



EMPOWERED Formação para
mulheres
Competências digitais



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Número do projeto: 2021-1-RO01-KA220-ADU-000026741



*Se quiser algo novo, tem de deixar de
fazer algo antigo.*

Peter F. Drucker

5

Criatividade, inovação e transformação

Concebido pela Found.ation



Após completar este módulo será capaz de:

- Definir e descrever a criatividade.
- Corresponder a forma como trabalha a produção ideias.
- Reconhecer ações que suscetíveis de fomentar a inovação.
- Identificar a diversidade criativa.
- Desenvolver a criatividade desafiando a zona de conforto.
- Gerir o risco num processo de inovação.
- Gerar diversidade criativa.
- Adaptar as suas ações criativas aos recursos disponíveis.
- Implementar projetos inovadores.



Compreender a criatividade



O contexto da inovação e da criatividade

A criatividade e a inovação foram identificadas como capacidades essenciais para o século XXI, particularmente quando podem aumentar o potencial humano através da aquisição de aspetos benéficos para o indivíduo.

Estas capacidades têm sido reconhecidas em vários contextos. Nesta secção, iremos analisar os conceitos de criatividade e inovação no contexto do empreendedorismo.

Para prosseguir, precisamos de definir e distinguir os seguintes termos: imaginação, criatividade e inovação.

A **imaginação** é o processo de pensar e combinar diferentes elementos e situações que não estão presentes e que podem ser experimentados pelos nossos sentidos. Por outras palavras, que não são reais (ainda).

A **criatividade** é o processo de gerar ideias valiosas que podem ser traduzidas em várias formas e contextos.

A **inovação** é o processo de pôr estas ideias em prática, seguindo um plano.

Criatividade

A criatividade é uma característica complexa e multifacetada que envolve vários fatores, incluindo experiências pessoais, habilidades cognitivas e ambientais.

Embora algumas pessoas possam ter uma predisposição natural para a criatividade, não é necessariamente uma característica inata e pode ser desenvolvida ao longo do tempo.



Fonte: foto de [Alexander Grey](#) na [Unsplash](#)





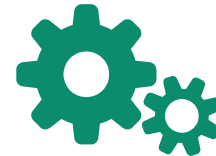
Capacidade criativa

Benefícios pessoais

- aumento da autoestima e da confiança
- melhoria da capacidade de resolução de problemas
- maior flexibilidade e adaptabilidade

Benefícios profissionais

- aumento da competitividade no mercado de trabalho
- capacidade de encontrar soluções novas e inovadoras
- possibilidade de progressão profissional e aumento da satisfação no trabalho



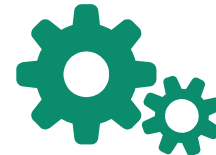
30 círculos

O objetivo desta atividade é motivar as participantes a pensar de forma criativa e arrojada.

Etapas para completar a atividade

- 1.ª etapa:** em grupos de três a cinco pessoas, desenhar num papel 30 círculos, uniformemente espaçados e com aproximadamente o mesmo tamanho.
- 2.ª etapa:** utilizando apenas os círculos no seu papel, faça o maior número possível de desenhos diferentes. Tente pensar de forma criativa e não seja limitado pelas formas ou objetos habituais que os círculos possam representar.
- 3.ª etapa:** partilhe os seus desenhos com o resto do grupo.

Tempo: 20 minutos



Desbloquear a criatividade

Reflexão

- Qual é a definição de criatividade?
- Consegue pensar numa ocasião em que foi particularmente criativo? Como expressou a sua criatividade?
- De que forma aborda os problemas e gera novas ideias?

Ação

- Incorpore o uso da criatividade no seu dia-a-dia, nas áreas profissional e pessoal.



Saiba mais sobre este módulo:

Técnicas de criatividade: sete métodos que precisa de conhecer

www.e-konomista.pt/tecnicas-de-criatividade/

Processo criativo: como fazer e quais passos seguir

rockcontent.com/br/blog/processo-criativo/



Recursos digitais para a inovação

Inovação

- A inovação é o motor que impulsiona o progresso, fornecendo ideias transformadoras e soluções práticas.
- Para definir inovação em termos empresariais, precisamos de mudar a nossa perspetiva e o nosso foco.
- Especificamente, quando nos referimos à inovação no mundo empresarial, referimo-nos à introdução de algo novo que cria valor, quer se trate de um novo produto ou serviço, um modelo de negócio ou um processo.



Fonte: foto de [Jennifer Griffin](#) na [Unsplash](#)



Inovação



Produtos inovadores

- O iPod, que revolucionou a forma como as pessoas ouvem música, ao oferecer uma alternativa digital e portátil aos CD.
- O Modelo S Tesla, que ultrapassou os limites da conceção e do desempenho dos veículos elétricos.
- O termóstato Nest, que utiliza tecnologia inteligente para ajustar a temperatura de acordo com o utilizador.

Processos inovadores

- O sistema de produção da Toyota, que introduziu o conceito de *lean manufacturing*, que tem sido amplamente adotado na indústria automóvel.
- Plataformas educativas online, que tornaram possível a aprendizagem em qualquer parte do mundo.
- Telemedicina, que permite aos doentes receberem cuidados médicos à distância, através de videochamadas ou outras tecnologias.

Modelos de negócio inovadores

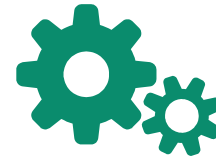
- Airbnb, que criou uma nova forma das pessoas ganharem dinheiro~, arrendando as suas casas ou apartamentos.
- Netflix, que revolucionou o modelo tradicional de entretenimento doméstico ao oferecer *streaming* de vídeo *on demand*.
- PayPal, que revolucionou a forma como as pessoas fazem pagamentos online, ao oferecer uma plataforma segura e fácil de usar.



Inovar com recursos digitais

Identificamos seguidamente um conjunto de métodos, técnicas e recursos que podem ser utilizados para gerar ideias inovadoras. Estas recursos podem ser utilizadas no processo de *design thinking* para ajudar as equipas a pensar criativamente, a resolver problemas e a desenvolver novos produtos, serviços, ou processos:

- **Brainstorming:** técnica para gerar um grande número de ideias num curto período. Pode ser utilizada individualmente ou em grupo e implica afastar preconceitos e encorajar o surgimento de ideias inovadoras.
- **SCAMPER:** técnica de geração de ideias através da enunciação de perguntas sobre um produto ou processo existente. As perguntas envolvem substituir, combinar, adaptar, modificar, propor outra utilização, eliminar e reverter.
- **Lateral thinking:** forma de pensar que envolve abordar os problemas de ângulos inesperados e procurar soluções não convencionais. É frequentemente utilizada para quebrar bloqueios criativos e encontrar novas formas de pensar.
- **Mind mapping:** técnica de *brainstorming* visual que envolve a criação de um diagrama ou mapa de ideias e conexões. Ajuda a organizar ideias e a ver conexões que podem não ser imediatamente evidentes.
- **Six Thinking Hats:** técnica para abordar problemas a partir de múltiplas perspetivas. Envolve a utilização de seis "chapéus" diferentes para representar diferentes formas de pensar: branco (factual), vermelho (emocional), preto (crítico), amarelo (otimista), verde (criativo) e azul (planeador).



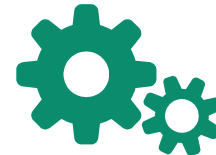
Narração de histórias

O objetivo desta atividade é encorajar as participantes a utilizar a narração de histórias como uma ferramenta para partilhar as suas ideias e experiências e para capacitar o pensamento inovador das mulheres, destacando as suas histórias e realizações.

Etapas para completar a atividade

- 1.ª etapa:** em grupos de três a cinco pessoas, escolha uma mulher, que pode ser uma mulher famosa ou alguém conhecido do grupo, como protagonista da sua história.
- 2.ª etapa:** desenvolva uma curta história que destaque as realizações, os desafios e a forma como a protagonista os venceu.
- 3.ª etapa:** apresente a sua história.

Tempo: 20 minutos



Inspirada por outras

Reflexão

Pense num modelo de mulher que admire e responda às seguintes perguntas:

- Como é que a inspirou?
- O que aprendeu com a sua história?
- Como pode aplicar o que aprendeu na seu dia-a-dia?

Ação

- Recorra sempre que necessário às técnicas apresentadas no presente módulo para resolver os problemas diários de uma forma inovadora.



Saiba mais sobre este módulo:

Capacidades de Pensamento Inovadoras:

www.adecco.pt/todas-as-noticias/capacidades-pensamento-inovadoras/

O que falta para inovar mais em Portugal? A resposta está na valorização do conhecimento na economia

tek.sapo.pt/noticias/negocios/artigos/o-que-falta-para-inovar-mais-em-portugal-a-resposta-esta-na-valorizacao-do-conhecimento-na-economia



Gestão da inovação



Uma história de sucesso

Admira a Google? Então pergunte-se que papel desempenha a inovação na estratégia da Google. É óbvio que não admiraríamos a Google - e na realidade nem sequer a conheceríamos - se não fosse pela inovação. A própria existência da empresa baseia-se numa visão estratégica e em duas inovações críticas que tornaram a estratégia real.

A percepção era que à medida que o número de páginas web crescia, o potencial da internet como recurso de informação estava a ultrapassar todos os outros recursos em termos de escala, velocidade e conveniência, mas estava a tornar-se progressivamente mais difícil para as pessoas encontrarem a informação que procuravam.

A segunda inovação foi do modelo de negócio, que transformou a empresa num sucesso financeiro juntamente com o sucesso da seu motor de busca. Quando os líderes da Google perceberam em 2000 que podiam leiloar espaço publicitário considerando palavras-chave que os utilizadores do Google digitavam, desenvolveram uma máquina de lucros milionários. A integração destas duas inovações proporcionou uma vantagem multiplicadora e os concorrentes da Google caíram no esquecimento.

Uma cultura de inovação



Qual é o sucesso da Google? Estabeleceu uma cultura de inovação.

Uma cultura de inovação significa que a equipa de liderança executiva tem uma política de "porta aberta". Significa tempo dedicado às equipas para experimentar e perseguir as ideias inovadoras. Significa fóruns abertos e *ad-hoc* onde os funcionários podem trocar ideias e partilhar aquilo em que têm estado a trabalhar..

A um nível pessoal, é possível incorporar uma cultura de inovação seguindo estas estratégias:

Como encorajar a mentalidade de tentativa e erro:

- inspire as pessoas a experimentar algo novo e a assumir riscos ponderados;
- teste os seus pressupostos e recolha *feedback*;
- não pretenda controlar tudo; deixe que outras pessoas tentem algo em que ainda não tenha pensado.

O fracasso acontece, por isso é importante falhar bem:

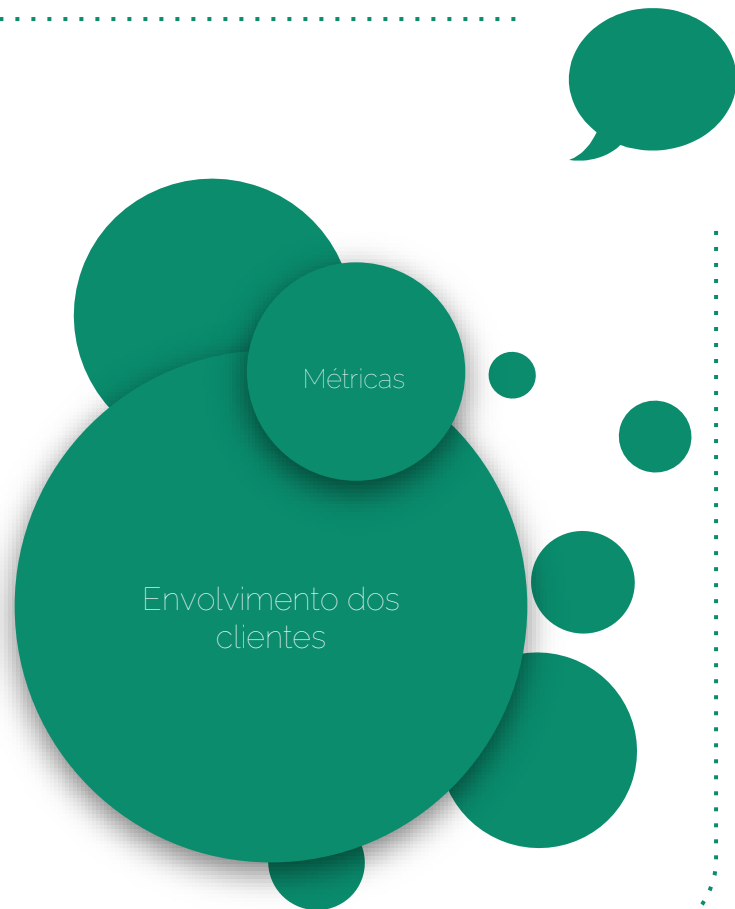
- seja honesto consigo mesmo (muitas vezes ficamos sem recursos antes de ficarmos sem opções);
- seja honesto com os seus intervenientes (certifique-se que compreendem a situação);
- se forem necessários cortes, faça-os rapidamente.

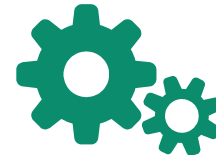
Mensurar e acompanhar a inovação:

- estabeleça objetivos claros e acompanhe os progressos;
- crie um sistema de recolha e acompanhamento de ideias;
- acompanhe as tendências do setor.

Coloque-se no lugar dos seus clientes:

- saiba quem são os seus clientes e de onde vêm;
- identifique os pontos de interação;
- observe o seu comportamento em tempo real.





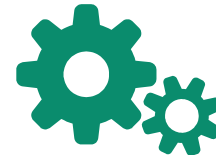
O percurso do cliente

O objetivo desta atividade é motivar os participantes a alargar as suas perspetivas e a descobrir oportunidades de inovação que irão entusiasmar os clientes.

Etapas para completar a atividade

- 1.^a etapa: em grupos de três a cinco pessoas, escolha uma tarefa diária, tal como fazer compras de mercearia ou apanhar o metro.
- 2.^a etapa: crie uma personagem feminina que seja o seu público-alvo para a tarefa escolhida. Mapeie a viagem desta personagem, incluindo aqui todos os passos antes, durante e depois da tarefa diária.
- 3.^a etapa: conceba ideias para formas de melhorar a experiência da personagem e crie fatores surpreendentes. Partilhe a mapeamento da viagem.

Tempo: 20 minutos



Confiar em mim

Reflexão

- Quais são os seus maiores pontos fortes?
- Como é que estes pontos fortes a ajudam a ser inovadora?
- Como pode melhorar estes pontos fortes?

Ação

- Crie um plano pessoal para manter as suas competências digitais atualizadas.



Saiba mais sobre este módulo:

Inovar é preciso! Com mais ou menos tecnologia:

www.cgd.pt/Site/Saldo-Positivo/negocios/Pages/como-implementar-inovacao-pme.aspx

Como podemos fomentar uma cultura de criatividade e inovação no dia a dia?

eco.sapo.pt/opiniao/como-podemos-fomentar-uma-cultura-de-criatividade-e-inovacao-no-dia-a-dia/



O futuro pertence àqueles que acreditam na beleza dos seus sonhos.

Eleanor Roosevelt

Estabeleça
um novo
objetivo e
complete
outro
módulo!

Competências digitais

M1: Transformação digital

M2: Trabalho remoto

M3: Introdução aos media digitais e princípios de *marketing*

M4: Introdução ao *design thinking*

M5: Criatividade, inovação e transformação





Comune di
Castiglione del Lago



**Cofinanciado pela
União Europeia**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Número do projeto: 2021-1-RO01-KA220-ADU-000026741