

VIMOS NA AULA ANTERIOR:

• Conceito de Criatividade e Inovação;

• Alguns números da inovação;

• A necessidade de uma inovação permanente;

• As dificuldades em inovar;

• Características dos inovadores;

• Mitos da inovação.

18 19



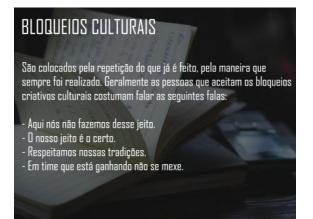
Muitos empreendimentos novos dão errado, mas são os empreendimentos que fracassam, não as pessoas que os criaram.
 Empreendedores de sucesso reconhecem que o fracasso é uma parte intrínseca do processo. Eles aprendem com os seus erros
 Por isso devemos reconhecer que ideias tem pontos fracos e aprender com eles para não repetir.

20 21



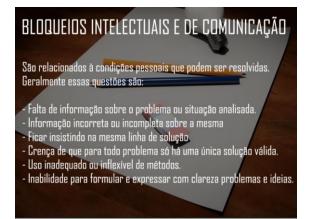


22 23



BLOQUEIOS AMBIENTAIS E DRGANIZACIONAIS São relacionados às condições e ao ambiente de trabalho. Geralmente as pessoas que vivem esse tipo de bloqueio estão inseridas em um ambiente: - com muitas distrações - opressivo, inseguro, desagradável - com uma gestão autoritária onde ele sente falta de apoio e confiança - com uma rotina estressante

24 25



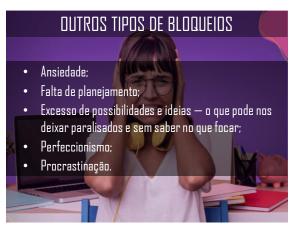
BLOQUEIOS EMOCIONAIS São relacionados a questões emocionais que também podem ser melhoradas. Geralmente essas questões são: Medo de correr riscos. Receio de parecer tolo ou ridículo. - Dificuldade em isolar o problema. Desconforto com incertezas e ambiguidades. - Negativismo. - Inabilidade para distinguir entre realidade e fantasia.

27 26

Um pessimista vê dificuldade em todas as oportunidades, um otimista vê oportunidade em todas as dificuldades.

BLOQUEIOS DE PERCEPÇÃO São relacionados aos momentos em que as pessoas não conseguem ter uma real noção da situação que envolve o problema. Esses bloqueios podem ser fruto de: - Repetição de estereótipos: ignorar que um objeto pode ter outras aplicações além de sua função usual. - Fronteiras imaginárias: projetamos fronteiras no problema ou na solução que não existem na realidade. Sobrecarga de informação.

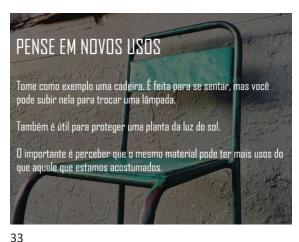
28 29



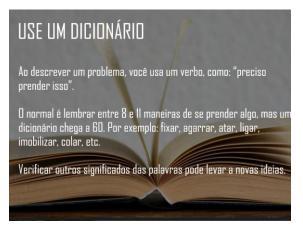


30





32



PRÁTICAS PARA DESENVOLVER A INOVAÇÃO E A
CRIATIVIDADE

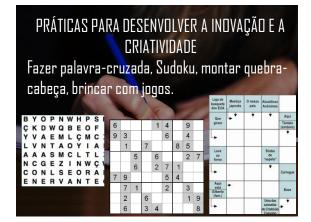
• Armazenar ideias,
• Duvir mais do que falar,
• Ler muito,
• Assistir a filmes, teatro, cinema, exposições de arte.

34 35





36





38 39