

WORKSHOP DE INOVAÇÃO

Da Jornada da Ideia : Geração de Ideias e Implementação

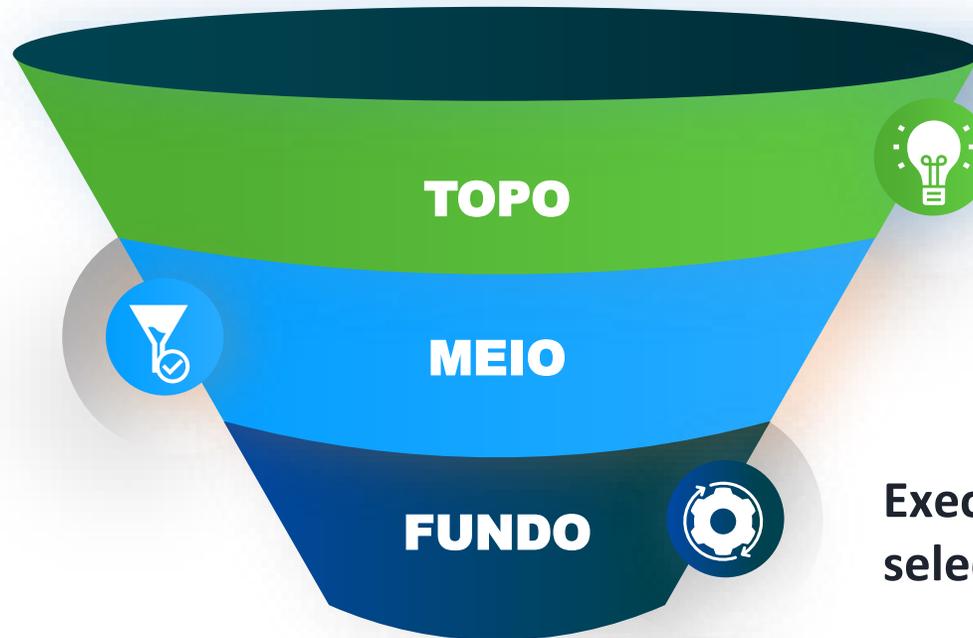
RICARDO LOMASKI

I|H

INNOVATION HUB BRAZIL ISRAEL

FUNIL DA INOVAÇÃO

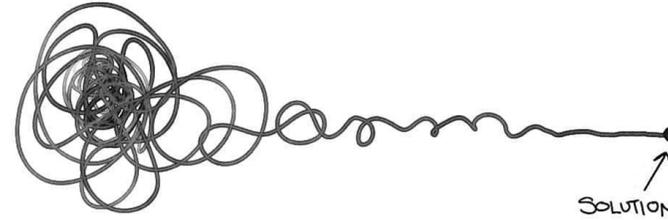
Triagem e seleção
das ideias coletadas



Coletar o máximo
de ideias

Execução das ideias
selecionadas

Design Thinking



O DESIGN THINKING É UMA ABORDAGEM “HUMANA” E CRIATIVA APLICADA NA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS.

A motivação é de que os envolvidos possam juntos, de forma colaborativa, buscar a solução de problemas, visando a satisfação dos clientes/usuários.

Isso envolve as experiências culturais e de vida de cada um, bem como a visão de mundo e outros fatores tão particulares que podem ajudar na solução de problemas e das reais necessidades dos consumidores.



O Design Thinking é uma abordagem

- | O Design Thinking é uma abordagem, pois, apesar de contar com etapas, pode ser modificado e adaptado a cada empresa e, particularmente, a cada projeto.
- | Pode ser utilizado para solucionar questões diferentes e de ramos de atuação distintos, não tem regras a serem seguidas, mas boas práticas flexíveis.
- | Uma abordagem centrada no usuário.

DESIGN THINKING



SIMPATIZAR

Entendendo
pessoas



DEFINIR

Descobrimo
o problema



TESTE

Refinando o
produto



IDEALIZAR

Gerando suas
ideias



PROTÓTIPO

Criação e
experimentação





Design Thinking e Experiência do Usuário

- | Conexão com o público-alvo: cenário perfeito para que o design thinking e a experiência de usuário se encontrem!
- | O UX Design — User Experience Design, ou seja, Design da Experiência do Usuário — tem como foco criar layouts que priorizem o bem-estar do público-alvo.

Princípios do Design Thinking

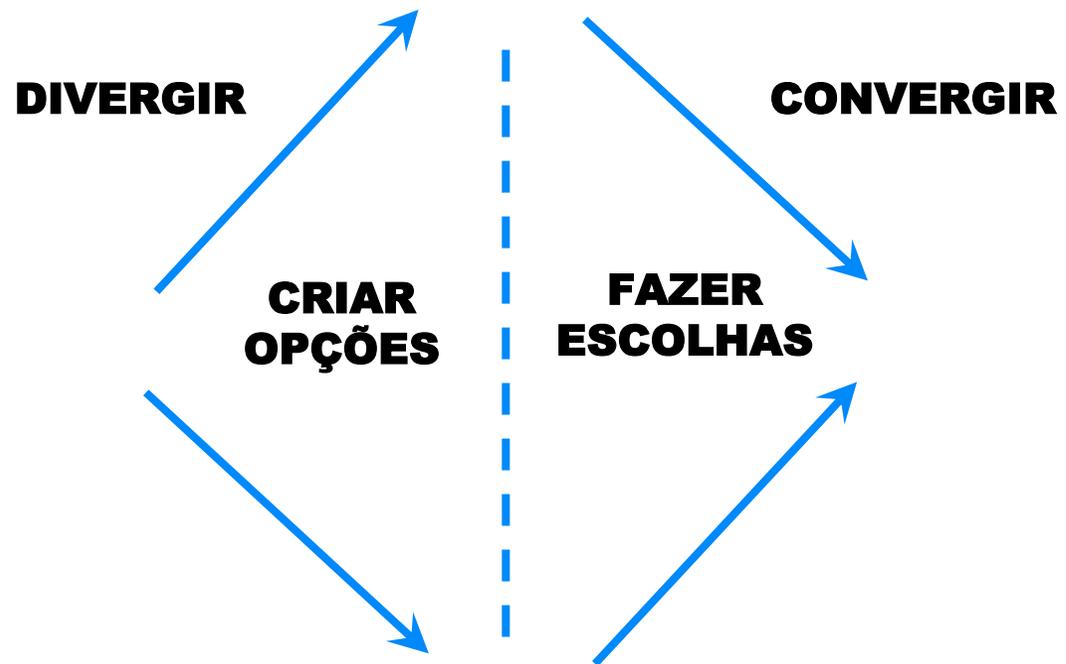
O que as pessoas falam e o que fazem , não é a mesma coisa

Faça etnografia, aprenda sobre como as pessoas realmente se comportam, observe o comportamento comum e os casos extremos

Use técnicas para superar as críticas e para envolver cada um

Construa sobre múltiplas fontes de conhecimento

Pensamento divergente e convergente



Pense em um funil, em que a abertura mais larga representa um amplo conjunto de possibilidades iniciais e a pequena saída representa a solução convergente.

IDEAÇÃO

É possível sistematizar o processo de geração de ideias inovadoras?



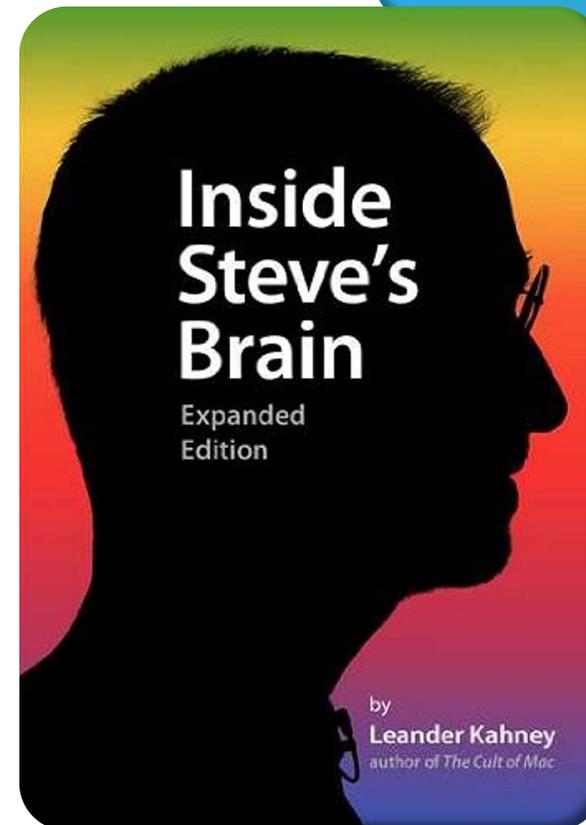
INOVAÇÃO

INOVAÇÃO NA APPLE

Como sistematizar a inovação?

- | Steve jobs: Na verdade a sistematização na verdade é que não há sistematização. Não quer dizer que não temos processos. A Apple é muito disciplinada e temos processos. Nós temos processos que fazer você mais eficiente.

EXEMPLOS DE INOVAÇÃO: Esquina do cafe e equipes mistas



Resolução de Problemas - Estratégia Cognitiva

- | Uma estratégia cognitiva estável e preferida de aquisição, processamento, manutenção e uso do conhecimento no processo de resolução de problemas (Audia & Gonçalo, 2007; Kirton, 1976).
- | Influencia o foco de um indivíduo na geração de ideias versus implementação (Kirton, 1976, Levitt, 2002).



Equipes Mistas

Pessoa Criativa



Geram muitas ideias novas, assertivas, independentes em seus julgamentos, assumem riscos e são autoconfiantes.

Conformista



Executar dentro de determinadas restrições ao resolver um problema. Promover a coesão e harmonia do grupo.

Atento aos Detalhes



Minucioso, preciso e metódico. Menos tolerante com erros. Não gosto de incerteza.

Iniciativa



Impulsione as ideias para a implementação. Convencer os outros da importância de sua realização para o melhor interesse da organização

CRIATIVIDADE

IMPLEMENTAÇÃO

Equipes Mistas e Inovadoras

“Se você der uma boa ideia para uma equipe medíocre, eles vão estragar tudo, mas se você der uma ideia medíocre para uma grande equipe, eles farão funcionar”.

ED CATMULL, CO-FUNDADOR DA PIXAR E PRESIDENTE DA PIXAR & DISNEY ANIMATION STUDIOS

Empatia e Tomada de Perspectiva

ITENS PARA MEDIR

1

No emprego, eu frequentemente tento tomar a perspectiva de outra pessoa.

3

No trabalho, eu faço esforço para ver o mundo através dos olhos de outros.

2

No trabalho, eu geralmente imagino como o outro esta sentindo.

4

No trabalho, Eu normalmente procure entender o ponto de vista dos outros.



Definição do Problema

COMPARTILHE SEUS PONTOS FORTES:

- | Por favor, compartilhe seu estilo cognitivo dominante com os membros de sua equipe e utilize-os em benefício de sua equipe ao longo do processo de trabalho em equipe: geração de ideias, seleção de ideias e implementação de ideias.



Definição do Problema

DISCUTA COMO VOCÊ PODE UTILIZÁ-LO PARA O BENEFÍCIO DA EQUIPE EM CADA FASE DO PROCESSO DE INOVAÇÃO:

- | **geração de ideias, seleção de ideias e implementação de ideias.**

Definição do Problema e a Empatia

- | Reconheça as contribuições de membros com diferentes estilos e experiências
- | Permitir a experimentação e ser tolerante com os erros, mas também adequar as ideias ao sistema organizacional e implementá-las de acordo com os procedimentos e padrões
- | Desenvolva uma linguagem e entendimentos compartilhados que promovam a coordenação
- | Utilizar o conhecimento único de cada um dos participantes



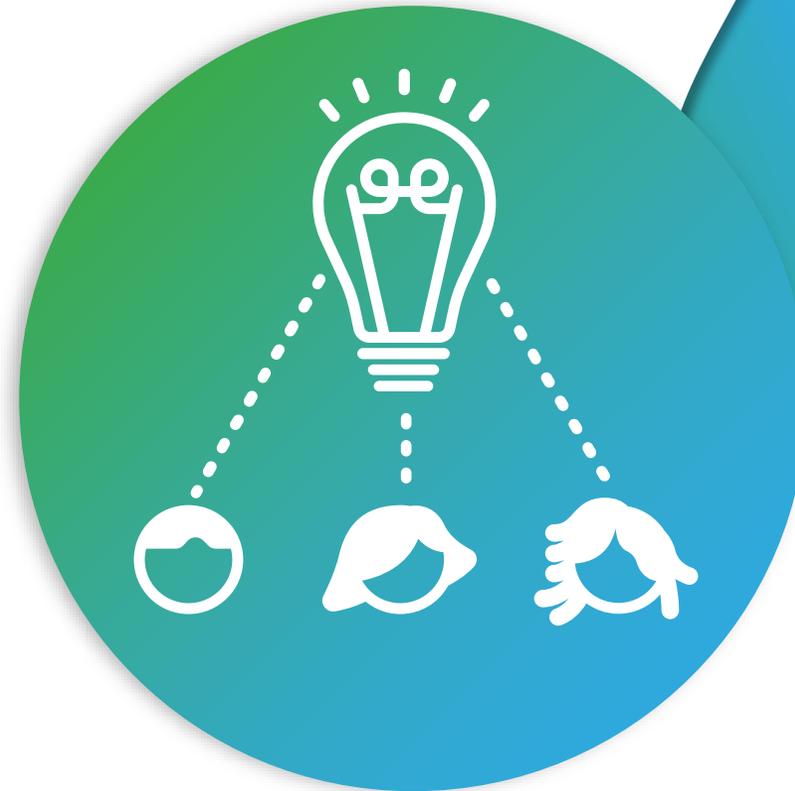
Ideação



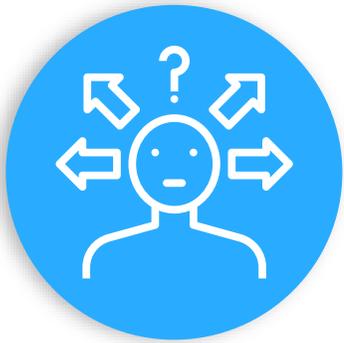
Geração de Ideias - o processo de desenvolvimento de novas ideias para novas soluções para problemas identificados (Damanpour, 1991).

Ideação

- | É o momento de *brainstorming*, na qual a equipe une-se para encontrar o melhor caminho a seguir.
- | Como ainda não é a etapa prática, as ideias podem surgir a todo vapor. Este é mesmo o momento de liberar a criatividade, sem medo de errar.



Desafios da Ideação



COGNITIVO

- | Dificuldade em ouvir e processar ideias ao mesmo tempo
- | Ameaça de ser criticado



SOCIAL

- | Pressão de grupo – pensamento de grupo – obedecer aos outros
- | Falta de apreciação ou apreciação excessiva da fonte das ideias.

Frases Matadoras da Ideação

Isso nunca vai funcionar

Não precisamos nem falar sobre isso!

Não há tempo para isso! Por que mudar ... está funcionando muito bem!

Todo mundo faz assim!

Quem vai pagar por tudo isso?

Qual é a sua experiência neste campo? Você já teve alguma experiência anterior com isso?

Você não pode estar falando sério?

Você está perdendo completamente o ponto!

Eu já estudei esse problema por anos!

Você sabe onde eu estudei?

Não se preocupe... sei que estou certo. Há quanto tempo você está nesta empresa?



Conexão de Áreas Diferentes





A invenção do Post-it

ARTHUR FRY AND SPENCER SILVER EM 1974.

Post-it® As notas não eram um produto planejado. Ninguém teve a ideia e ficou noites acordado para inventá-la.

Um homem chamado Spencer Silver estava trabalhando nos laboratórios de pesquisa da 3M em 1970 tentando encontrar um adesivo forte. Silver desenvolveu um novo adesivo, mas ainda mais fraco do que o que a 3M já fabricava. Prendeu-se a objetos, mas pode ser facilmente retirado. Era super fraco em vez de super forte. Ninguém sabia o que fazer com aquilo, mas Silver não o descartou.



trax Explorer Tesco UK (TescoUK) 4 / 23 Scenes

Scene 7924

2020-09-09 18:18:13 | Scene Type | Display Type | Visit 256d62f | Store Name | Mobile User Name

Products (507) SHOW ALL FILTER

By Categories By Brands

- Hair Care (32)
- Head & Shoulders (5)
 - Head & Shoulders Shampoo 50 oz (3)
 - Head & Shoulders Conditioner 50 oz (2)
- Herbal Essences (5)
- Knees & Toes (12)
- Dove (6)
- Dove Nove (4)
- Body Wash (7)
- Hand Care (5)

D-ID

Listen to my voice  Listen to your voice



Search google for
"Listen to my voice"





כללית AI

בלעדי ללקוחות כללית
רפואה מותאמת אישית
מבוססת בינה מלאכותית

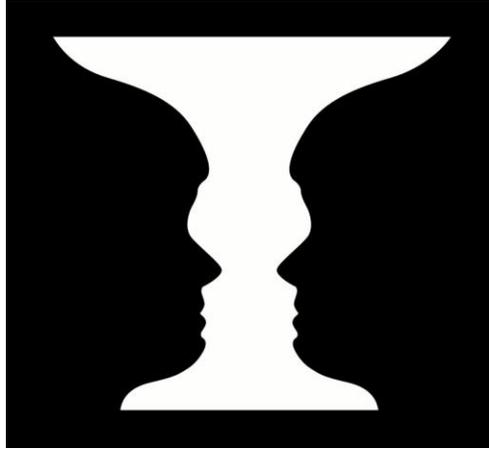
כללית 



wi



Reframing (Reenquadramento)



PRODUTO INOVADOR

EQUIPE DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO INOVADOR



Critério

- | O produto deve ser original e criativo;
- | O produto deve ser acessível e de baixo custo possível;
- | O produto deve atender aos requisitos de qualidade e do cliente.

À sua disposição

- | Um kit que inclui uma variedade de materiais;
- | Não há necessidade de usar todos os materiais do kit;
- | Você tem aproximadamente 30 minutos para o desenvolvimento do produto.



PROTOTIPAÇÃO

- | Nesta etapa as ideias passam a tomar forma e ganhar vida. É a representação quase real da solução. Permite a economia de tempo e dinheiro.
- | Por exemplo: uma landing page — página para captação de leads —, antes de ficar 100% pronta, passa pela etapa de rascunho até sua criação no formato MVP — Minimum Viable Product (Mínimo Produto Viável).
- | Neste formato, a página ganha vida apenas com os atributos essenciais para seu funcionamento, mas ainda não é a versão final, pois pode passar por melhorias.





PROTÓTIPO E APRESENTAÇÃO

- | Etapa em que os protótipos são colocados à prova, para que se entenda todas as lacunas abertas.
- | Momento crucial para saber o que precisa ser modificado para melhor experiência do usuário.
- | A equipe deve buscar: atender, de fato, a necessidade do usuário e, por isso, é tão importante fazer testes.
- | Deixar o mais simples possível para o público, assim, aumenta-se a possibilidade de interações e, conseqüentemente, de conversões.



RICARDO LOMASKI

ricardolomaski@gmail.com

Sala do workshop do seu grupo



14°

Grupo 01 – Florianópolis

Grupo 02 – Porto Alegre

Grupo 03 – Paraná

Grupo 05 – Curitiba

Grupo 06 – Santa Catarina

Grupo 10 – Joinville

Grupo 12 – Rio Grande do Sul

15°

Grupo 04 – Bahia

Grupo 07 – Mato Grosso do Sul

Grupo 08 – Sala Chacon

Grupo 11 – Minas Gerais

16°

Grupo 09 – Manaus

Realização



Febrifar

ABRADILAN



Patrocinadores



GRUPO **NC**



sanofi