



Instituto
Euvaldo
Lodi

Microfuturos

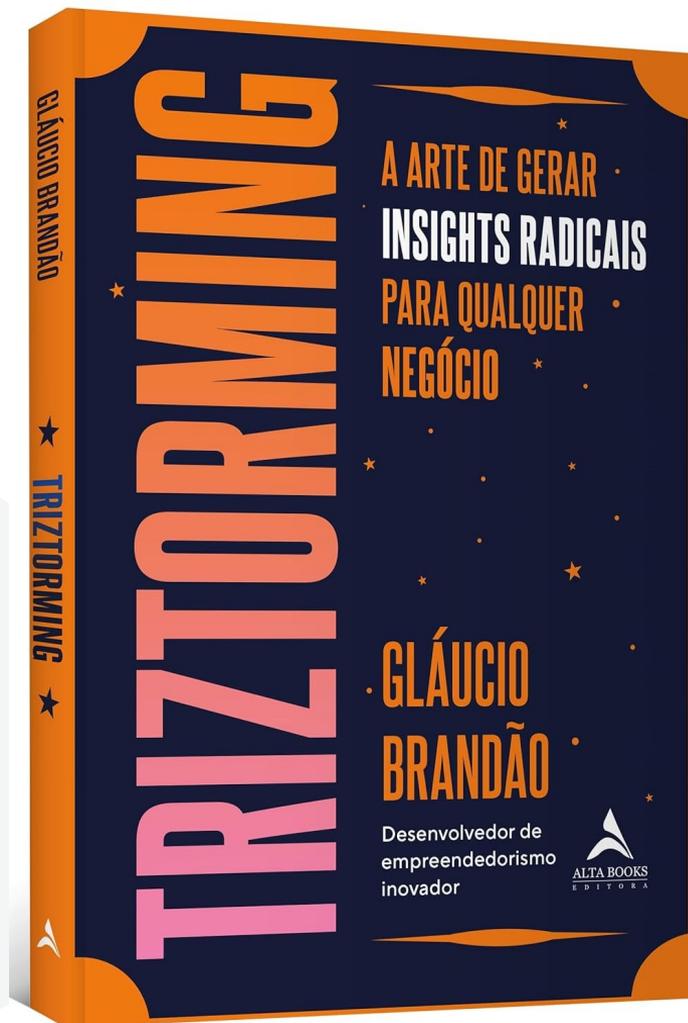
O Futuro Começa agora!

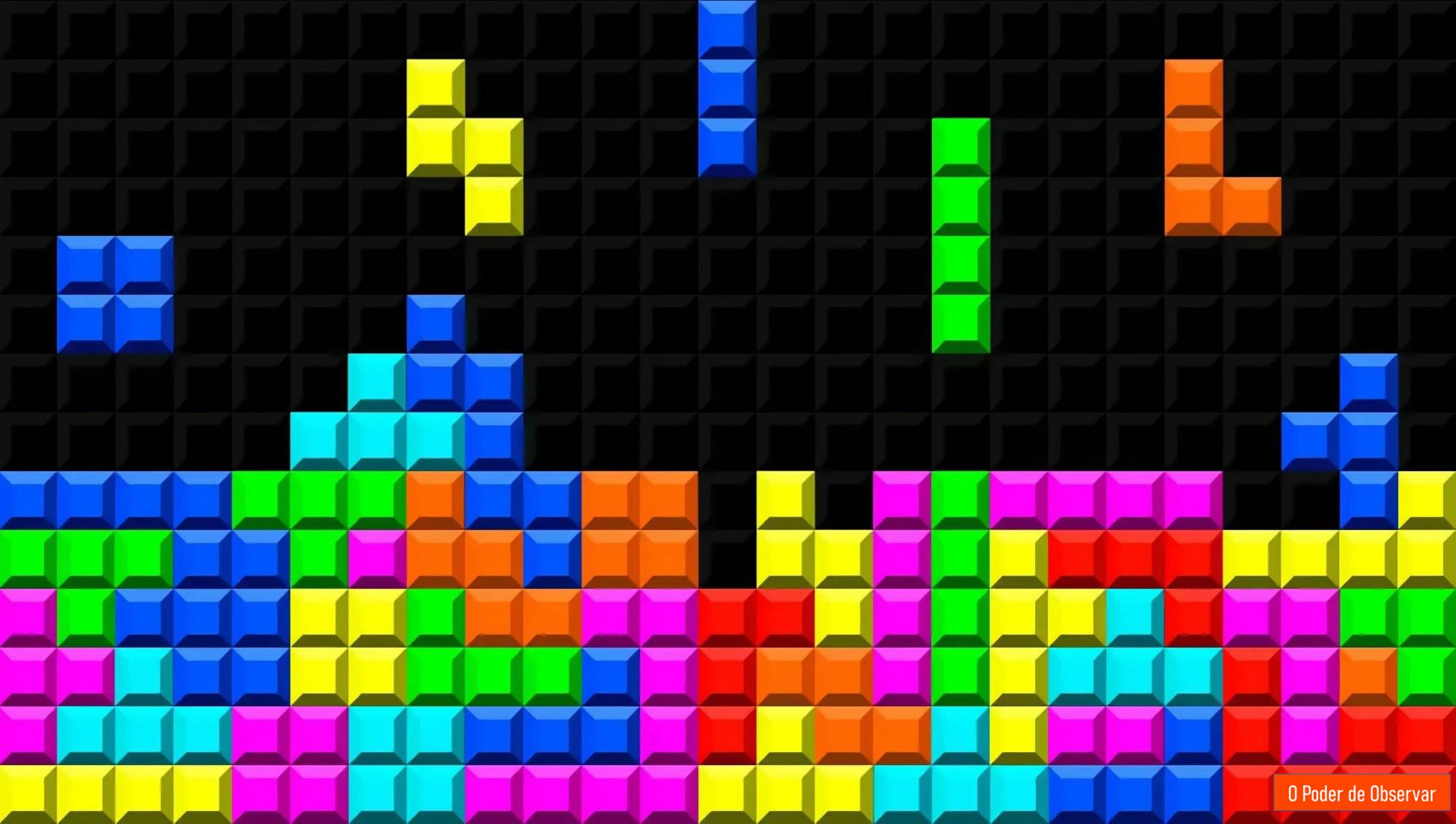
21/05/2025



Gláucio Bezerra Brandão

- Professor Titular da UFRN
- CSO da Edtech IncaaS
- Autor do livro Triztorming







Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa,
que
fomos perdendo o básico,
a melhor maneira de
criar coisas:

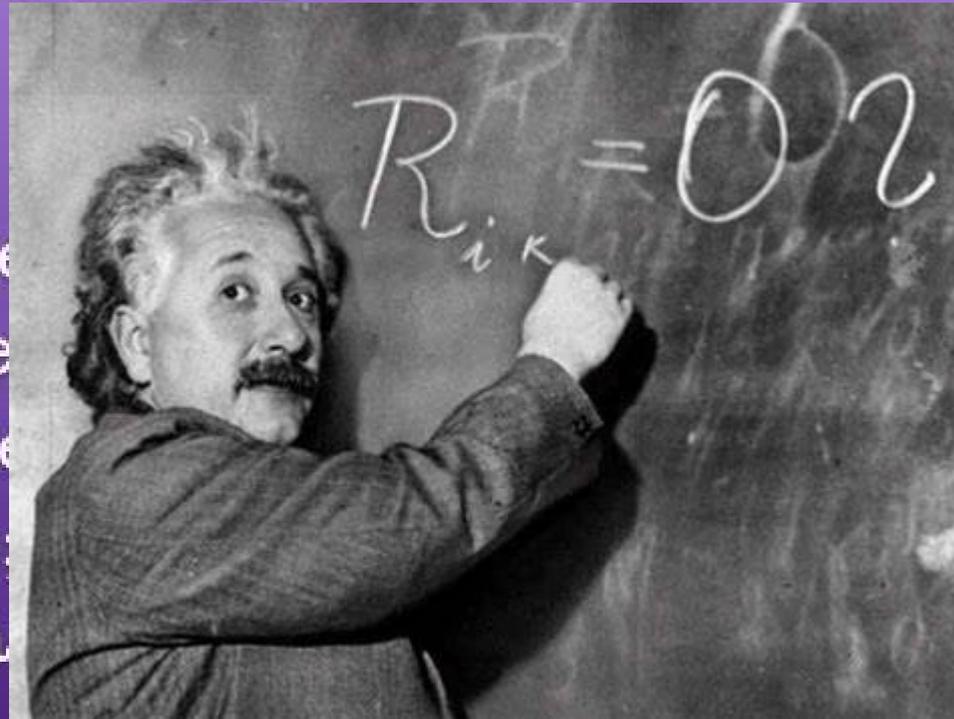


Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa,
que
fomos perdendo o básico,
a melhor maneira de
criar coisas:

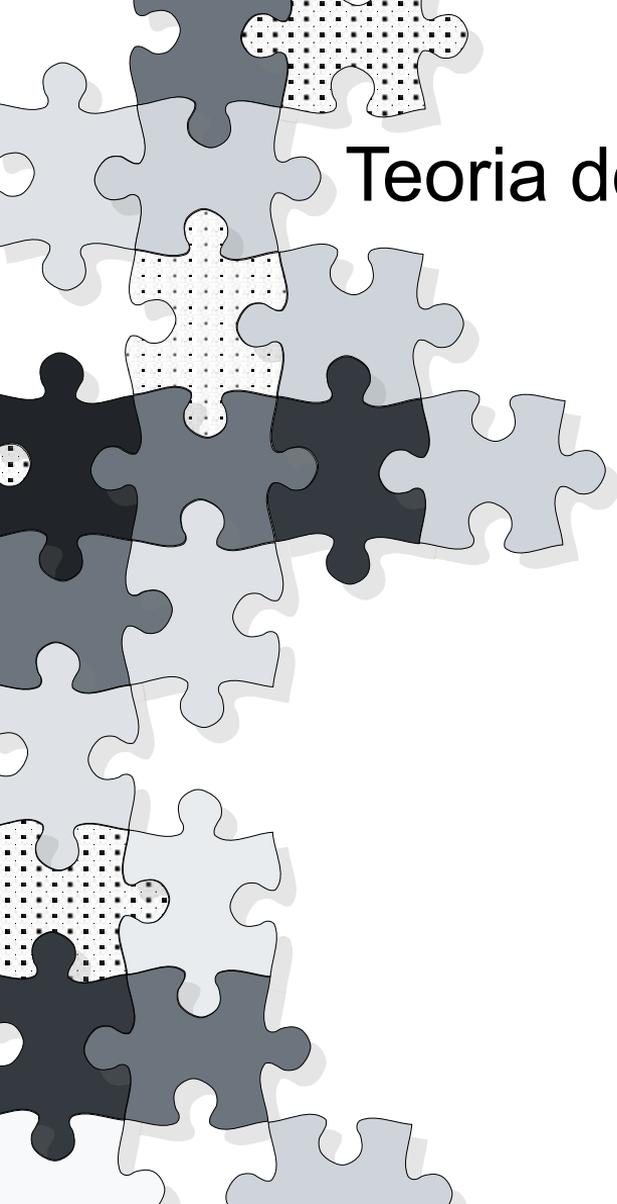
O Poder de Observar

teoria

Conhecime
independe
O que se de
hipotético
mas ainda



ção; de teor
na teoria,
vã-la.

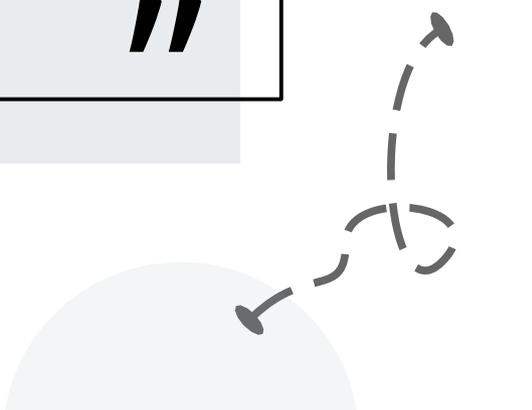


Teoria do Pensamento Inconsciente [UTT]

Unconscious Thought Theory

“ Proposta por Dijksterhuis e colegas, quebra uma suposição clássica: que pensar conscientemente é sempre a melhor maneira de tomar decisões complexas. A teoria defende o oposto: em muitos casos, o pensamento inconsciente supera o consciente em processamento de informações complexas.

”



PRINCÍPIO DO PENSAMENTO INCONSCIENTE

Consciente é deliberado;
inconsciente é automático



PRINCÍPIO DA PESAGEM

O inconsciente pesa melhor,
enganto o consciente distorce
pela linearidade



PRINCÍPIO DA CAPACIDADE

Pensamento consciente é limitado;
inconsciente é vasto e paralelo



PRINCÍPIO DA REGRA

Consciente segue regras rigorosas;
inconsciente traz estimativas imprecisas



PRINCÍPIO DE CIMA PARA BAIXO VS. BAIXO PARA CIMA

Consciente utiliza lógica de cima para
baixo; inconsciente integra
informações de baixo para cima

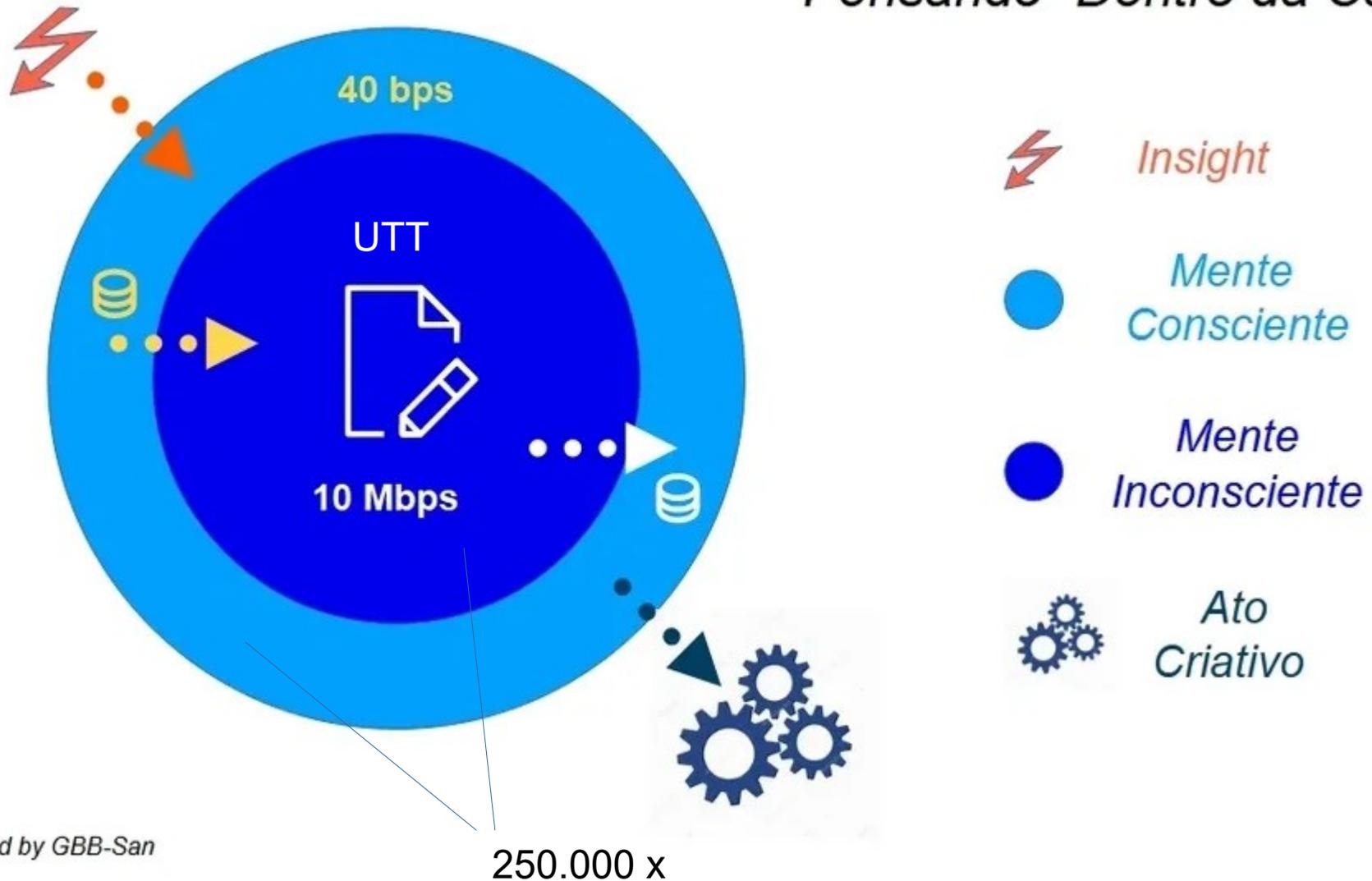


PRINCÍPIO DA CONVERGÊNCIA VS. DIVERGÊNCIA

Consciente é convergente; focado;
inconsciente é divergente e criativo



Pensando "Dentro da Caixa"



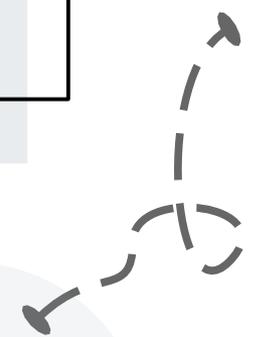
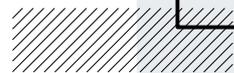
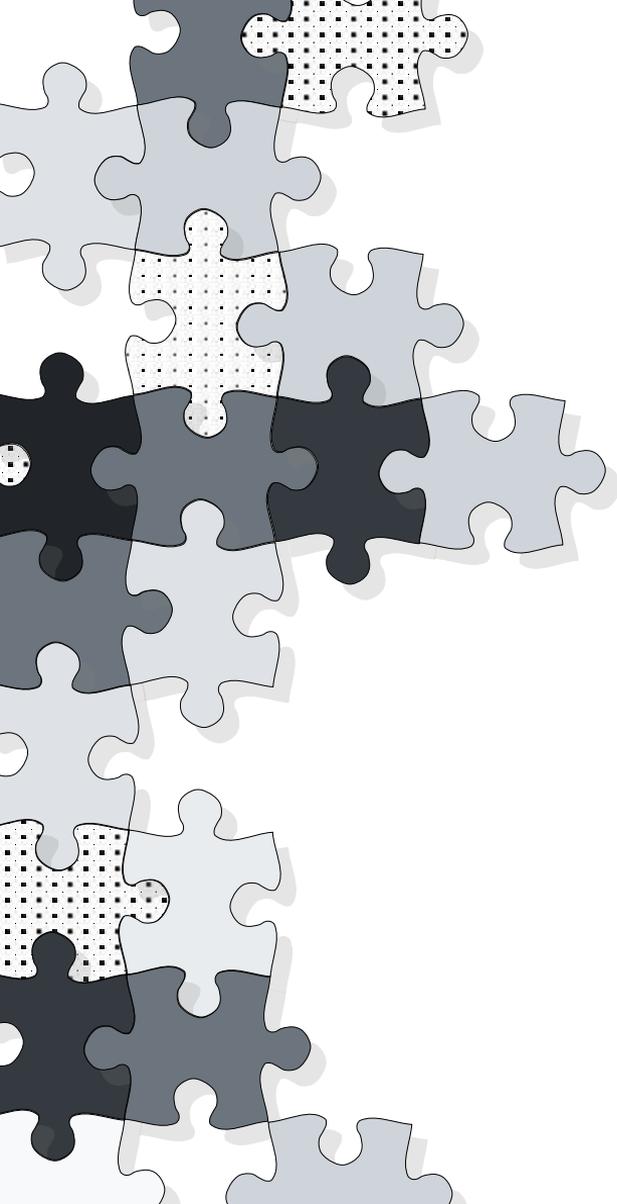
Pensamento TRIZTORMING

Pensamento Triztorming

“

O ato de observar bem, que leva ao insight, é proativo. Criar é um ato reativo.

”

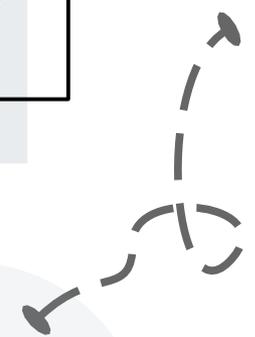


Pensamento Triztorming

“
O ato de observar bem, que leva
ao insight, é proativo. Criar é um
ato reativo.”

Consciente

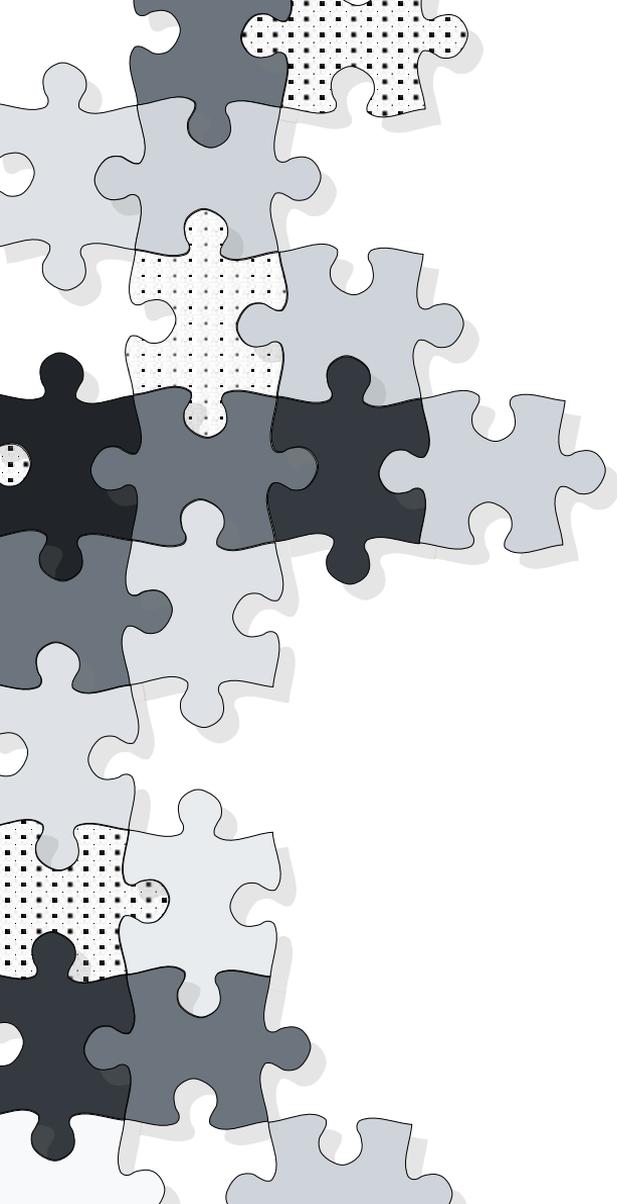
Inconsciente



Pensamento Triztorming

“ Nosso maior problema: como conceber insights de forma metódica e terceirizar o ato criativo (reativo)?

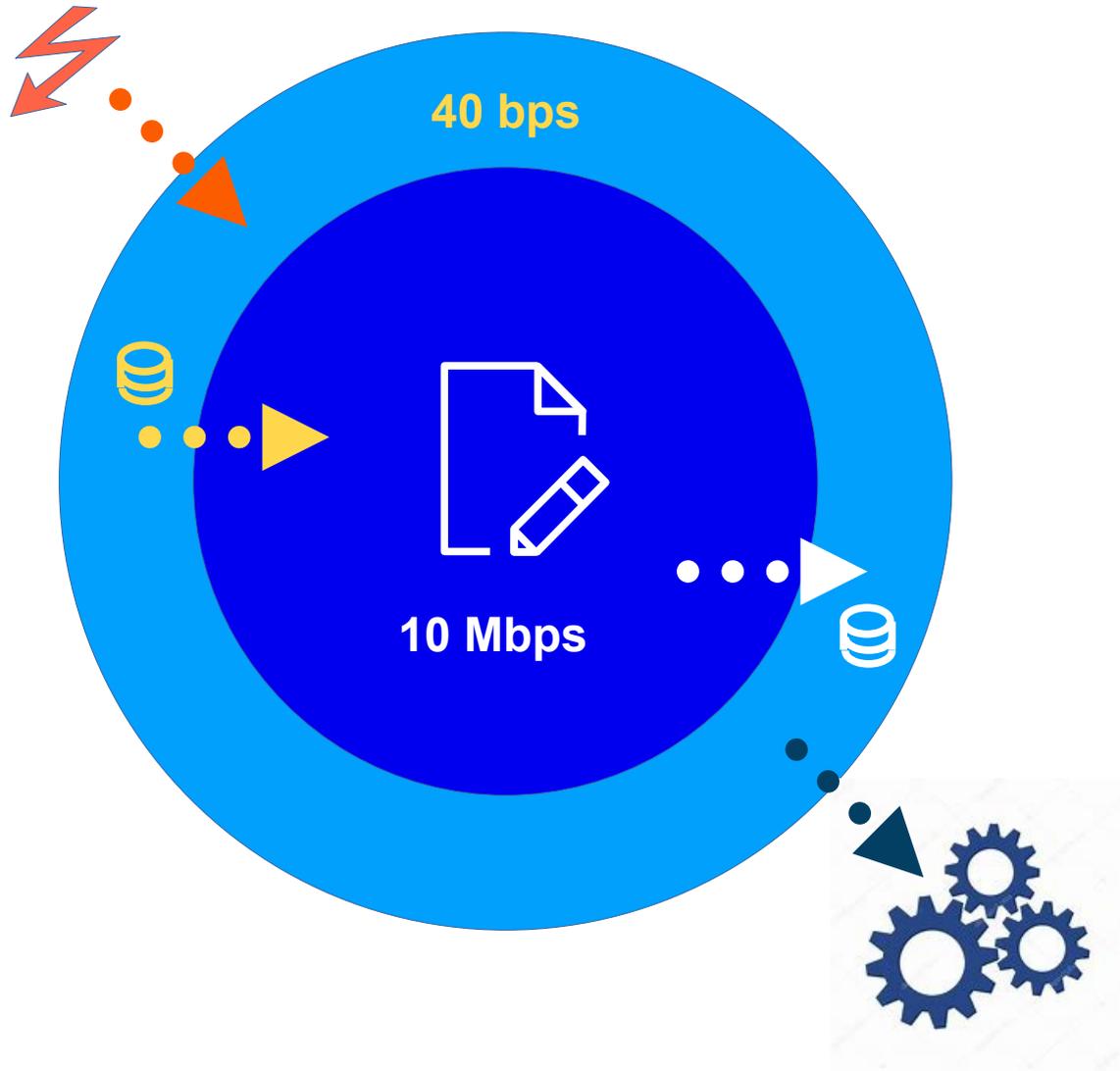
”

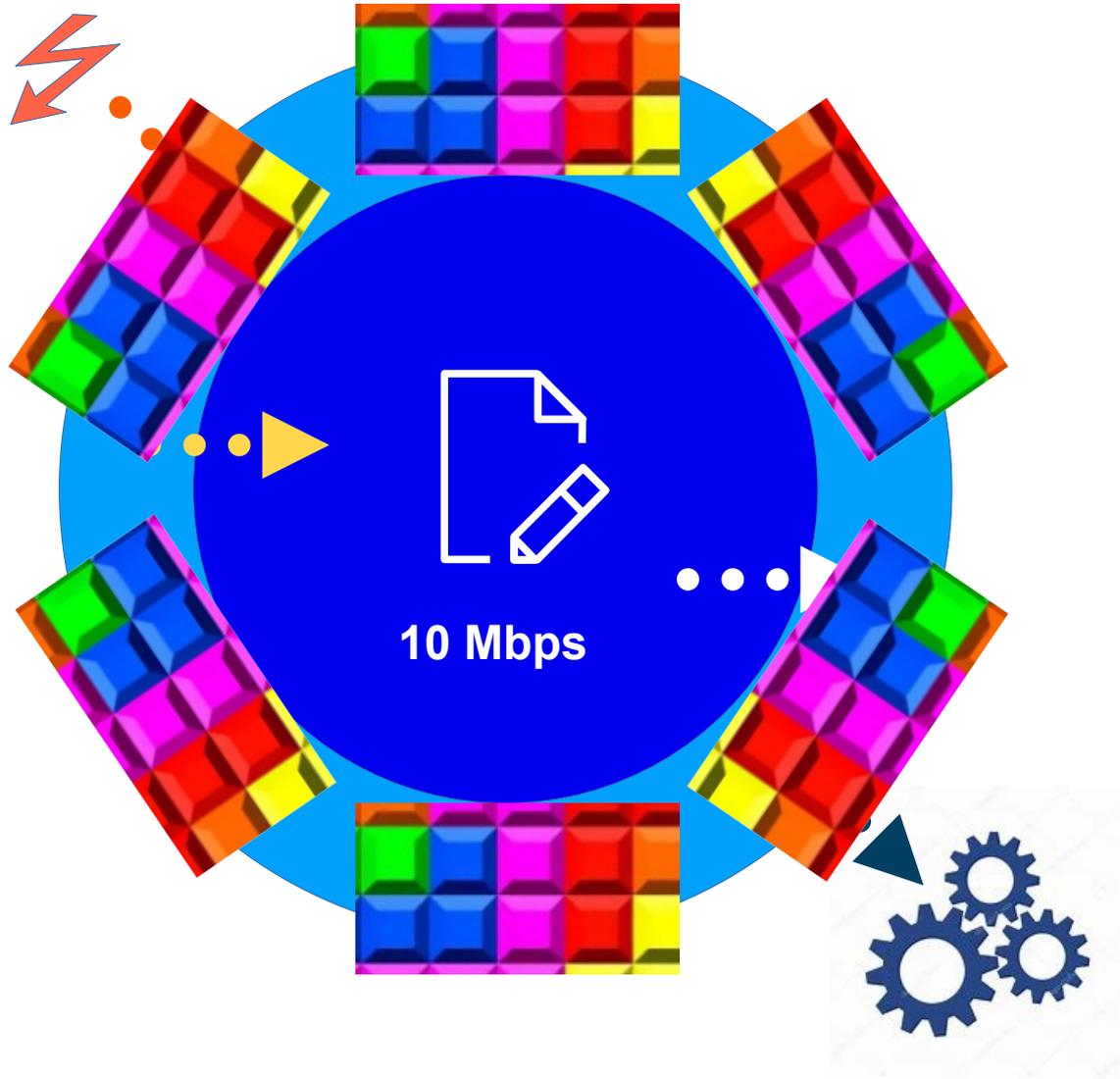




Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa,
que
fomos perdendo o básico,
a melhor maneira de
criar coisas:

O Poder de Observar





Inércia Psicológica (IP)

IP = tendência de pensar do mesmo jeito sempre, mesmo quando esse modo de pensar não serve mais. É a força invisível que mantém você preso a velhos padrões, suposições e modelos mentais ultrapassados.

INÉRCIA PSICOLÓGICA

“IP = apego automático a ideias familiares + resistência à ruptura de padrões”

Como ela se manifesta

- Suposições “óbvias” nunca questionadas
- Soluções sempre dentro da mesma caixa
- Falta de ideias realmente novas
- Dificuldade de ver o problema de outro ponto de vista

Causas da IP

- Educação linear → treina para repetir, não para criar
- Zona de conforto cognitiva → o cérebro economiza
- Excesso de especialização → visão limitada
- Pressão por respostas rápidas → inibe reflexão profunda

Efeitos colaterais

- Inovação superficial
- Repetição de erros sistêmicos
- Cegueira estratégica
- Morte lenta da criatividade

Sobrecarga Cognitiva



INÉRCIA PSICOLÓGICA

“IP = apego automático a ideias familiares + resistência à ruptura de padrões”

Como ela se manifesta

- Suposições “óbvias” nunca questionadas
- Soluções sempre dentro da mesma caixa
- Falta de ideias realmente novas
- Dificuldade de ver o problema de outro ponto de vista

Causas da IP

- Educação linear → treina para repetir, não para criar
- Zona de conforto cognitiva → o cérebro economiza
- Excesso de especialização → visão limitada
- Pressão por respostas rápidas → inibe reflexão profunda

Efeitos colaterais

- Inovação superficial
- Repetição de erros sistêmicos
- Cegueira estratégica
- Morte lenta da criatividade

Ela se manifesta de várias formas:

- Fixidez funcional: ver um objeto ou sistema apenas por seu uso tradicional.
- Modelos mentais cristalizados: repetir soluções do passado como se fossem universais.
- Falsa lógica de restrições: assumir que certas limitações são imutáveis.
- Excesso de senso comum: pensar dentro do que é "aceitável", "realista" ou "esperado".

Se você diz “sempre foi assim”, IP detectada.

Se a solução parece “óbvia demais”, provavelmente é IP.

Se ninguém no time está desconfortável com a proposta,
cuidado: IP em grupo.

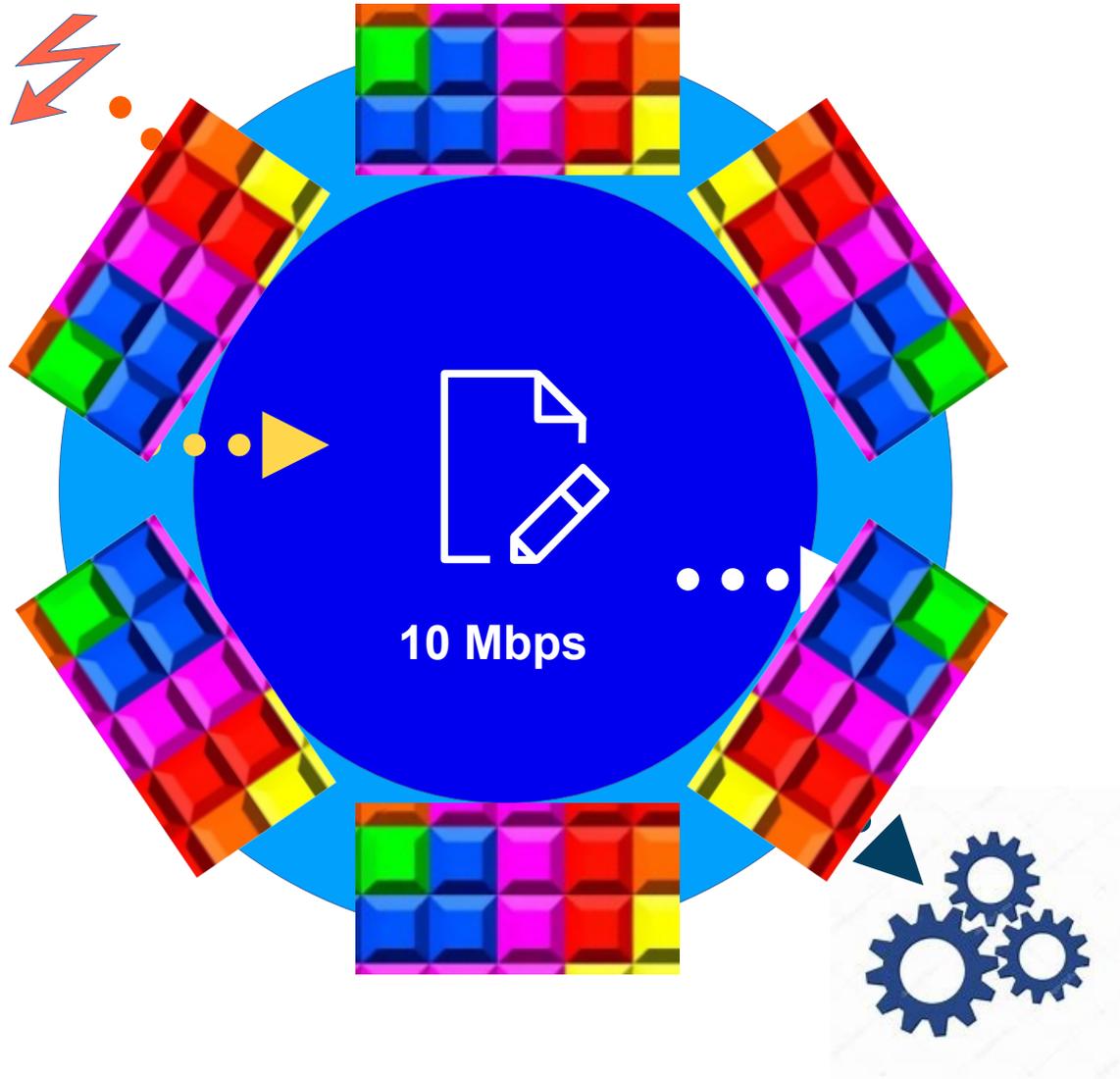
Se, a princípio, a ideia não é absurda, então
não há esperança para ela.

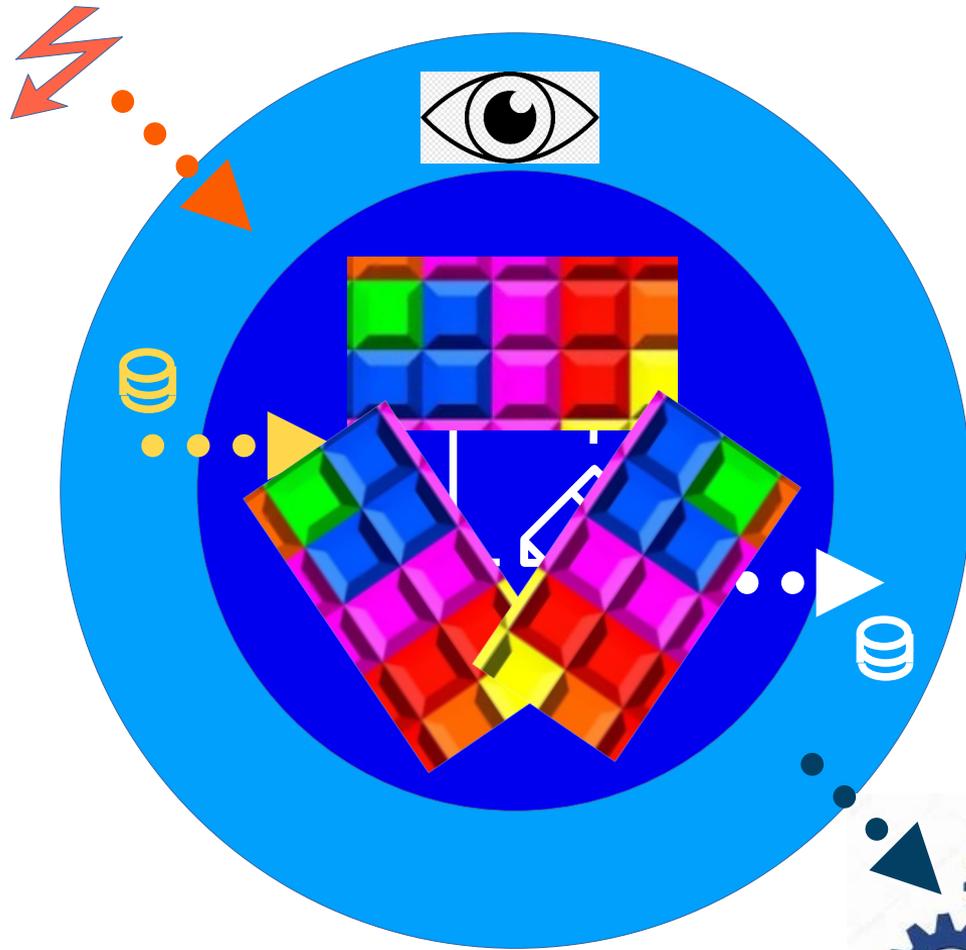
- Albert Einstein -

O que temos que fazer:
jogar a quantidade de informação
extra para o inconsciente, mas de
forma organizada, e deixar o
consciente livre para voltar a fazer
o que importa: observar e

ter insights!

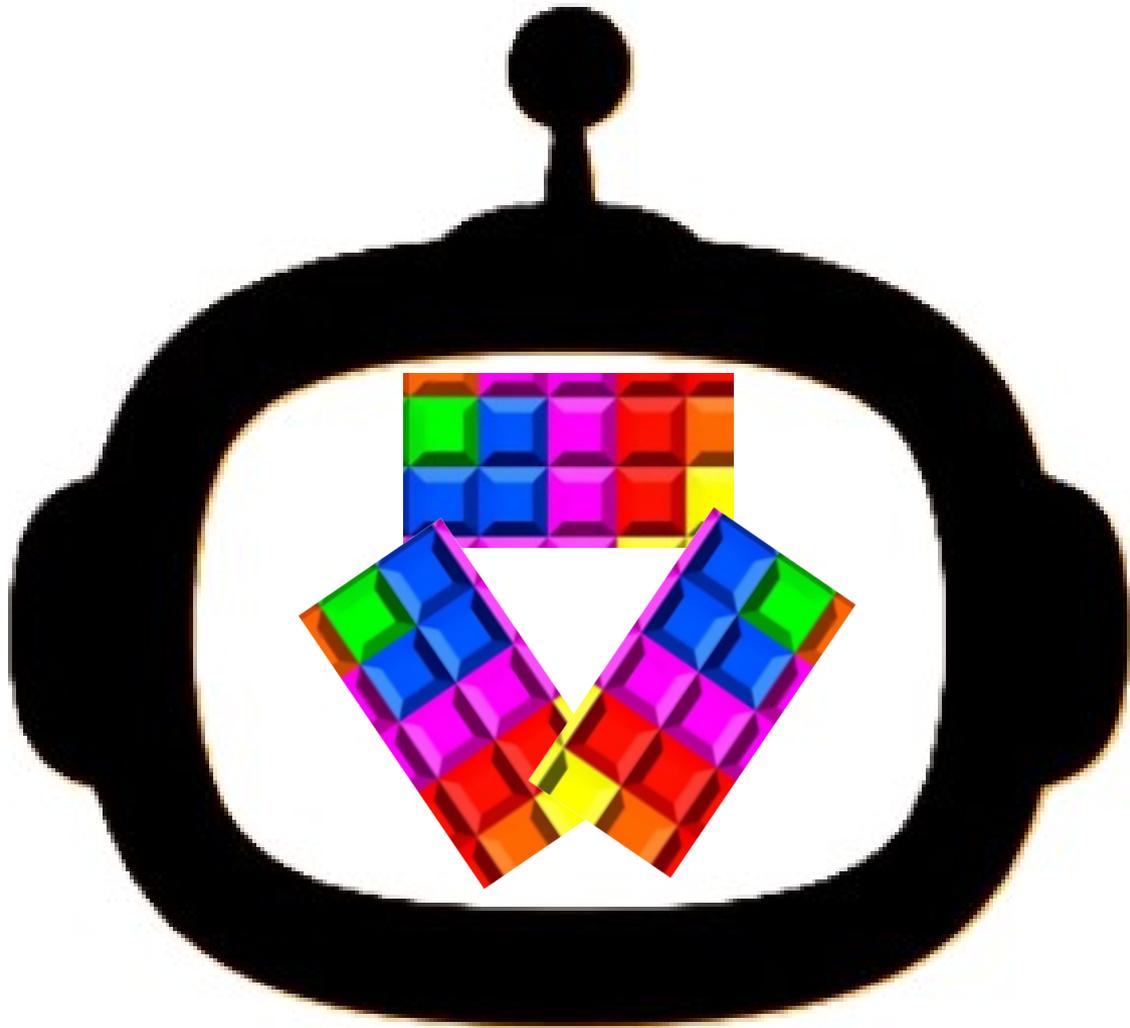
Duas maneiras de
terceirizar o ato criativo:





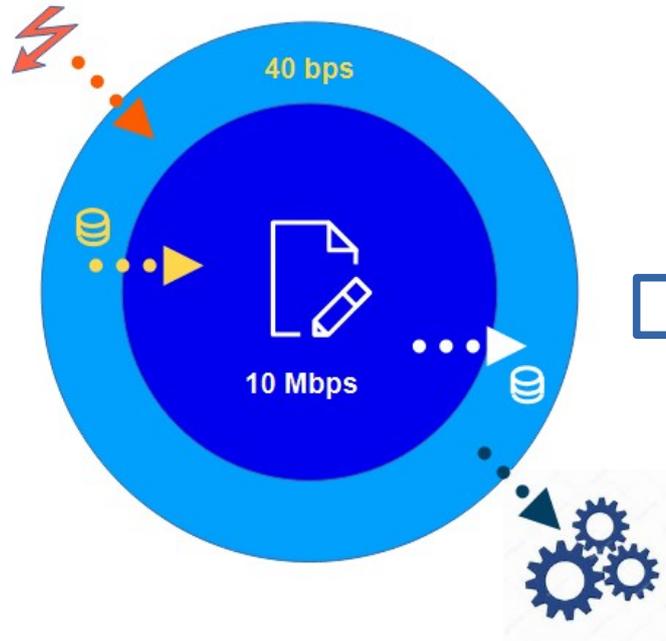
Inconsciente
Individual



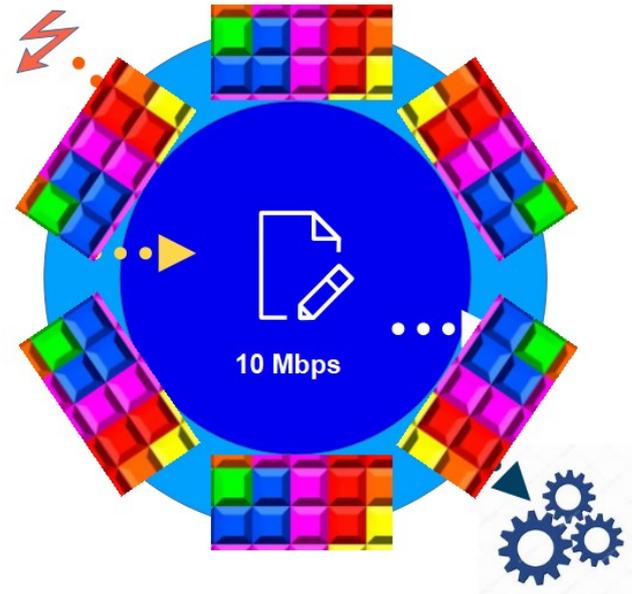


Inconsciente
Coletivo

Cérebro pré-Internet



Cérebro pós-Internet



- Consciente
- Inconsciente

■ Superposição de informação

E sabe porque podemos
fazer isso?

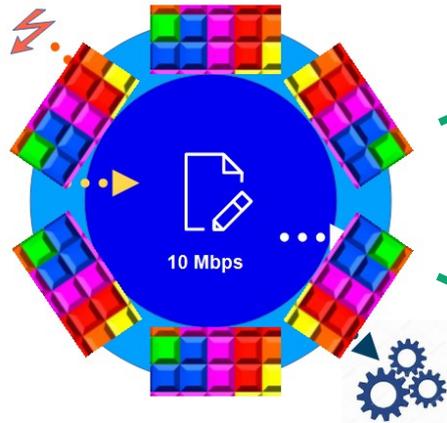
Olhando para a UTT, quem
a IA lembra?

A IA é uma espécie de
inconsciente coletivo
que podemos "domesticar"!

Inconsciente Individual

- + Parâmetros (100T)
- + Lento (resposta)
- + IP
- Alucina?
- Ética?

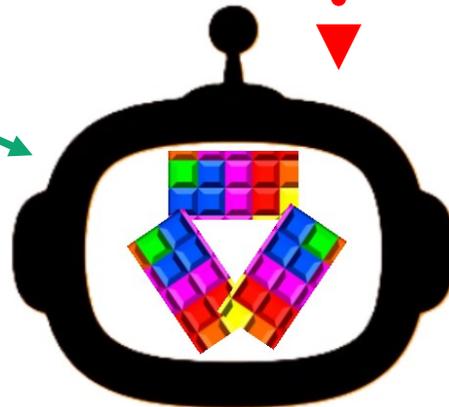
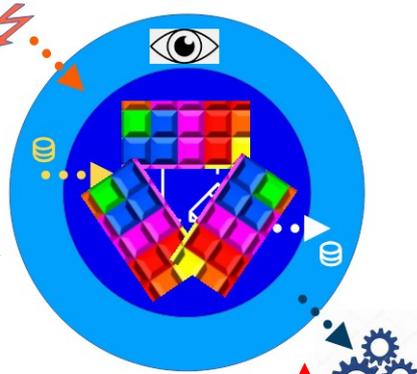
Cérebro pós-Internet



In



GID

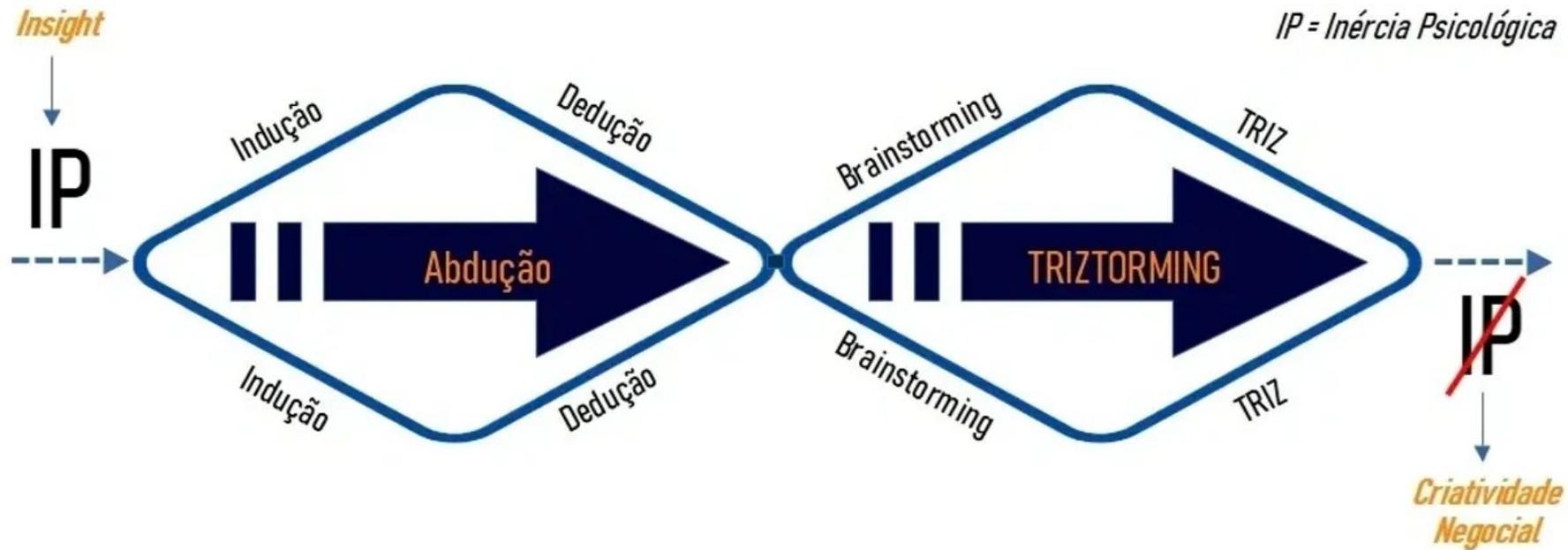


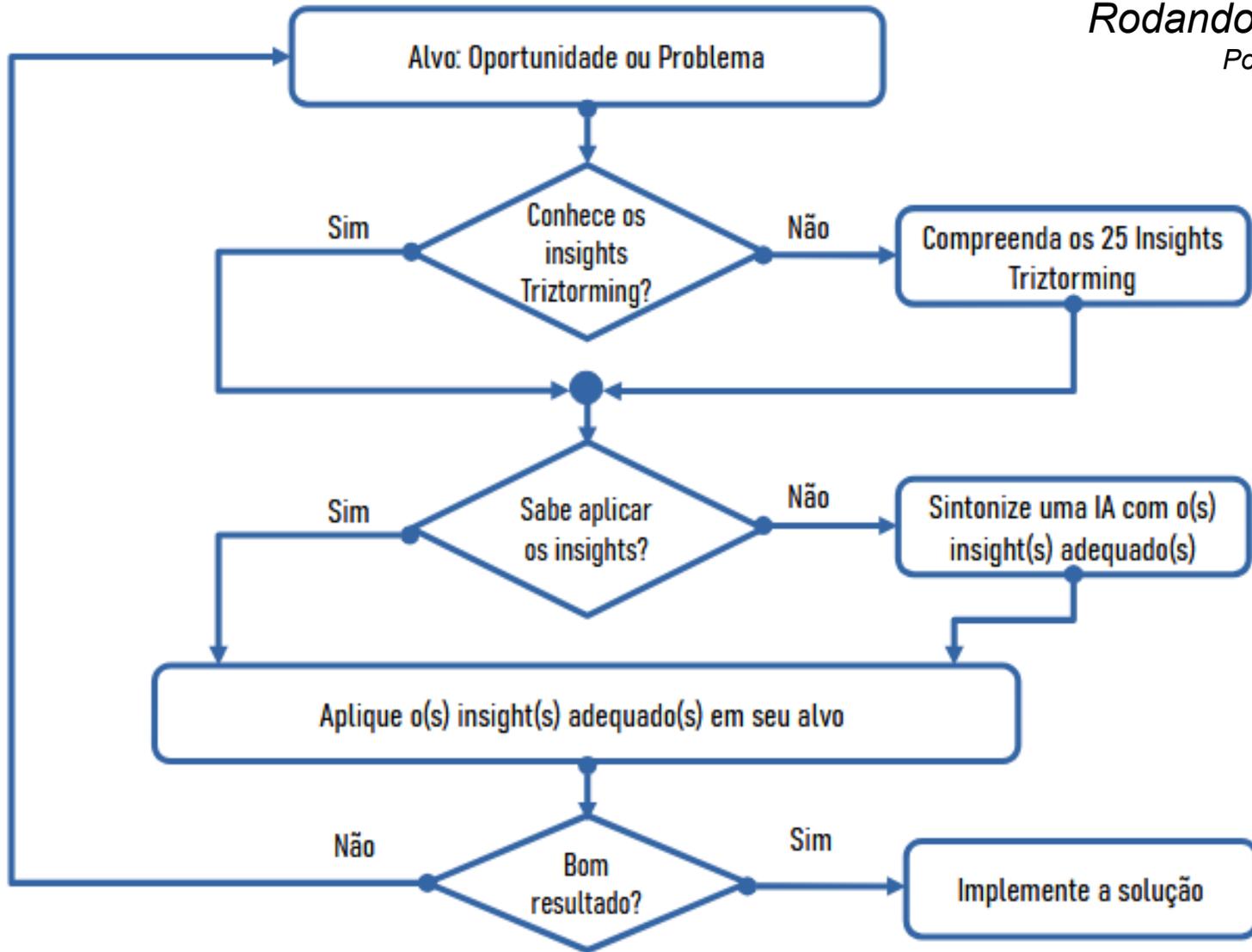
- - Parâmetros (1.5T)
- + Rápido (resposta)
- - IP
- Alucina?
- Ética?

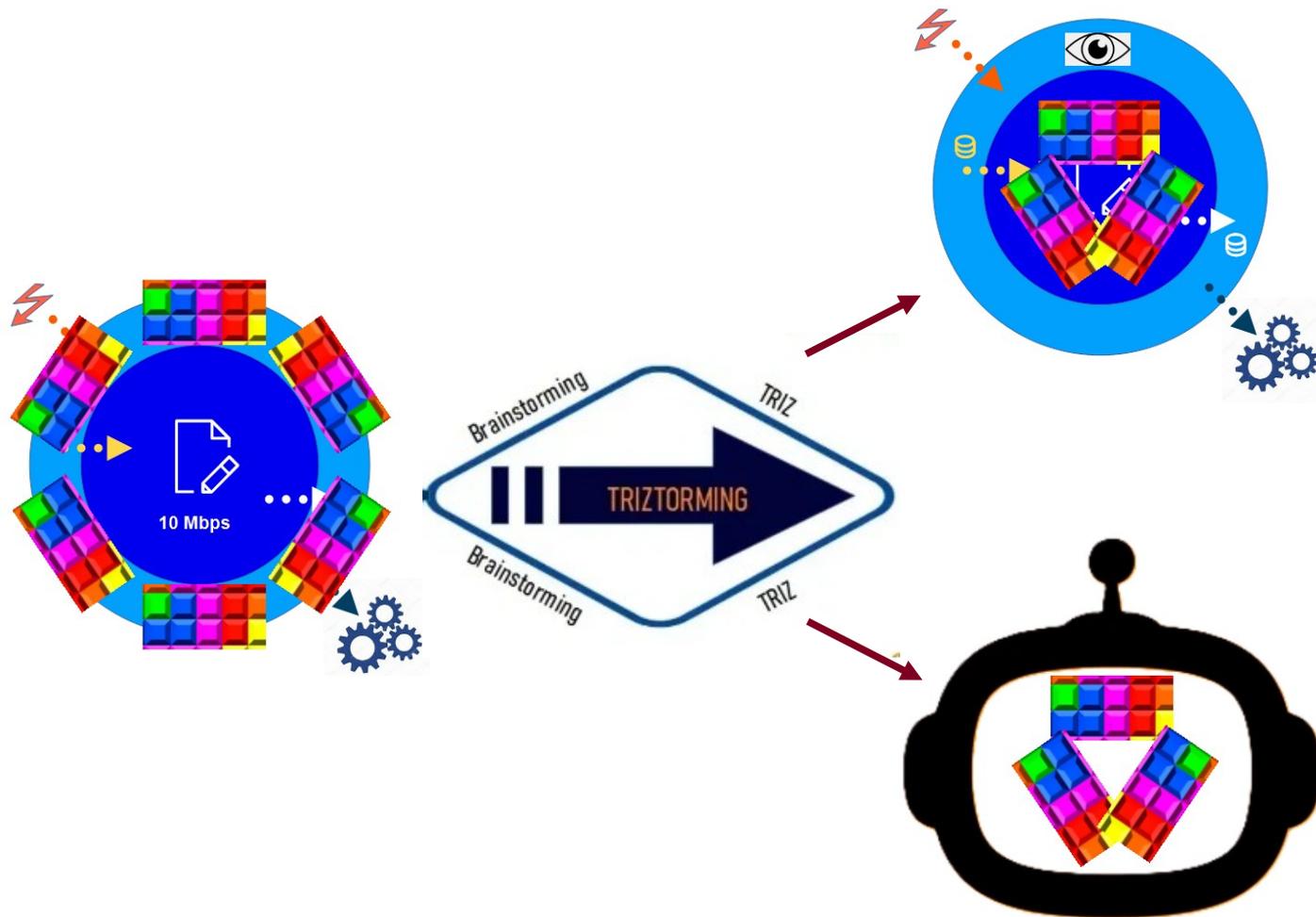
Powered by GBB-San

GID: Gigantesco Inconsciente Digital

Pensamento TRIZTORMING

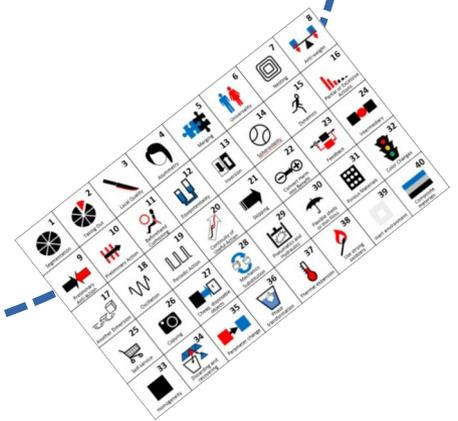
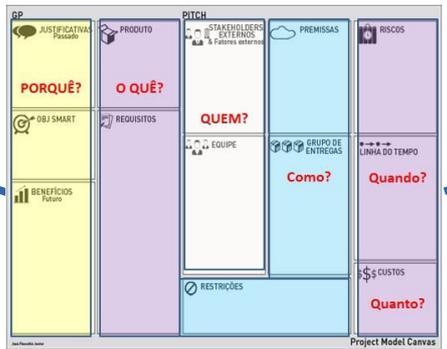
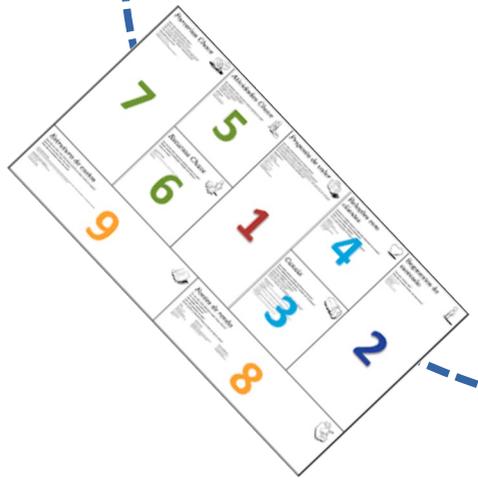
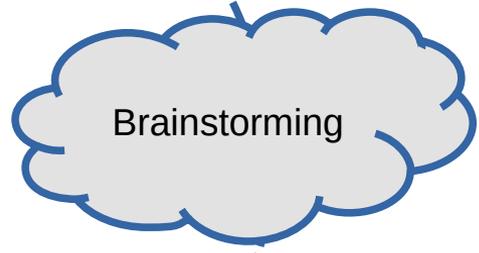
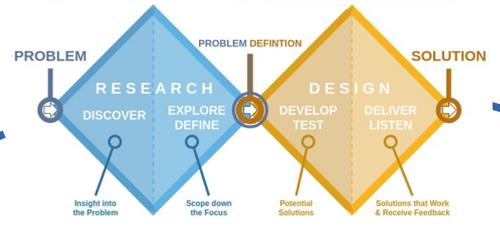


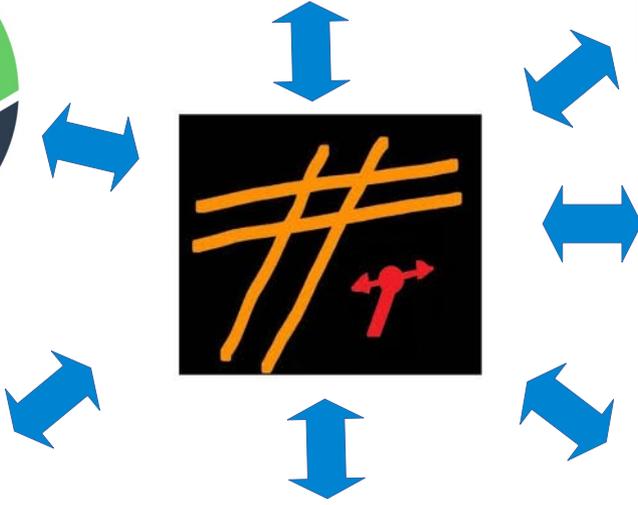
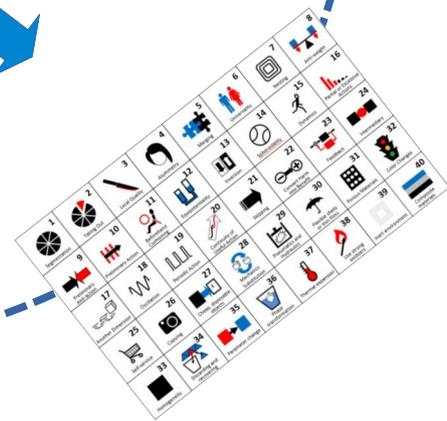
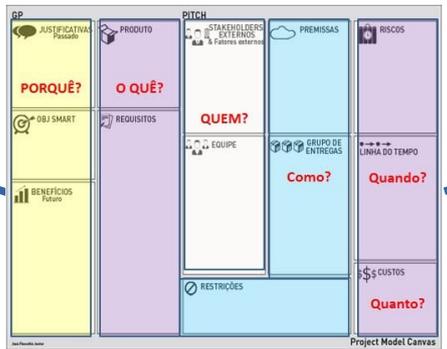
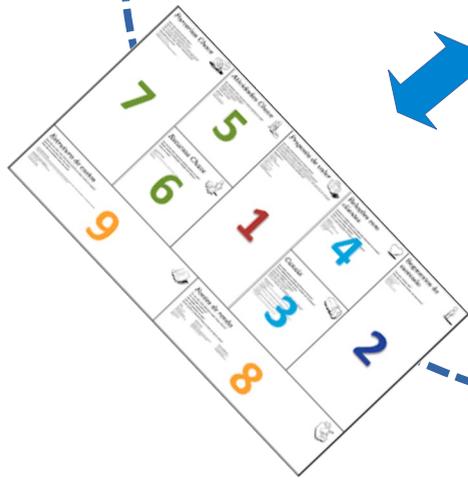
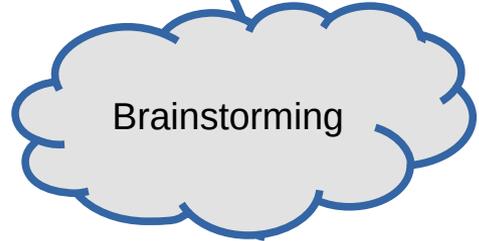
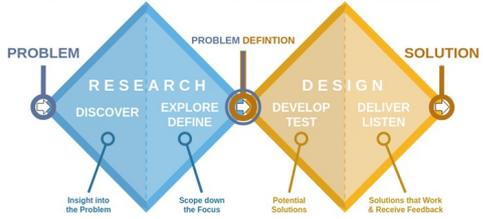




E como é dirigido ao mercado,
Acabamos de promover a

Criatividade Negocial!







Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa,
que
fomos perdendo o básico,
a melhor maneira de
criar coisas:

O Poder de Observar



25 Insights
Triztorming

0 Poder de Observar

Abdução: não deduzir nem induzir — criar hipóteses inesperadas.

RaP (Redução aos Princípios): destrói premissas e reconstrói do zero.

Canvas 9W: força a ver além do presente e do sistema central.

Operador DTC (Dimensões, Tempo, Custo): estica os limites até o absurdo.

Ruído Criativo: provoca o sistema com dados ou inputs ilógicos.

Antissistema: pensar o oposto, o subversivo, o improvável.

Se não há risco de parecer ridículo, você ainda está sob o domínio da Inércia Psicológica.

Nº	Insight	Descrição	Aplicação Recomendada
01	iAS	Abordagem Subversiva	Resposta rápida, contundente e inesperada
02	iAnti	Antissistema	Criar utilizando o oposto da solução pensada
03	iCEC	Cadeia de Causa & Efeito	Encontrar e antecipar-se a falhas ou faltas
04	iCF	Caos & Fractal	Modelar de forma determinística com poucas variáveis
05	iChasm	Crossing the Chasm	Pensar / Rever estratégias para saltar o Abismo
06	iDTC	Dimensão, Tempo, Custo	Quebrar a IP por meio da alteração de dimensões
07	iEaS	Expansão a Sistema	Criar partindo de fundamentos (KPIs) imutáveis
08	iBHC	Business Hyper Canvas	Desmembramento do negócio em hiperdimensões
09	ild	Idealidade	Aprimoramento com base no estado anterior
10	iIP	Inércia Psicológica	Criar partindo de outra área e em outra área
11	iIA	Inteligência Artificial	Customizar em escala / Cocriar
12	iJTBD	Tarefa a ser realizada	Compreender a ação efetiva que deve ser realizada
13	iMC	Matriz de Contradição	Produzir contradição ou trade-off com base em padrões exitosos

Nº	Insight	Descrição	Aplicação Recomendada
14	iMF	Matemática & Física	Modelar matemática e/ou fisicamente um P ² S ²
15	iMP	Ciclo de Evolução dos Meta Padrões	Prever / Criar tendências de evolução para P ² S ²
16	iμFut	Microfuturos	Criar cenários radicais
17	i9W	Nine Windows [9W]	Atacar em micro ou macro estrutura / para frente ou para trás
18	iPATOV	Cliente Universal	Analisar comportamentos e necessidades de clientes (CS e CX)
19	iPS	Princípios de Separação	Resolver contradições físicas aparentemente insolúveis
20	iPB	Phantom Business	Simular cenários prováveis
21	iRaP	Redução aos Princípios	Encontrar o princípio fundamental que rege algo
22	iRF	Remote & Functional Associates Test	Unificar dissociados / Combinar tarefas
23	iRep	Reprototipação	Prototipar com base em um P ² S ²
24	iSF	Su-Field	P ² S ² : Conversão de qualquer P em qualquer S e vice-versa
25	iTm0	Transmutação Organizacional	Experimentar novo modelo de negócio com o Lean Ocean
Plus	iM6	MISTO-DE : 9W & iAnti	Antissistema da 9W



Microfuturos

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

- Peter Drucker -

**Criatividade é sobre fazer
combinações não familiares de
ideias familiares”.**

- Wouter Boon -

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

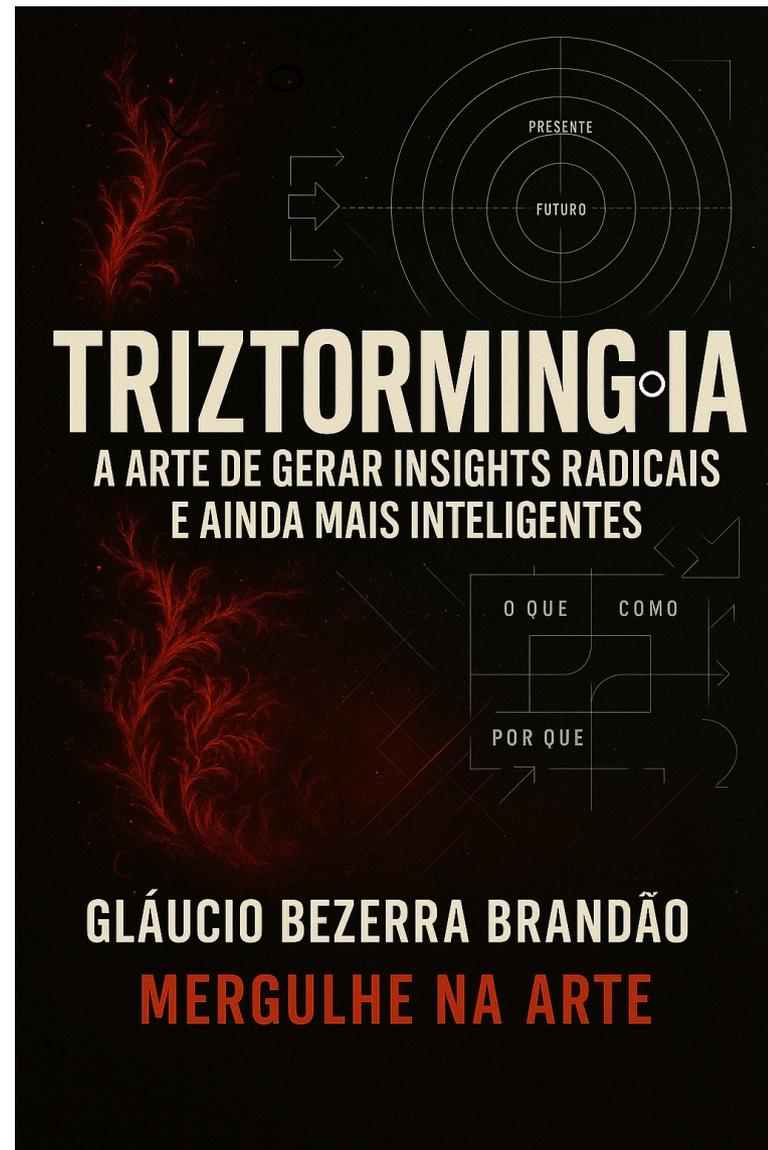
- Albert Einstein -

#VamosTestar

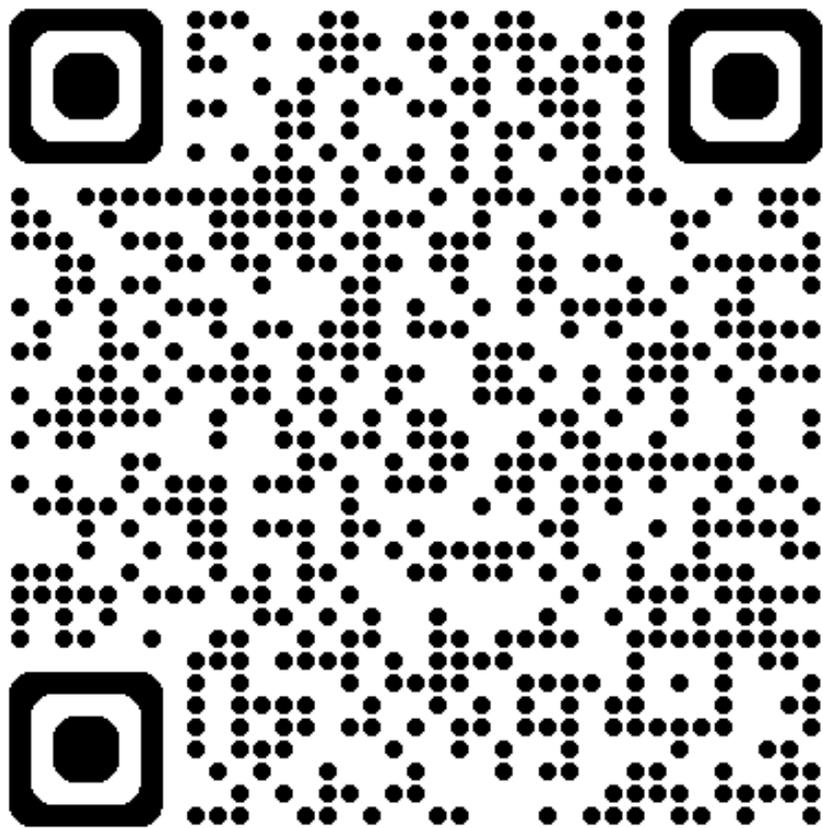
- Costa Barros -



Microfuturo
com a turma



Obrigado!



Linked **in**



TRIZTORMING