

TRIZTORMING

TRIZTORMING

TRIZTORMING

TRIZTOR
MING

8 CON GRES S DA LIGA

ACESSO, GESTÃO, EDUCAÇÃO
E PRECISÃO EM SAÚDE

Insights
Radicais em
Saúde



Gláucio Brandão

Doutor em Eng. Elétrica, Prof. da UFRN e CSO da IncaaS. Atua com negócios tecnológicos e é autor do livro "Triztorming".

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

- GBB-San -

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

- Wouter Boon -

Dá pra prever o futuro?

Existe um método para se
tornar criativo?



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

- Peter Drucker -

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

- Albert Einstein -

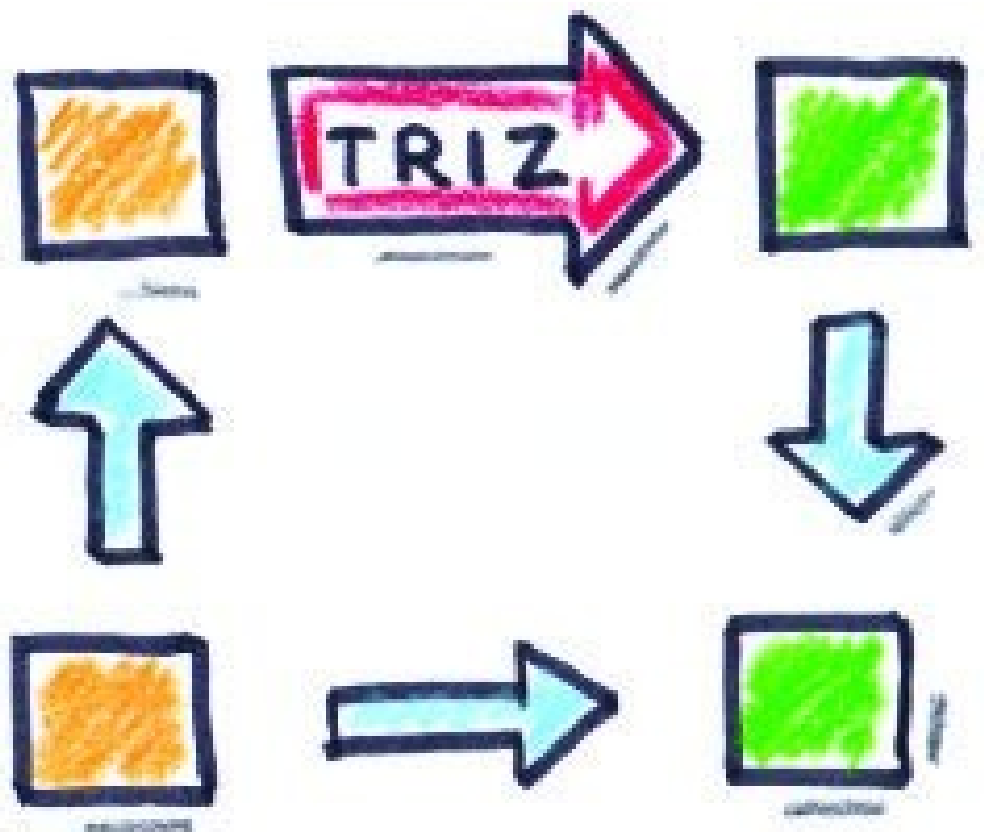


"O pensamento sempre funcionou por
oposição"

- Heráclito de Éfeso (540 a.EC) -

"Criatividade é a derrota do hábito pela originalidade"

Arthur Koestler em (1964)



"O pensamento sempre funcionou por oposição"



"Criatividade é a derrota do hábito pela originalidade"

Triz: extremamente sistemática

Brainstorming: absurdamente divergente

Triz

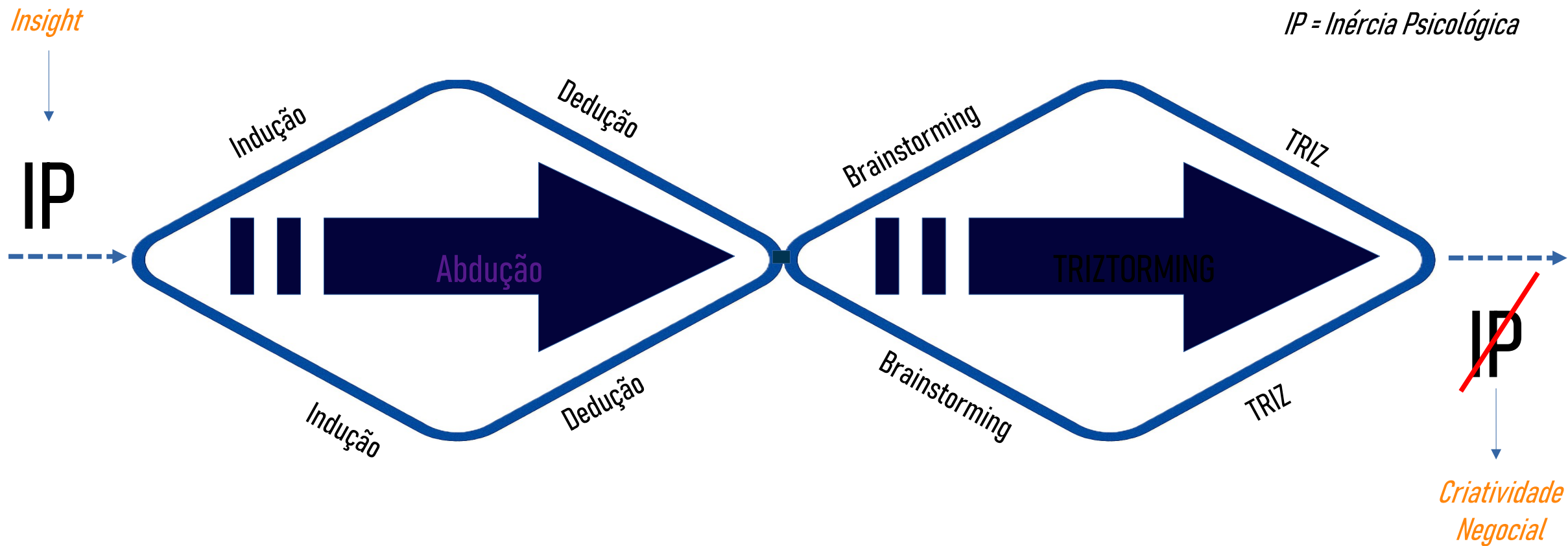
Brainstorming

Triz

Brainstorming

Triztorming

Brainstorming



IP

[Inércia Psicológica]

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 -

UTT

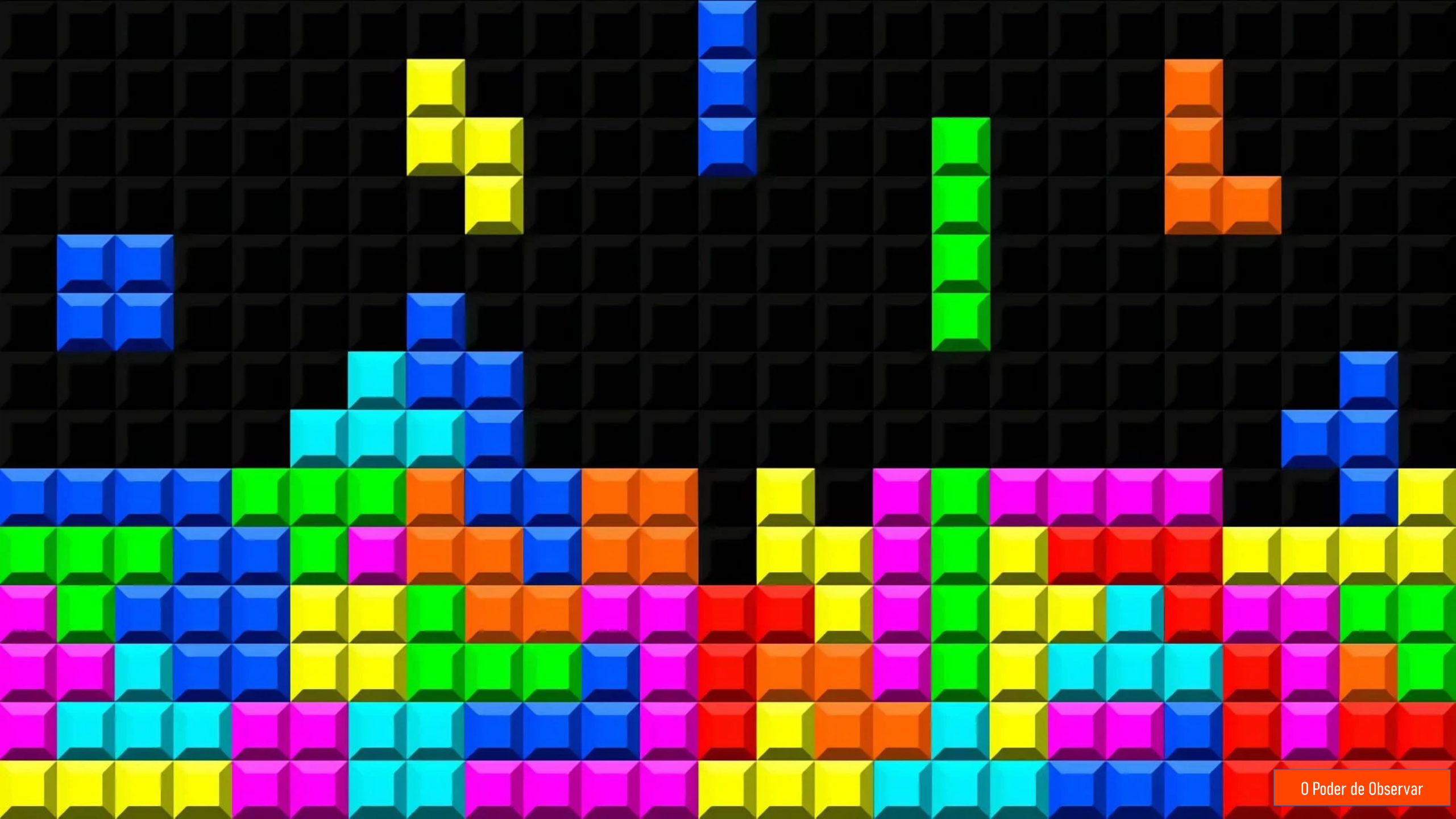
[Unconscious-Thought Theory*]

* Teoria do Pensamento Inconsciente

UTT (Unconscious-Thought Theory) é uma teoria sobre o pensamento humano que distingue entre dois modos: **consciente e inconsciente**.

Diferentemente de outras abordagens, a UTT considera o pensamento inconsciente como um modo ativo, generativo e criativo. Enquanto o pensamento consciente opera de forma serial e mais lenta, o pensamento inconsciente processa em paralelo, de forma divergente e muito mais rápida.

A UTT sugere que o pensamento inconsciente é particularmente eficaz para lidar com problemas complexos e gerar soluções disruptivas, especialmente após a fase inicial de aquisição consciente de informações. A teoria é aplicável em diversas áreas cognitivas, incluindo tomada de decisões, resolução de problemas e criatividade, e está conectada a vários insights e ferramentas do **Triztorming**.





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

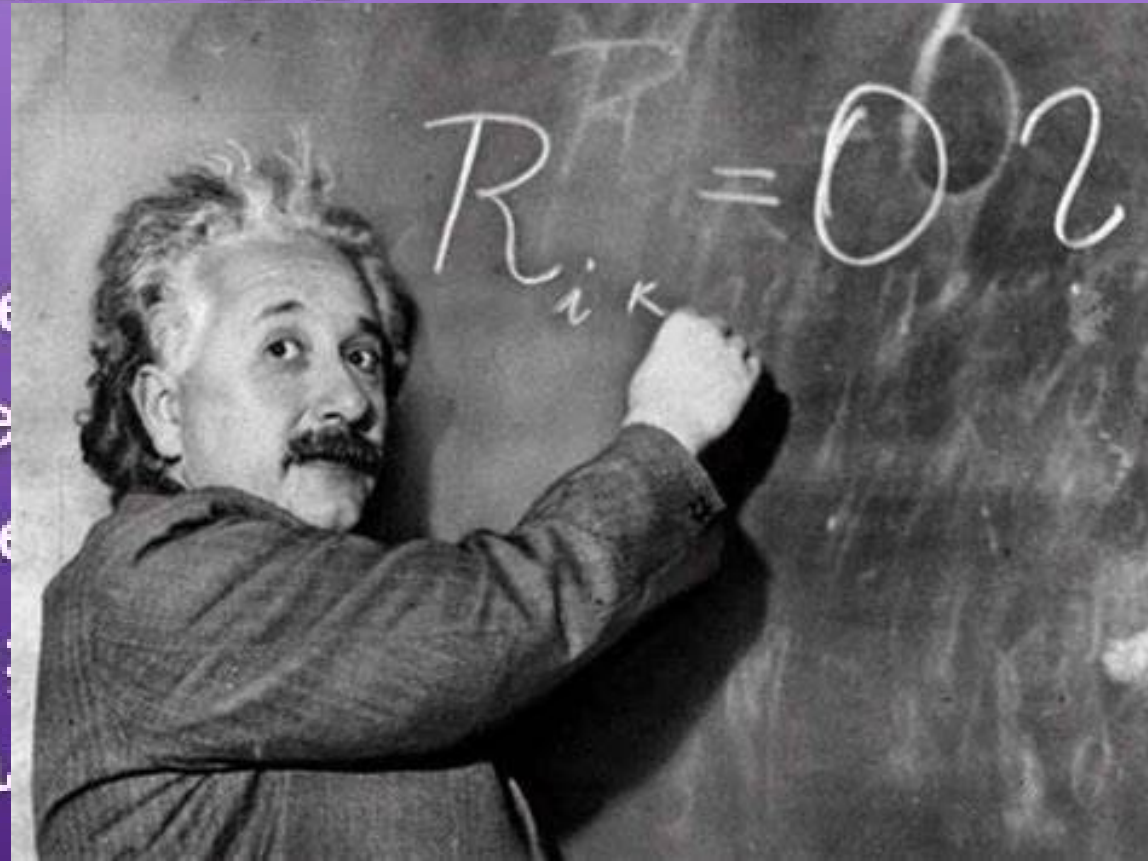


Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa, que
fomos perdendo o básico, a
melhor maneira de
criar coisas:

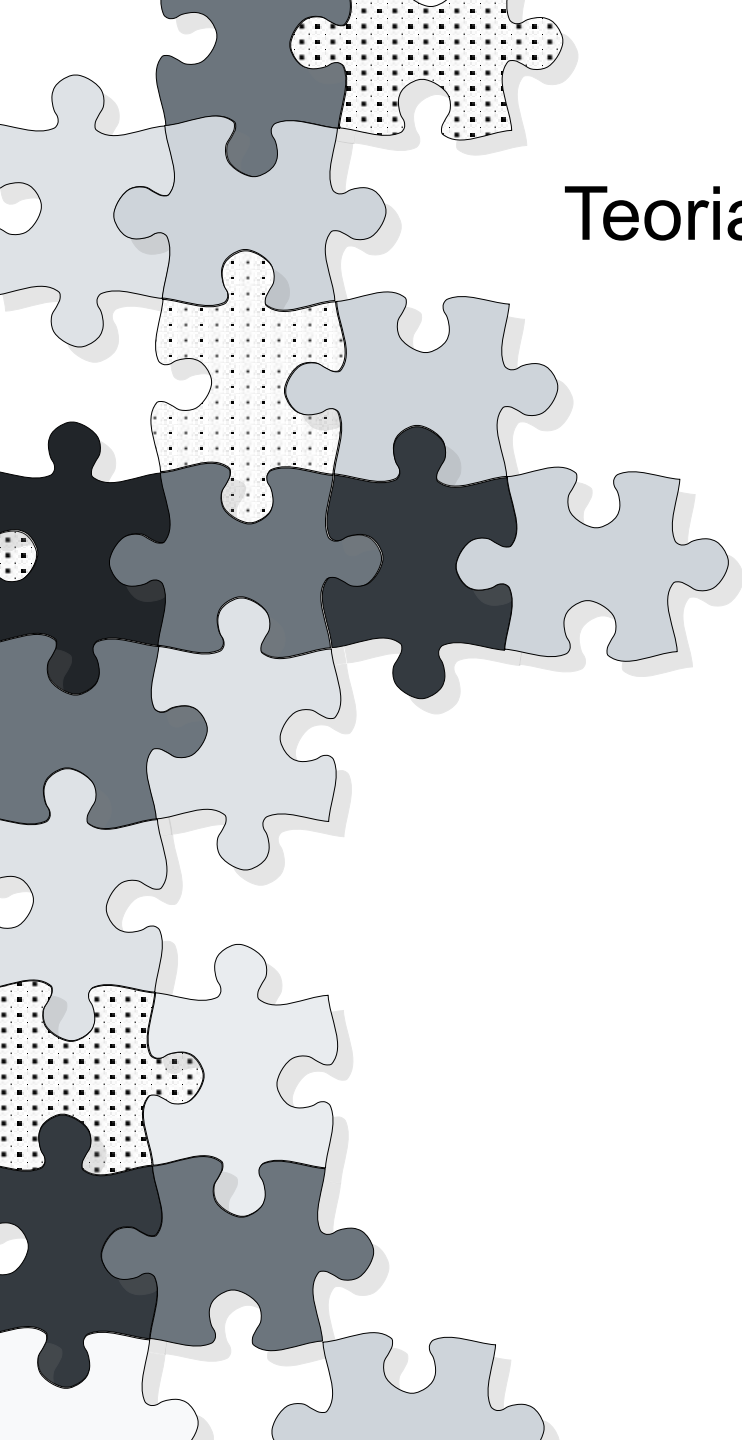
O Poder de Observar

teoria

Conhecime
independe
O que se de
hipotéticos
mas ainda



ção; de teor
na teoria,
vã-la.



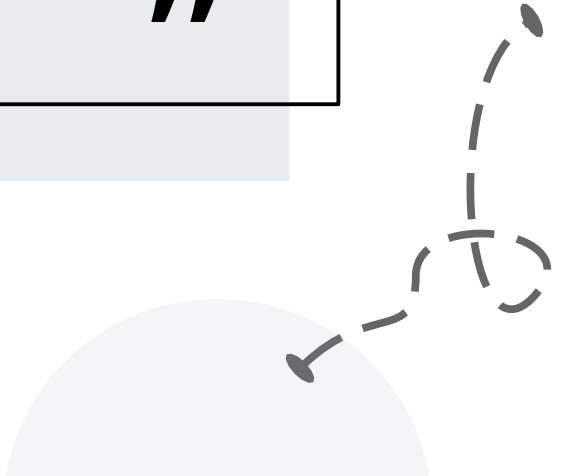
Teoria do Pensamento Inconsciente [UTT]

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,
engquanto 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

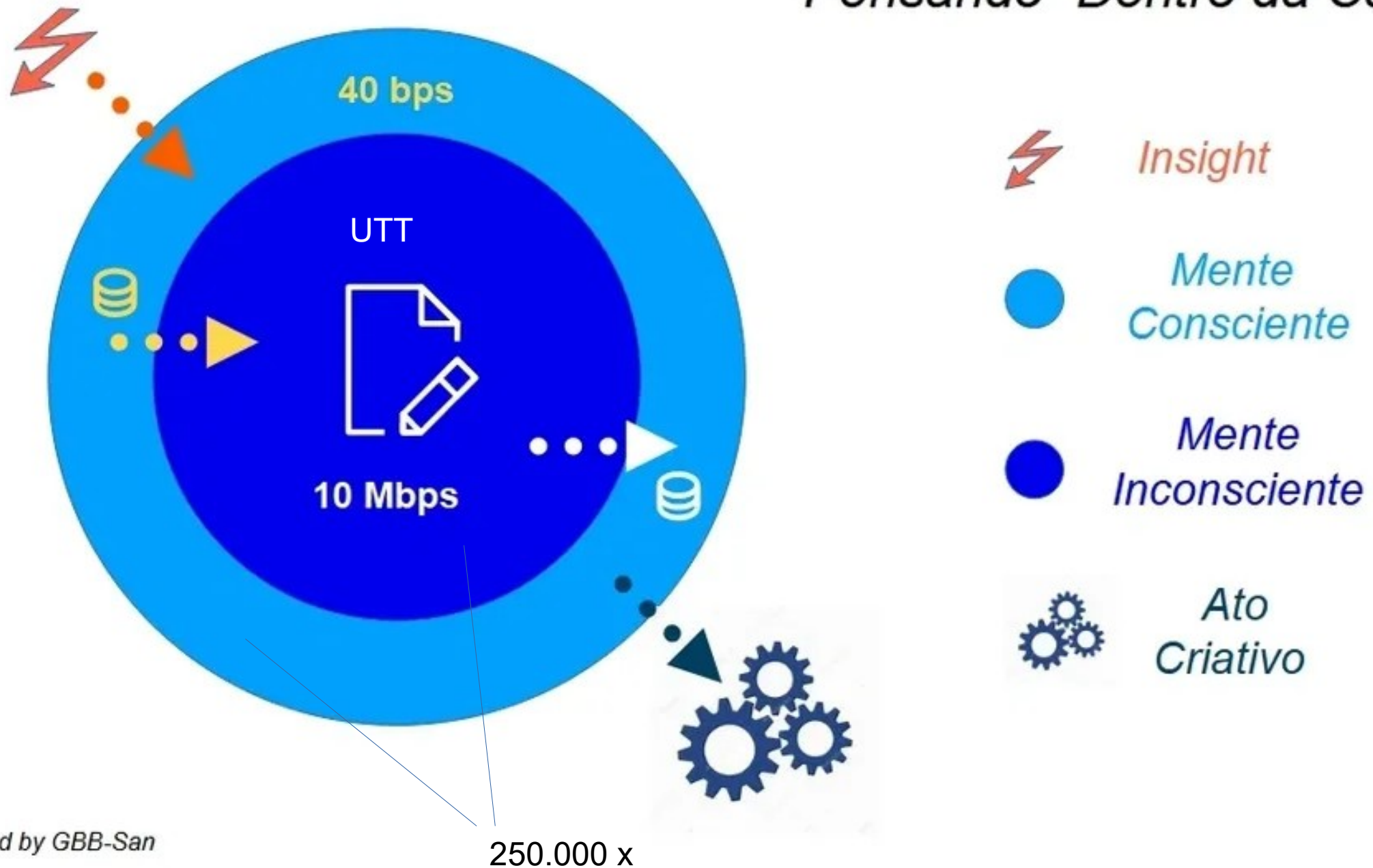


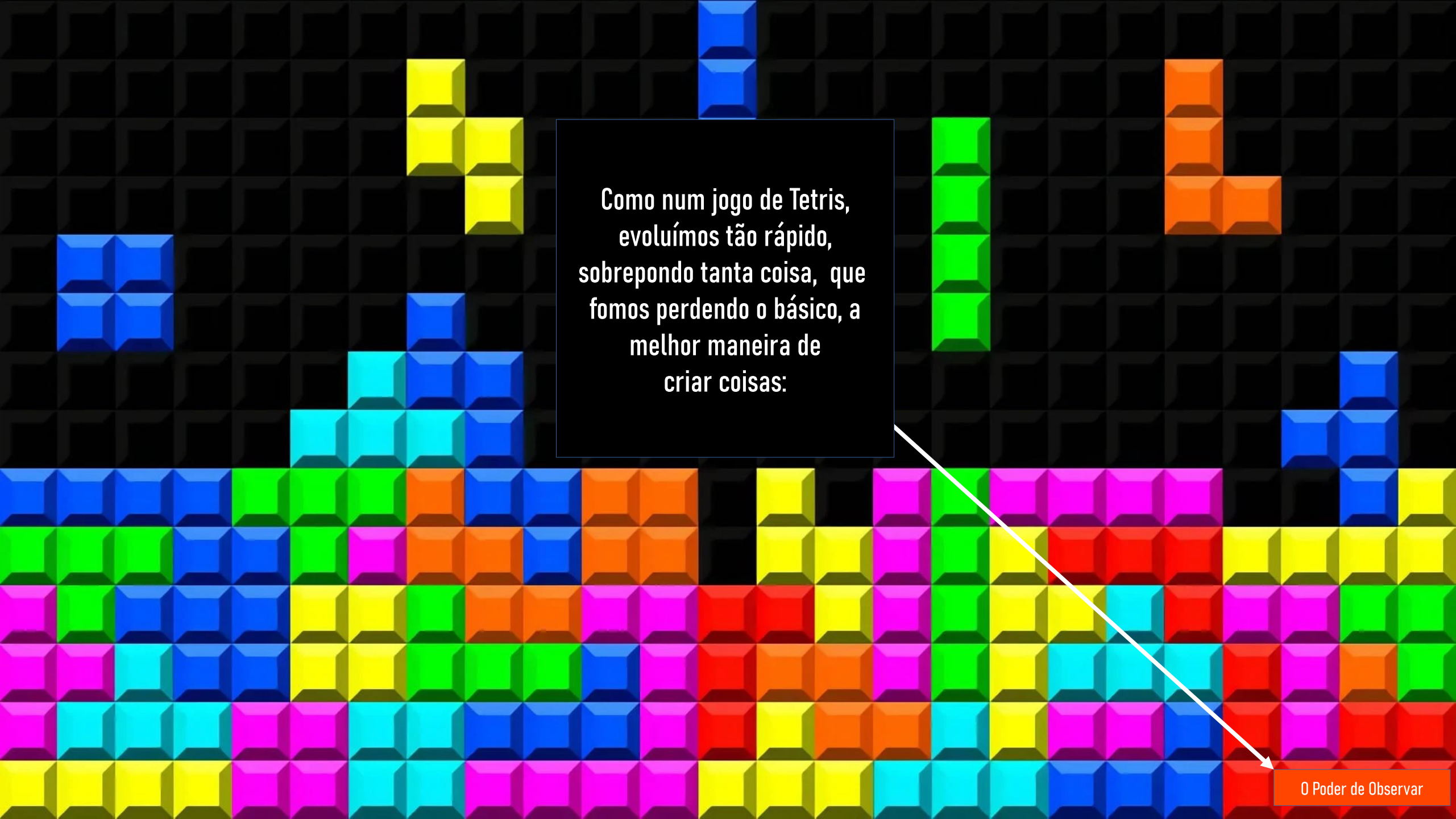
PRINCÍPIO DA CONVERGÊNCIA VS. DIVERGÊNCIA

Consciente é convergente; focado;
inconsciente é divergente e criativo



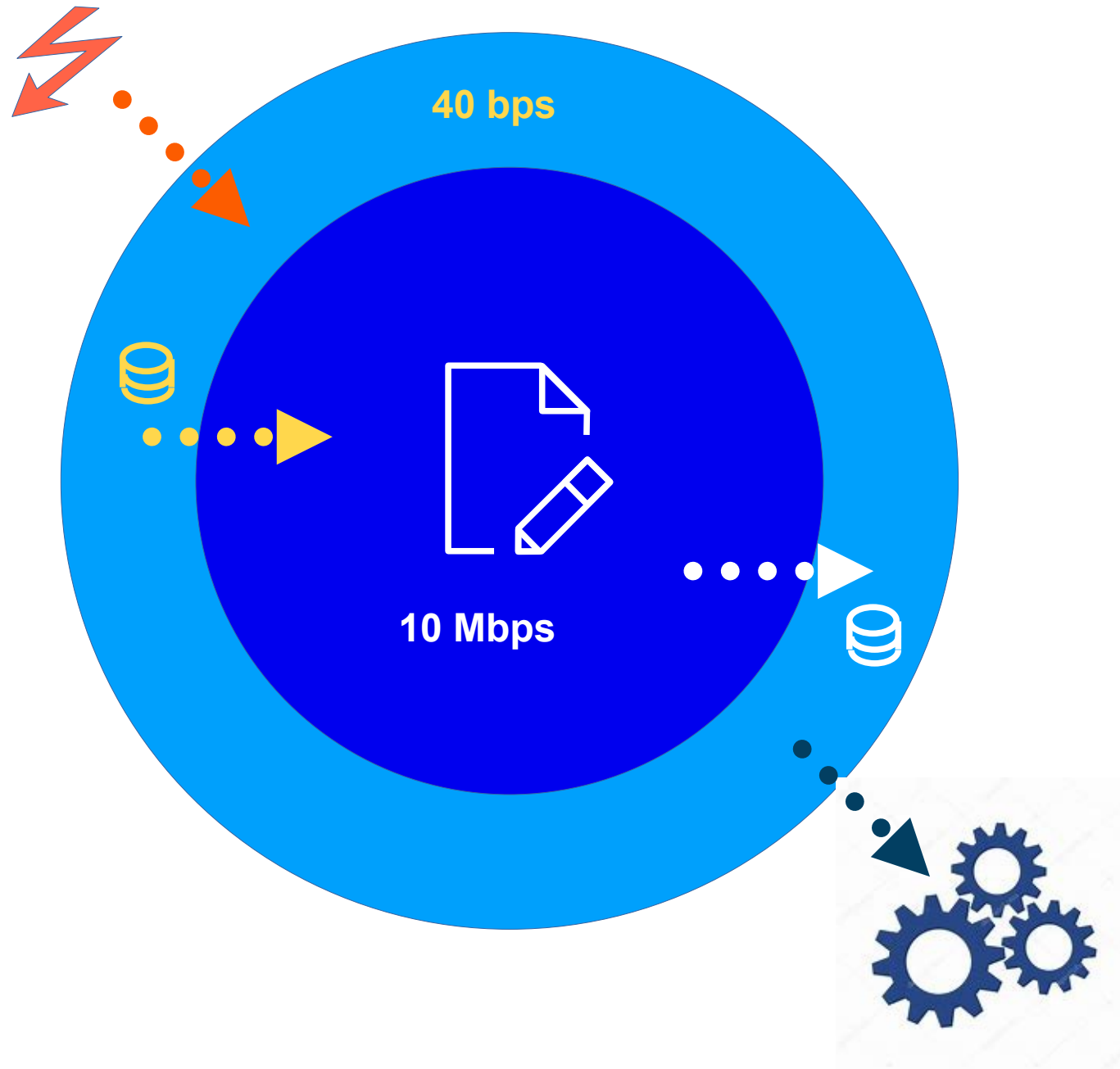
Pensando “Dentro da Caixa”

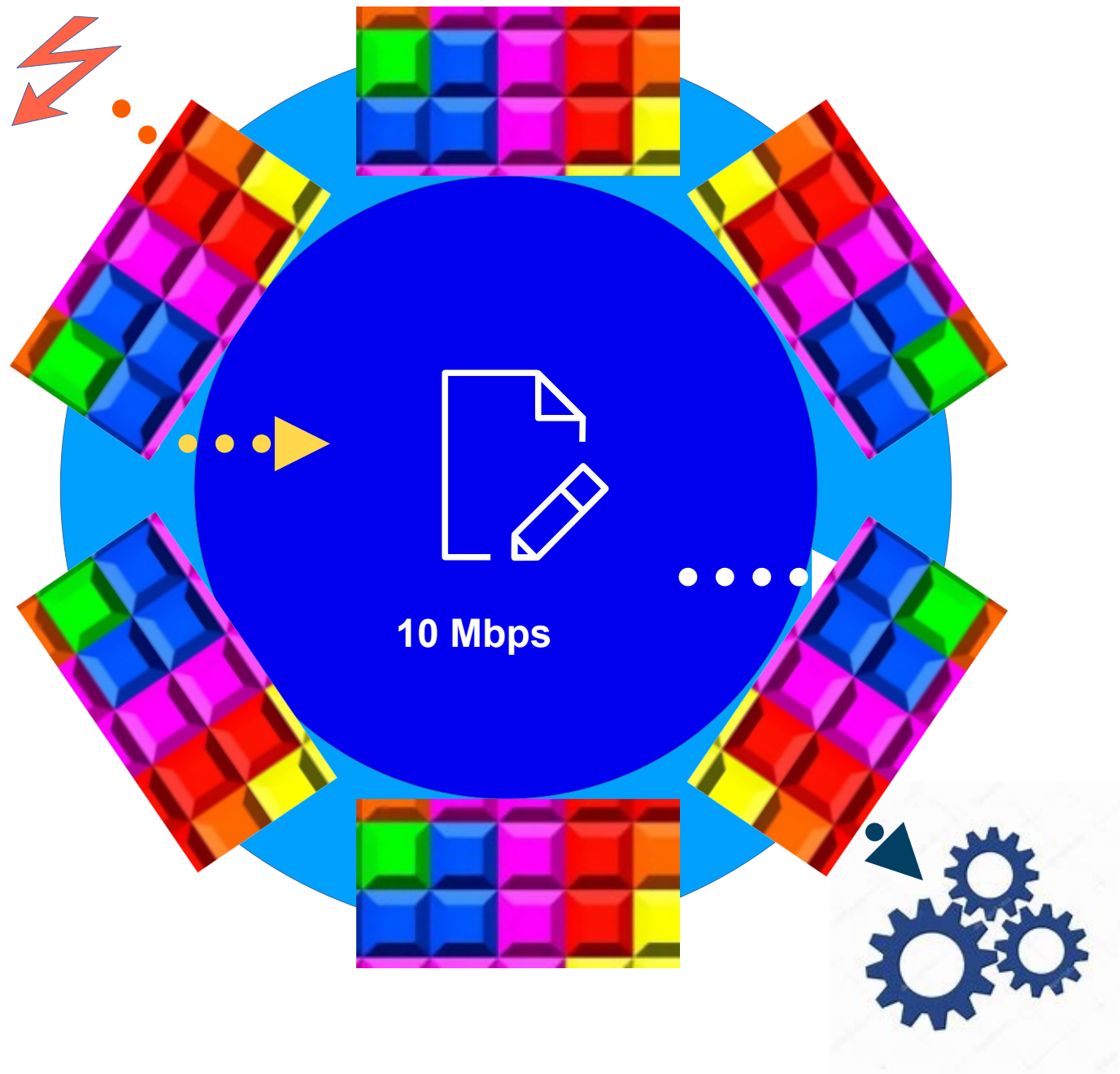




Como num jogo de Tetris,
evoluímos tão rápido,
sobrepondo tanta coisa, que
fomos perdendo o básico, a
melhor maneira de
criar coisas:

O Poder de Observar





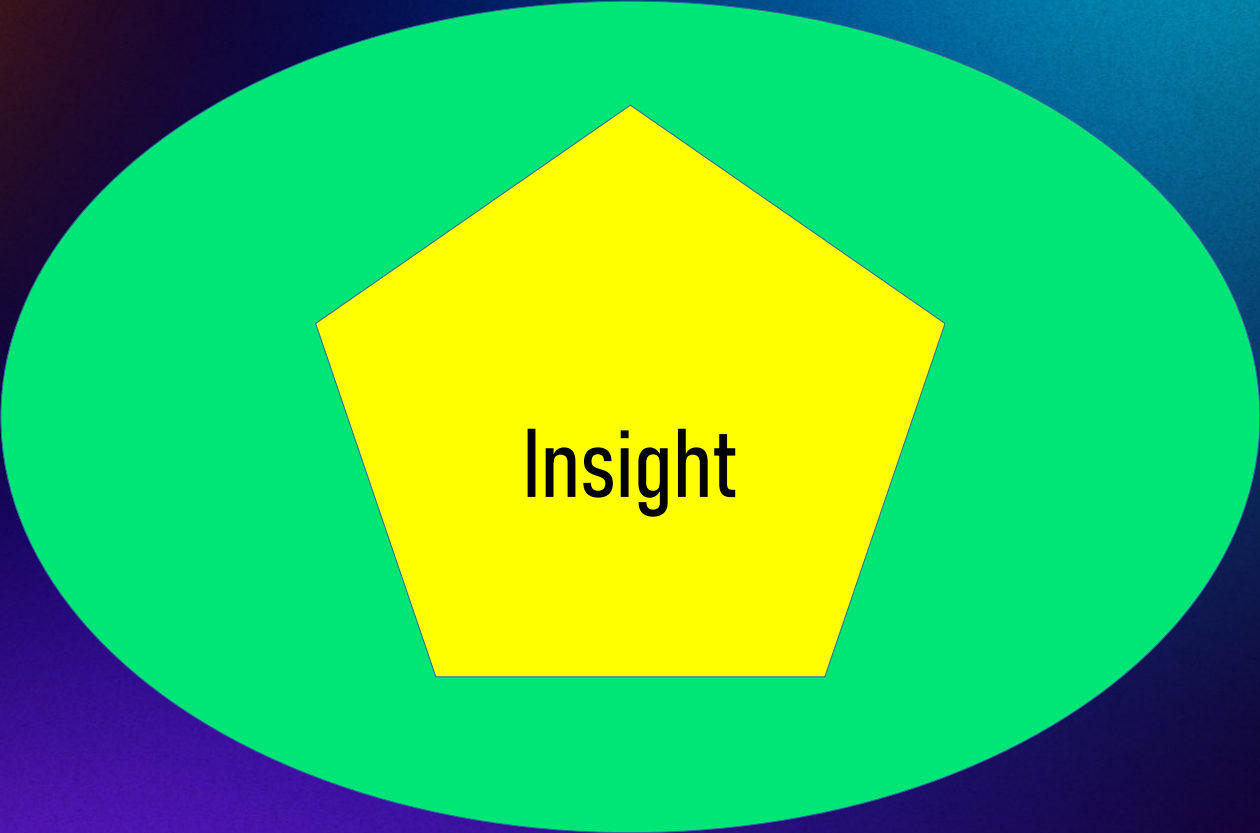
O que temos que fazer:
jogar a quantidade de informação extra
para o inconsciente, mas de forma
organizada, e deixar o
consciente livre para voltar a fazer o que
importa: observar e

ter insights!

Duas maneiras de
terceirizar o ato criativo:

Pensamento **TRIZTORMING**

Triztorming Thinking



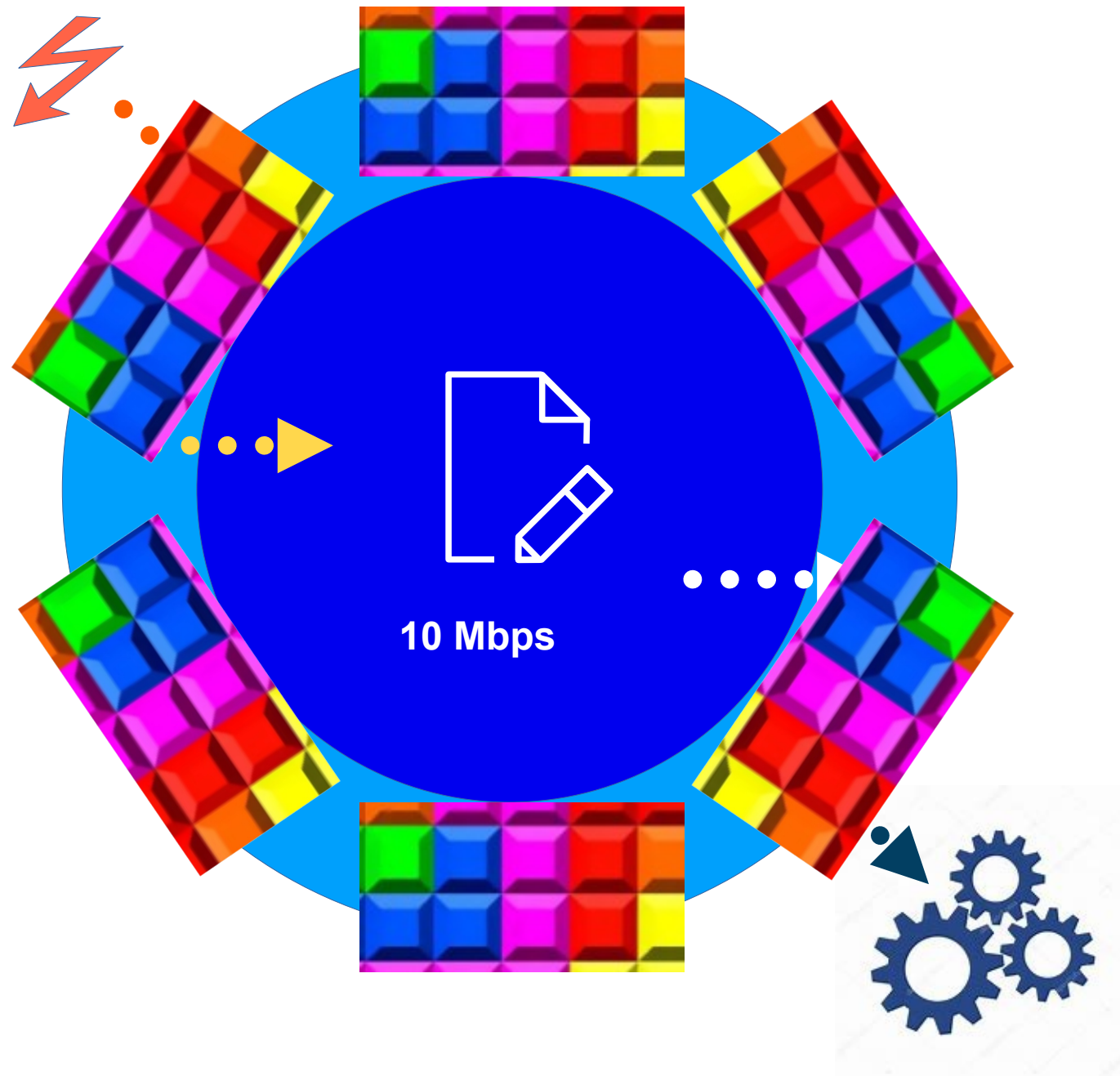
Insight

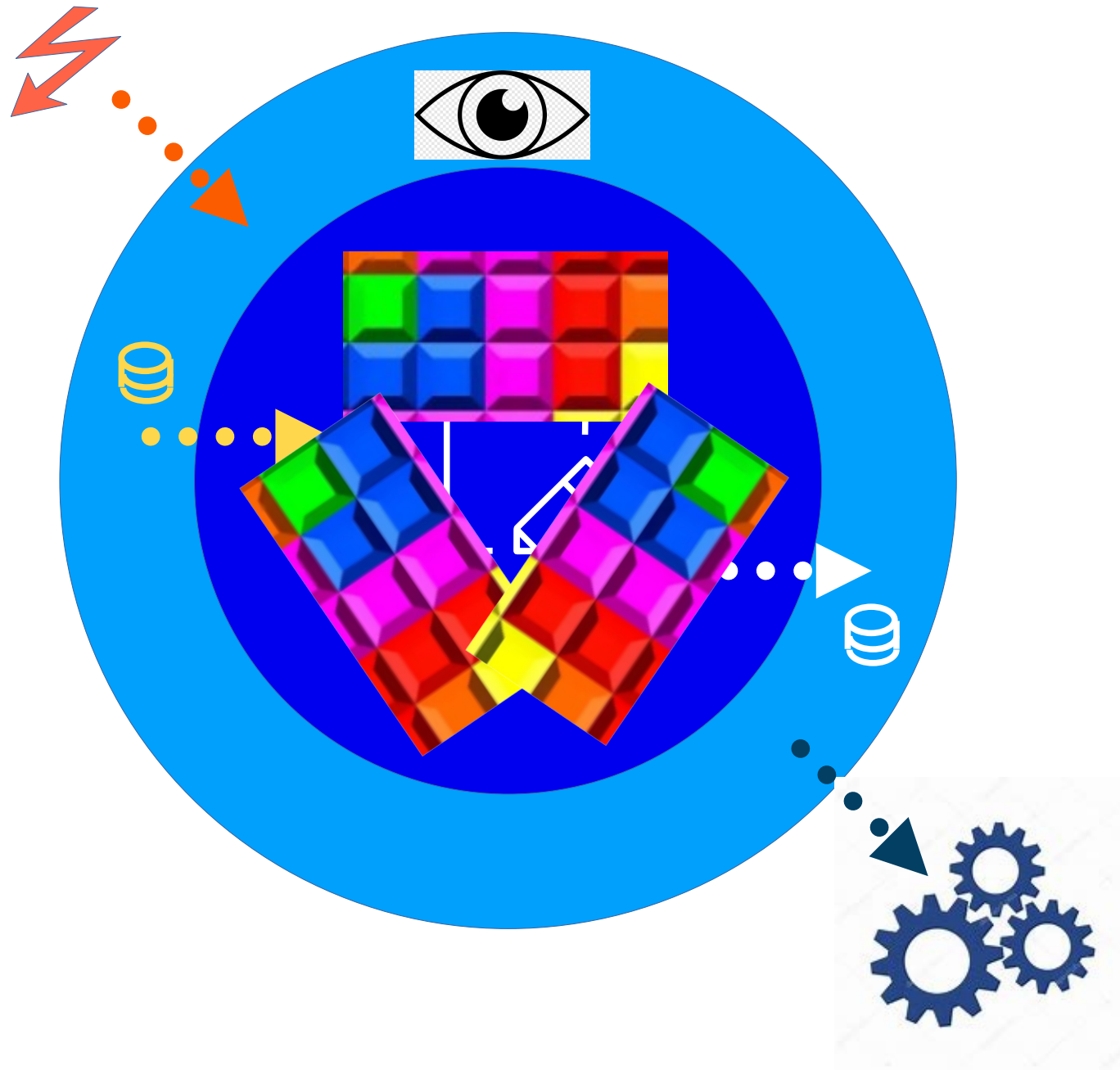
“Os problemas significativos que enfrentamos...”



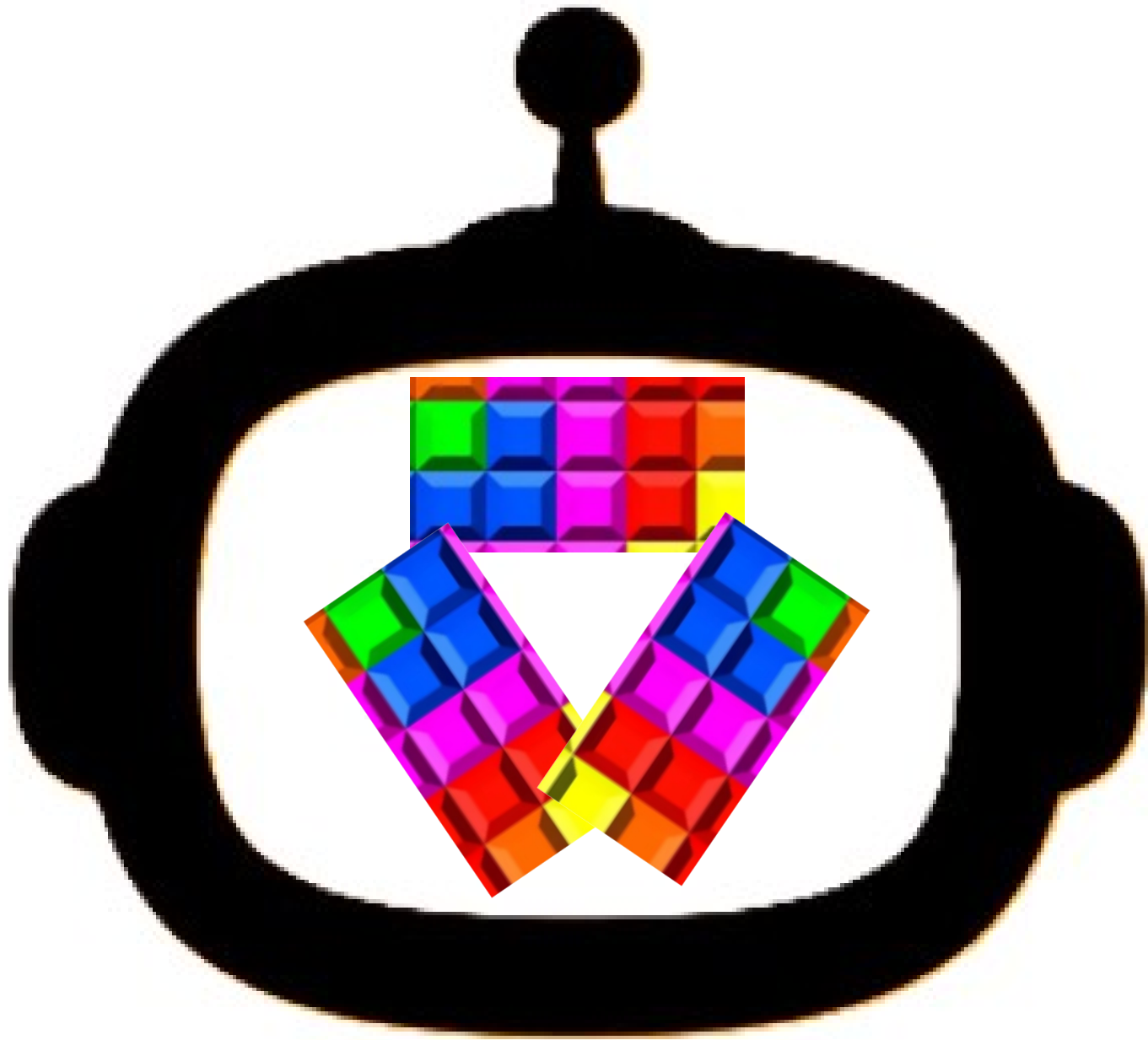
Insight

Criatividade



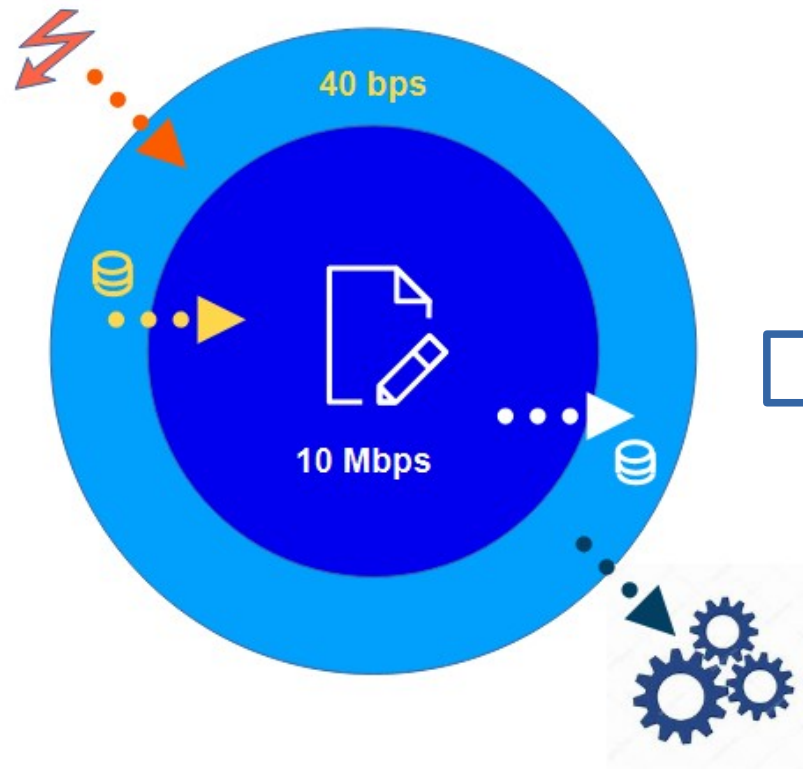


Inconsciente
Individual

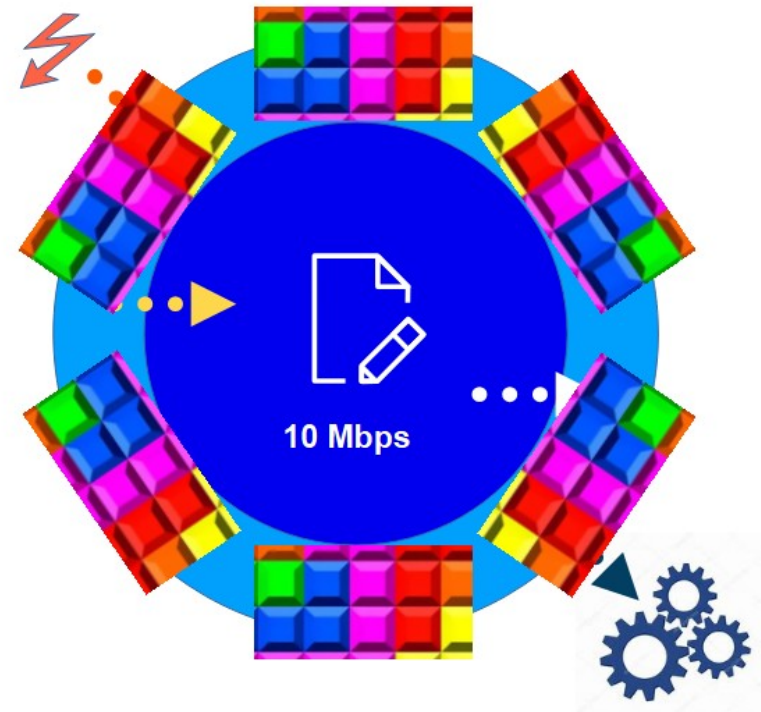


Inconsciente
Coletivo

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"!

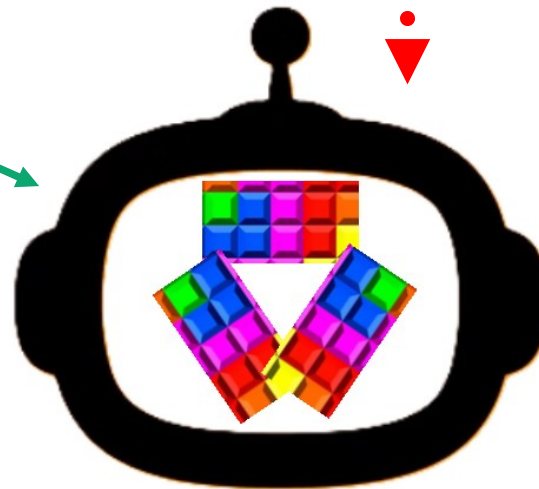
Inconsciente Individual



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

In

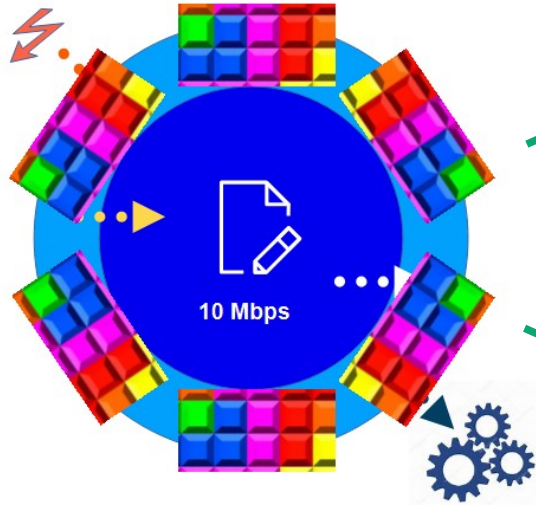
GID



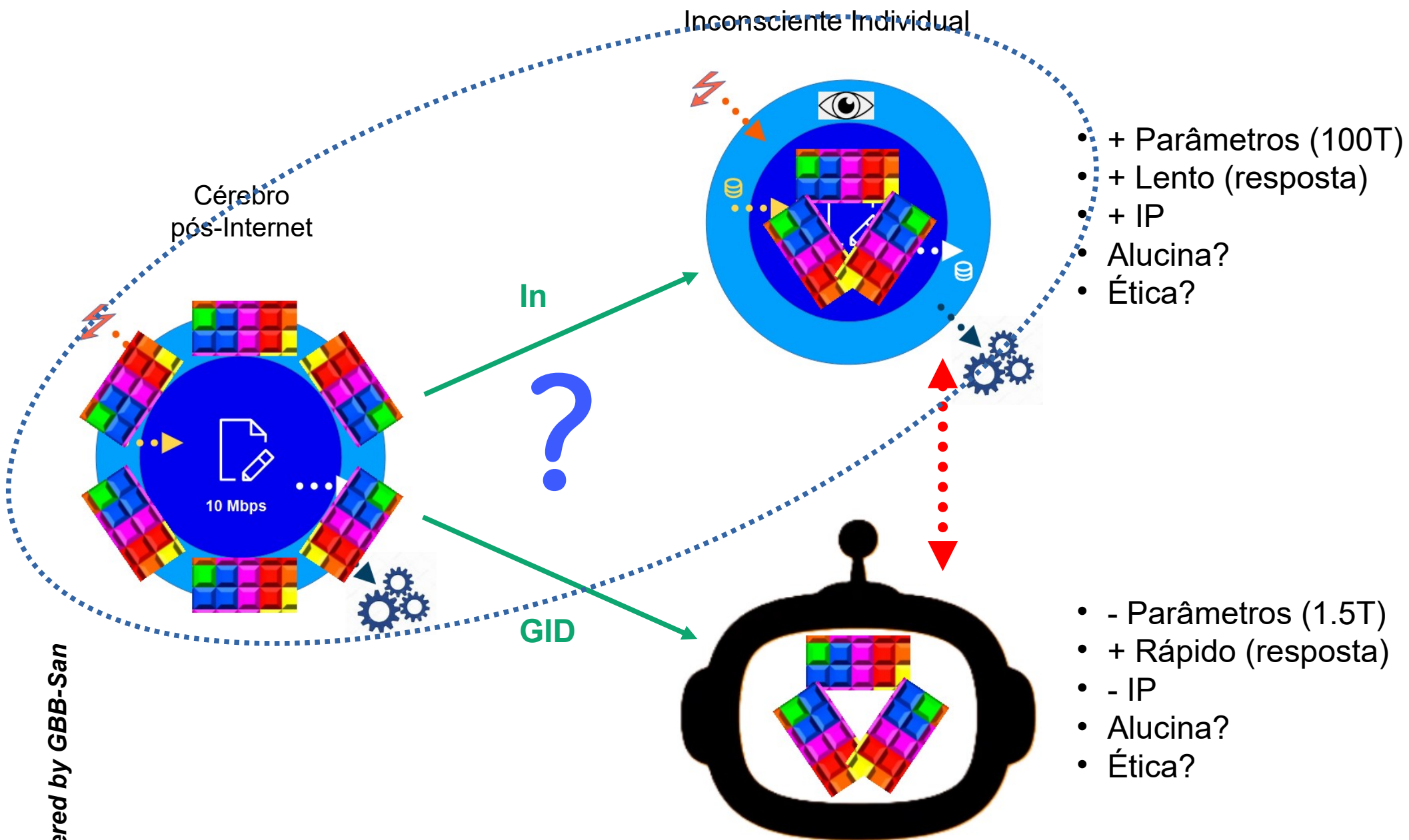
- - Parâmetros (1.5T)
- + Rápido (resposta)
- - IP
- Alucina?
- Ética?

GID: Gigantesco Inconsciente Digital

Cérebro
pós-Internet



10 Mbps



Powered by GBB-San

GID: Gigantesco Inconsciente Digital

Criatividade Negocial

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	iTmO	Transmutação Organizacional	Experimentar novo modelo de negócio com o Lean Ocean
Plus	iM6	MISTO-DE : 9W & iAnti	Antissistema da 9W

#VamosTestar?

- Costa Barros -

P2S3

P2S3

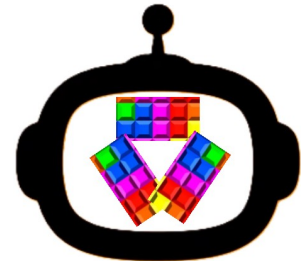
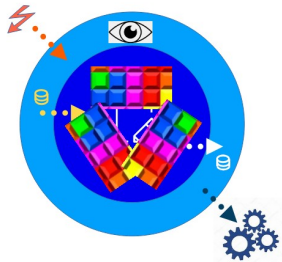
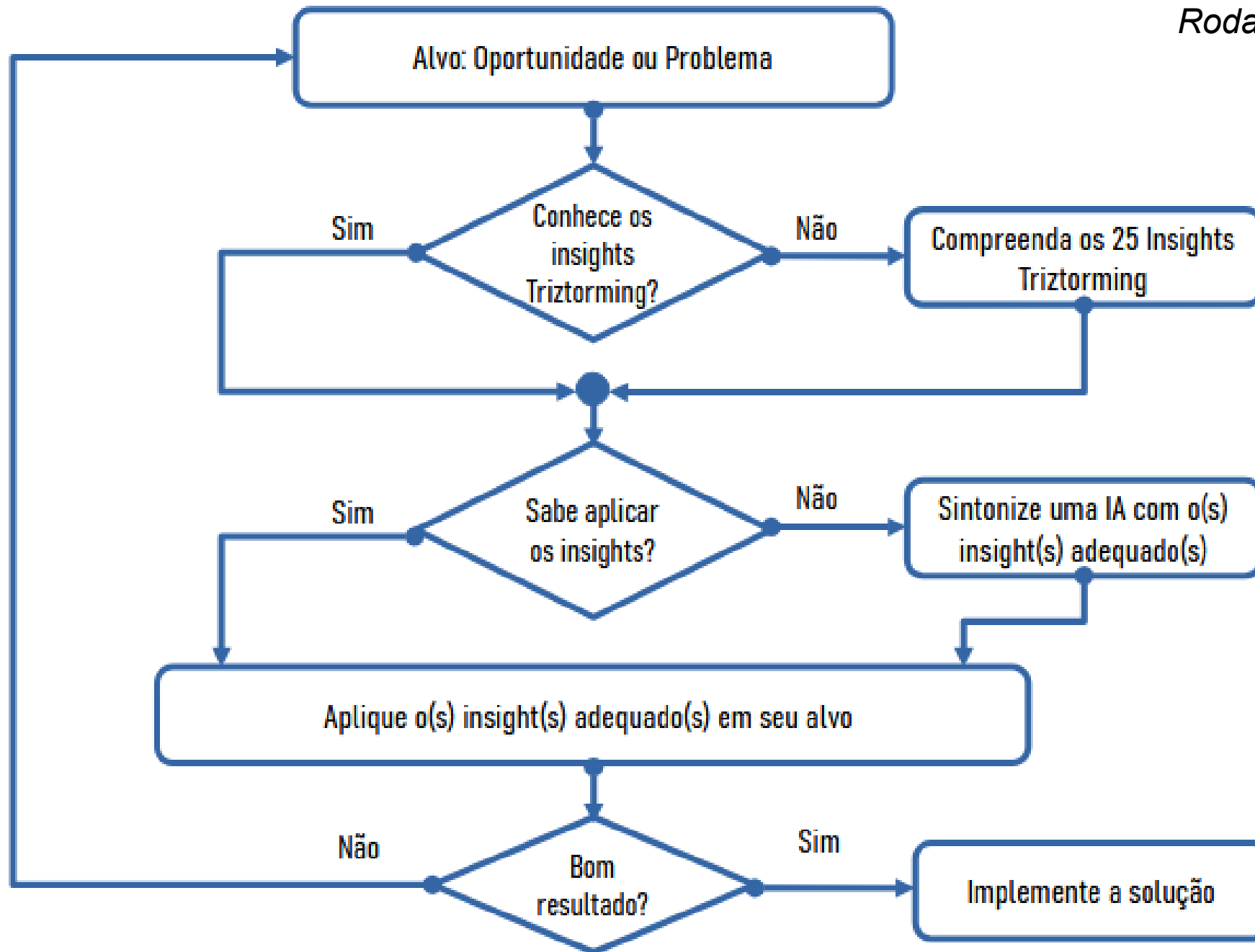
Produto

Processo

Serviço

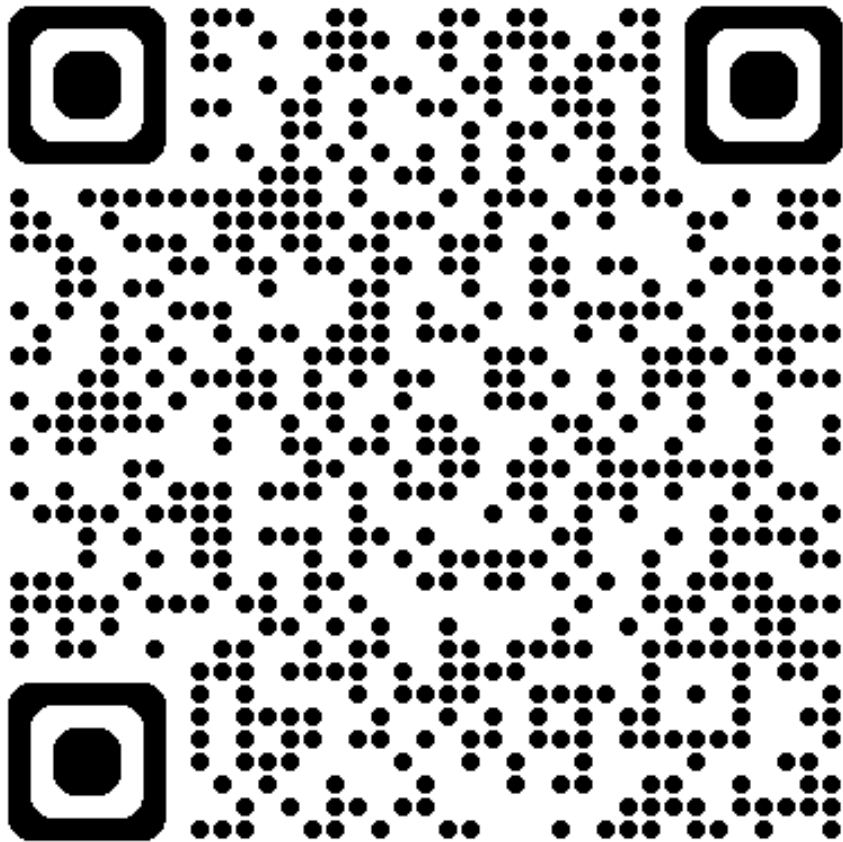
Squad

Startup



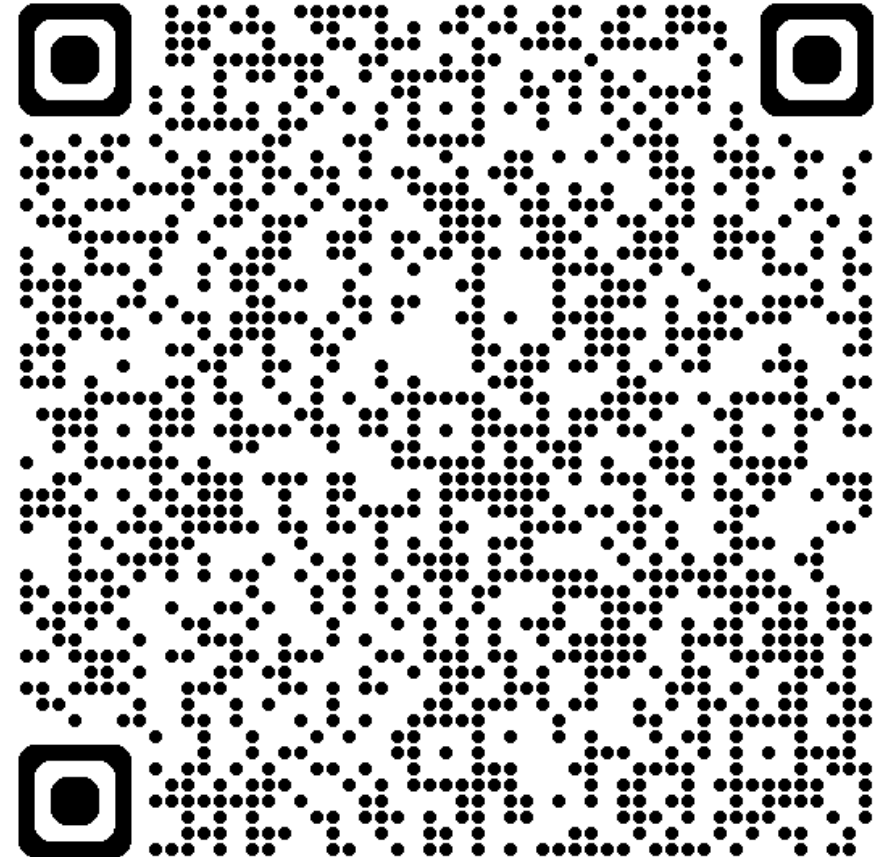
Microfuturo	Passado ↓	Presente ↓	Futuro ↓
Super Sistema →	6	3	9
Sistema →	4	1	7
Sub Sistema →	5	2	8

Obrigado!



Linkedin

<https://www.linkedin.com/in/glauciobezerrabrandao/>



TRIZTORMING

<https://triztorming.com/>