

Modo: escrito, desenho a mão ou manipulação digital.

2.10 RPG

Descrição: ideais a partir de um novo ponto de vista estimulado pela postura de vestir personagens com as suas características, como de um explorador, um artista e um guerreiro.

Modo: digital ou escrito.

2.11 Seis Chapéus para pensar – Six hats

Descrição: 6 chapéus coloridos, representam um comportamento para formar novas ideias.

Modo: verbal, escrito e desenho.

2.12 Sinergia ou Cinética

Descrição: formular, analisar problema, transformá-lo desconhecido em conhecido. Aperfeiçoar soluções de analogia. Alternativas.

Modo: gráfico escrito.

3. “MI” - Melhorar Ideias

3.1 Análises Morfológica – Frankstein

Descrição: desfragmentar problemas complexos, analisar suas partes e remonta-las para novas soluções.

Modo: escrito, verbal, desenho e gráfico.

3.2 Lista de Atributos

Descrição: isolar principais atributos, analisar e melhorar.

Modo: escrito, desenho a mão.

3.3 Círculo Heurístico

Descrição: associações entre as alternativas, apoio a lista de atributos somando perguntas a seus novos itens específicos.

Modo: instrumento de papel giratório, escrito e desenho.

3.4 MESCRAI

Descrição: roteiro para criar maior número de alternativas.

Modo: escrito, desenho a mão ou manipulação digital.

3.5 TRIZ

Descrição: sistematizar, criar grande número de alternativas, no intuitivo, acesso a raiz da invenção, somar novos aspectos de inovação, tudo em um roteiro de 40 princípios inventivos.

Modo: gráfico escrito.

3.6 Análises do Valor

Descrição: comparar coisas diferentes e buscar uniões para formar uma nova ideia, por exemplo um novo produto.

Modo: escrito, desenho a mão ou manipulação digital.

3.7 Matriz

Descrição: organizar informações segundo os problemas a resolver, analisar, criar ideias.

Modo: escrito e/ou desenho.

3.8 Gráfico de Polaridade

Descrição: delinear quatro campos de situações antagônicas para criar conexões.

Modo: escrito.

3.9 Design Caleidoscópico

Descrição: observar, transformar, aplicar, analisar e criar novas alternativas.

Modo: escrito, gráficos, desenho a mão ou manipulação digital.

4. “IFMI” - Identificar Falhas e Melhorar Ideias

4.1 Espinha de Peixe

Descrição: identificar, explorar diferentes motivos de um problema. Estruturar informações.

Modo: gráfico, escrito e verbal.

4.2 Brainstorm Construtivo

Descrição: aspectos positivos de ideias.

Modo: escrito.

4.3 Brainstorm Destrutivo

Descrição: aspectos negativos de ideias.

Modo: escrito.

4.4 Delphi

Descrição: loop de perguntas e respostas. Repete-se estas ações até ter muitas alternativas de soluções. Ajuda a controlar o processo e a aprender mais sobre o produto a ser analisado.

Modo: escrito.

4.5 Diagrama de Porquê?

Descrição: organização de informações com uso de lógica. Estabelecer prioridades. Explica os motivos e encontra falhas.

Modo: escrito.

5. “VAI” - Verificação e Ampliação de Ideias

5.1 Checklist