

nobox

SPACE QUEST

by nobox



nobox.pt

info@nobox.pt

+351 969 321 767

Rua Visconde de Bóveda, 101, 4oEsq,
4000-109 Porto, Portugal

O Desafio

A European Space Agency procura uma equipa de profissionais de saúde forte e efetiva, para integrar uma missão intergaláctica.

A tripulação irá visitar planetas com condições adversas e só uma excelente equipa de profissionais de saúde conseguirá lidar com o impacto imprevisível na saúde dos astronautas!



Foto 1 - Prova de colaboração criativa para construção de um foguete

Portugal está prestes a inaugurar a sua agência espacial, e como primeira atividade tem de recrutar uma equipa de profissionais de saúde para integrar uma missão espacial da European Space Agency (ESA).

A ESA encarregou a sua **organização** do processo de **pré-seleção**, avaliando as **aptidões dos candidatos para responder às exigências do desafio**. São várias as equipas em avaliação e apenas uma escolhida para

fazer parte da história da Humanidade numa missão ultra secreta, que implicará ultrapassar limites do Universo nunca antes ultrapassados pelo Homem.

Aquisição de Competências

O jogo é construído com base nas competências escolhidas pela organização, devidamente integradas na história do jogo, para tornar a experiência imersiva e real, adaptada ao dia-a-dia dos participantes.

As equipas candidatas prestarão provas no centro de inteligência e avaliação da ESA, sendo acompanhados por **formadores da nobox**, que ministrarão treino em **domínios como liderança e trabalho em equipa** e farão o acompanhamento e avaliação das equipas relativamente à aplicação destes conhecimentos nas várias provas.

O jogo desenrola-se em **5 etapas que testam as disfunções de equipa**, e são intercaladas por momentos de formação e transposição da aprendizagem para as realidades profissionais. Num ambiente fora da organização,

as equipas têm a oportunidade, num ambiente de competição e desafiante, de adquirirem competências de gestão de equipa num evento memorável que também energizará a sua organização para alcançar os seus objetivos!



Foto 2 - Prova de seleção da equipa para testar gestão de conflitos

Metodologia *Serious Games*

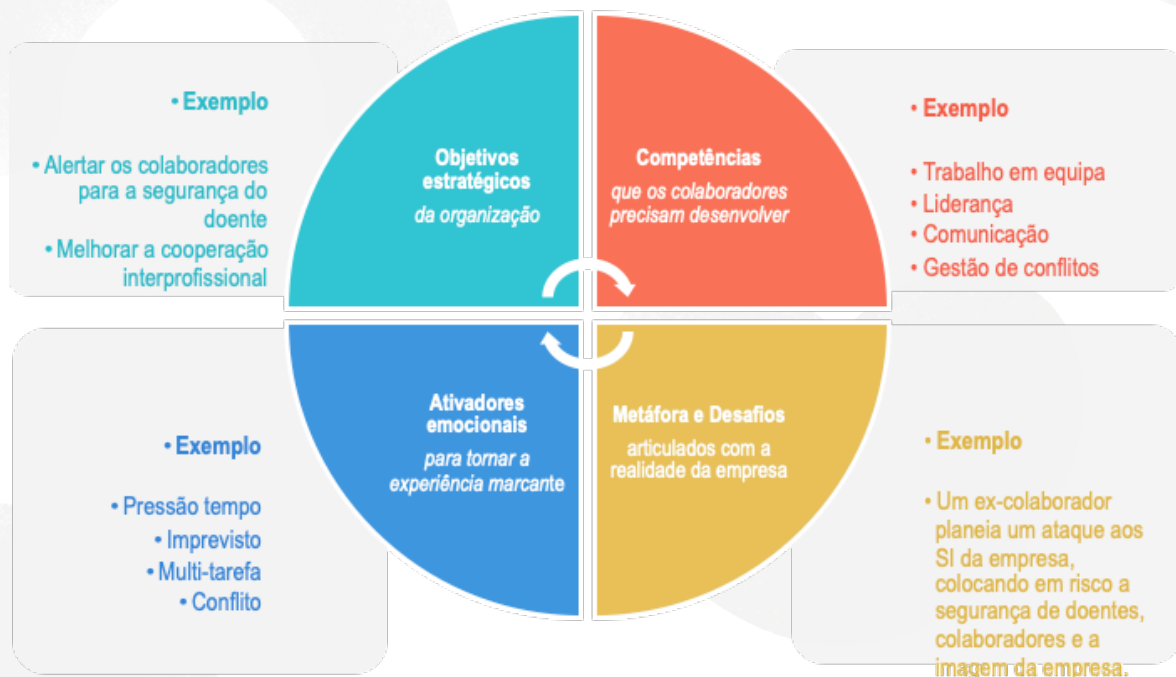
Neste processo de construção a nobox trabalha com a equipa do cliente na customização do jogo, para assegurar que a experiência é imersiva, e adaptada às necessidades dos participantes e da organização.

As vantagens da utilização de um serious game face a outros formatos pedagógicos são:

1. Maior envolvimento e participação
2. Maior aprendizagem e aplicação dos conhecimentos
3. Maior retenção a longo prazo

Um serious game é uma atividade em formato de jogo, desenhada para atingir um objetivo sério, neste caso, aquisição de competências comportamentais. Usa as alavancas de motivação associadas aos princípios de jogo (competição, curiosidade, colaboração, desafios e diversão), envolvendo o participante

em tarefas desafiantes que o motivam a prosseguir e a avançar de forma mais rápida, porque tem acesso a feedback sobre o seu desempenho e progresso e, eventualmente, conquista de recompensas (tangíveis ou não) pelos avanços conquistados. A construção do serious game focaliza-se em 4 dimensões:



Resultados garantidos



Foto 3 - Momentos de discussão da teoria associada a cada uma das competências trabalhadas

1. Alinhamento com os objetivos da organização

Os desafios são desenhados pela nobox com a organização, de forma a integrar as mensagens estratégicas que se querem passar e, simultaneamente trabalhar competências.

“Reforçar que somos uma empresa centrada no interesse do doente e em promover a sua melhor experiência”

2. Competências personalizadas

O foco deste jogo é liderança de equipas, podendo integrar **outras competências selecionadas** pela organização, que melhor se adaptem à sua realidade e necessidades.

Desenvolvimento de equipa, Gestão de Conflitos, Comunicação e Trabalho em equipa, entre outras.

3. Combinação de teoria com a experiência do jogo

As atividades/desafios do jogo são intercaladas por momentos de **briefing e debriefing teóricos**, que exploram a aplicação das competências e ferramentas durante o jogo e estabelecem

a ligação e contextualização com o dia-a-dia na saúde, de forma a garantir a sua transferência para o contexto real.

4. Acompanhamento personalizado das equipas

As equipas são acompanhadas por orientadores (devidamente integrados na história), que acompanham as equipas e ajudam a integrar os conceitos no jogo, dando **feedback imediato sobre a sua performance e como a melhorar**. No final do jogo cada equipa é convidada a fazer um exercício de reflexividade sobre o crescimento da equipa e as experiências individuais, e a traçar um Plano de Ação para continuar a desenvolver as competências.

5. Ambiente de competição com sistema de pontuação

O ambiente de competição funciona como um **forte estímulo à participação, envolvimento e diversão de todos os participantes**, sendo estimulado através de um sistema de pontuação que valoriza as equipas com base nos objetivos definidos.



Foto 4 - Competição associada a princípios de jogo para aumentar o envolvimento e satisfação dos participantes

Logística

Número de Participantes

Número máximo de 60 participantes, organizados em equipas de 5 a 6 elementos.

Equipa de Trabalho

Para um jogo adaptado aos objetivos da organização será necessária a inclusão de pelo menos uma pessoa na equipa de trabalho.

Espaços

1. Centro de inteligência e avaliação (zona de trabalho das equipas) – hotel ou espaço com dimensão para acolher as equipas
2. Sala de formação
3. Espaços circundantes onde possam ser desenvolvidas as atividades

Os locais são acordados com a organização, de forma a criar os ambientes que garantem o realismo do jogo.



Foto 5 - Acompanhamento personalizado de cada equipa para garantir a aquisição de competências

Clientes e testemunhos

O Space Quest foi concebido para responder a necessidades das organizações de saúde em desenvolver competências de liderança e trabalho em equipa nos seus profissionais.

A primeira edição foi desenvolvida para a Sociedade Portuguesa de Anestesiologia, no âmbito de um programa de formação interno para líderes – Anestesiadas. Nesta edição participaram 30 anestesistas, de hospitais públicos e privados, incluindo Diretores de Serviço, coordenadores de projetos e futuros líderes.



“As Anestesiadas, “gamificando” situações da nossa realidade clínica, revelam-se como um atraente e original veículo de aprendizagem e de transmissão de conhecimento de áreas das ciências sociais, comportamentais e da psicologia que nos ajudam a melhorar a tomada de decisão. As Anestesiadas surgem como uma oportunidade para todos os anestesiólogos conscientes desta necessidade de auto-desenvolvimento, independentemente da idade, diferenciação ou cargo institucional, contactarem com ferramentas, técnicas e opções que robusteçam o seu desempenho profissional e clínico, como líderes que são necessariamente chamados a ser.”

Vítor Pinho de Oliveira,
participante do jogo Space Attack, inserido na atividade da SPA “Anestesiadas 2019”

Obrigado

