

INTRODUÇÃO

O comércio marítimo é influenciado pela qualidade das rotas marítimas e também pela qualidade do atendimento portuário do país. Se um ponto oferece qualidade, este atrairá maiores negociações comerciais. Quanto maior a circulação de dinheiro para o país, maior será o investimento para aumentar a qualidade portuária. Assim, os autores que já são pesquisadores desde 2006, nos temas de arquitetura e urbanismo, criatividade, design, comércio exterior, inovação, metodologia interdisciplinar e de sinalização urbana e marítima, iniciaram pesquisa sobre metodologias e instrumentos de estímulos criativos e inovadores para projetistas das mais diversas áreas. Para este artigo, a seleção foi por profissionais que atuam em desenvolvimento de projetos para a área marítima.

Iniciou-se com observações na navegação comercial e turística do Brasil. Mais adiante, realizou-se estudos de projetos realizados na Europa, como por exemplo, na Itália e Espanha.

INSTRUMENTOS INTERDISCIPLINARES E CRIAÇÃO DO MÉTODO GENERAIDEA

Um dos personagens que uniu a interdisciplinaridade na formulação de ideias foi Leonardo da Vinci, ilustre renascentista italiano. Estudou Botânica, Engenharia, Geologia, Medicina, e até ciência do mar. Inclusive criou produtos para a segurança marítima. Já organizava os dados em modo de mapa mental. Segundo Gelb [1], Leonardo Da Vinci já usava a técnica de organização de informações, mapa mental.

Além da técnica de mapa mental Leonardo da Vinci também utilizou outras das quais são usadas atualmente, mas com nomes que não remetem ao seu trabalho. Assim, levando a crer que a invenção de determinada técnica deve-se a determinado autor americano, inglês e não de um italiano do tempo do renascimento. Segundo Moroni [2] este é um dos exemplos de que é possível conservar e transmitir ideais mas também gerá-las e organizá-las em modo de métodos.

O seu legado deve-se ao registro de suas ideias em cadernos. A questão é registrar o pensamento, que antigamente era dado em forma de anotações, como um caderno de ideias, tal qual fazia Leonardo da Vinci. Atualmente existem

diversas metodologias, diversos instrumentos de ajuda ao estímulo de produção de fantasia, ideias. No entanto, essas ideias já advêm muito antes como demonstram os inúmeros trabalhos de Leonardo da Vinci. Deste modo, é possível ensinar e potencializar a criatividade desde que sejam através de adequadas técnicas, ferramentas, de estímulo criativo. Para saber isso, os autores realizaram pesquisas desde 2004 com diversos métodos, ferramentas e instrumentos de estímulo criativo para geração de projetos criativos e inovadores.

É crescente a característica do mercado competitivo. Para ganha-lo é essencial ser criativo. Segundo Eguchi e Pinheiro [3] a base do design está na metodologia projetual e criativa. Por isso argumentam que é do design a base inovadora, visto que na análise da palavra projeto, do latim *Proyectus significa* "ação de lançar a frente" e por isso pressupõe-se que projetar deve ser inovador e vanguardista.

Já Munari [4] argumenta a importância da metodologia para contribuir no modo de pensar. Os autores, Beetlestone [5], De Bono [6], Munari [4], Pawlak [7], Ramos [8], argumentam a importância do ensino em estimular ideias criativas em substituição do modo escolar tradicional. Segundo os autores Moroni [2], foram aplicados testes e verificou-se que é possível estimular a criatividade. Os resultados foram importantes para a formulação de uma metodologia dinâmica, imediata, para startup de ideias.

Foram testadas com estudantes universitários e profissionais 41 técnicas de estímulo criativo advindas de diversas áreas de administração, comércio exterior, biologia, design, engenharia, informática, medicina, aliados aos conhecimentos de direito e de transporte aéreo e marítimo. A seguir as descrições das técnicas que foram coletadas de diversas áreas do saber e organizadas conforme os testes elaborados com estudantes universitários Moroni [2]: