

Apanhado geral de conclusões

Segue um conjunto de pontos que resume o curso e que gostaríamos que você guardasse com carinho:

- 1 – Inovação é mais do que ideia, criatividade, iniciativa.
- 2 – Inovação não envolve necessariamente algo inédito ou digital.
- 3 – Ideias não dependem só de genialidade – elas podem ser fomentadas e geradas com uso de técnicas.
- 4 – Maior diversidade, maior empatia, maior espírito de aprendiz, maior abertura => mais ideias boas.
- 5 – Formular ideias e soluções envolve pensar “fora da caixa”, fazer análises e sínteses.
- 6 – Um sistema de inovação é necessário e envolve
 - Processo (fluxo, rituais, técnicas)
 - Artefatos (registros, arquivos, protótipos)
 - Papéis e responsabilidades
- 7 – Em um sistema de inovação, as ideias entram em um funil e vão sendo desafiadas. As que sobrevivem devem ser implementadas.
- 8 – A dinâmica de inovação pode gerar medos e resistências, como todo processo de mudança.
- 9 – Governança é necessária ao sistema de inovação.
- 10 – Um dos principais papéis da governança de inovação é o de comunicar.
- 11 – O sistema de inovação deve ter indicadores.
- 12 – Ideias devem ser descartadas ou implementadas sem demora. Nada há de errado em descartar muitas ideias. O que não pode ocorrer é uma ideia ficar parada no funil.
- 13 – Uma imagem vale mais do que mil palavras – usemos prototipação em vez de texto.
- 14 – Protótipos rudimentares são bons.
- 15 – Uma experiência prática vale mais que mil protótipos – devemos testar a ideia com pessoas, usar personas, roleplays etc.
- 16 – Uma iniciativa de inovação deve ter uma visão clara.
- 17 – O produto ou serviço inovador (a materialização da ideia) vai se moldando com base em ciclos de feedback rápido na experimentação.
- 18 – Devemos usar MVPs para obter feedbacks rápidos e fazer mudanças de rumo cedo.
- 19 – Não devemos investir muito tempo e esforço em versões da implementação sem colher feedbacks.

20 – Inovação é 95% processo e aprendizado e 5% brilhantismo.