

Sistemas de Informação

Geração de ideias e
criatividade na Informática

Aula 06

Prof. Ivan José dos Reis Filho
ivanfilhoreis@gmail.com



Aulas passadas

Brainstorming Reverse

- Identificar problemas

Sinética

- Profissionais especializados

Apreciação

- e, e daí, e então

Cinco porques

Aula de hoje

Método 635

Método 635

Soluções através de uma equipe

- O conhecimento dos integrantes dependem da natureza do problema a ser solucionado;
- Objetivo de obter o maior número de ideias e sugestões de soluções possíveis em curtíssimo período de tempo.



Método 635

Aplicabilidade

- Realizada com grupo de até 6 pessoas
 - Distribui um formulário padrão para cada integrante;
 - O membro dá três sugestões de solução para o problema;
 - Cada rodada tem 5 minutos para fazê-lo.
 - Pode ter desenhos, esquemas, fórmulas e etc..



Método 635

Aplicabilidade

- Passado os 5 minutos...
- Passe o formulário para o vizinho da direita que acrescentará mais três soluções depois de tomar conhecimento das já formuladas.
- As novas soluções podem ser derivadas das anteriores ou não.
- Pode abandonar ideias e sugerir novas soluções
- Este processo continua até que todos os formulário estejam preenchidos.



Método 635

Participantes

- Pode ser utilizado somente em grupo;
- Precisa de formulários para ser preenchidos.



Motivação

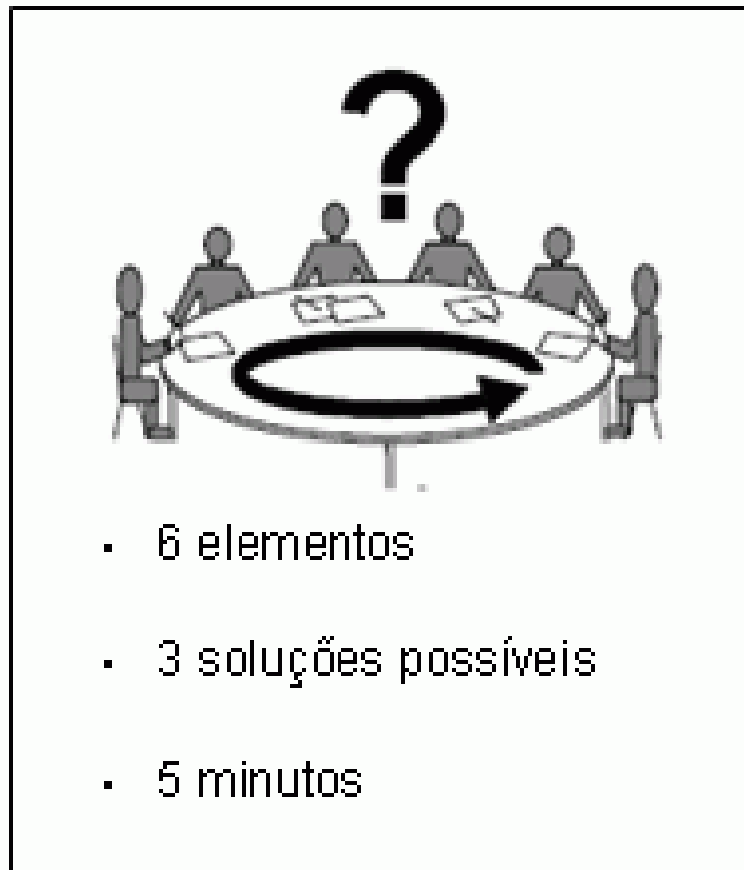
Segundo Bonfim

- A técnica é uma sistematização do processo de “caronas” (novas soluções em cima de soluções já propostas).



Informação sobre a técnica

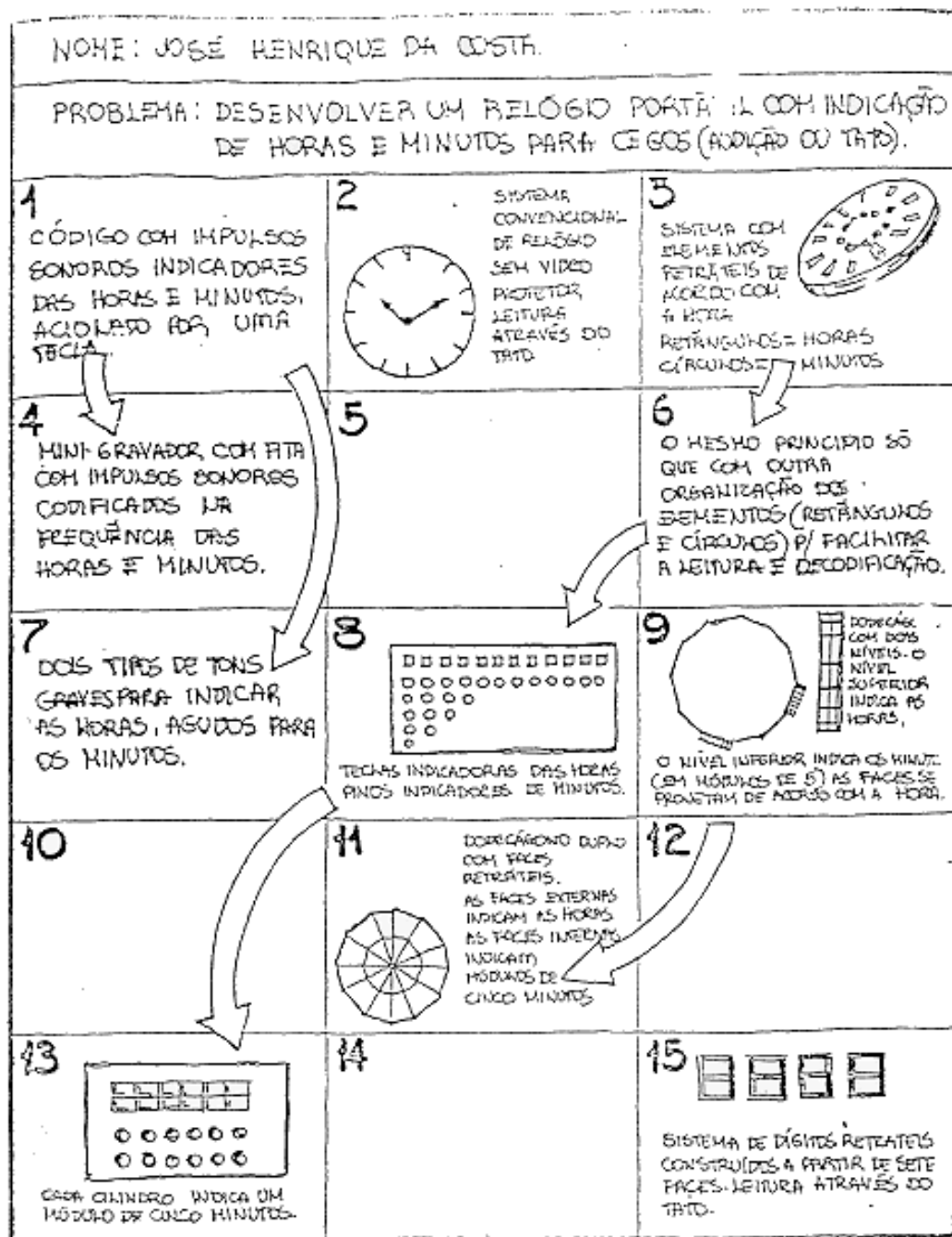
O nome da técnica se dá pelo uso...



Formulário

Definição do problema: Como...			
Nome	Ideia 1	Ideia 2	Ideia 3
Nome			
Nome			
Nome			
Nome			
Nome			

Exemplo



Exemplo

Nome: José Henrique da Costa

Problema: Desenvolver relógio de pulso portátil para deficientes visuais

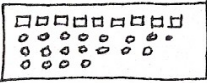
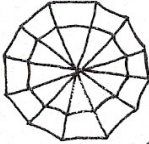
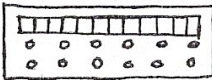
1. Código com impulsos sonoros indicadores de horas e minutos, acionados por tecla	2. sistema convencional de relógio sem vidro protetor, leitura através do tato.	3. sistema com elementos retráteis de acordo com a hora. Retângulos = horas, círculos
4. mini-gravador com fita com impulsos sonoros codificados na frequência das horas e minutos	5.	6. o mesmo princípio, só que com outra organização dos elementos para facilitar a leitura e decodificação
7.	8.  teclas indicam horas e pinos os minutos	9. Dodecágono, com dois níveis: o superior indica horas e o inferior indica minutos.
10. Dois tipos de tons. Graves para indicar horas e agudos para indicar minutos	11.	12.
13. 	14. Dodecágono duplo com faces retráteis. As faces externas indicam horas e as internas módulos de cinco minutos	15.
16. Cada cilindro indica um módulo de cinco minutos. 	17.	18. Sistema de dígitos retráteis construídos a partir de sete elementos. Leitura através do tato.

Figura 33

Aplicação prática I

1) Construir um relógio mais inovador possível.



Aplicação prática II

2) Melhorar o nível de inglês dos alunos de Sistemas de Informação

