

# Sistemas de Informação

Geração de ideias e  
criatividade na Informática

Aula 02

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



# Aula passada

## Método Brainstorming

- Discussão de um problema
  - Aplicativo para Universidade

# Aula de hoje

## Discussão 66

- Discussão de um problema

# Introdução

## Phillips 66, Sessão 66, Zumbindo 66

- Criado pelo Dr. J. Donald Phillips (Hillsdale College) em Michigan

## Discussão 66

- Objetivo de determinar soluções para um problema complexo ou mal definido.
- Chegar rapidamente a um consenso entre opiniões discrepantes.

# Introdução

## Discussão 66

- 1º Passo:
  - Apresentação do problema para o grupo, de maneira clara (através de slides, filmes, relatórios e etc...)
  - Após a explicação, o grupo será dividido em sub-grupos que nomearão os secretários para coordenar e anotar as propostas apresentadas.
  - Cada sub-grupo terá seis minutos para discutir o problema e sugerir respostas

# Introdução

## Discussão 66

Tempo é propositalmente limitado para que os participantes tenham que pensar rápido e intensamente sobre o problema

# Introdução

## Discussão 66

- 2º Passo:
  - Após esta primeira sessão, o grupo volta a se reunir novamente, recebendo por escrito as respostas dos outros sub-grupos e ouvindo, através dos secretários, o resultado de todos.
  - Os sub-grupos se reúnem novamente para discutir sobre as propostas apresentadas. Este procedimento é repetido até que apresentem soluções concretas para o problema, e apenas um relatório em comum.
  - Pode ter mais de duas sessões, até que haja um consenso de todos do grupo sobre as melhores soluções.

# Discussão 66

## Aplicação prática

- O sistema bibliotecário da universidade será renovado e fomos escolhidos para propor uma solução que atenda tanto a usuários internos como externos (via internet).
- Dividir em grupos de 6 pessoas, ou 4 pessoas. Cada grupo tem 2 min para decidir que será o secretário
- Organizaremos um relatório único ao final da aplicação do método.



# Discussão 66

## Aplicação prática 2

- Fomos designados à desenvolver uma aplicação Web para gestão financeira de uma empresa.
- Dividir em grupos de 6 pessoas, ou 4 pessoas. **Grupos diferentes!**
- Organizaremos um relatório único ao final da aplicação do método.

# Discussão 66

## Aplicação prática 3

- Precisamos desenvolver um aplicativo android para controle de serviços, horários de pessoas que prestam serviços.
- Dividir em grupos de 6 pessoas, ou 4 pessoas. **Grupos diferentes!**
- Organizaremos um relatório único ao final da aplicação do método. **Enviar via Moodle**

# Bibliografia

## BÁSICA

ACADEMIA PEARSON, **Criatividade e Inovação**, Pearson, São Paulo, 2011

ARANHA, Maria Lúcia A. / Martins, Maria Helena P. **FILOSOFANDO Introdução à Filosofia**. Moderna 3ª Ed. 2004. São Paulo

DEGEN, Ronald Jean / Mello, Álvaro Augusto Araújo. **O Empreendedor: Fundamentos da Iniciativa Empresarial**. McGraw-Hill. 2a ed. (1989) São Paulo.

## Bibliografia Complementar

DRUCKER, Peter Ferdinand. **Inovação e Espírito Empreendedor (entrepreneurship): prática e princípios**. Pioneira. 4a ed. São Paulo. 2005

SALOMAN, S. A. **Grande Importância da Pequena Empresa**. Editora Nórdica. Rio de Janeiro, 1986