

De la pluja d'idees a la decisió: matriu impacte-esforç

Exercici de priorització en què l'alumnat puntua idees creatives segons impacte i esforç i les ordena amb una matriu per a triar quines executar.

DURADA

45 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

grups xicotets (3-4)

UNITAT 5

Disseny creatiu de models de negoci

MATERIALS

- Llista de 10 idees de millora per a un negoci (es lliura)
- Plantilla de matriu impacte-esforç (quadrant 2x2)
- Calculadora (opcional)

ENCAIX CURRICULAR · Sabers C.2, C.3, C.4 · Comp. específiques CE3 · Comp. clau STEM, CE, CPSAA

Plantejament

Generar idees és la part fàcil; el difícil és decidir quines executar amb recursos limitats. La **matriu impacte-esforç** és una eina senzilla i potent: ordena les idees en quatre quadrants segons el valor que aporten i el cost de fer-les. Aplicareu esta matriu a un negoci real, una cafeteria de barri que vol augmentar les vendes sense gastar molt.

Partiu de **deu idees** ja generades en una pluja d'idees prèvia (carta digital amb QR, programa de fidelització, terrassa, repartiments a domicili, nous horaris, aliança amb una fleca local, etc.).

Objectius didàctics

- Comprendre que prioritzar és una decisió econòmica amb recursos escassos.
- Puntuar idees amb dos criteris quantificables: impacte esperat i esforç requerit.
- Prendre decisions justificades amb una eina visual.

Passos

- 1. Lectura de les deu idees (5 min).** El grup llig la llista i s'assegura d'entendre cada idea.
- 2. Puntuació (15 min).** Per a cada idea assignen dues notes d'1 a 5: impacte en vendes/benefici i esforç (diners + temps). Cada nota s'ha de justificar en una frase.
- 3. Col·locació en la matriu (15 min).** Situen les deu idees en el quadrant 2x2:
 - **Quick wins** (alt impacte, baix esforç): executar ja.
 - **Apostes** (alt impacte, alt esforç): planificar.
 - **Farciments** (baix impacte, baix esforç): si sobra temps.
 - **Paranys** (baix impacte, alt esforç): descartar.
- 4. Pla d'acció (10 min).** Trien les tres idees a executar primer (prioritzant *quick wins*) i justifiquen la selecció en un paràgraf.

Pistes per a la correcció

- No hi ha una única solució correcta: el que s'avalua és la coherència entre la puntuació, la posició en la matriu i la decisió final.
- Un bon senyal: les tres idees triades han de ser majoritàriament *quick wins*, no *paranys* atractius però costosos.

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Justificació de les puntuacions	Cada nota raonada, no arbitrària	35 %
Col·locació coherent en la matriu	Les posicions encaixen amb les notes	30 %
Pla d'acció	Selecció coherent amb la matriu	25 %
Treball en grup	Repartiment i debat intern	10 %

Variants i extensions

- **Variant amb idees pròpies:** el grup genera primer les seues deu idees en una pluja d'idees de 10 min i després les prioritza.
- **Connexió amb la Unitat 7:** estimar el cost real de les tres idees triades amb xifres aproximades.

Material obert de profedeeconomia.es · Llicència Creative Commons BY-NC-SA · Currículum LOMLOE