

CRIATIVIDADE



AULA 2 – INOVAÇÃO EMPREENDEDORISMO

DOCENTE: ANA VIZINHO



1



- ▶ **Criatividade.**
 - ▶ s.f.
 - ▶ 1. Qualidade de criativo.
 - ▶ 2. Capacidade criadora; engenho, inventividade
- Criar (lat., creare) v.t.d

2

∴ DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

“Criatividade é uma forma de loucura.” (Platão)



3

∴ DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

“Inspiração DIVINA.”
(Sócrates)



4

∴ DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

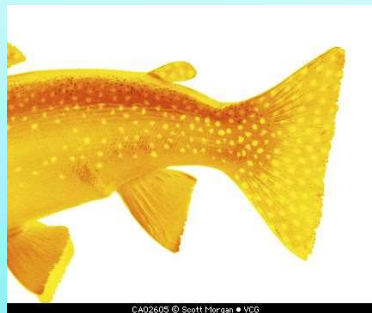
“Processo natural que abastece as leis
imprevisíveis” (Kant)



5

∴ DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

*"criatividade representa a emergência de algo único e
original"* (Anderson, 1965)



6

DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

“Atividade mental organizada, visando obter soluções originais para satisfação de necessidades e desejos”
(Maslow)



7

DEFINIÇÃO DE CRIATIVIDADE

∴

- ▶ Para Ghiselin (1952), “é o processo de mudança, de desenvolvimento, de evolução na organização da vida subjetiva”.
- ▶ “criatividade é o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados” (Torrance, 1965)

8

Criatividade envolve a produção de algo novo, que é aceite como útil e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo (Stein).

9

Como medir a altura de um prédio utilizando apenas de um termômetro?



10

CONCEITOS SOBRE CRIATIVIDADE

As palavras centrais, relacionadas com criatividade, referem-se à ação, ao movimento, ao agir.

Vejamos:

- | | |
|-------------------|-----------------|
| ✓ Expressar-se | ✓ Flexibilidade |
| ✓ Processo | ✓ Fluidez |
| ✓ Evolução | ✓ Originalidade |
| ✓ Desenvolvimento | ✓ Elaboração |

11

Mas, o que é Criatividade?....

- **É a capacidade de produzir muitas idéias a partir de um estímulo.**
- **Capacidade de produzir coisas novas e valiosas.**
- **Uma técnica de resolver problemas**
- **Capacidade de ver o que ninguém viu antes.**
- **A habilidade para pensar diferente**
- **Uma técnica de resolver problemas**

12

Criatividade é



13

- ▶ **Ser criativo** é pensar fora da caixa, ou seja, pensar de forma diferente.
- ▶ É **ser** original, não seguindo as normas pré-estabelecidas e não replicar o que já foi feito milhares de vezes.
- ▶ A **criatividade** é um elemento essencial no contexto do trabalho.

14

**.... um termo muito usado e
exigido pelo mercado porém
difícil de ser definido!**

15

**... ALGO CADA VEZ MAIS
VALORIZADO PELO
MERCADO.**

16

POR QUÊ?

17

AS PESSOAS SÃO VANTAGENS COMPETITIVAS DAS EMPRESAS

18

**Pessoas comprometidas,
criativas, motivadas e
inovadoras representam um
diferencial para uma
empresa**

19

.:CRIATIVIDADE NA EMPRESA

Cenário atual das organizações:

mudanças em ritmo acelerado, maior complexidade de tarefas, incertezas, globalização e intensa competição.

Criatividade:

elemento importante a ser cultivado
no ambiente de trabalho

20

.:CRIATIVIDADE NA EMPRESA

Para sobreviver e expandir-se as empresas necessitam:

- diversificar produtos;
- antecipar procura do mercado;
- melhorar a qualidade de produtos;
- recrutar e reter talentos.



21

.:ESTÍMULO À CRIATIVIDADE NA EMPRESA

- autonomia: grau de liberdade para inovar
- prémios x desempenho
- abertura e apoio para novas ideias
- equipas multidisciplinares
- envolvimento pessoal

22

..:BARREIRAS À CRIATIVIDADE NA EMPRESA

- centralização de decisões;
- muitas regras e formalismos;
- resistência a mudanças;
- falta de recursos: humanos, financeiros, informações, tempo;
- barreiras individuais: medo de correr riscos, insegurança, resistência à ambiguidade, inflexibilidade.

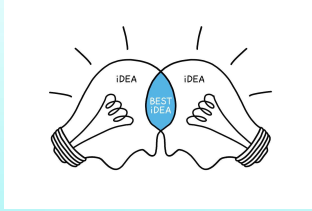
23

Estímulos à Criatividade na Empresa

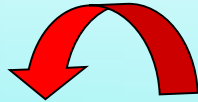
- **Melhore todos os dias**
- **Use agenda de idéias brilhantes**
- **Peça sempre três soluções**
- **Mude de “sim, mas” para “sim, e”**
- **Procure ajuda externa**

24

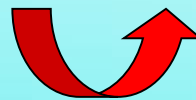
O Pocesso da Criatividade em Grupo



Uma idéia estimula a criação de outras idéias na mesma pessoa mas, ao seu redor, a idéia individual estimula o poder de associação de todos os outros.



O poder de associação das idéias se transforma em uma corrente de dupla mão.



25

∴ BLOQUEIOS MENTAIS



26

.: BLOQUEIOS MENTAIS

1. "A resposta certa"
2. "Isso não tem lógica"
3. "Siga as normas"
4. "Seja prático"
5. "Evite ambiguidades"
6. "É proibido errar"
7. "Brincar é falta de seriedade"
8. "Isso não é da minha área"
9. "Não seja bobo"
10. "Eu não sou criativo"



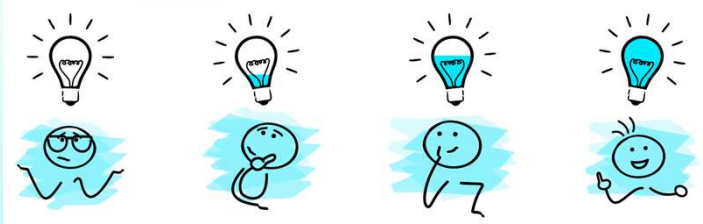
27

Requisitos que Favorecem as Técnicas Criativas

- Encorajar o diálogo
- Guiar a discussão
- Reforçar os comportamentos construtivos
- Limitar as discussões destrutivas
- Orientar as partes interessadas
- Reformular e reassumir
- Focar a discussão
- Incentivar o sentido de responsabilidade

28

Fases do processo criativo



1. **Preparação:** a fase da inspiração

Qual seria então a primeira etapa do processo criativo típico? A preparação.

Embora o termo possa fazer a pessoa se sentir como se precisasse preparar uma prova tenebrosa, que fará pela manhã, a primeira etapa do processo criativo é onde nascem suas melhores ideias.

29

2. **Incubação:** absorvendo e processando

Agora é hora de deixar todas as informações e inspirações que você acabou de absorver irem mais fundo.

Nessa etapa do processo criativo, você pode pensar que não está fazendo nada de fato, já que é seu subconsciente que fará todo o trabalho. Nesse sentido, essa etapa do processo criativo se assemelha a deixarmos um filé marinando durante a noite em uma succulenta combinação de sabores. Aos mais desavisados, a carne está apenas ali repousando, mas na realidade, uma transformação deliciosa está ocorrendo.

30

3. **Insight**: o momento “eureca”

Na etapa anterior, mencionamos uma luz que se acende e lança a pessoa em um frenesi criativo o qual ela não conseguiria suprimir. Esse momento é tradicionalmente conhecido como a etapa do “insight” do processo criativo, ou o que algumas pessoas jocosamente apelidaram de momento “eureca!” (Essa também é por vezes denominada a etapa da iluminação no processo criativo.)

31

Perguntas a fazer antes de começar um projeto

- Isso já foi feito antes?
- Como vou fazer isso de uma maneira que ainda não tenha sido feita?
- Vou de fato gostar de fazer isso?
- Por que essa ideia ou projeto importa para mim especificamente?
- Estou me desafiando?

Além de olhar para dentro, pedir um feedback honesto das pessoas em quem você confia (sejam elas criativas ou não) também pode se mostrar algo valioso nessa etapa do processo criativo. A colaboração muitas vezes permite desenvolver suas ideias de formas significativas.

32

5. **Elaboração**: colocando as ideias no papel (por assim dizer)

Rumo à última etapa do processo criativo: depois que sua ideia de projeto tiver passado por essa avaliação, finalmente é chegada a hora da “elaboração”. Ou, para usar uma terminologia mais fácil de entender, chega oficialmente a hora de colocar as ideias no papel, na tela ou na argila.

É nessa fase que você ativamente criará algo e dará vida à sua ideia.

33

Use o pensamento convergente e divergente para gerar ideias

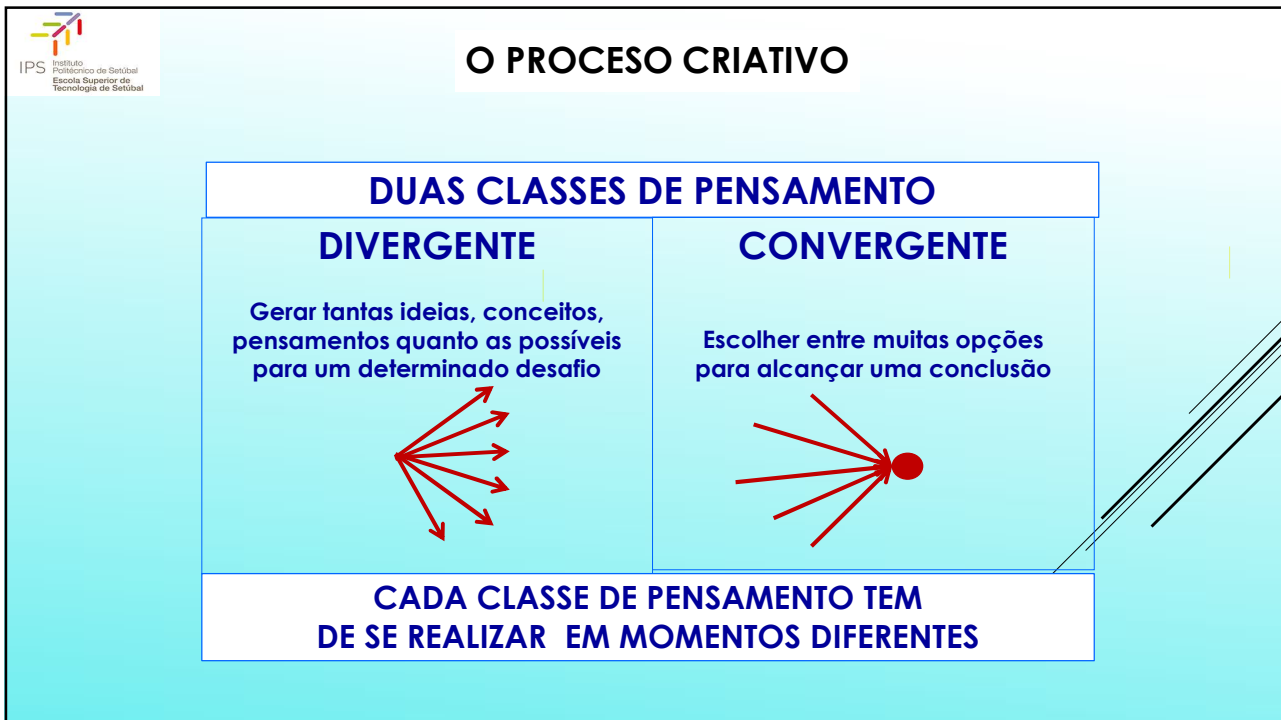
O pensamento convergente é bem definido e estruturado, enquanto o pensamento divergente é fluido e abstrato.

Se você pensar sobre isso, essas são duas maneiras distintas de pensar que podem competir uma com a outra.

Nenhum deles é melhor que o outro. Ambos são incrivelmente vitais e significativos para o trabalho criativo e a resolução de problemas, o que significa que podem trabalhar juntos para criar resultados magníficos.



34



35

IPS Instituto Politécnico de Setúbal
Escola Superior de
Tecnologia de Setúbal

Se você é um gestor de inovação, pode criar sessões de grupo tanto com os membros como com as partes interessadas.

Dessa forma, você pode aprimorar as habilidades de criação de ideias de todos usando:

- Brainstorming**
- Brainwriting.**
- SCAMPER**
- Mapas mentais**

36



37

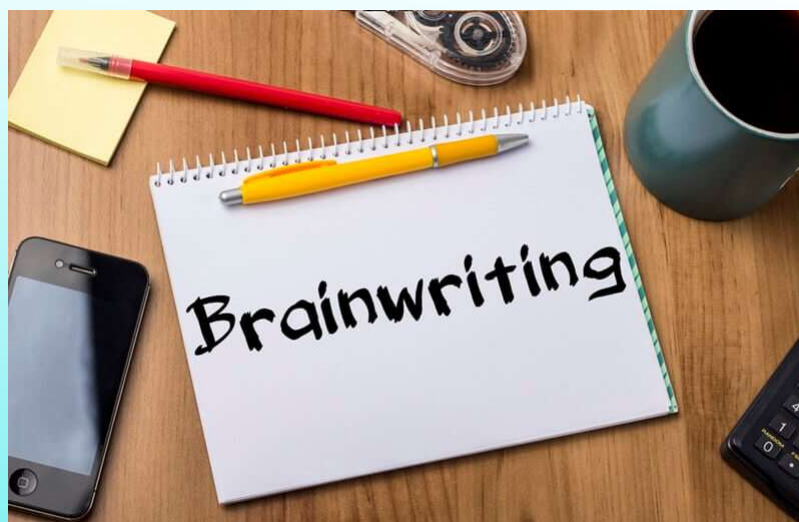
BRAIN STORM




38

- Não há crítica nem julgamento
- Quanto mais melhor
- Elaborar idéias próprias e dos outros
- Humor livre

39



40



IPS Instituto Politécnico de Setúbal
Escola Superior de
Tecnologia de Setúbal

Método 635 – Brainwriting			
Nombre proyecto:	Fecha: 14/01/2019		
	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Miembro 1			
Miembro 2			
Miembro 3			
Miembro 4			
Miembro 5			
Miembro 6			

Equipo de trabajo

Miembro 1:
Miembro 2:
Miembro 3:
Miembro 4:
Miembro 5:
Miembro 6:

Preparado por:

Aprobado por:

Formulario diseñado por Víctor Fernández-Viagas Escudero para la asignatura Diseño y desarrollo de Productos de la Universidad de Sevilla

MÉTODO 635

6 pessoas
3 ideias
5 minutos

41



IPS Instituto Politécnico de Setúbal
Escola Superior de
Tecnologia de Setúbal



42

IPS Instituto Politécnico de Setúbal Escola Superior de Tecnologia de Setúbal

Brainstorming

Tema:

- Ideia 01
- Ideia 02
- Ideia 03
- Ideia 04
- Ideia 05
- ...
- ...
- Ideia 25

Brainwriting

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia

Ideia








Ideia

Ideia

43

IPS Instituto Politécnico de Setúbal Escola Superior de Tecnologia de Setúbal

SCAMPER

S	C	A	M	P	E	R
Substitute	Combine	Adapt	Modify / Magnify	Put to Another Use	Eliminate	Reverse
						

2 | SlideSalad.com

slidesalad

44

Neste método, o objetivo final é solucionar um problema específico da empresa. Por isso, a primeira etapa é identificar o problema; depois é preciso definir o objetivo da equipa




45

A sigla S.C.A.M.P.E.R., em inglês, significa:

- Substituir (Substitute)
- Combinar (Combine)
- Adaptar (Adapt)
- Modificar (Modify, também ampliar e minimizar)
- Propor outros usos (Put to another use)
- Eliminar (Eliminate)
- Reorganizar/Inverter (Reverse)

46


IPS
 Instituto
 Politécnico de Setúbal
 Escola Superior de
 Tecnologia de Setúbal

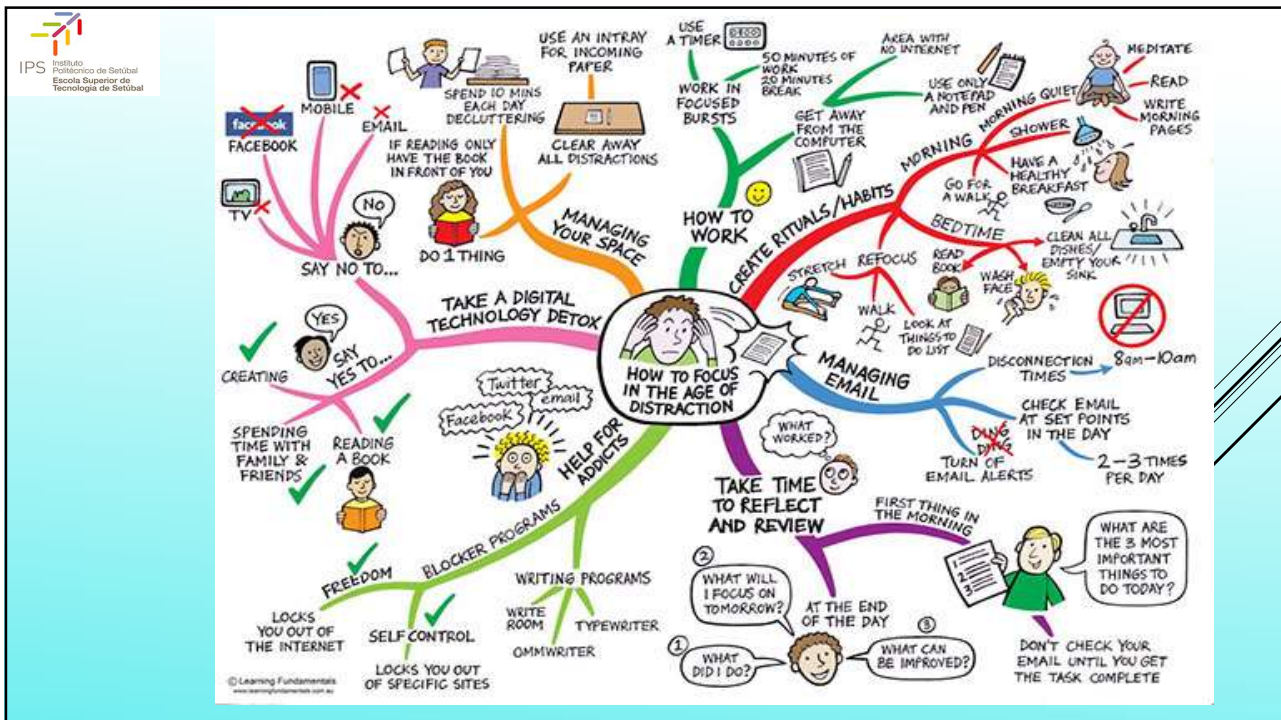
47

The diagram illustrates a project management process on a yellow background with horizontal lines. At the center is a cloud labeled "NEW PROJECT". Surrounding the cloud are four main steps, each with a corresponding icon and a list of tasks:


- step 1. PLANNING** (top left): Accompanied by a lightbulb icon. It has three green checkboxes with lines for notes.
- step 2. RESEARCH** (top right): Accompanied by a target icon. It has three red checkboxes with lines for notes.
- step 3. TO DO LIST** (bottom right): Accompanied by a checklist icon. It has three purple checkboxes with lines for notes.
- step 4. EVALUATION** (bottom left): Accompanied by a clock icon. It has three pink checkboxes with lines for notes.

Decorative elements include a large blue arrow pointing right, a large green arrow pointing left, a large red arrow pointing up, and a large purple arrow pointing down. There are also several small icons like pencils, erasers, a ruler, a heart, and a smiley face.

48



49



MIND MAP

- ✓ É a expressão do pensamento irradiante e, portanto, uma função natural da mente humana
- ✓ É uma poderosa técnica gráfica que nos oferece a chave-mestra para ativar o potencial do cérebro.
- ✓ Pode ser usado em todos os aspetos da vida com o objetivo de melhorar a aprendizagem e clarificar o pensamento, reforçando o trabalho.

50

Características Essenciais do Mind Map

- ❑ O tema ocupa a imagem central
- ❑ Os subtemas irradiam da imagem central de forma ramificada
- ❑ As ramas compreendem uma imagem ou palavra-chave impressa sobre uma linha associada.
- ❑ Os pontos de menor importância estão representados como ramas.
- ❑ Elas formam uma estrutura nodal conectada.



51

Para que serve?

- o Memorização de conteúdos
- o Planeamento de palestras e exposições
- o Planeamento de projetos
- o Tomada de decisão
- o Administração do tempo
- o Solução de Problemas

52

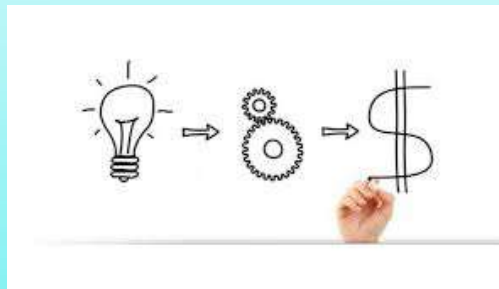
.: CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

CRIATIVIDADE

- Habilidade de gerar novas ideias

INOVAÇÃO

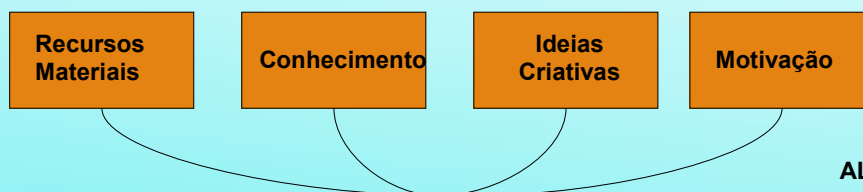
- Ideia nova aplicada na criação ou aperfeiçoamento de um produto ou serviço.



53

.:CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

A inovação depende de uma junção de fatores para tornar-se realidade.



ALENCAR (1996)

INOVAÇÃO ➡ **Vantagem Competitiva**

54



**“NADA É MAIS PERIGOSO DO QUE UMA IDEIA
QUANDO ELA É A ÚNICA QUE VOCÊ TEM”.**

(EMILE CHARTIER)

55

Se quiser ter
uma boa idéia,
tenha uma
porção de idéias.

Thomas Edison

 PENSADOR



56