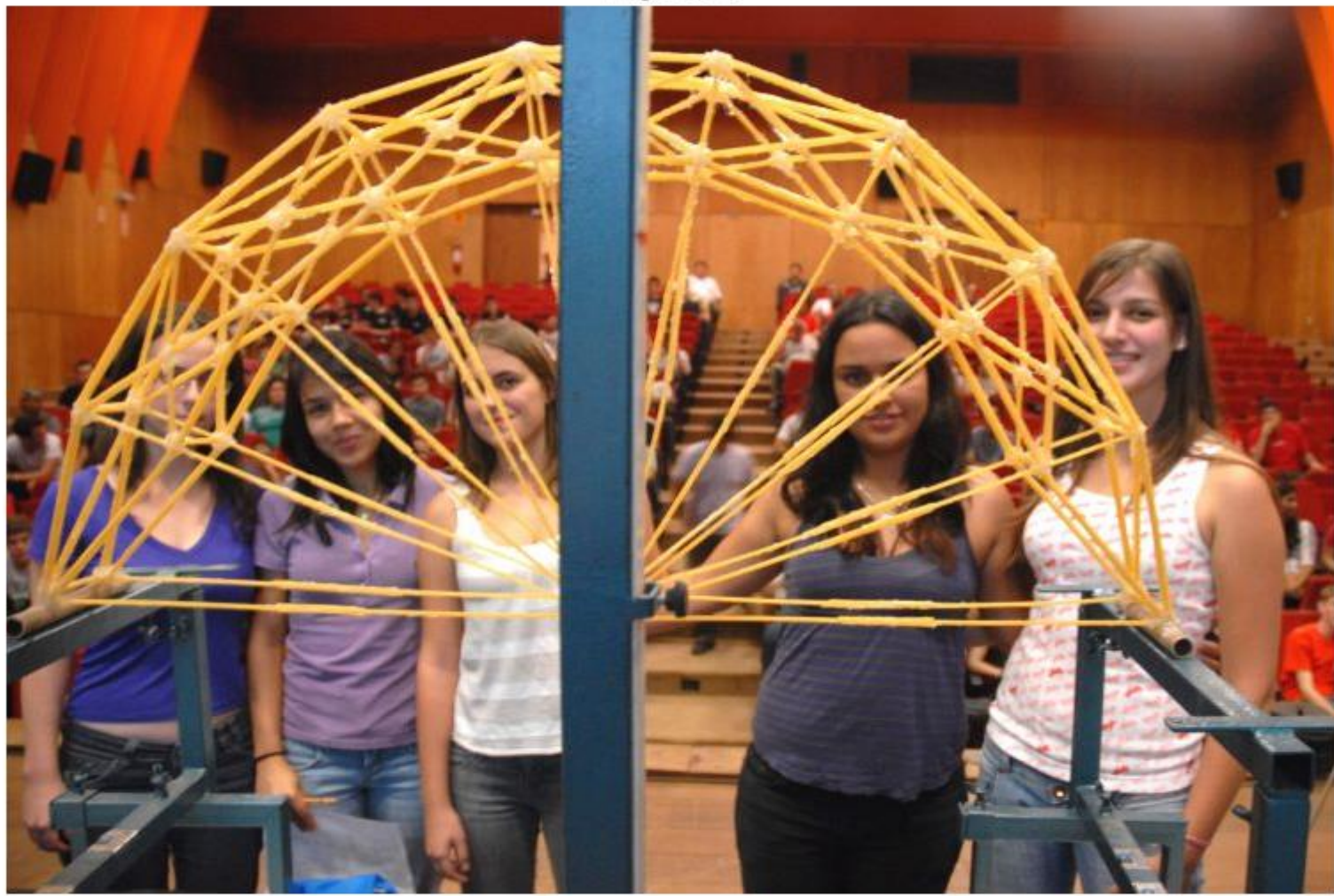
Estudantes fazem últimos ajustes antes de colocar estrutura de macarrão à prova. Mais UFSCar libera...

13/09/2010 Estudantes da UFSCar fazem pontes de macarrão em concurso



SLIDESHOW ENVIAR POR E-MAIL

Imagem 9 de 9



A equipe Mary Jane posa com sua ponte de massa Mais Iberê Iori/UOL