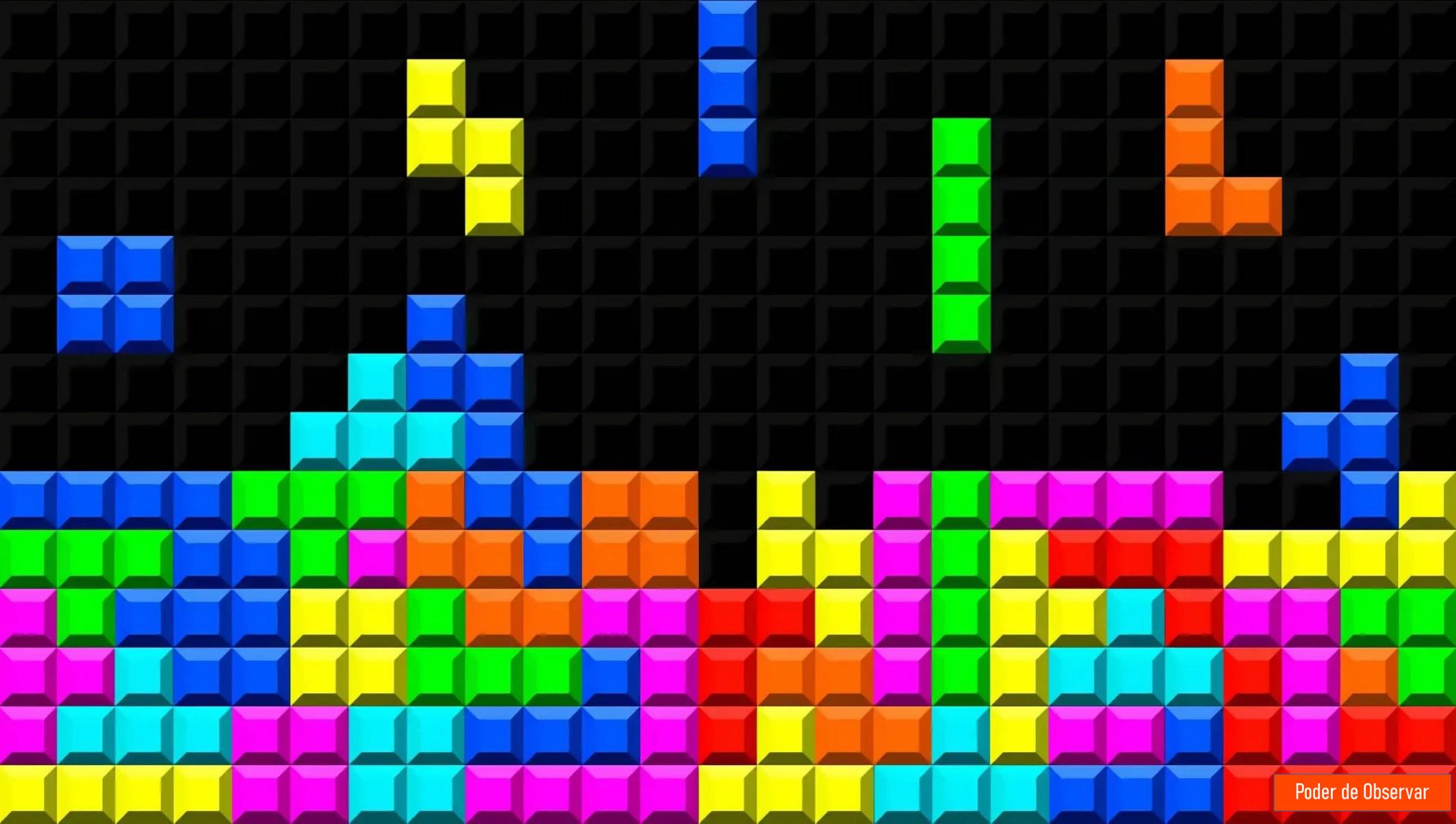


Pensamento TRIZTORMING



"Ahá!"

[Descuberta]

"Hã..."

[Surpresa]

"Ha, ha, ha..."

"The Act of Creation"
- Arthur Koestler (1964) -

"Ahá!"

[Descuberta]

"Hã..."

[Surpresa]

"Ha, ha, ha..."

[Humor]

"How?"

(Como?)

[GBB-San]



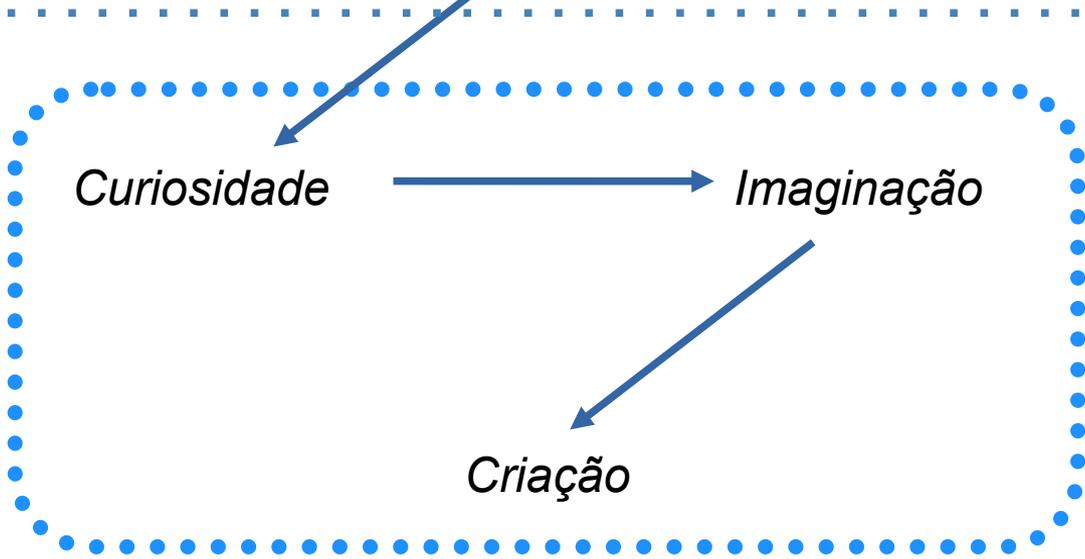
Proação

Deflagrador
de um fato

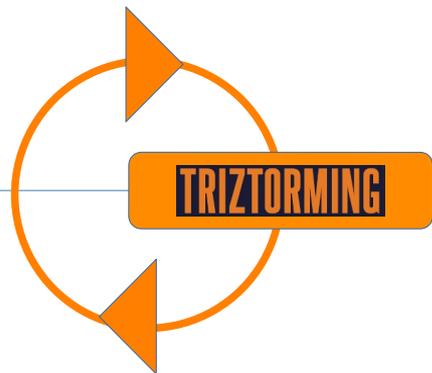


Insight (Compreensão)

Reação



*Criatividade
Negocial*



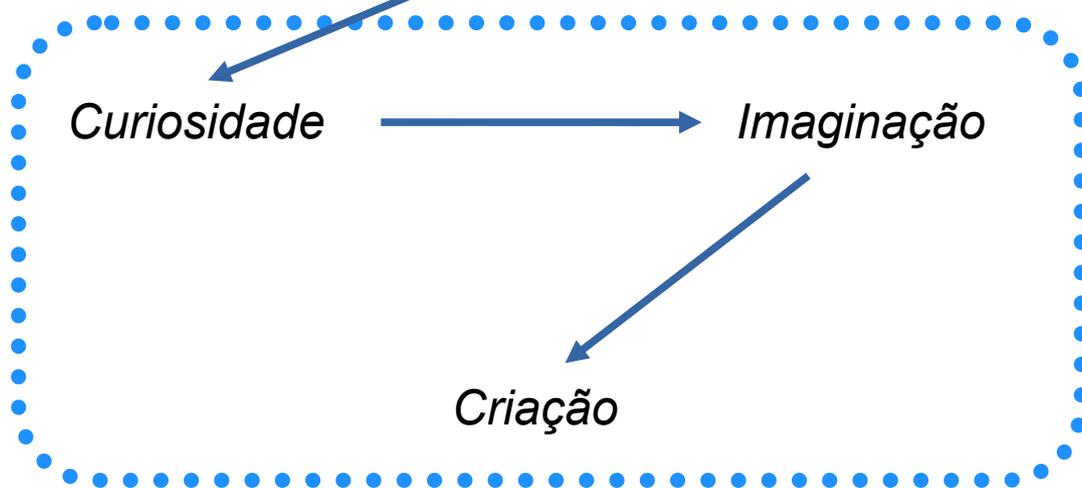
Deflagrador
de um fato

"Ahá!" <small>[Descoberta]</small>	"Hã..." <small>[Surpresa]</small>
"Ha, ha, ha..." <small>[Humor]</small>	"How?" <small>[Dúvida]</small> <small>Capacidade</small> <small>1000-500</small>

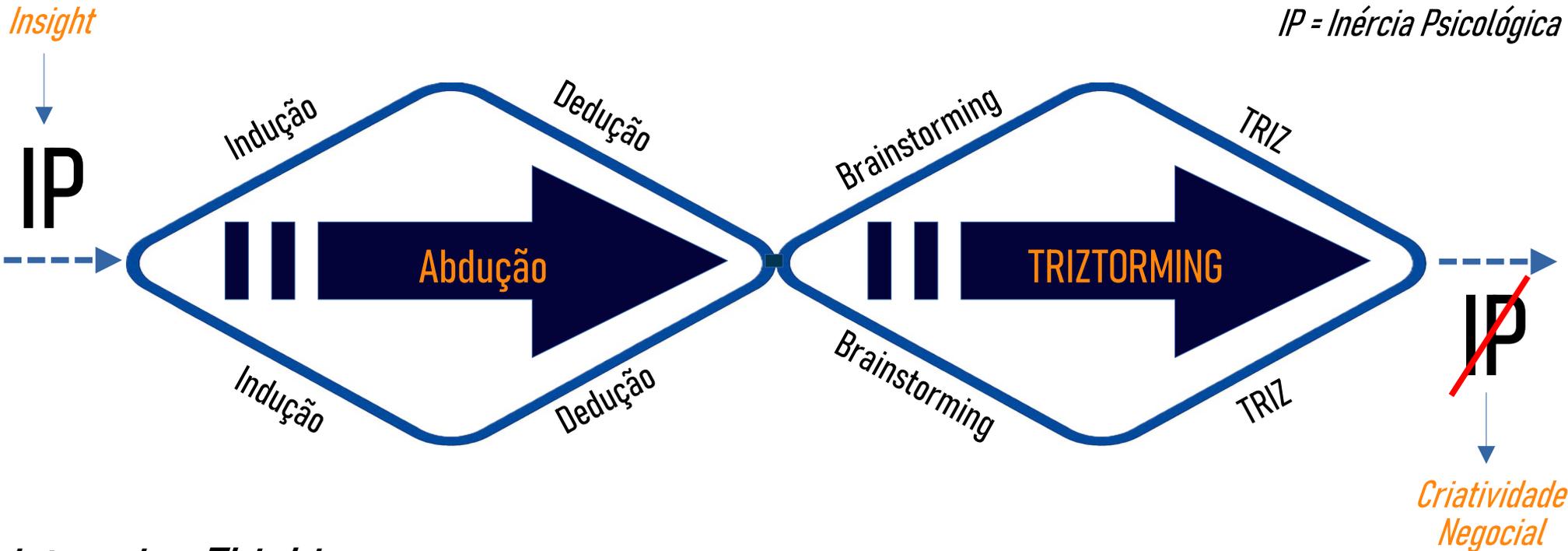


Proação

Reação

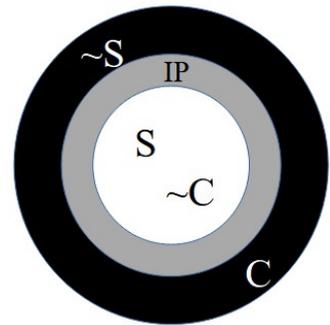


Criatividade Negocial



Triztorming Thinking

- Alex F. Osborn (1930)
- Genrich Altshuller (1946)
- Herbert A. Simon / David Kelley (1969/1990)
- GBB-San (~2010/2025)



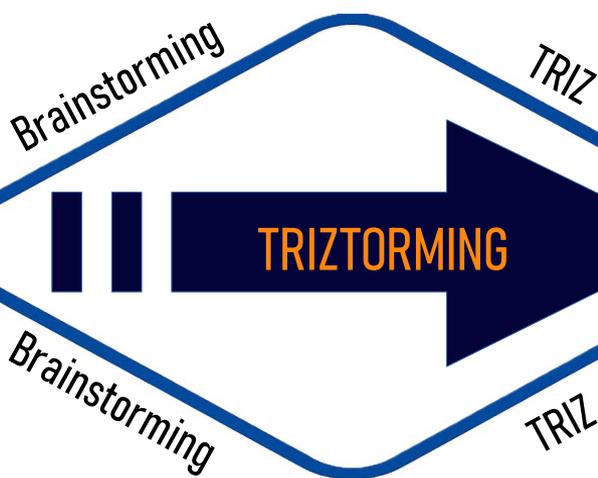
C: Criar
 S: Saber
 ~C: Não Criar
 ~S: Não Saber

Criatividade (*IP Crash*):
 Pulsar entre
 divergir e convergir.

Insight

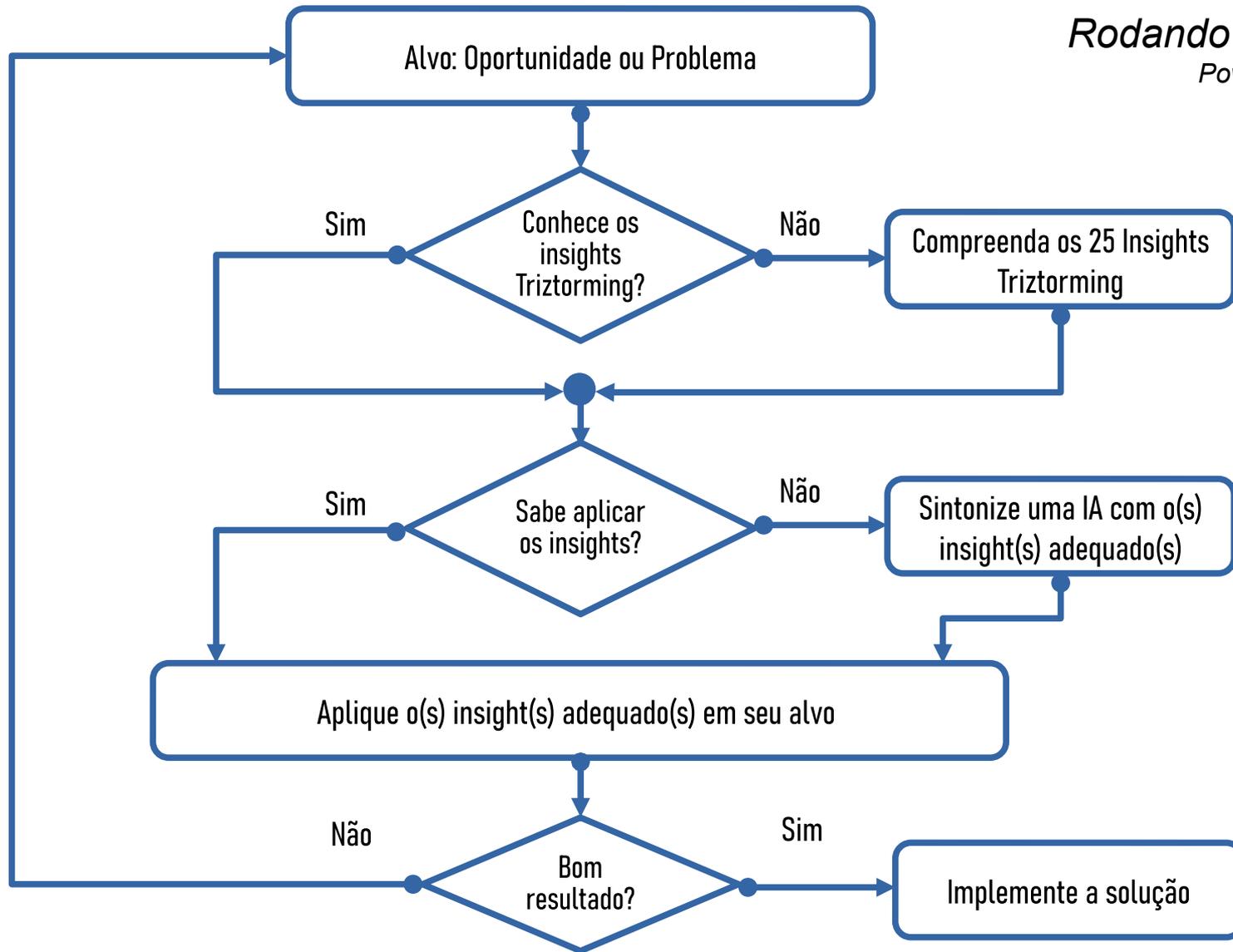
↓
IP

IP = Inércia Psicológica



---> ~~**IP**~~ ↓

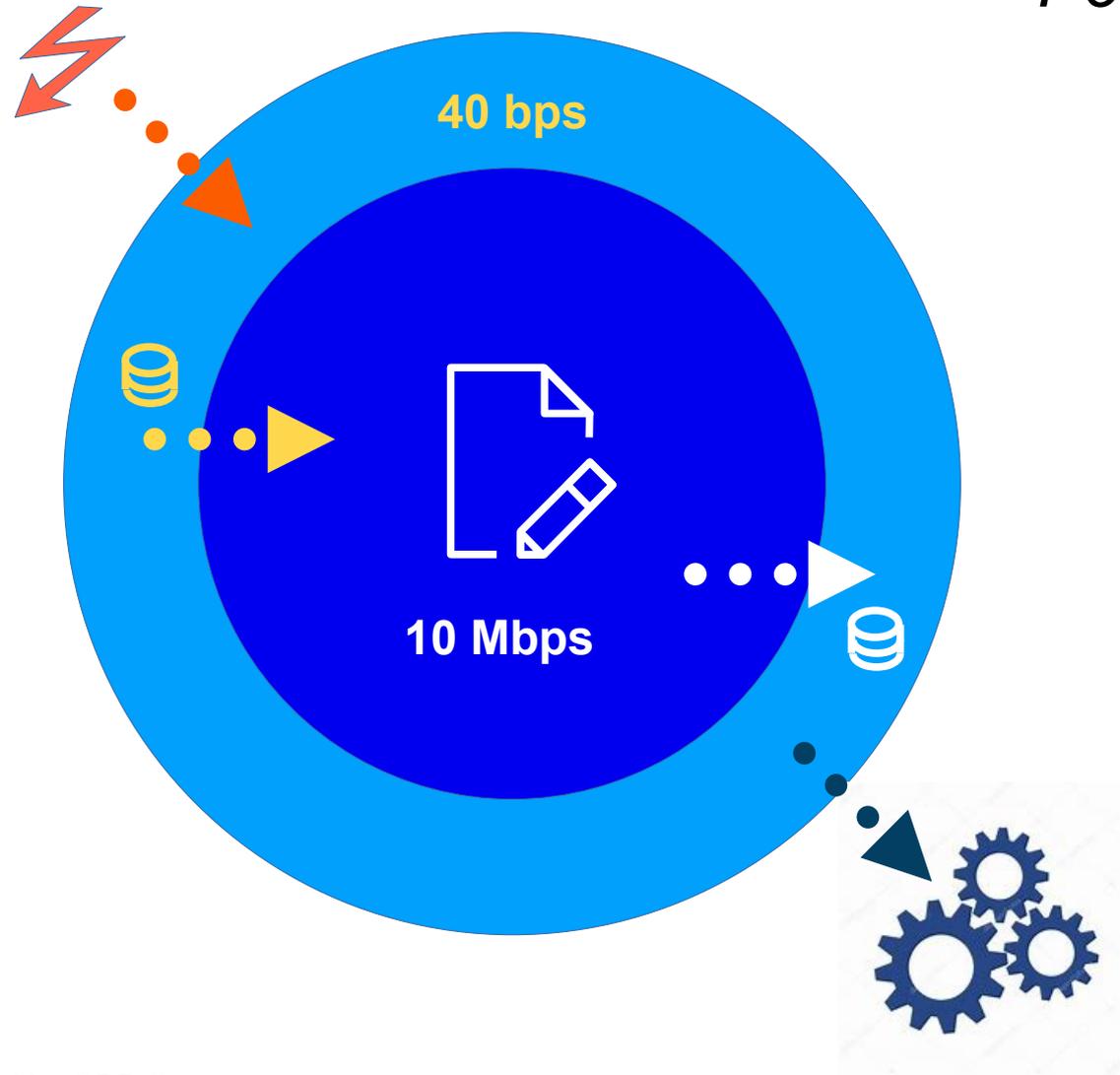
*Criatividade
Negocial*



Insight x Criatividade

Pensando "Dentro da Caixa"

Sleep 13'



Insight



*Mente
Consciente*



*Mente
Inconsciente*

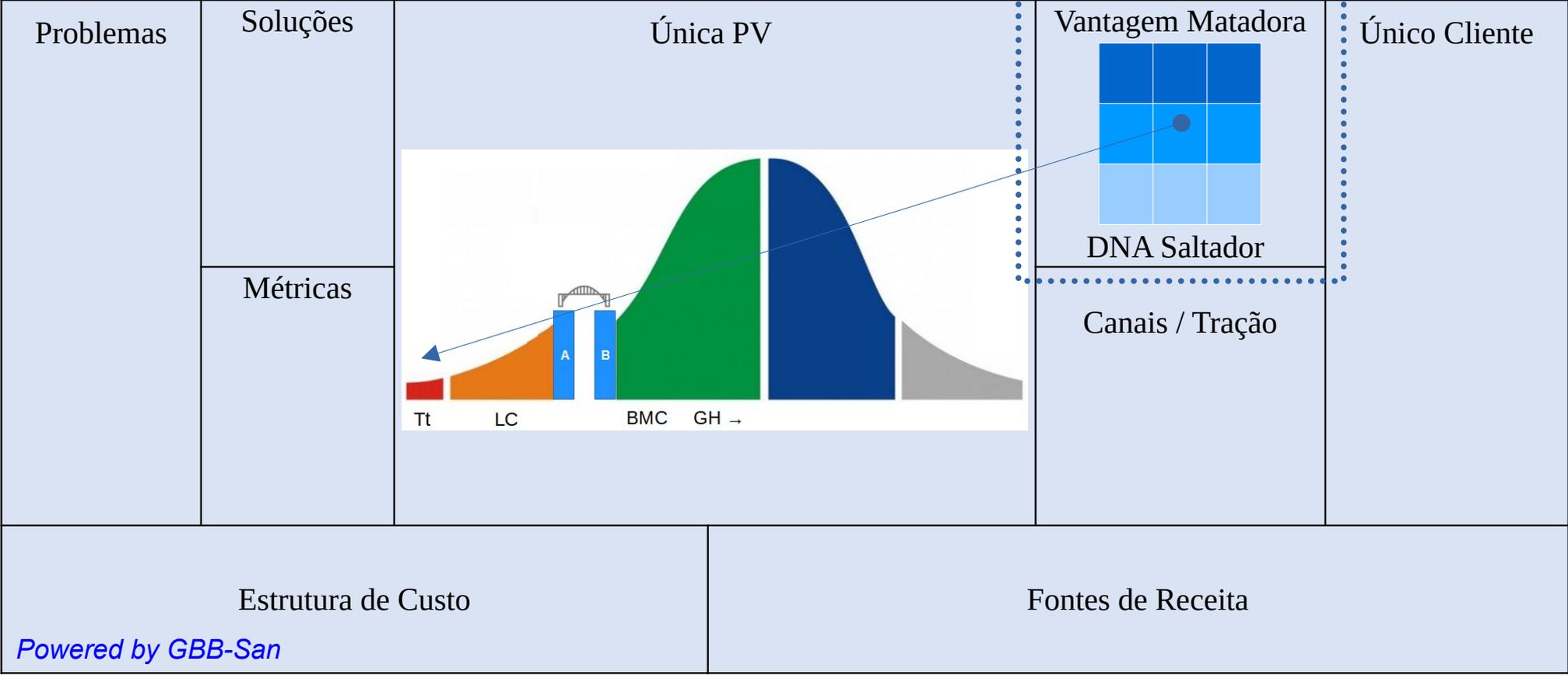


*Ato
Criativo*



Insights & Criatividade Negocial

Insights & Business Creativity



Powered by GBB-San

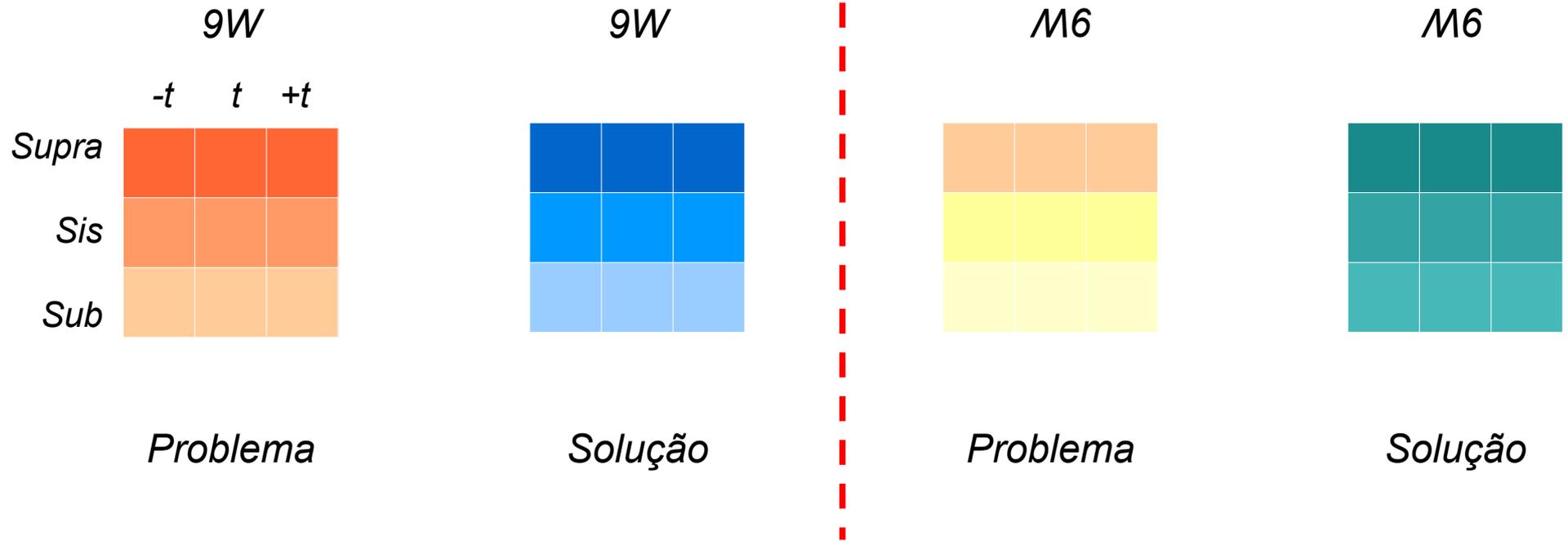


Pensamento **TRIZTORMING**

Triztorming Thinking

All About
9W
(GenI: Generative Insights)

Full 9W & M6 (Anti-9W)



- A transição entre sub e supra deve fazer uso de DTC
- O pensamento sempre funcionou por oposição (*Trade-off*)

Full 9W – Microfuturos – Chaos

F	C	I
D	A	G
E	B	H

Ex.: A combinação de quaisquer células escolhidas (por “simpatia”, por exemplo), tem potencial para gerar alternativas caóticas (determinísticas) para I, um Mercado no microfuturo.

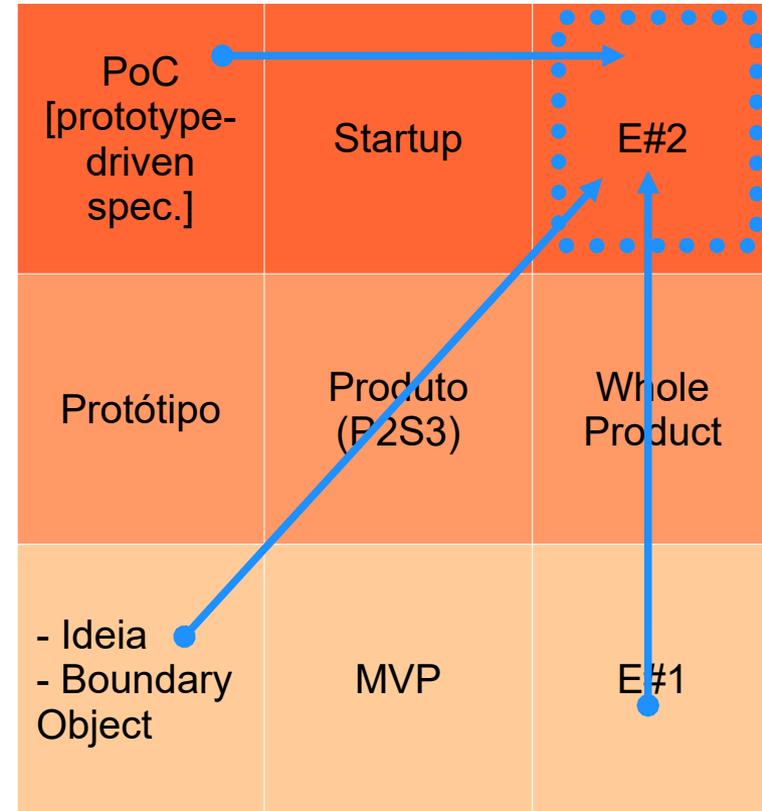
Mercado no
microfuturo

$I = f(A, B, D, E)$  microfuturo caótico

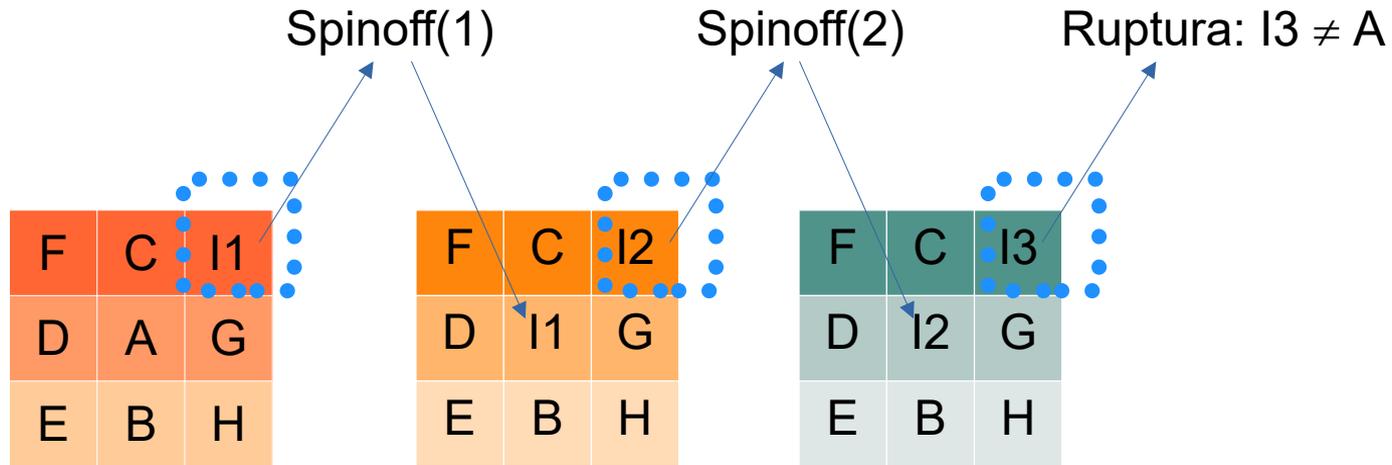
Full 9W – Microfuturos – Chaos - Chasm

F	C	I
D	A	G
E	B	H

Objetivo:
Criar o
Mercado no
microfuturo



Microfuturos – Chaos ➡ Ruptura



A 9W como operador CEC*

Todas as células estão interligadas. Desta forma:

F	C	I
D	A	G
E	B	H

$$(B,C,D,E,F,G,H,I) = f(A)$$

Trocando em cookies, não há como mexer em qualquer célula sem afetar a outra: causa-efeito.

* *Cause-Effect Chain*

- *Tudo está amarrado a tudo.*

Sudoku - Nine Windows - Chaos - Microfuturos

D	A	G	F	C	I			
			D	A	G			
			E	B	H			
D	A	G	F	C	I			
			D	A	G			
			E	B	H			
D	A	G	F	C	I			
			D	A	G			
			E	B	H			

Quadrados Latinos Ortogonais (QL)
Nine Windows - Chaos - Microfuturos

A,a	B,b	C,c
B,b	C,c	A,a
C,c	A,a	B,b

Comportamento empreendedor: 9W & Kurt Lewin

$$C = f(A, P)$$

F	C	I
D	A $C = f(A, P)$	G
E	B	H

O comportamento de alguém (C) está relacionado às características pessoais próprias (P) e à situação social na qual se encontra (A: ambiente) naquele momento (t).

*Em inglês estas siglas tornam-se: $B = f(P, E)$

- Futuro visto do Presente
- Passado visto Presente
- Na versão Startup:
 - C = Empreendedor
 - P = Startup
 - A = Mercado

<https://gestaodesegurancaprivada.com.br/teoria-de-campo-de-kurt-lewin-o-que-e-conceitos-e-definicoes/>

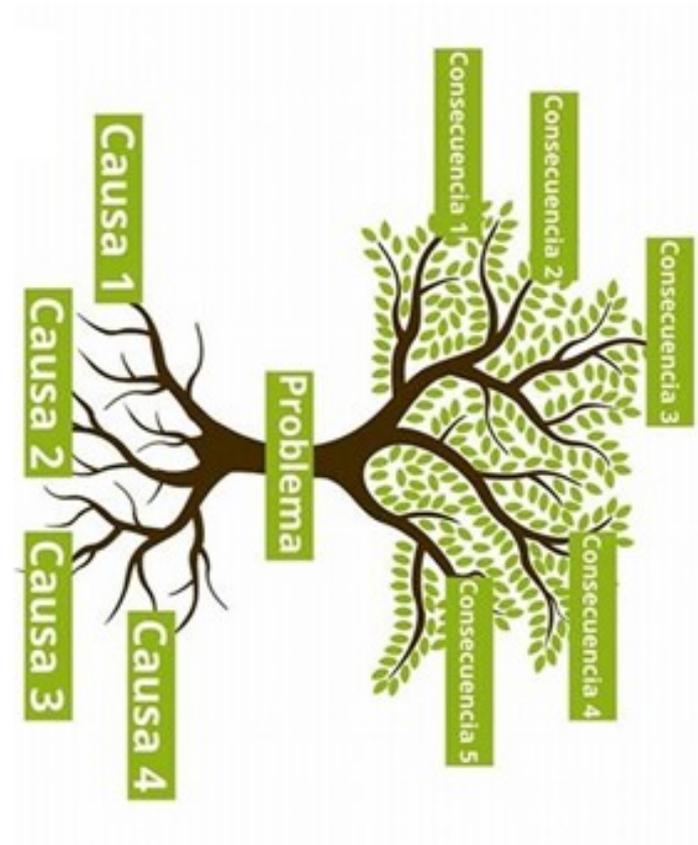
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Psicologia da forma](https://pt.wikipedia.org/wiki/Psicologia_da_forma)

[Gestalt: princípios que todo designer deveria saber!](#)

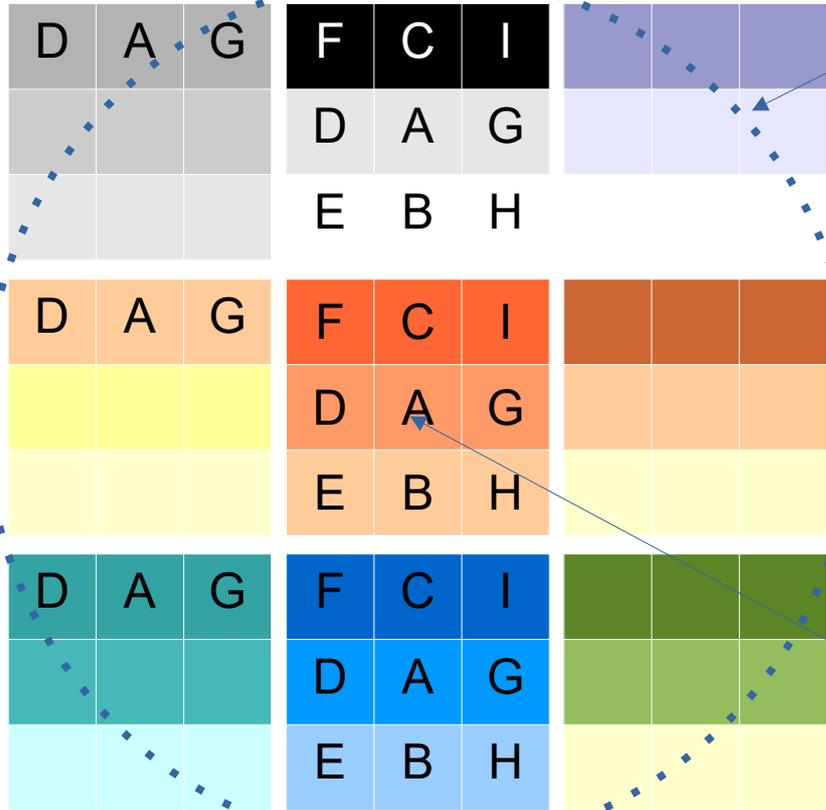
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Kurt Lewin](https://pt.wikipedia.org/wiki/Kurt_Lewin)

9W & Árvore de Problemas e Objetivos

F	C	I
Causa	Problema	Consequência
E	B	H



A 9W como operador para Tomadas de Decisão



Espaço amostral

A Física da Tomada de Decisões

- Como será caótica (não-aleatória), se você criar um bom espaço amostral, sua decisão será matemática.

“Quem cria disruptões doma microfuturos” (Tt: p.77)

Ponto (problema) inicial

i9W: Insight Nine Windows

t = Presente (hoje)

A: P2S3 em seu estado atual

B: Partes que o compõem

C: Contexto em que ele está imerso

$-t$ = Passado (antes)

D: Como era o P2S3 anteriormente

E: Partes que o compunham

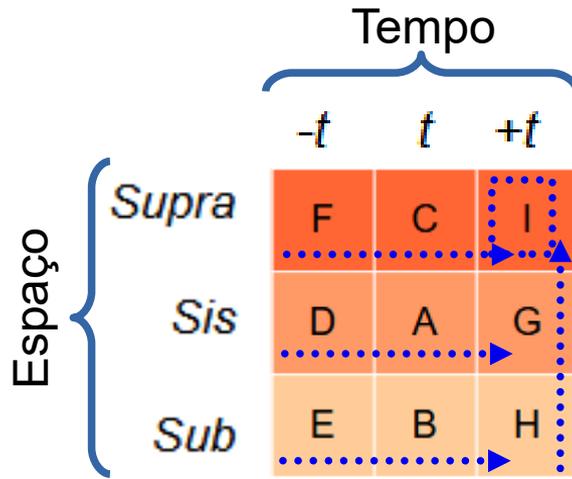
F: Contexto em que estava imerso

$+t$ = Futuro (desejo)

G: Imagine o P2S3 no futuro

H: Partes que o comporão

I : Que contexto deverá ser criado?

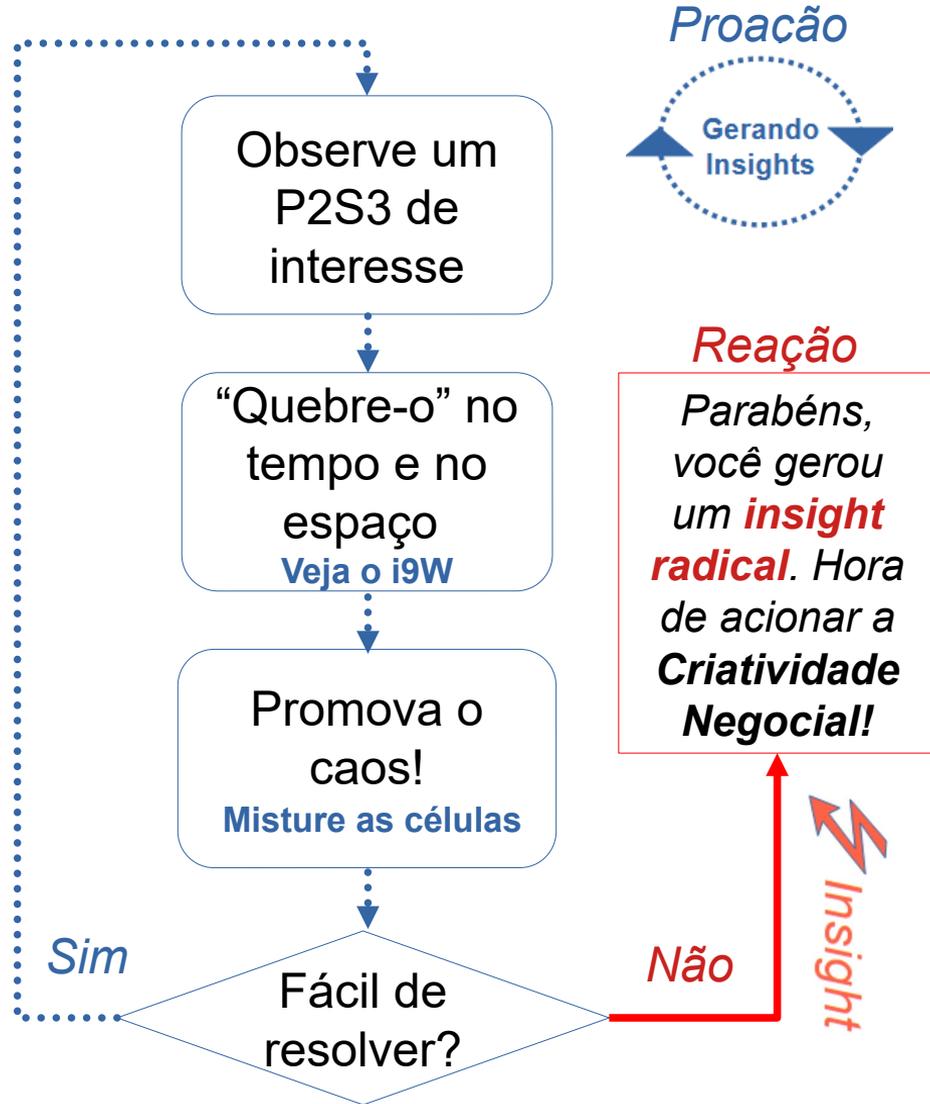


Objetivo **i9W**: Criar a janela "I":

Dev. Cliente
Dev. P2S3
Dev. Mercado

Insight Caos (iCF)

- Gerando bons problemas
- Promovendo Moonshots



Proação



Reação

Parabéns, você gerou um **insight radical**. Hora de acionar a **Criatividade Negocial!**

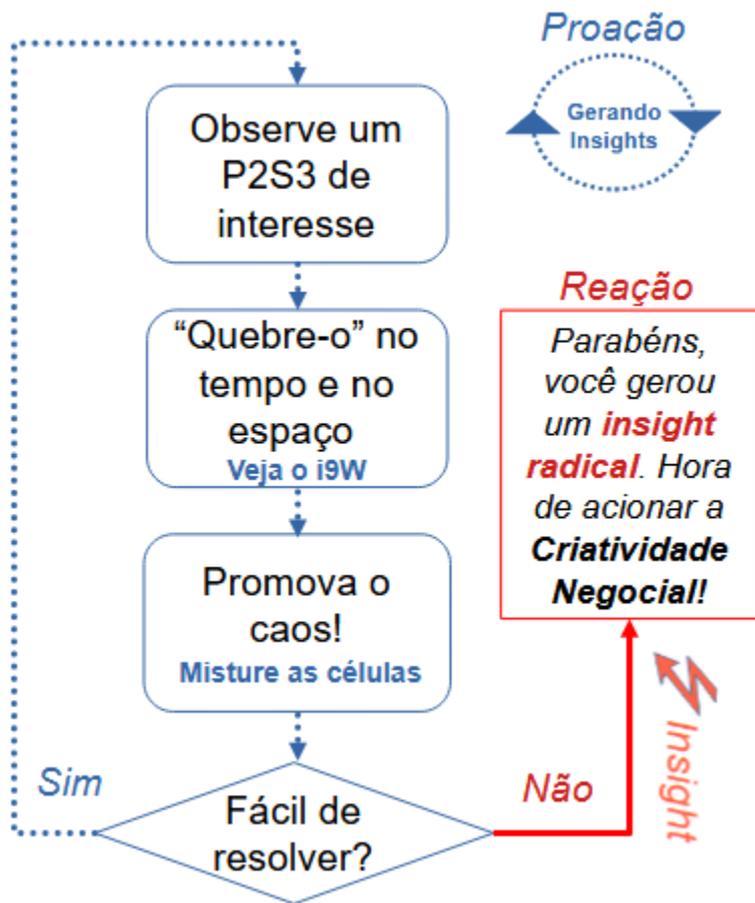


Não

Insight

Insight Chaos (iCF)

- Gerando bons problemas
- Promovendo Moonshots



i9W: Insight Nine Windows

t = Presente (hoje)

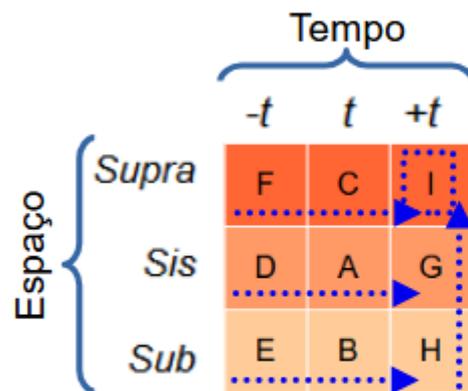
- A: P2S3 em seu estado atual
- B: Partes que o compõem
- C: Contexto em que ele está imerso

$-t$ = Passado (antes)

- D: Como era o P2S3 anteriormente
- E: Partes que o compunham
- F: Contexto em que estava imerso

$+t$ = Futuro (desejo)

- G: Imagine o P2S3 no futuro
- H: Partes que o comporão
- I: Que contexto deverá ser criado?



Objetivo i9W: Criar a janela "I":

- Dev. Cliente
- Dev. P2S3
- Dev. Mercado

Chasm



Proação

Gerador de Problemas



Reação

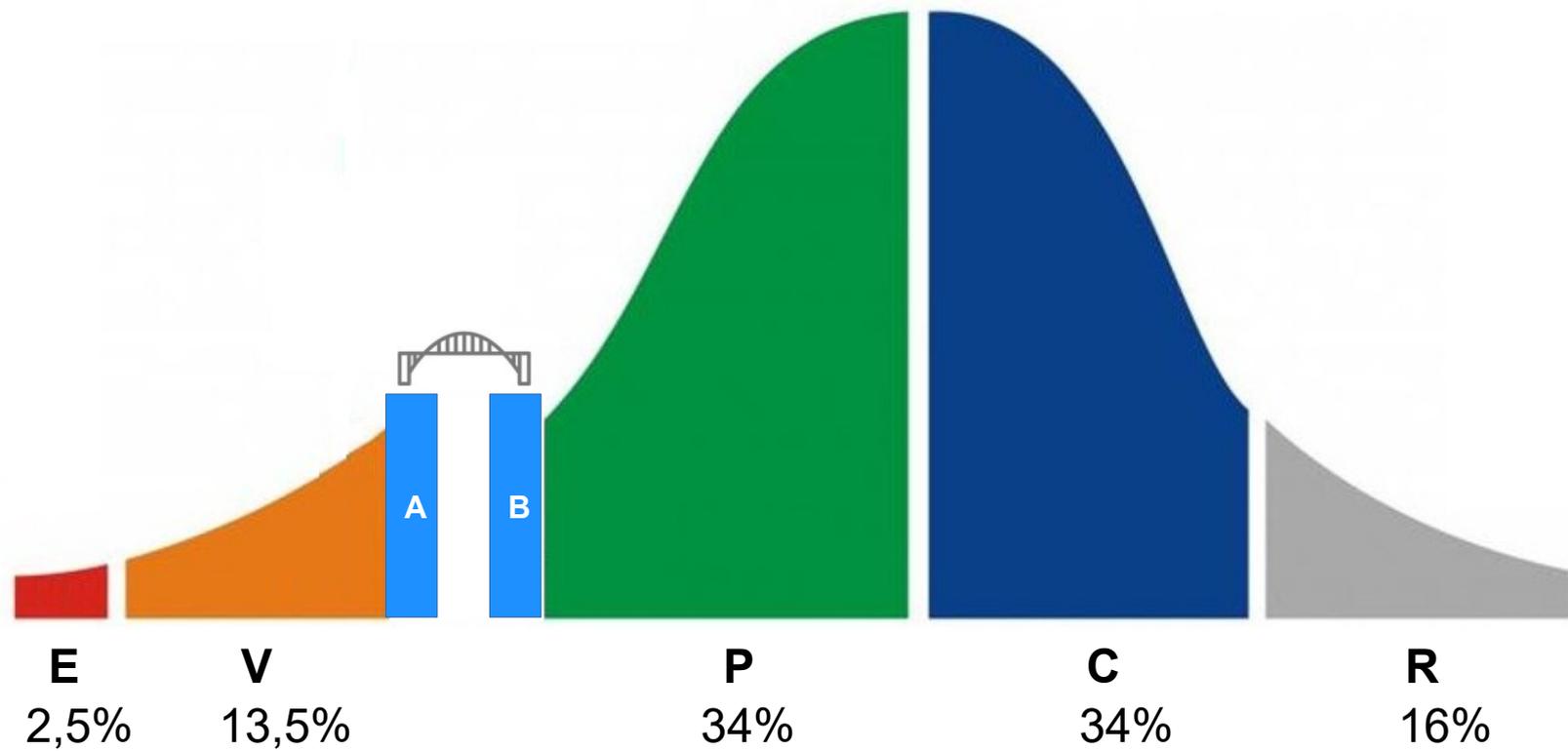
Curiosidade

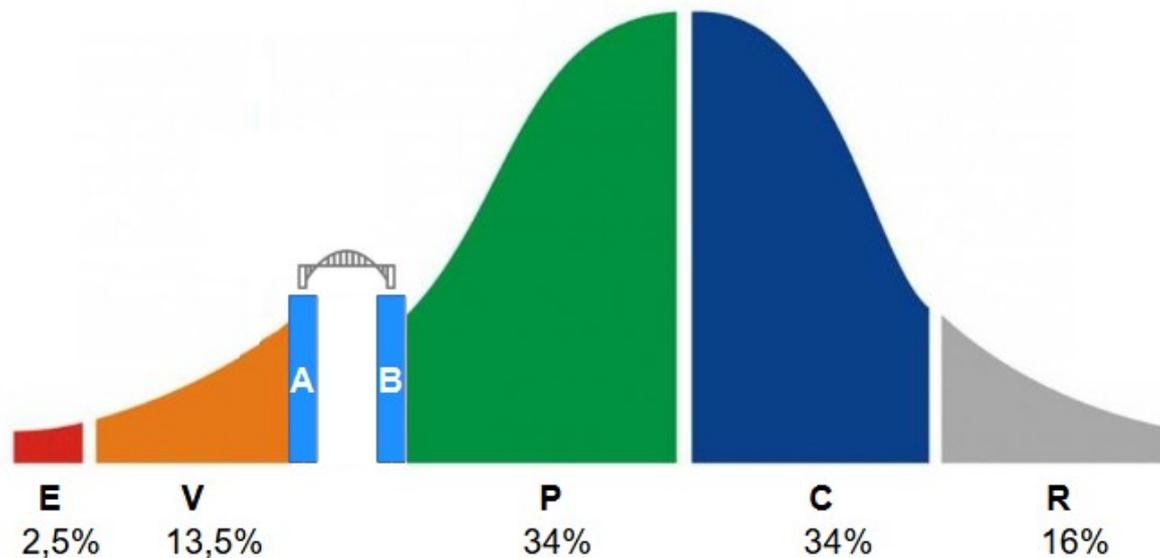


Imaginação

Criação

*Criatividade
Negocial*



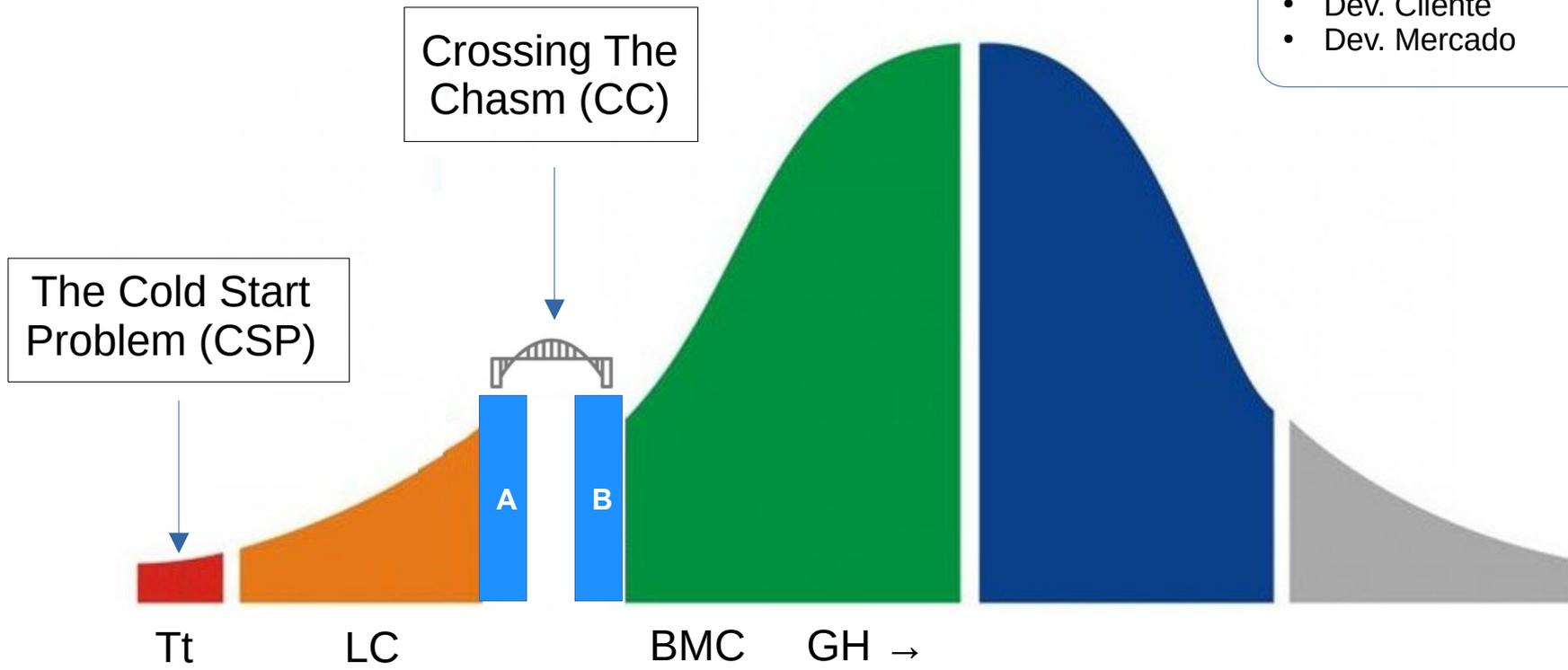


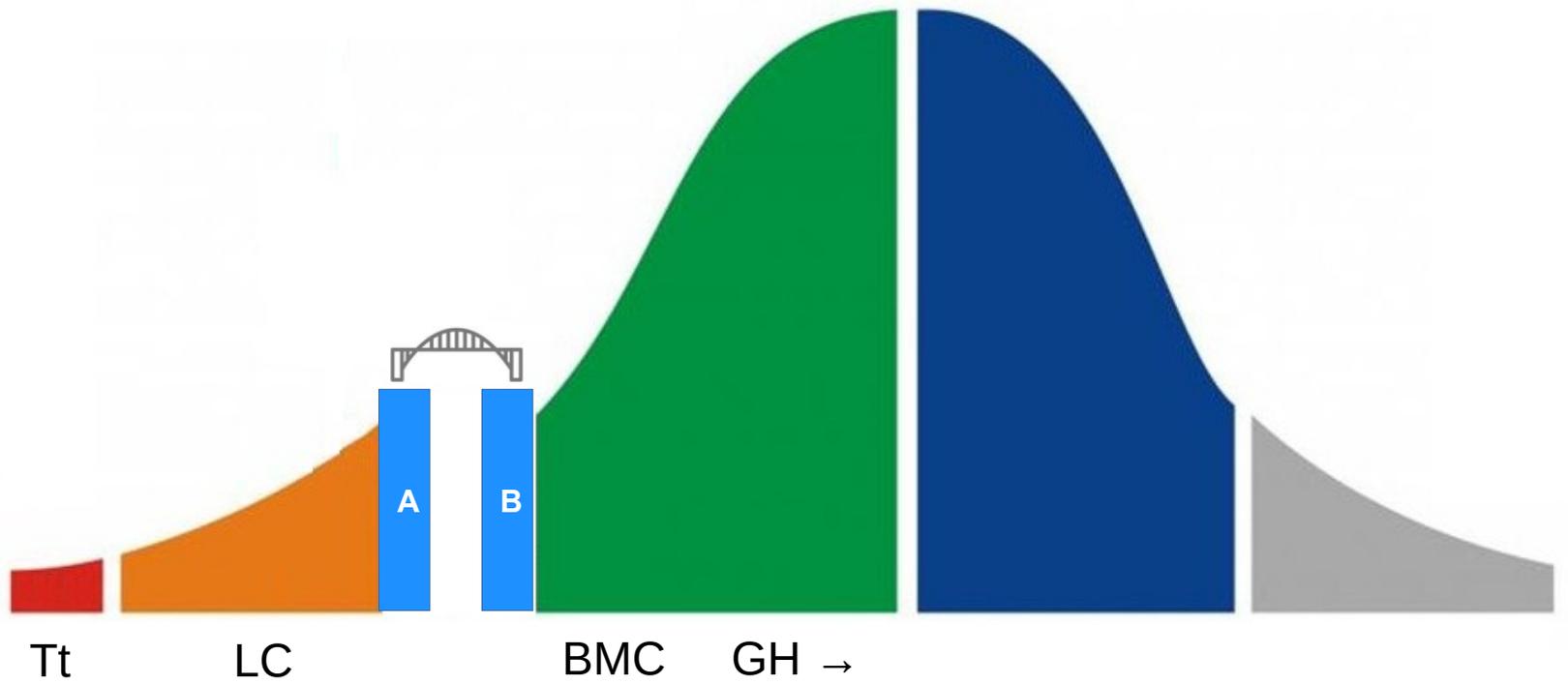
Estratégia Beachhead				
A – Estágio #1 - [E#1]		Abismo	B - Estágio #2 - [E#2]	
5	Cliente-alvo	5,00%	Próximo cliente-alvo	5
5	Motivos convincentes para comprar (Recorrência)		Distribuição	5
5	Produto completo (Whole Product)		Precificação	5
5	Parceiros (Confiar)		Posicionamento	5
5	Competição (Nascer/Existir)		Aliados (Contar estrategicamente)	5
5			Competição (Rivalidade/Sobreviver)	5

Tt: Triztorming: Geração de ideias robustas (Unfair Advantage)
LC: Lean Canvas: Canvas para estruturação de ideias (Transição)
BMC: Canvas para estruturação de negócios (Regime)
GH: Growth Hacking

Objetivo de Tt: construir um P2S3 com DNA "Saltador" para resolver CSP e CC

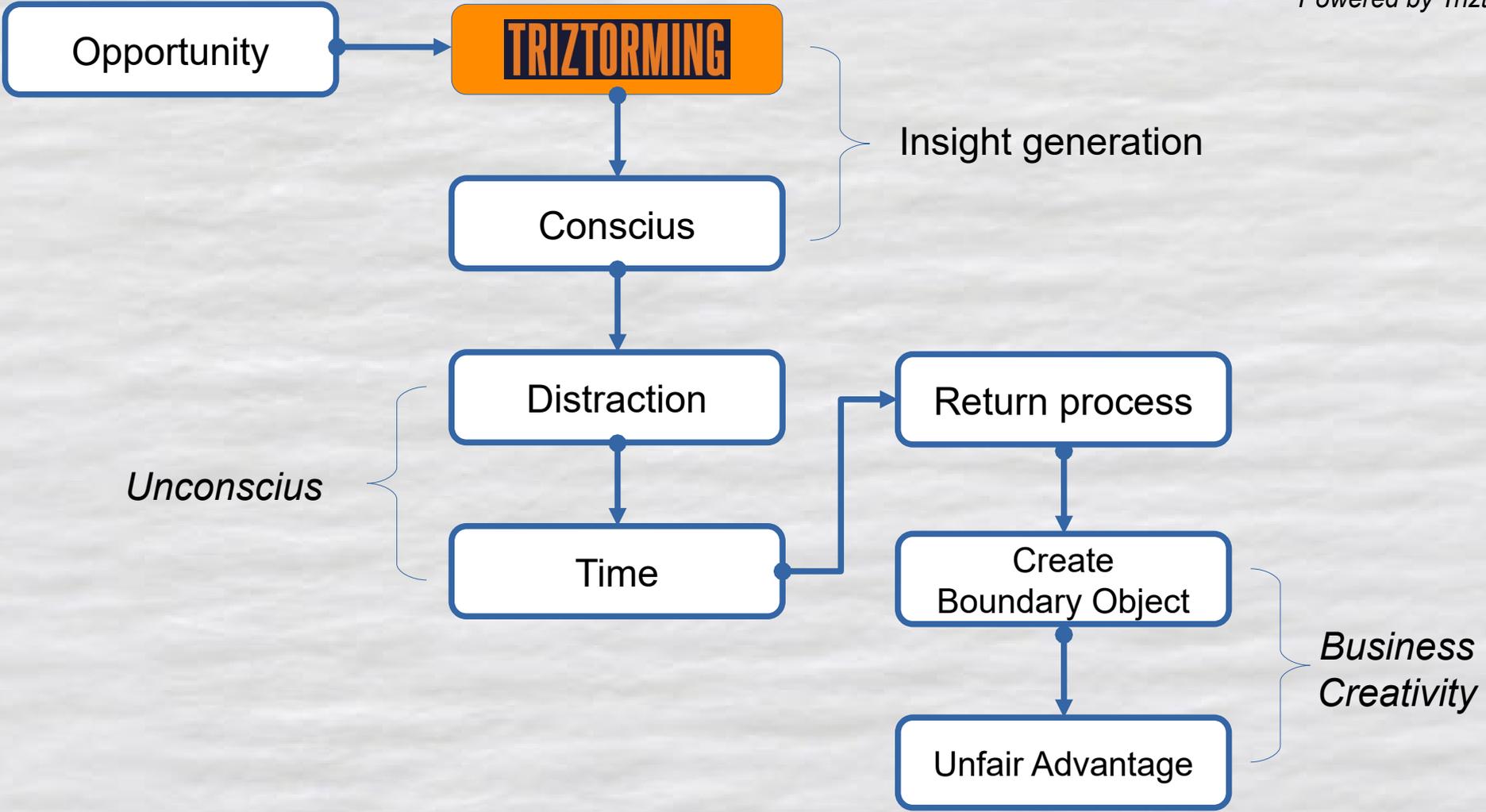
- Dev. P2S3
- Dev. Cliente
- Dev. Mercado





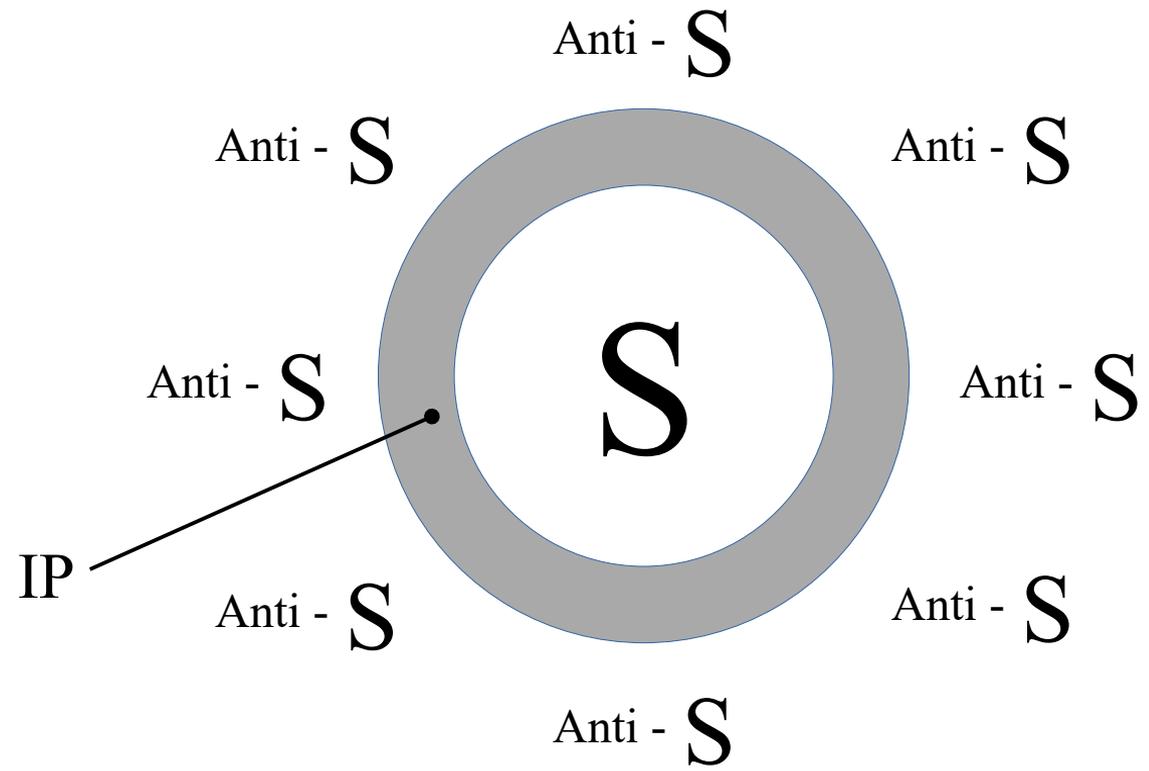
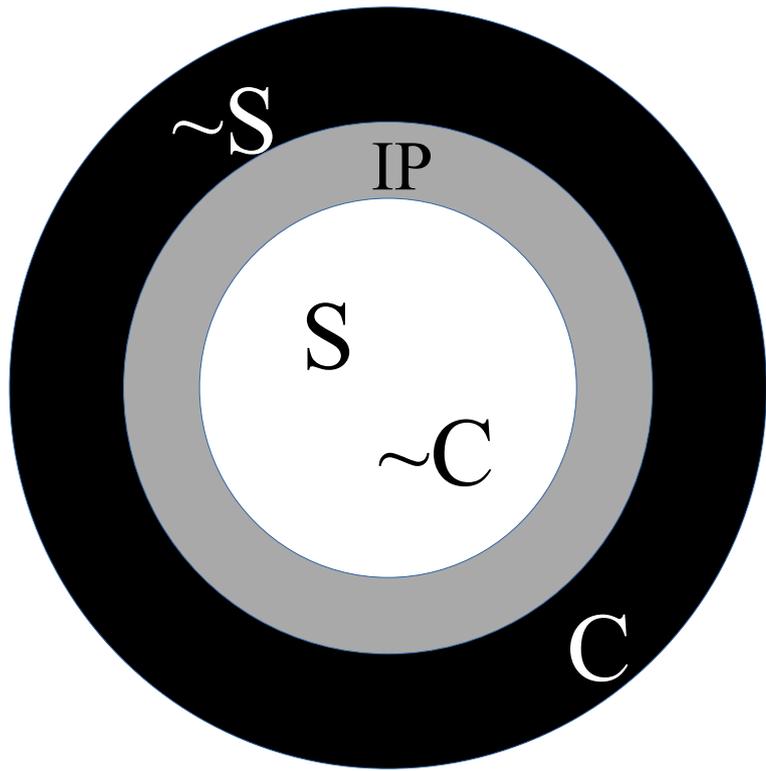
A 9W como:

- Canvas de Triztorming
- Mapa Mental de Triztorming



"O pensamento sempre funcionou por oposição".
- Heráclito de Éfeso (540 a.EC)

Triztorming Generation



CSU: Círculo do Saber Universal

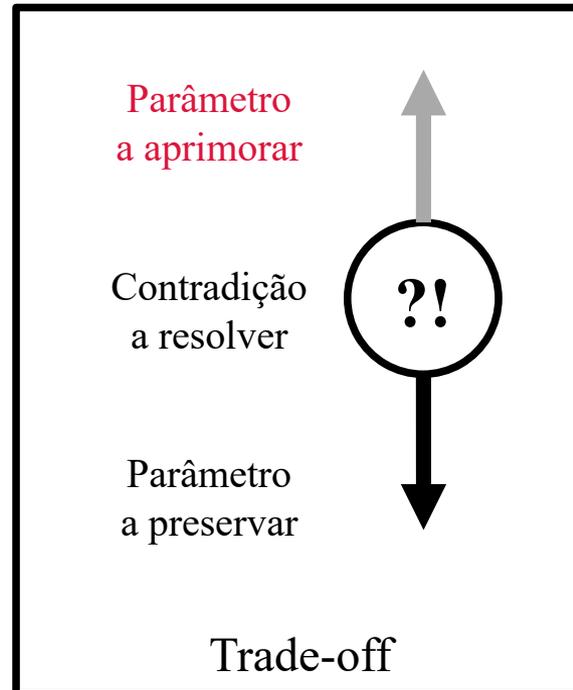
Limites do espaço amostral para insights
 $S + \sim S = 1$

Aproprie-se de
um P²S³

Busque por seu
oposto ou
complemento

Coloque o que foi
encontrado em
contradição

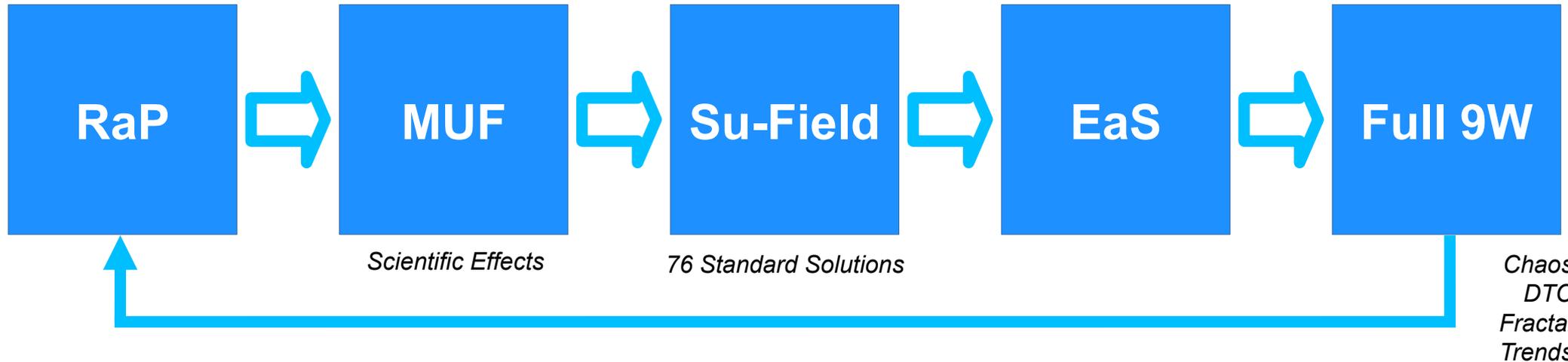
Abduza
utilizando os 25
iTt



"O pensamento sempre funcionou por oposição".
- Heráclito de Éfeso (540 a.EC)

Ciclo de Convergência

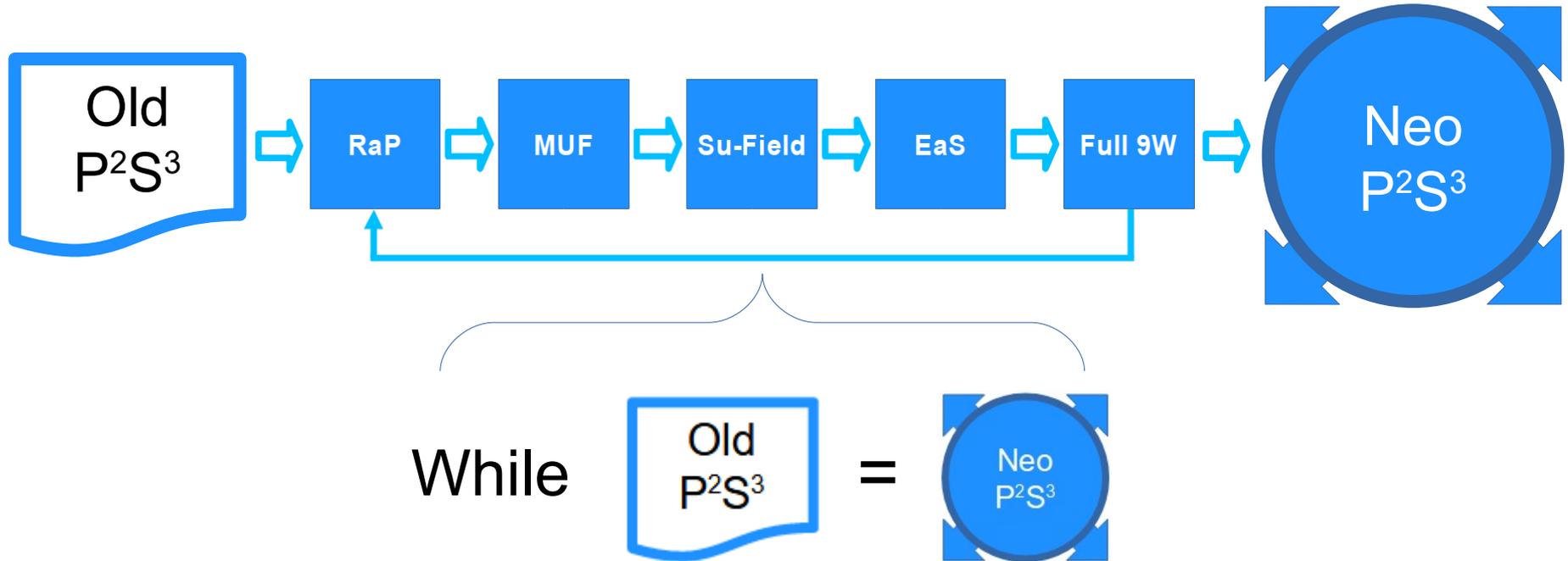
Ciclo de Divergência



RaP → Irreducibilidade

Startup = *f* (*Squad*; *Mercado*)

*P*²*S*³ = *Produto*, *Processo*, *Serviço*, *Squad*, *Startup*



Frases

A melhor maneira de prever o futuro é criá-lo!

- Peter Drucker -

O pensamento abduativo, base da Criatividade Negocial.

"Criatividade é a derrota do hábito pela originalidade."

- Arthur Koestler em "The Act of Creation" (1964)

"Somos mais criativos quando nosso pensamento racional é suspenso!"

- Arthur Koestler

"O pensamento sempre funcionou por oposição".

- Heráclito de Éfeso (540 a.EC)

"Criatividade é sobre fazer combinações não familiares de ideias familiares".

- Wouter Boon

A grande questão é: Como fazer tudo isso de forma prática e sistemática?

- GBB-San (2010)

**Nenhum homem realmente
produtivo pensa como se estivesse
escrevendo uma dissertação.**

- Albert Einstein -

**Os problemas significativos que enfrentamos
não podem ser resolvidos no mesmo nível de
pensamento em que estávamos quando os
criamos.**

- Albert Einstein -

A imaginação é mais importante que o conhecimento, porque o conhecimento é limitado, ao passo que a imaginação abrange o mundo inteiro.

- Albert Einstein -

Se, a princípio, a ideia não é absurda, então
não há esperança para ela.

- Albert Einstein -

A distinção entre passado, presente e futuro é apenas uma ilusão teimosamente persistente.

- Albert Einstein -

**Os Futuros serão, mera e estranhamente,
uma combinação caótica de Presentes e
Passados.**

A grande questão é: como obter isso de forma prática, sistemática e útil?

- GBB-San (2010) -

Innovation = Invention + Exploitation (Eq #01)
[Edward B. Roberts]

Innovation = Invention x Commercialization (Eq #02)
[Edward B. Roberts]

Inovação = Invenção x Empreendedorismo (Eq #03)

Inovação = Criatividade x Disponibilização (Eq #04)

Inovação = Escola x Mercado (Eq #05)

Inovação = valor percebido pelo Mercado
[Philip Kotler]

Inovação = qualquer perturbação promovida no Mercado
[Joseph Schumpeter]