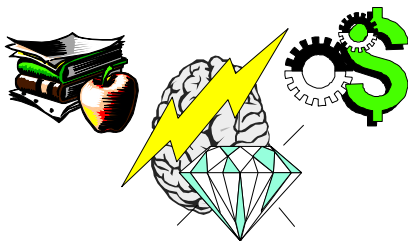


# Criatividade e Inovação



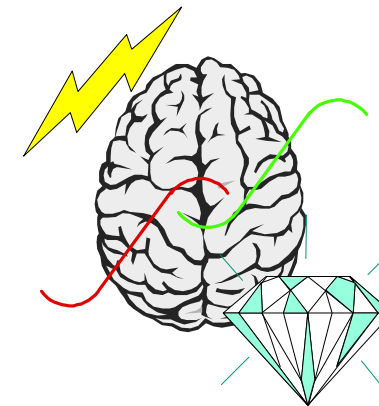
"...A criatividade pode ser chamada de uma postura mental... É uma maneira de fazer as coisas... é um estilo de vida..."

Yoshiro NakaMats

1

# Transformação e qualidade

- ★ Mentalidade
- ★ Energia
- ★ Idéia
- ★ Qualidade
- ★ Transformação



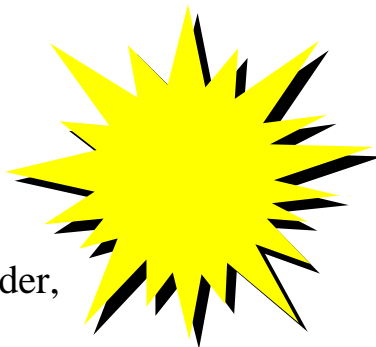
## Disparando Idéias

### PREPARAR

- Defina o seu problema

### FOGO

- Produza tantas idéias quantas puder, tão depressa quanto possa, sem criticá-las



### APONTAR

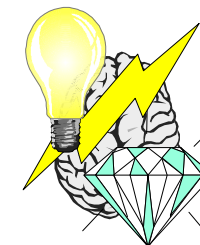
- Peneire, sintetize e escolha

## Você já ouviu falar de Ikipiração?

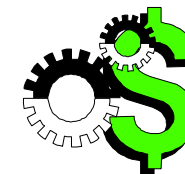
"...Agora, mais do que nunca, temos que ter ikipiração. Isso significa que eu encorajo a mim mesmo a atravessar os três elementos da criação:"



**SUJI**  
conhecimento



**PIKA**  
inspiração



**IKI**  
praticidade,  
viabilidade e  
negociabilidade

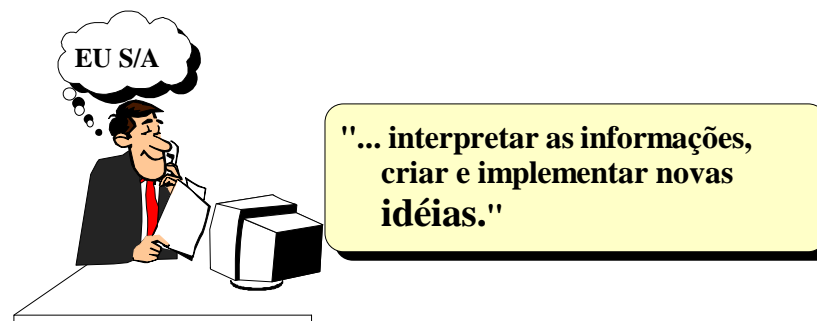
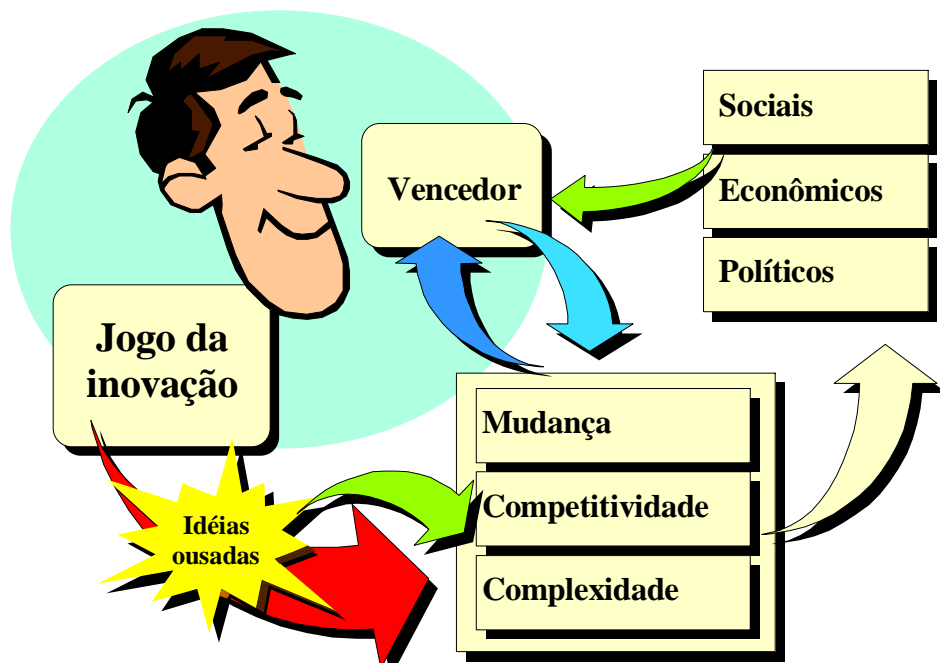
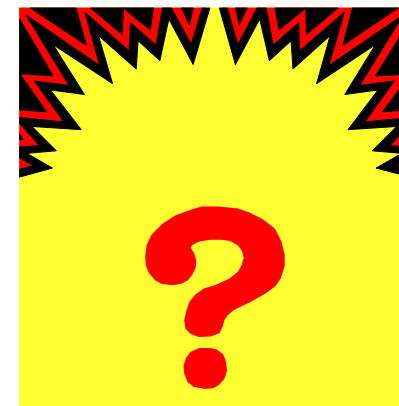
Yoshiro NakaMats

1. A melhor maneira de ter grandes idéias é ter muitas idéias e jogar fora as ruins.
2. Crie idéias que estejam quinze minutos à frente do seu tempo... não anos-luz à frente.
3. Se todo mundo diz que você está errado, você está um passo à frente. Se todo mundo ri de você, você está dois passos à frente.
4. Procure sempre uma segunda resposta certa.
5. Anote as suas idéias antes que você as esqueça!
6. "Faça amizade com o seu chuveiro. Se estiver inspirado a cantar, talvez a própria canção tenha uma idéia para você."

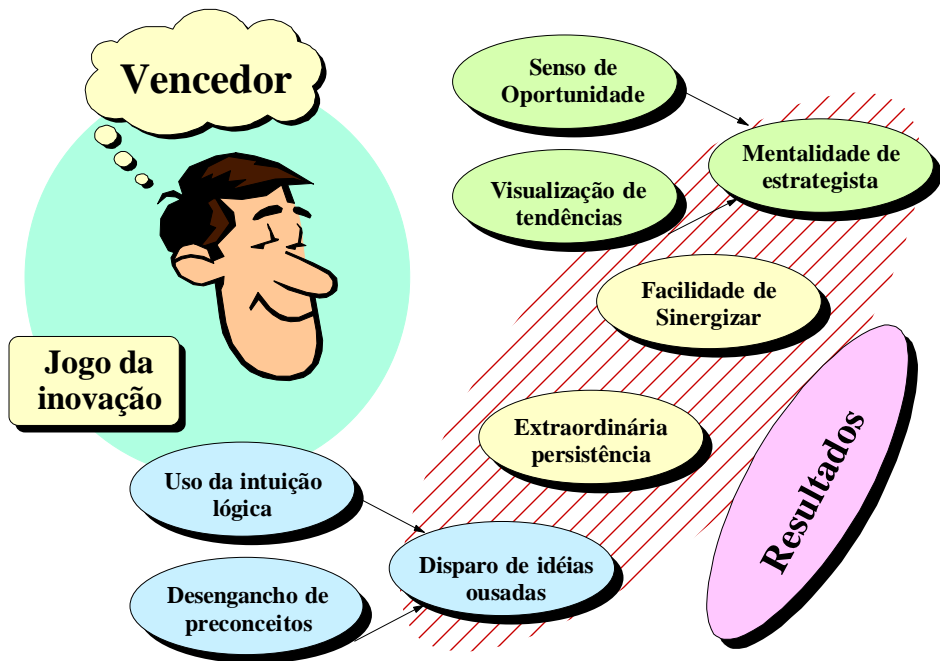
Uma invenção "**invisível**" é algo que você não pode ver, mas pode usar.

É uma nova maneira de **ensinar alguma coisa**, uma nova maneira de **despertar a criatividade** nos outros.

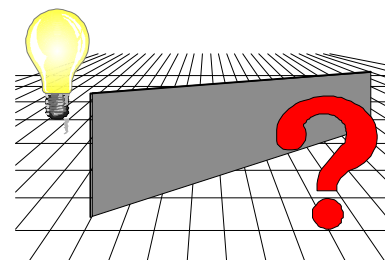
As invenções "**invisíveis**" são tão poderosas e de alcance tão grande quanto as invenções "**visíveis**".



1. Mentalizar-se como "*EU Empreendimentos S/A*";
2. Tornar-se um eterno aprendiz das complexidades;
3. Acompanhar e analisar a correlação entre mudanças;
4. Compreender seu processo de pensar;
5. Orientar-se sempre para idéias ousadas.



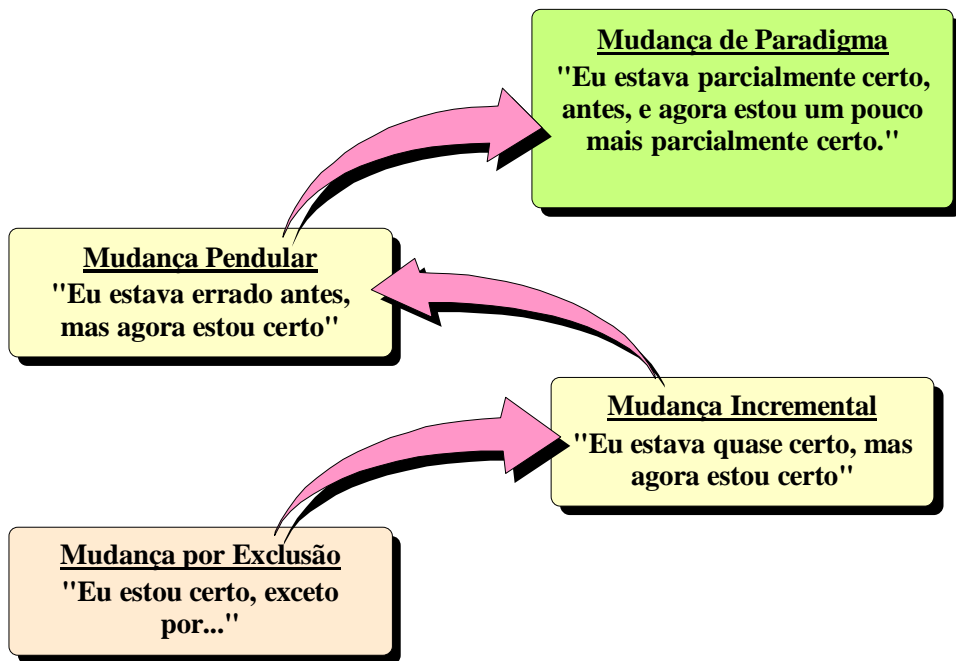
## Paradigmas, Bloqueios e Modelos Mentais



"O talento reprimido é o rochedo submerso com o qual muitas vidas se chocam e afundam".

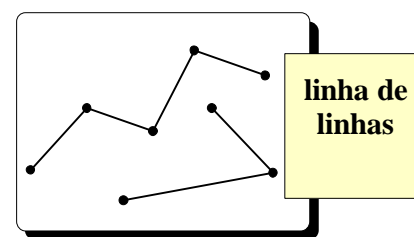
2

### Maneiras de Mudar

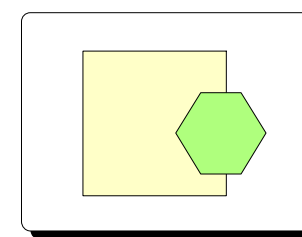


### Flatland

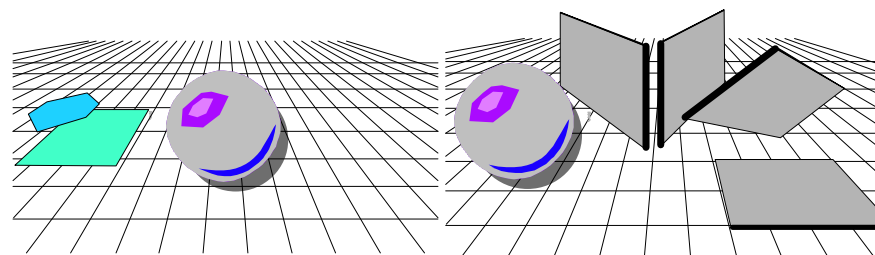
<http://www.syxt.com.br/topico.php?cid=6939&tid=17371>



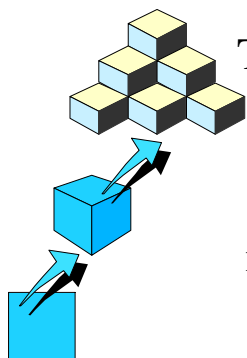
Mundo Linear



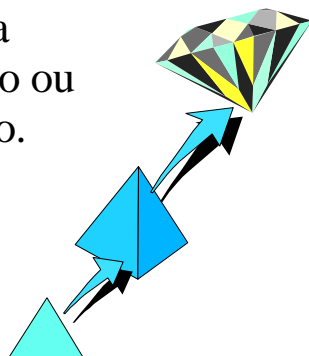
Mundo Bidimensional



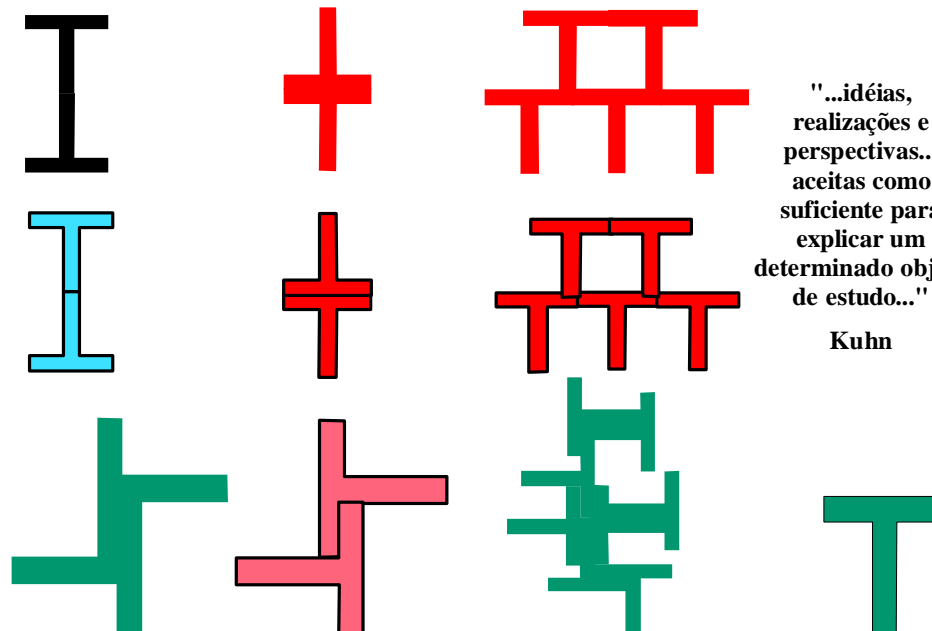
### Surgimento de Paradigma



Todo paradigma está continuamente aberto a modificação ou refutação.



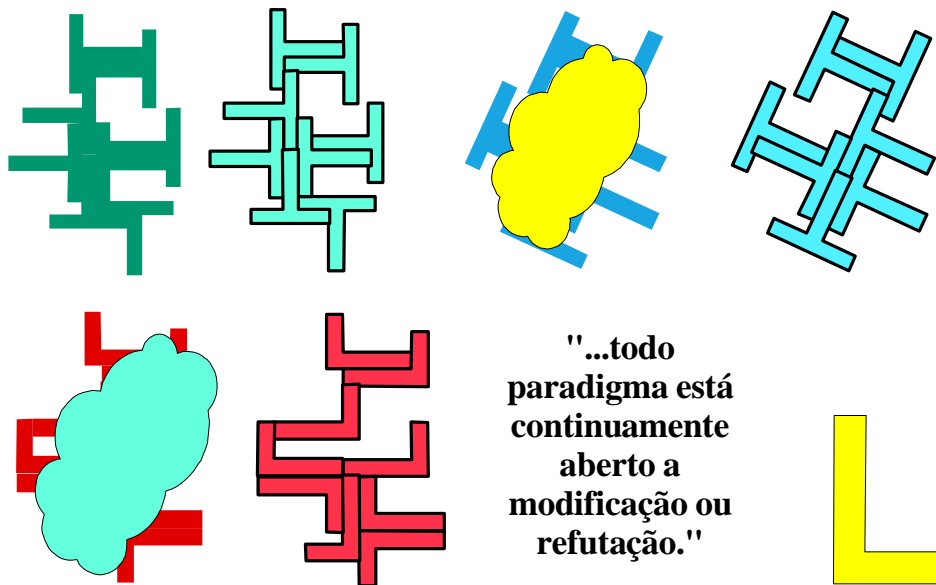
### Formação de Paradigma



"...idéias, realizações e perspectivas... aceitas como suficiente para explicar um determinado objeto de estudo..."

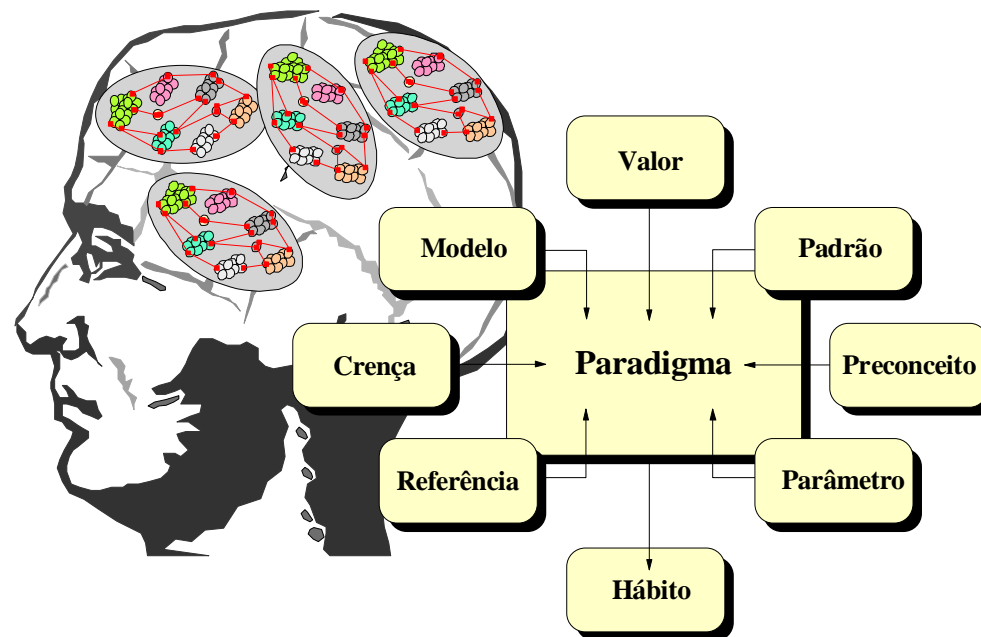
Kuhn

### Formação de Paradigma



"...todo paradigma está continuamente aberto a modificação ou refutação."

### NeuroParadigma



## Montagem de padrões

Mente  
Montadora de Padrões

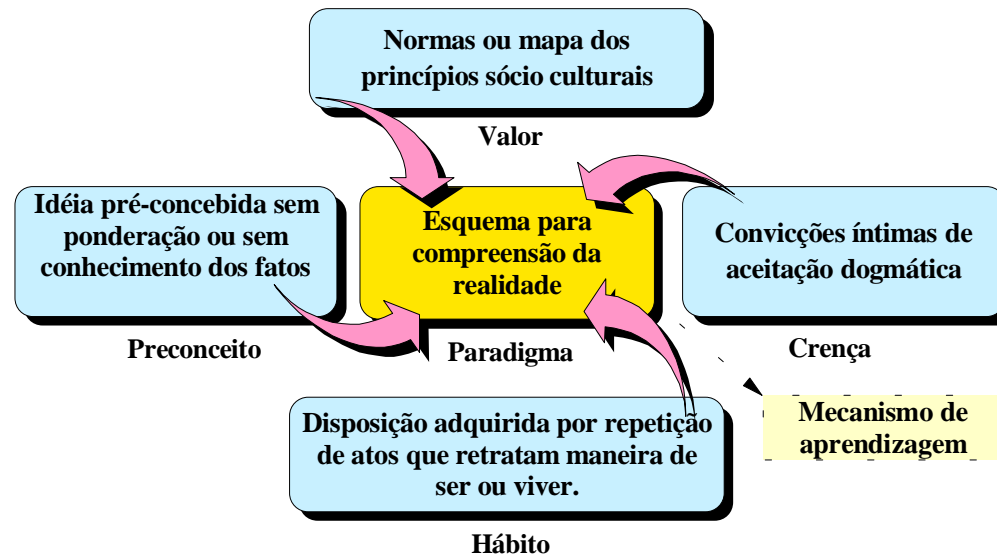
● **Vantagens**

- ✓ Rapidez no reconhecimento
- ✓ Velocidade de reação

● **Desvantagens**

- ✓ Tendência a rigidez
- ✓ Dificuldade de mudar
- ✓ Dificuldade de usar parte de padrão em outro
- ✓ Enquadramento de tudo que se assemelha
- ✓ Armadilha anti-criatividade

## Esquema da Realidade

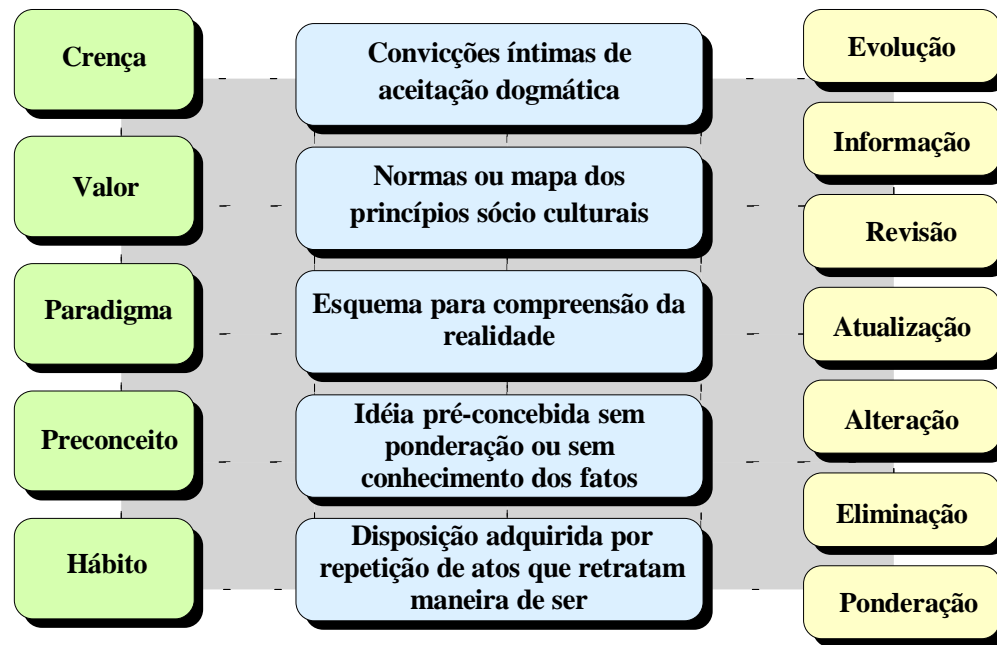


## Idéia pré-concebida

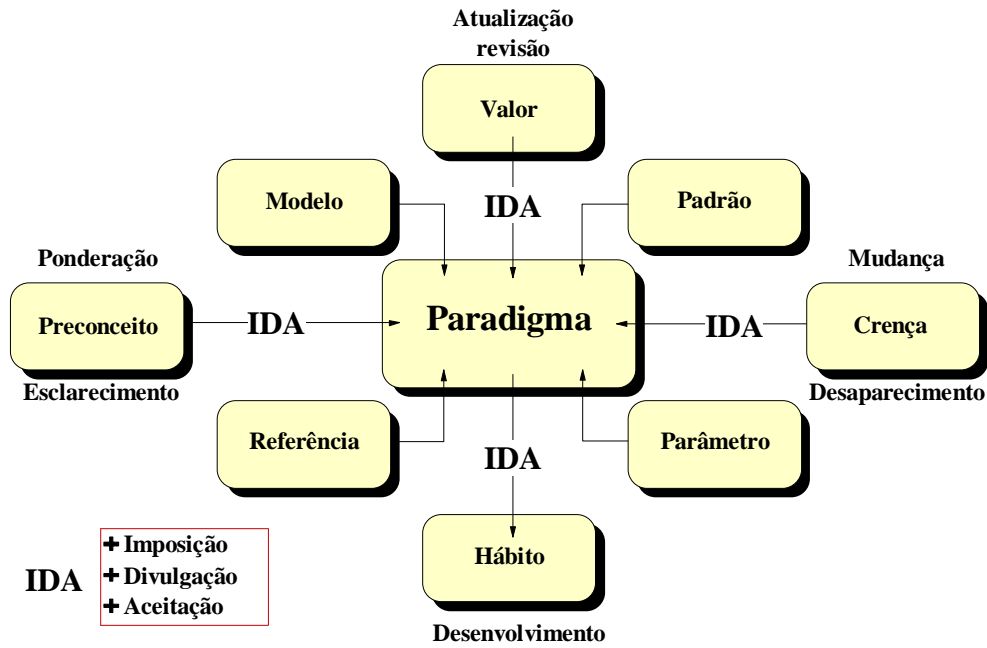


Luz a proa, boreste  
Parada ou movendo-se  
Parada  
Avise para que altere o curso

## Como podemos atuar com relação a...

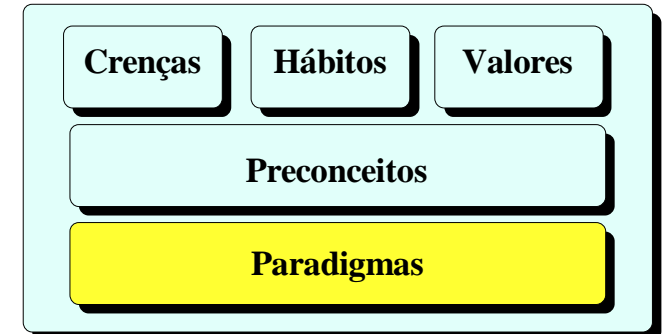


### Correlação de Conceitos

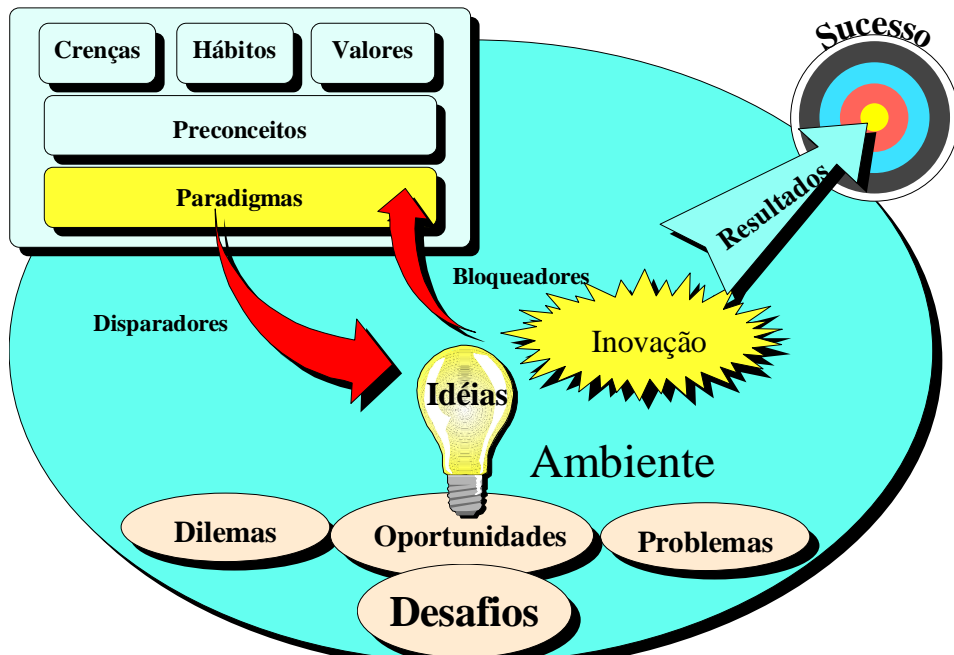


### Modelos Mentais

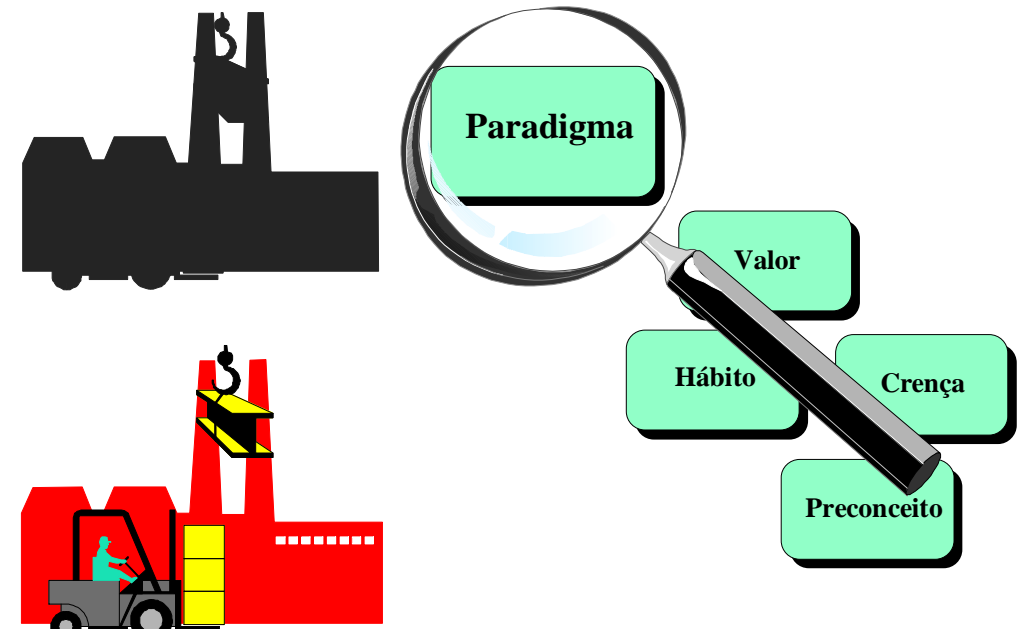
- Estamos no negócio de fazer \$\$\$
- Carros são símbolo de status
- Aparência é fundamental
- Qualidade e confiabilidade acima de tudo
- Mercado americano está isolado
- Operários....
- Qualidade é fundamental para....



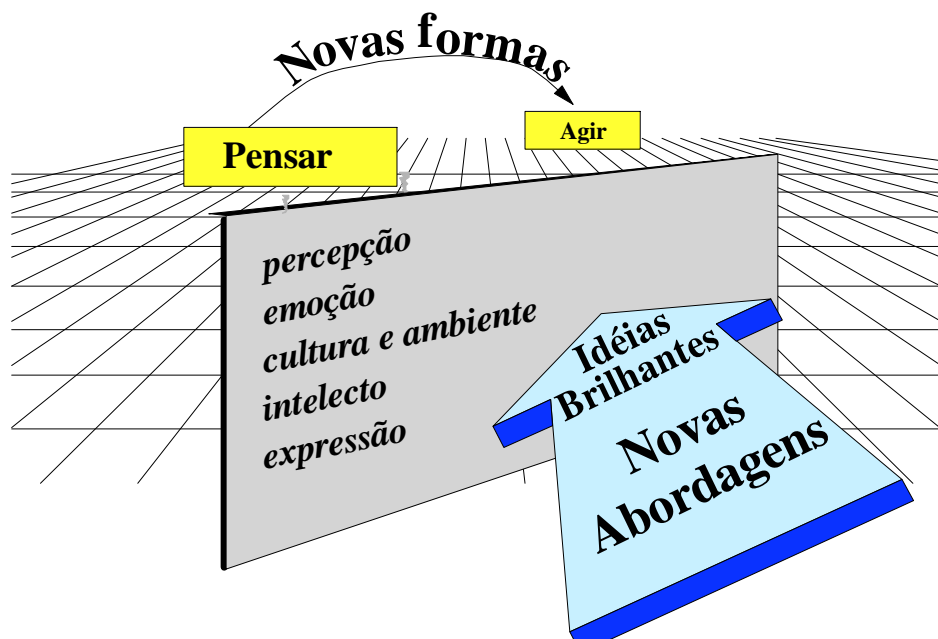
### Paradigmas para o Sucesso



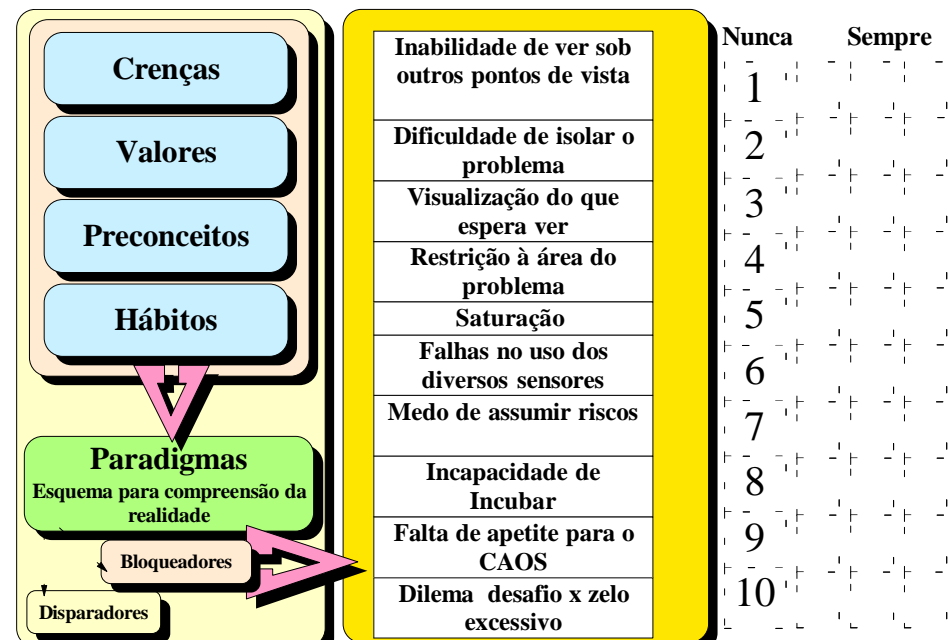
### Lente para perceber a realidade



## Bloqueios



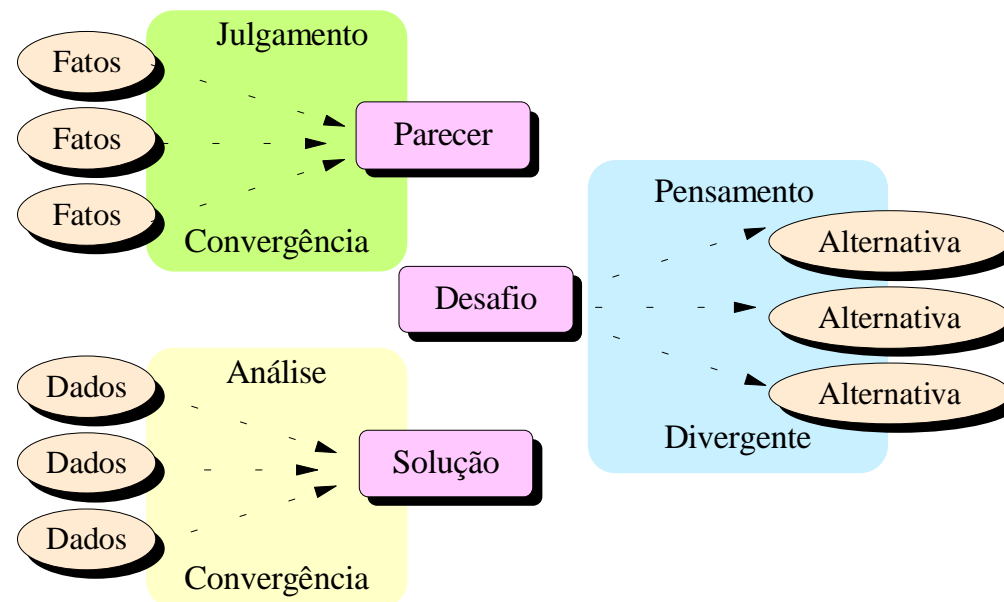
## Perfil dos Bloqueios



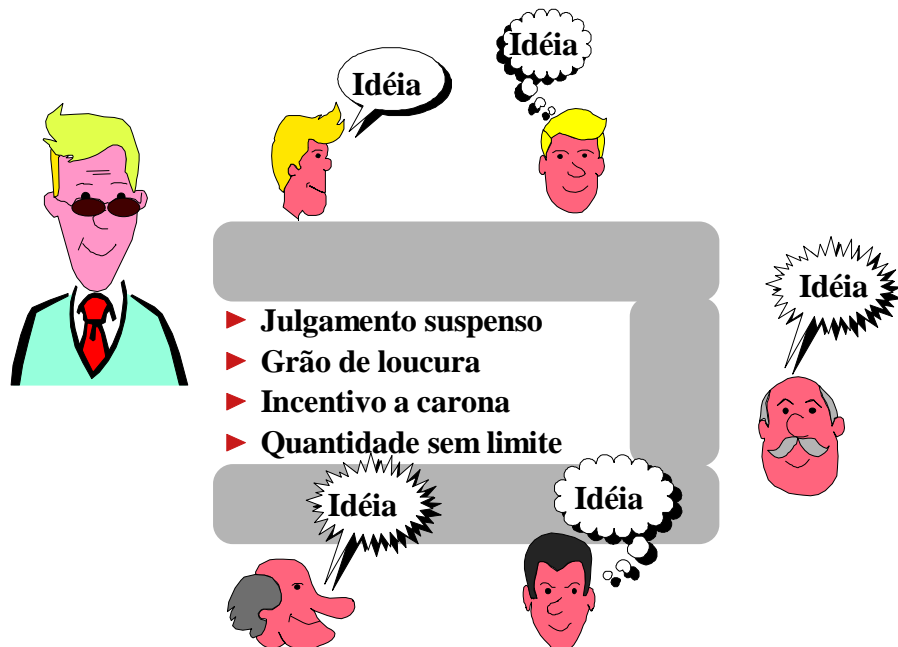
## Principais bloqueios

- ▶ Sucesso equivocado
- ▶ Esforço indisciplinado
- ▶ Presunção
- ▶ Obsessão pela solução
- ▶ Esforço incessante
- ▶ Motivação exagerada
- ▶ Excesso de racionalidade
- ▶ Abordagem comum
- ▶ Enfoque inadequado
- ▶ Avaliações prematuras
- ▶ Tiro rápido
- ▶ Poucas alternativas
- ▶ Torpor emocional
- ▶ Conformismo
- ▶ Intolerância a complexidade
- ▶ Autoconfiança deficiente
- ▶ Sentimento de dependência
- ▶ Medo da solidão
- ▶ Medo das críticas
- ▶ Excesso de críticas
- ▶ Ameaça à segurança e status
- ▶ Tendência a comparação
- ▶ Vínculos com o passado
- ▶ Transgressão de domínio
- ▶ Resistência às novas idéias
- ▶ Apego ao estabelecido
- ▶ Sensação de ambivalência
- ▶ Medo que roubem idéias
- ▶ Falta de interesse
- ▶ Adesões complicadas
- ▶ Desprezo a fantasia
- ▶ Competição X cooperação
- ▶ Pressão do urgente
- ▶ Canais organizacionais
- ▶ Isolamento
- ▶ Ocupação eficiente

## Pensamento divergente

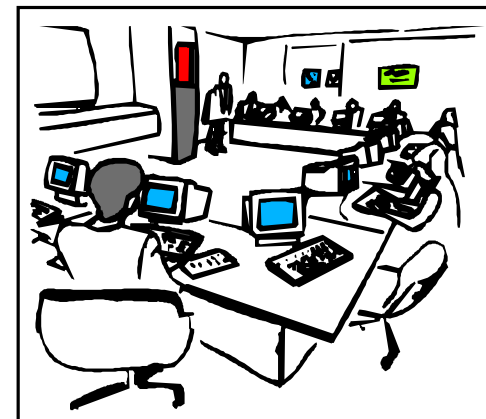


### Brainstorming



- ▶ Julgamento suspenso
- ▶ Grão de loucura
- ▶ Incentivo a carona
- ▶ Quantidade sem limite

### Brainstorming Eletrônico



**Paralelismo**  
**Isolamento**

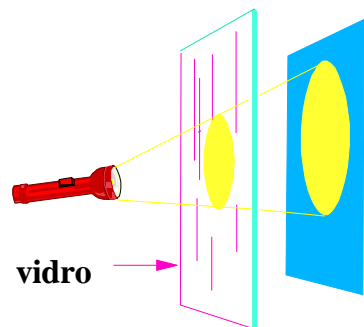
**Anonimato**  
**Valor intrínseco**

**Participação equalizada**  
**Documentação completa**

### Vidro que retarda a luz

**A luz demora a passar pelo vidro quando se colocam certos componentes**

**Que utilidades teria esse vidro?**



1. Caracterizar o produto
2. Mostrar possibilidades de uso
3. Propor figuras e treinar soluções
4. Desenvolver guia de marketing
5. Preparar cláusula de manutenção
6. Considerar competição com bijuterias, fotografia, videocassete, luminárias, vidraças, etc

### Fases do processo criativo

Ouçã. Esteja atento para poder ouvir os sons inesperados.	Familiarização com o problema.	Situação - qual é o problema?	Identificação	Pesquisar
Garimpe as perspectivas Explore o futuro com um propósito.	Questionamento do problema.	Diagnóstico - qual é a causa?	Preparação	Absorver
Inove: quebre as convenções.	Tempo de digestão	Ideação - quais as soluções possíveis?	Incubação	Explorar
Responda: ultrapasse os limites de velocidade.	Bolação ou sacação.	Decisão - como resolver o problema?	Aquecimento	Incubar
Adapte-se: invada o futuro. Adapte-se a um novo uso ou situação,	Transpiração.	Planejamento - o que pode dar errado?	Iluminação	Descobrir
Lidere: vá na frente. Guie indo na frente.	Teste das idéias		Elaboração	Avaliar
	Desenvolvimento		Verificação	
	Concretização			



### Fases do processo criativo

Orientação destacar o problema	Questionamento	Observação de uma necessidade ou dificuldade Análise do que foi observado	Preparar defina seu problema
Preparação coletar os dados pertinentes	Acúmulo de dados	Coleta da informação disponível	
Análise esmiuçar o material relevante			
Ideação bolar alternativas alinhadas		Formulação de soluções objetivas Análise críticas das soluções	Fogo produza tantas idéias quantas puder
Incubação relaxar em convite ao "insight"	Incubação Iluminação	Nascimento da nova idéia	
Síntese colocar as peças juntas	Elaboração	Experimentação para testar a solução mais promissora	Apontar peneire, sintetize e escolha
Avaliação julgar o resultado das idéias	Comunicação		

### Limites, regras e reguladores



Graus de apego

### Atitudes Criativas



"...Crie um espaço silencioso na mente e aprenda a incubar suas indagações.  
Faça arte, seja divertido, criativo; seja insólito, de vez em quando."

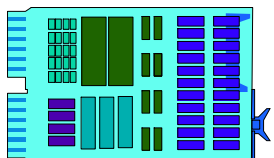
3

### Revitalização

"Felizmente, nosso *potencial de criatividade* nunca se perde completamente, fica apenas submerso sob camadas e camadas de *hábitos e bloqueios não produtivos*.

Através do processo de desaprender esses hábitos e autotreinamento para *desabafar nossa criatividade* podemos desenterrar nossos potenciais ocultos, traze-los outra vez para a superfície, e usa-los para uma *vida mais criativa e completa*".

1. *Envolva-se* até com o que não for da sua área



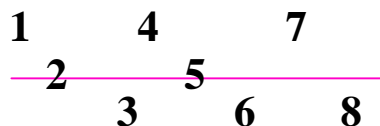
3. Parta da premissa que nem tudo tem *lógica*



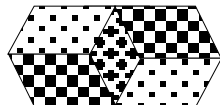
4. Use como ponto de apoio até mesmo o *irrealizável*



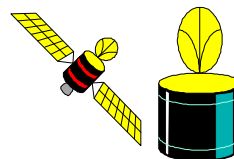
2. Quebre os *paradigmas* que bloqueiam a sua mente



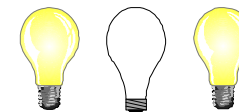
5. Procure refletir bastante sobre *ambiguidades*



6. Participe das *brincadeiras* quando surgirem



9. *Afaste* para bem longe o *medo de errar*



8. Pesquise sempre *mais uma solução possível*.



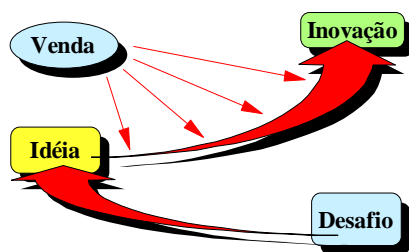
7. *Evite a mesmice* do pensamento em grupo.



10. Acredite no seu *potencial criativo*



## Criatividade apenas não basta



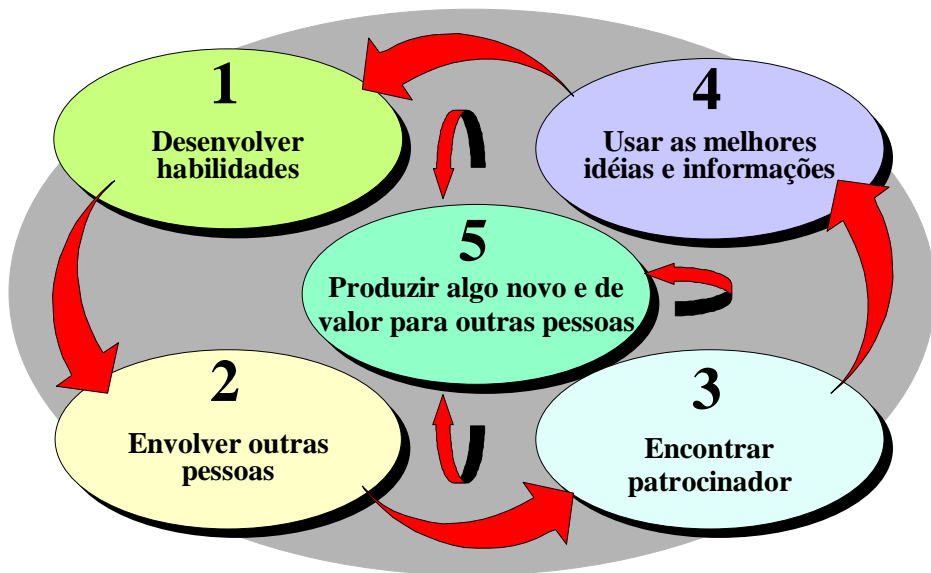
Nunca esqueça que existe uma grande distância entre idéia e inovação e procure compreendê-la para superar as barreiras.

4

## O processo da inovação



## O processo da inovação



## Análise de casos

Roy Martin of Dunedin, um dos mais conhecidos inventores da N.Z., acha que a Nova Zelândia imobiliza seus inventores, não lhes dá nenhum crédito, nenhum fundo para pesquisa e nenhum capital para produção e marketing. Martin diz que ele agora vai desenvolver todas as suas invenções fora do país.

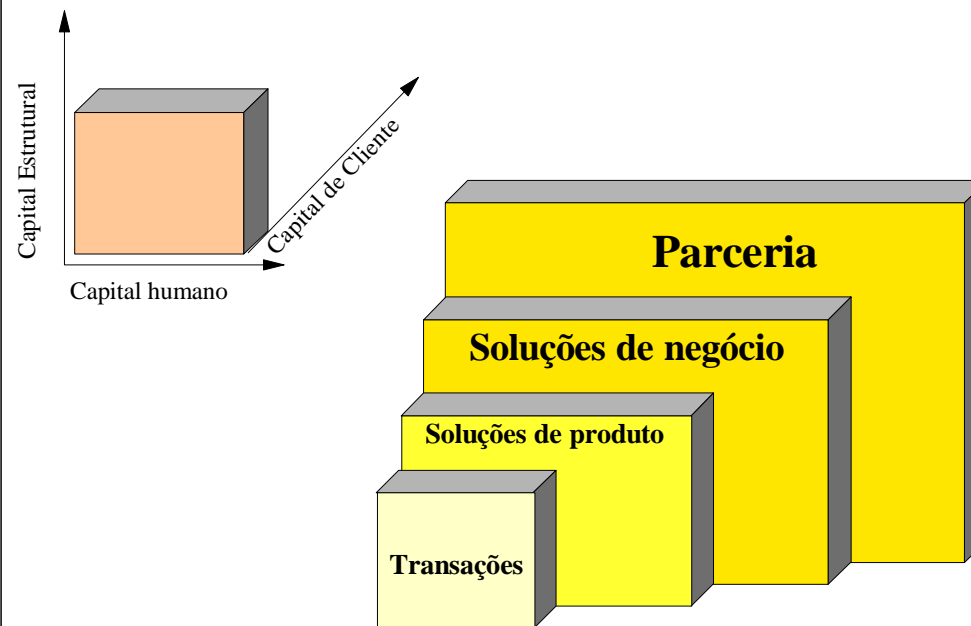
A pessoa inovativa tem que desenvolver novas habilidades, para envolver e conseguir o apoio de seus mentores ou pares, encontrar patrocinadores e recursos e usar as melhores idéias e informações. Mesmo fazendo tudo o que devia ser feito temos que estar preparados para aceitar e aprender com as falhas.

Farnsworth, inventor da televisão, obteve 6 patentes com sua invenção. Para desafiá-lo a RCA montou um departamento completo "pare Farnsworth." A RCA podia, através de apoio político, atrasar o desenvolvimento da televisão baseada nos princípios do Farnsworth. Depois de quatro anos de batalhas jurídicas e a segunda guerra para atrasar o desenvolvimento da TV. Farnsworth aparentemente não teve um patrocinador nem apoio da comunidade que era a única ferramenta que poderia usar contra a grana da RCA. Farnsworth morreu em 1970 sem nunca ter recebido qualquer dinheiro ou reconhecimento público por suas patentes da televisão.

## No desafio da inovação o cliente é quase rei

- "... o maior número de boas idéias vem dos clientes, não do departamento de marketing, de vendas ou da alta gerência..."
- "...lançam-se centenas de produtos diferentes no mercado para depois continuar com aqueles que os clientes preferem..."
- A Sony observa a reação dos compradores às maquetes de novos produtos em seu showroom no distrito de Ginza.
- A British Airways fez mais de 200 mudanças nas especificações básicas do 777.
- A Hewlett-Packard em Bristol manda pesquisadores a salas de emergência de hospitais para ver como os médicos poderiam usar os equipamentos de comunicação móveis da empresa.
- O chefe da Harley-Davidson passa mais da metade de seu tempo com os clientes — em lojas, corridas de moto e na estrada.
- A Xerox empregou antropólogos para observar pessoas usando fotocopiadoras.

## Divida os ganhos com seus clientes

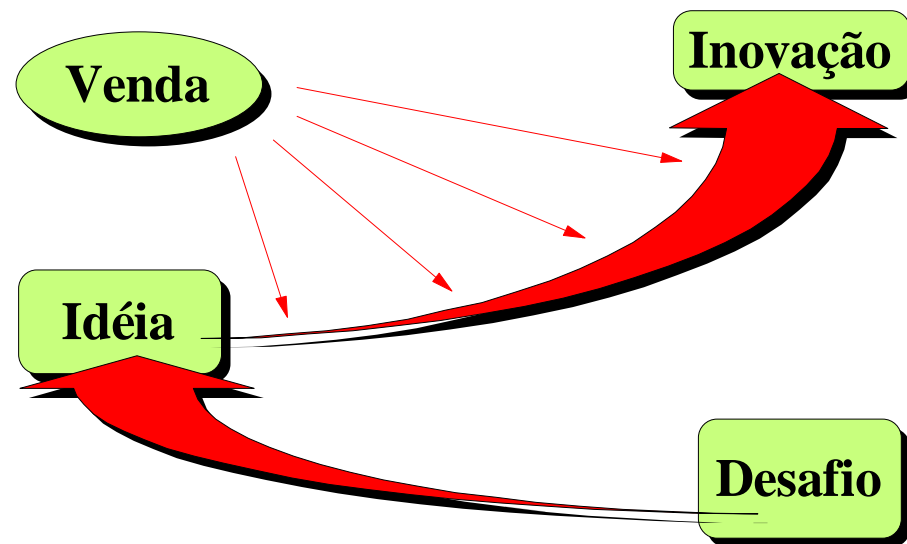


### Investindo no Capital do Cliente

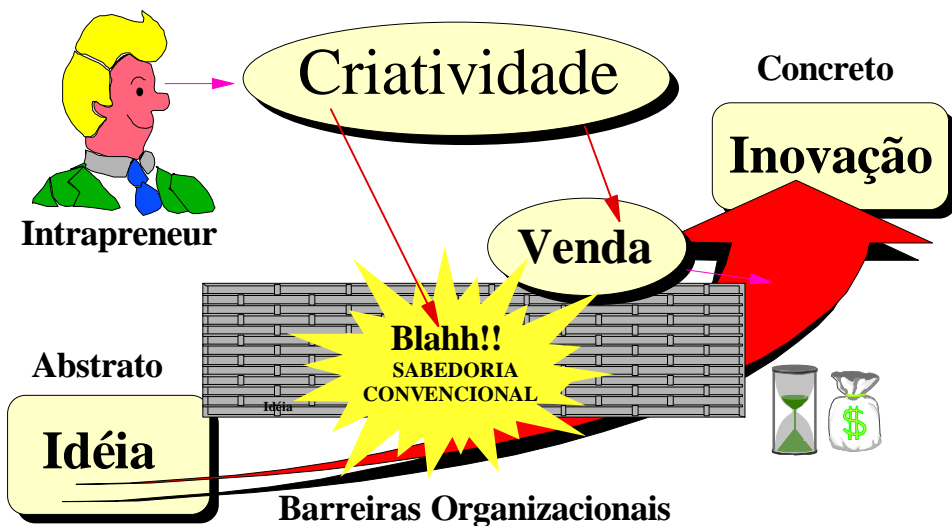
- Inove com os clientes
- Invista seus clientes de empowerment
- Concentre-se nos clientes como indivíduos
- Divida os ganhos com seus clientes
- Aprenda o negócio do seu cliente e lhe ensine o seu
- Torne-se Indispensável



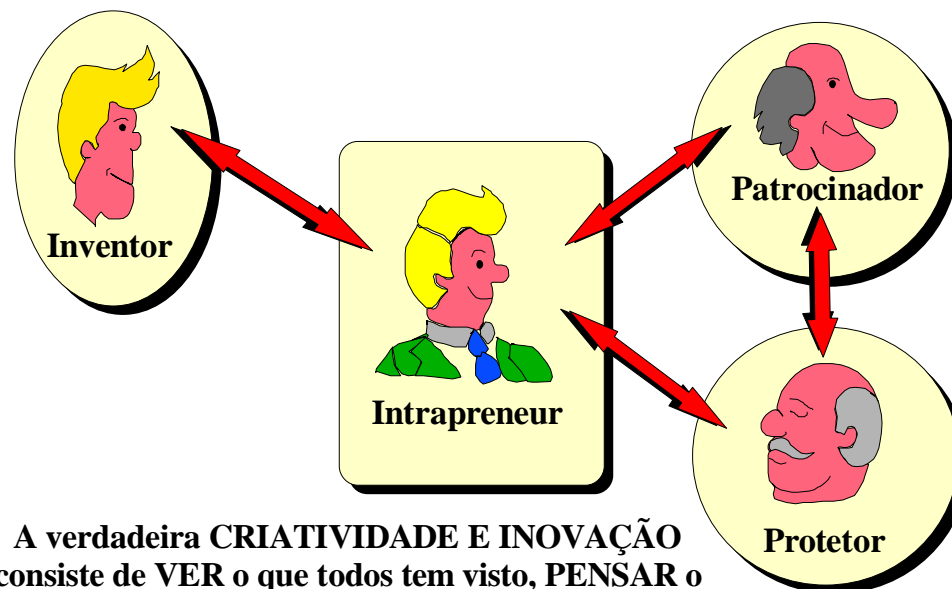
### Transformar idéia em ação



### Criatividade apenas, não basta



### Aliados do INTRAPRENEUR



A verdadeira CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO consiste de VER o que todos tem visto, PENSAR o que ninguém jamais pensou, e FAZER o que ninguém fez!

1. Tenha paciência, venda bit a bit.
2. Demonstre a exequibilidade
3. Mostre a essência da sua idéia
4. A emoção cataliza mais que os fatos



1. Admita os possíveis riscos
2. Não interrompa sonhos
3. Execute qualquer tarefa
4. Procure ajuda
5. Trabalhe com os melhores
6. Só aposte quando você estiver no páreo.
7. Trabalhe clandestinamente
8. Peça perdão em vez permissão.
9. Seja leal com relação a suas metas.
10. Honre seus aliados.

