

Daniela
Barros

De onde vem as **boas** ideias?



#desafiomãonamassa1



1 minuto



Além de prendedor de roupa que **outras utilidades** você pensa para esse item?

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.



Você já é criativo, só ainda não sabe disso.





O que **move** a criatividade?



Necessidade



> GazzConecta

| Mergulhadores do bem

Startup transforma máscaras de mergulho em respiradores para pacientes com Covid-19

Por GazzConecta, com colaboração de Millena Prado 24/04/2020 08:00

<https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/startup-transforma-mascaras-de-mergulho-em-respiradores-para-pacientes-com-covid-19/>



*“A criatividade exige uma capacidade de **questionar** todo o quadro de possíveis significados existentes. Os criadores levam em conta o que foi feito antes, mas não assumem uma atitude resignada. Querem **abrir outras portas.**”*



Philippe Willemart
Professor e pesquisador USP



Definir o **problema** e buscar a **solução**

- ✓ Qual o problema? (o x da questão)
- ✓ Geração de alternativas (possibilidades, percursos, caminhos)
- ✓ Avaliação das alternativas e seleção da solução (colocar na balança)
- ✓ Implementação da solução



Matriz de **priorização** de problemas

	G GRAVIDADE	U URGÊNCIA	T  TENDÊNCIA
5	extremamente grave	precisa de ação imediata	irá piorar rapidamente se nada for feito
4	muito grave	é urgente	irá piorar em pouco tempo se nada for feito
3	grave	o mais rápido possível	irá piorar
2	pouco grave	pouco urgente	irá piorar a longo prazo
1	sem gravidade	pode esperar	não irá mudar

Fatores que estimulam a **criatividade**

- ✓ Persistência
- ✓ Curiosidade
- ✓ Ousadia
- ✓ Inconformismo
- ✓ Motivação para a realização da tarefa
- ✓ Originalidade
- ✓ Atenção aos detalhes



Barreiras para criatividade

- ✓ Tempo
- ✓ Repertório
- ✓ **Medo de errar !**
- ✓ Falas como:
 - Errar é errado.
 - Isso não faz sentido.
 - Não temos os recursos suficientes para isso.
 - Não dá. Já tentamos isso antes.



#desafiomãonamassa 2



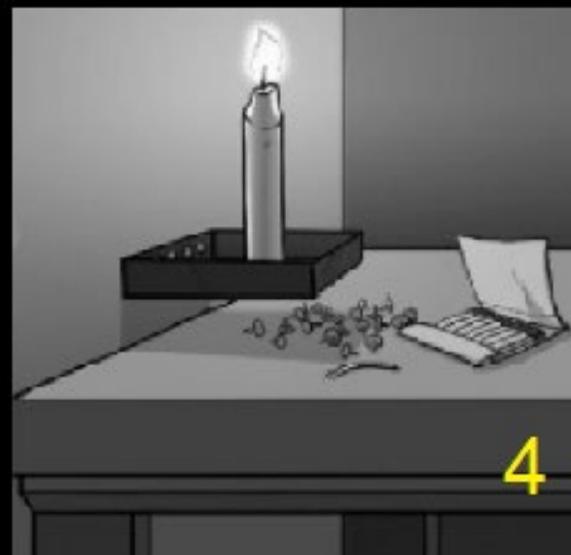
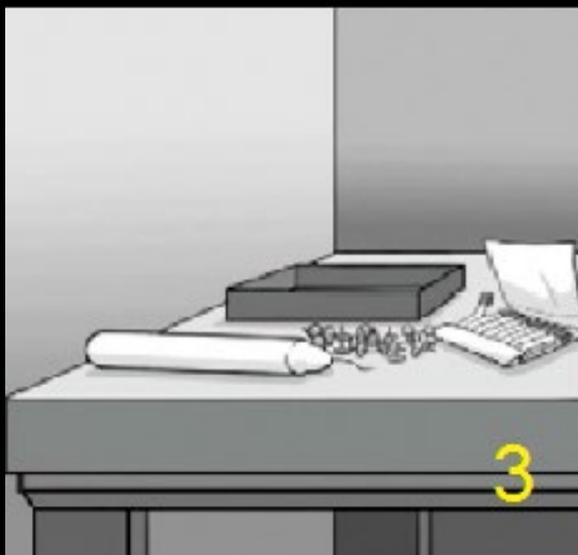
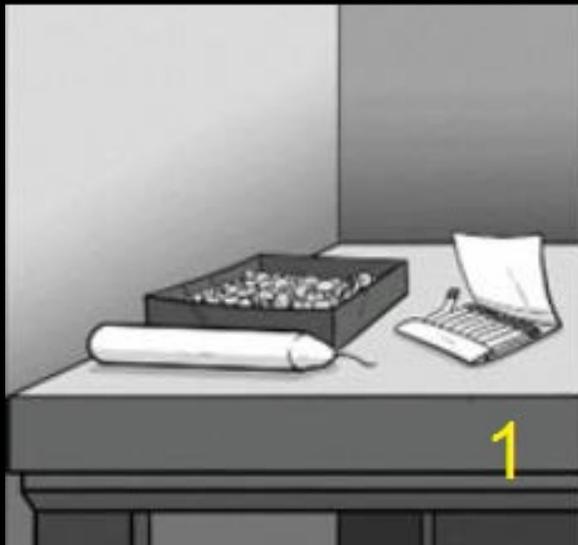
1 minuto



Desafio criado por Karl Duncker – 1945
- MIT

Prendam a vela em algum lugar de maneira que ela ilumine o máximo possível, acendam a vela, de modo que a cera não caia nem na mesa nem no chão.

O Problema da Vela



Funcionalidade fixa – porque vemos a caixa **somente** como recipiente para as tachinhas.

O que é preciso fazer para **estimular** a criatividade

✓ Incubação

- é inconsciente
- é o momento em que não estamos “querendo ter boas ideias”, “não estamos querendo pensar”
- é uma etapa que gera os *insights* (estalo)



O que é preciso fazer para **estimular** a criatividade

Pensamento abstrato

X

Pensamento concreto

Nossa tendência é manter a chave ligada no pensamento **concreto**.

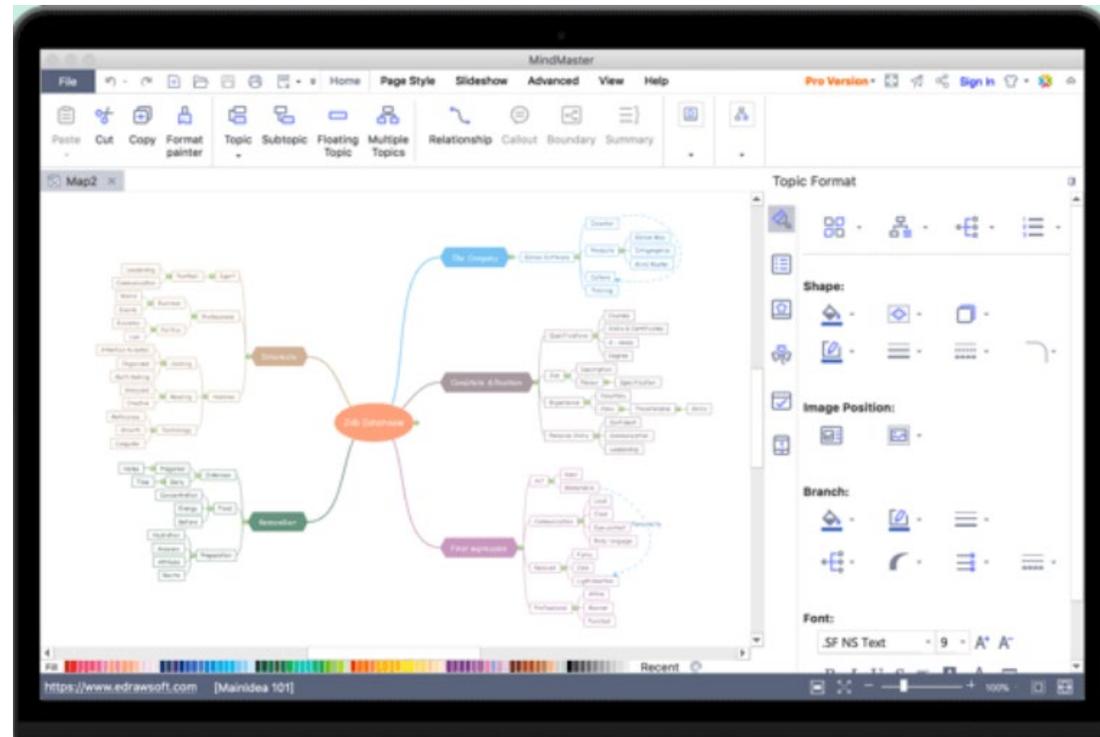
Pensamentos **lúdicos**, **sem barrar** as ideias.

Dar asas ao pensamento (como as crianças).



O que é preciso fazer para **estimular** a criatividade

✓ Mapas mentais



Aplicativos: Xmind, mindmeister



Metodologias para geração de ideias

Freefall writing

- ✓ Metodologia rápida sem foco na qualidade
- ✓ Você começa escrevendo sobre um determinado assunto e **NÃO PODE PARAR** mais.
- ✓ O objetivo principal é criar sem se preocupar com filtros ou edições.
- ✓ Foco na quantidade.
- ✓ Acabou a criatividade? Saia do assunto se for preciso. Mas lembre-se

ACONTEÇA O QUE ACONTECER NÃO PODE PARAR



Metodologias para geração de ideias

Brain storming (tempestade de ideias)

- ✓ Planejar o **horário** e **local** (não fazer na segunda feira às 8h da manhã ou na sexta feira às 18h).
- ✓ Apresentar as **regras**.
- ✓ Liderar com **entusiasmo**.
- ✓ Usar **perguntas abertas**.



Metodologias para geração de ideias

Brain storming (tempestade de ideias)

- ✓ **SIM** (o poder do SIM)
- ✓ **Proibido** dizer NÃO.
- ✓ Uma fala **por vez**.
- ✓ Encorajar ideias “**doidas**”.
- ✓ Quanto **mais ideias** melhor (depois separar as viáveis das inviáveis)
- ✓ **Manter** o **foco** no problema que foi evidenciado.
- ✓ **Não** fazer **críticas** e julgamentos das ideias.
- ✓ Seja **VISUAL** (desenhe, pinte, use canetas coloridas, use imagens)

SE VOCÊ NÃO SE SENTIR BEM NO FINAL DO BRAINSTORMING – TEM ALGO ERRADO



Resolução criativa de problemas

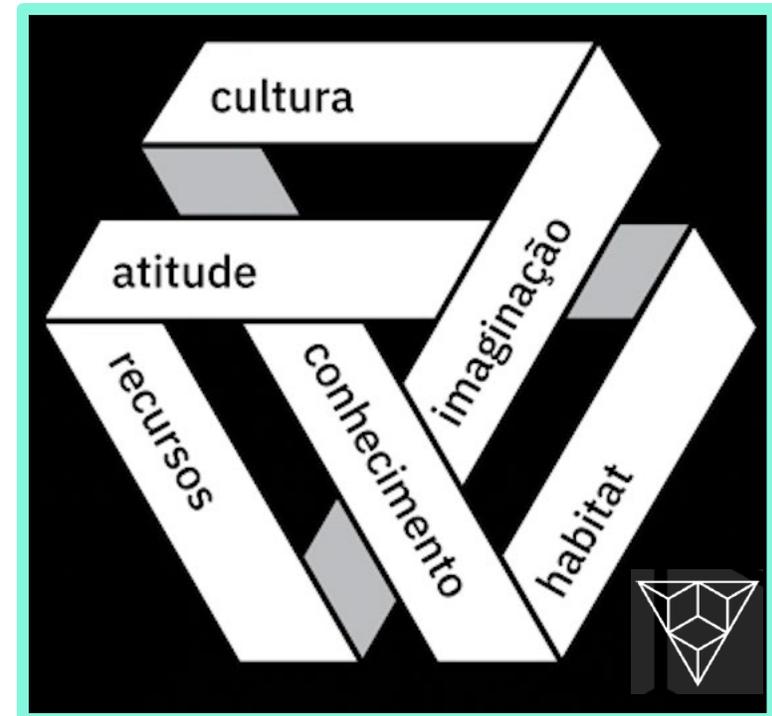
✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Selig

Fatores internos

- ✓ Imaginação
- ✓ Conhecimento
- ✓ Atitude

Fatores Externos

- ✓ Ambiente
- ✓ Cultura
- ✓ Recurso



Resolução criativa de problemas

- ✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Sellig

Fatores internos

- ✓ **Imaginação**
- ✓ Olhar o problema por diversos ângulos.
- ✓ Ir além da primeira resposta.
- ✓ Sair do óbvio.



Resolução criativa de problemas

- ✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Selig

Fatores internos

- ✓ **Conhecimento**
- ✓ “Eu nem sabia que isso existia”
- ✓ Repertório

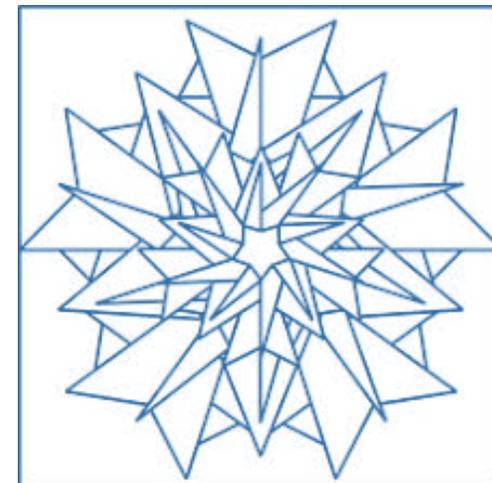
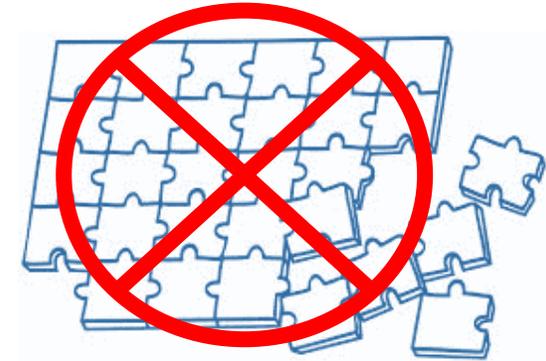


Resolução criativa de problemas

- ✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Sellig

Fatores internos

- ✓ **Atitude**
- ✓ Motivação ($M = R^2 - P$)
- ✓ Direcionamento
- ✓ Confiança
- ✓ Encarar as soluções como mosaico e não como quebra cabeças



Resolução criativa de problemas

✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Sellig

Fatores Externos

- ✓ **Cultura**
- ✓ Pode ser encarada como a forma que o grupo de pessoas que você **convive**, **reage** a alguma coisa.
- ✓ Compreender quais os **valores** da empresa (escola, organização)
- ✓ Promover a “**cultura da inovação**”

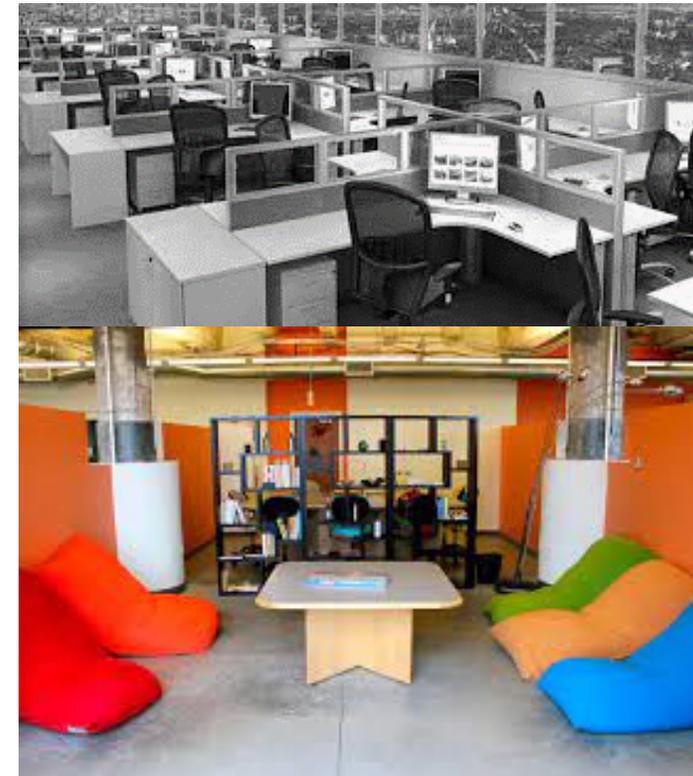


Resolução criativa de problemas

✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Sellig

Fatores Externos

- ✓ **Ambiente**
- ✓ Proporcionar ambiente favorável à criatividade
- ✓ Abrir espaço para pensamentos criativos (produtos, serviços e processos)
- ✓ Ambientes rígidos não estimulam o processo de criação.



Resolução criativa de problemas

- ✓ Modelo das 6 turbinas – Tina Sellig

Fatores Externos

- ✓ Recursos
- ✓ É muito mais do que dinheiro.
- ✓ As **pessoas** com quem convivemos.
- ✓ Os **incentivos** que damos e recebemos.
- ✓ As **recompensas** pelas conquistas.

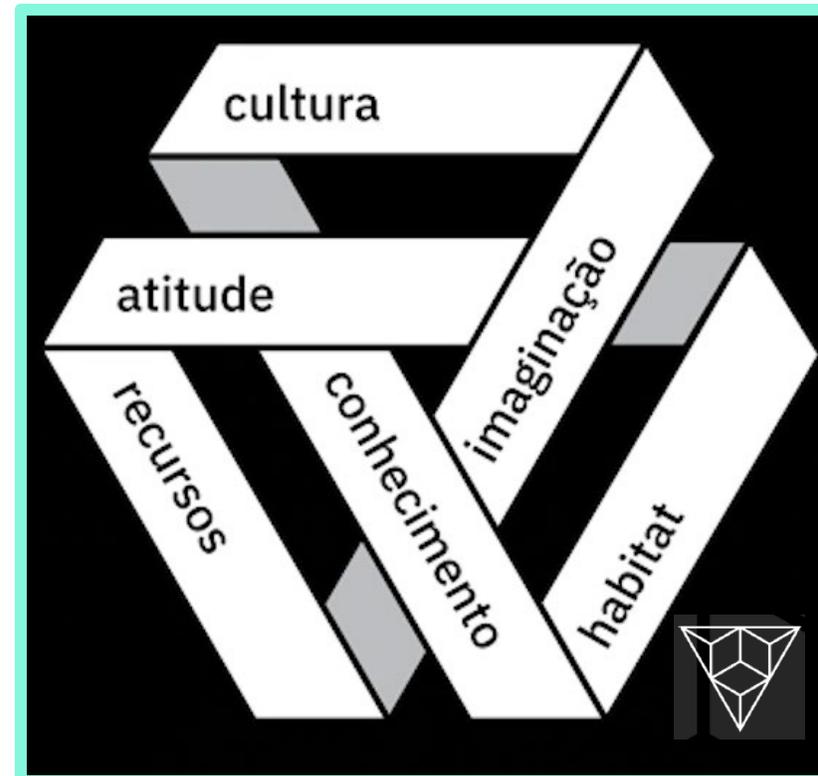


✓ As turbinas se **retroalimentam**

- ✓ O **ambiente** é uma manifestação da **imaginação**.
- ✓ A **imaginação** é estimulada pelo **ambiente**.

- ✓ A **cultura** é definida pelo conjuntos de **atitudes** das pessoas.
- ✓ As **atitudes** das pessoas dependem da **cultura**.

- ✓ Os **recursos** ajudam e incentivam a aquisição de **conhecimento**.
- ✓ O **conhecimento** possibilita o acesso a **novos recursos**.



Não adianta só ter ideias, tem que saber **o que fazer com elas.**



Ideias precisam ser **VISTAS!**



Cole post-its no seu notebook, na geladeira, no armário, no espelho...

Você já é **criativo**, só ainda não sabe disso.



Vídeo: De onde vem as boas ideias.

<https://www.youtube.com/watch?v=ICxBDZDQ7LQ>



D

Fone: 51 999.142.335
contato@danielamartibarro.com.br
www.danielamartibarro.com.br