



Prof. Manfrim

Portfólio Contributivo

2024





Prof. Manfrim

Propósito

**Cocriar experiências, jornadas, ambientes,
conhecimentos e aprendizagens,
que conecte e engaje pessoas e organizações,
na aplicação de técnicas, ferramentas,
métodos e abordagens,
que estimule a inovação, supere desafios e
melhore resultados.**



Prof. Manfrim



Prof. Manfrim

Design de Experiências

Palestras

Oficinas

Workshops

Talks

Mentorias

Facilitação



Prof. Manfrim

Impulso

Objetivo:

Colocar conhecimentos e experiências à disposição de startups, empresas, organizações, empreendedores e inovadores, buscando contribuir na cocriação de modelos de negócios, superação de desafios e fomentação de oportunidades de mercado.

Mentoria



Planejamento Estratégico



Design de Negócios



Estratégia de Negócios



Design de Inovação



Aceleradoras



Incubadoras



Garagens



Laboratórios

Facilitação



Palestras



Seminários



Workshops



Congressos



Hackathons



Pitches / Demo Day



Design Thinking



Planejamento Estratégico

Educador



Docente



Inovação



Business Design



Empreendedorismo



Estratégia de Negócios



Gestão Educacional



Universidade Corporativa



Educação Continuada



Design Educacional

o *Master of Business Administration* (MBA);
o Especialização - Pós-graduação;
o Extensão - Atividades Complementares.

Performance



Palestras



Workshops



Simpósios



Painéis & Debates



Seminários



Congressos



Semanas Acadêmica



Mesas Redonda



I - Inovação & Gênese

1. Pequenas Ideias, Grandes Inovações

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Considerar que as pequenas ideias podem gerar as grandes inovações que os clientes e o mercado espera. Não cair na tentação de esperar a big ideia surgir para inovar.

Tópicos

- Ideias, o ato criativo da inovação;
- Valorizando as ideias;
- Roadmap de geração de insights e ideias.

2. Inovar: ou Arrisco ou Assisto!

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Refletir sobre o “ato” de inovar, que faz parte de uma atitude organizacional, profissional ou pessoal, onde eu arrisco agindo ou assisto a ação de terceiros.

Tópicos

- Algumas definições de Inovação;
- O ato de inovar – posição ativa ou passiva;
- Os riscos de não inovar;
- Os benefícios de inovar.

3. Convertendo Ideias em Inovações

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Partilhar que a posição de inovar é constante nas organizações, o que exige pessoas frequentemente convertendo ideias em inovações para clientes e consumidores.

Tópicos

- Criatividade, a habilidade que liberta a Inovação;
- Inovação, um processo colaborativo e contínuo;
- Momentos da geração de ideias;
- Dez Fatores de Sucesso da Inovação.

4. Inovação 360°

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Compartilhar conceitos, aplicabilidades, benefícios e desafios das inovações vertical, horizontal e transversal e sua convergência com as necessidades dos clientes e oportunidades de mercado.

Tópicos:

- Inovação Vertical;
- Inovação Horizontal;
- Inovação Transversal;
- Inovação Incremental;
- Inovação Radical;
- Inovação Disruptiva.



I - Inovação & Gênese

5. Inovações Promissoras e sua Sobrevivência

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Compartilhar, que mesmo após uma ideia inovadora ser implementada, não está garantida sua sobrevivência. Alguns fatores nas fases de consolidação e expansão podem arruinar inovações promissoras.

Tópicos:

- o Inovar é sobreviver;
- o Inovações e sua sobrevivência nas organizações
- o Equipes “Ctrl+C” e “Ctrl+V”, “Time Line”, “Curtir” e “Microblogging”

6. Vencendo os Predadores da Inovação

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Refletir sobre os predadores organizacionais da inovação, que existem e ameaçam constantemente os inovadores, empreendedores e intraempreendedores.

Tópicos

- o No jardim da Inovação, nem tudo são flores;
- o Tipos de predadores organizacionais da inovação;
- o Como vencer os predadores da inovação.

7. O Valor Presente do Futuro da Inovação

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Apresentar a ideia de uma abordagem estratégica na valoração de Inovações em contraponto e complemento à visão restritamente econômica-financeira.

Tópicos

- o O desafio da valoração da Inovação;
- o Inovar é investimento, não custo;
- o A ferramenta 5W2H na inovação;
- o O 5W2H e a escala de decisão.

8. Perguntas, são as respostas aos clientes

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Expor, que ao buscar respostas às necessidades dos clientes, precisamos nos preocupar mais com as perguntas para potencializarmos os acertos.

Tópicos:

- o Perguntas são as chaves que abrem portas;
- o Os Porquês como respostas aos clientes;
- o Impulsos, insights, ideias e inovações;
- o Espiral das necessidades e negócios.



II - Inovação & Ação

9. Inovação em Pessoas e Evolução do Mindset

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Partilhar o pensamento de que as inovações são realizadas por pessoas para pessoas, para resolver problemas de pessoas e de organizações compostas por pessoas.

Tópicos:

- o Tipos de Inovações;
- o Inovação em Pessoas;
- o Mindset Inovador.

10. A Teoria de Chicó e as Etapas da Inovação

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Compartilhar “A Teoria de Chicó” e sua aplicabilidade nas etapas do processo de inovação. O que o personagem da obra cinematográfica e literária “O Auto da Compadecida”, de Ariano Suassuna, pode nos fazer refletir.

Tópicos

- o Teoria de Chicó nas Organizações;
- o Os três fundamentos da Teoria;
- o Etapas da Inovação e a Teoria;
- o Os “Chicós” organizacionais.

11. De Volta ao Futuro Passado

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Ilustrar que muitas organizações usam o DeLorean do Dr Brown, do filme “De Volta Para O Futuro”, para retornar ao passado e negligenciam as viagens ao futuro.

Tópicos

- o Viagem organizacional temporal;
- o Descontinuidade dos projetos e ações;
- o Individualismo x coletivismo;
- o Preparando os pilotos da inovação.

12. Roubaram minha Ideia! E agora?

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Partilhar quais atitudes realizar quando aquele seu insight ou ideia sobre um tema, problema ou oportunidade de negócios for apropriada por terceiros.

Tópicos

- o Inovação, um processo colaborativo;
- o Inovadores Narcisistas organizacionais;
- o Altruísmo, uma competência para Inovadores;
- o Antídotos antifurto de ideias;
- o O futuro é dos idealizadores.



III - Inovação & Setor Público

13. Municípios Inteligentes: ecossistema colaborativo

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Expor a visão de ecossistema territorial e de interação dos ambientes urbano e rural, que utiliza tecnologias da informação, comunicação, social e humanas, objetivando o desenvolvimento sustentável ambiental, humano e socioeconômico.

Tópicos

- o Ecossistema territorial colaborativo;
- o Modernização nas relações humanas, institucionais e sociais;
- o Visão sistêmica e holística;
- o Gestão multifinalitária;
- o Tecnologias integrativas.

14. O Novo Futuro do Setor Público

Duração: 40 a 60 minutos

Objetivo:

Compartilhar uma visão de futuro da relação entre os atores da sociedade, bem como os desafios dessa interrelação.

Tópicos:

- o O futuro presente do setor público;
- o A relação entre os entes públicos, cidadãos, terceiro setor e iniciativa privada;
- o Desafios e Superações.





1. Em Mentes Quadradas, Ideias Novas não Circulam

Duração: 02 a 03 horas

Objetivo:

Por intermédio da abordagem A.C.E. (aspecto, contexto e experiência) vislumbrar e fomentar novos olhares sobre os desafios da ação de inovar.

Tópicos:

- o Módulo 01
 - Perspectiva “Aspectos”;
 - Característica ou face de algo ou alguém.
- o Módulo 02
 - Perspectiva “Contexto”;
 - Interrelação, circunstância(s) ou conjuntura.
- o Módulo 03
 - Perspectiva “Experiência”;
 - Conhecimento, ou aprendizado, obtido por meio da prática ou da vivência.

2. Toda Problemática tem Solucionática

Duração: 02 a 03 horas

Objetivo:

Praticar reflexões e ponderações buscando a soluções de problemas, superação de desafios e aproveitamento de oportunidades de negócios.

Tópicos

- o Módulo 01
 - O que é um problema (negativo/positivo);
 - Como descobrir problemas (+ / -).
- o Módulo 02
 - Definição da situação-problema (+ / -);
 - Perguntas, são as respostas.
- o Módulo 03
 - Mapa mental e hipóteses;
 - Exploração, sistematização e proposição.

3. Jornada da Cinderela

Duração: 02 a 03 horas

Objetivo:

Por meio do uso figurativo do Conto “Cinderela” da Disney, operacionalizar a visão sistêmica da Jornada do Cliente, objetivando gerar uma experiência excepcional dos clientes com a organização.

Tópicos

- o Módulo 01
 - Jornada original da Cinderela;
 - Jornada hoje e prospecção da futura.
- o Módulo 02
 - Jornada atual e original dos clientes;
 - Prospecção da jornada futura de uma experiência excepcional dos clientes



4. Pensamento Criativo

Duração: 03 a 04 horas.

Objetivo:

Exercitar conexões e pensamentos criativos na geração de insights e ideias para inovação.

Tópicos:

- o **Módulo 01**
 - Atitudes para despertar a habilidade criativa;
 - Roadmap de geração de insights e ideias (guias 1 e 2).
- o **Módulo 02**
 - Momentos da geração de ideias;
 - Roadmap de geração de insights e ideias (guias 3 e 4).
- o **Módulo 03**
 - Ideias, o ato criativo da inovação;
 - Roadmap de geração de insights e ideias (guias 5 e 6.);

05. Design de Negócios & 5C

Duração: 02 a 03 horas

Objetivo:

Apresentar a abordagem 5C de Negócios, com a utilização de um framework para aplicabilidade da visão sistêmica e holística no design de negócios.

Tópicos:

- o **Design abordagem 5C:**
 - 1. Comunicação;
 - 2. Capacitação;
 - 3. Conexão;
 - 4. Comercialização;
 - 5. Controle.





Integração & Engajamento

1. Animal World Race

Duração: 01 a 02 horas

Objetivo:

Atividade lúdica simulando uma corrida entre dois animais terrestres com equipes, times e grupos, visando a importância do diálogo, comunicação e espírito coletivo, na busca de soluções com cocriação e cooperação.

Tópicos

- o Módulo 01
 - Introdução e instruções sobre a “corrida” a ser construída por cada equipe.
- o Módulo 02
 - Desenvolvimento da atividade e exposição da “corrida” pelas equipes.
- o Módulo 03
 - Reflexões e fechamento da atividade.

2. Jurassic World Company

Duração: 01 a 02 horas

Objetivo:

Atividade lúdica envolvendo o mundo dos dinossauros com equipes, times e grupos, visando o despertar a mudar e se reinventar, a adotarem comportamentos novos, colaborativos e proativos, a serem protagonistas da mudança.

Tópicos

- o Módulo 01
 - Predadores organizacionais;
 - Meu *Jurassic Park*;
- o Módulo 02
 - Espelho, espelho meu;
 - O Eu, o Outro e o Nós (ikegai).
- o Módulo 03
 - Reflexões e fechamento da atividade.

3. Iniciativa & Acabativa

Duração: 01 a 02 horas

Objetivo:

Atividade lúdica utilizando quebra-cabeça enigmático com equipes, times e grupos, visando a importância do diálogo, comunicação e espírito coletivo, na busca de soluções com colaboração e coparticipação.

Tópicos

- o Módulo 01
 - Introdução e instruções sobre a montagem do “quebra-cabeça”.
- o Módulo 02
 - Desenvolvimento da atividade e exposição do “quebra-cabeça” pelos grupos.
- o Módulo 03
 - Reflexões e fechamento da atividade.



Prof. Manfrim

Mini Currículo

Fanático em Gestão Estratégica (Mestrado). Obcecado em Gestão de Negócios e Inovação (Especialização e MBAs). Compulsivo em Administração (Bacharel).

Consultor pertinente, Professor apaixonado, Palestrante provocativo, Escritor instigante, Inovador resiliente e Intraempreendedor maker.

Mentor em programas de aceleração de startups no Cocreation Lab, Brasil Startups e Fi Boost / Fi Group. Mentor em Hackathon na ENAP e Startup Farm.

Colaborador nos livros “Educação Empreendedora no Distrito Federal” e “O futuro é das CHICS: como construir agora as Cidades Humanas, Inteligentes, Criativas e Sustentáveis”.

Business Design no Banco do Brasil e pesquisador associado do Instituto Brasileiro de Cidades Humanas, Inteligentes, Criativas e Sustentáveis (IBRACHICS).

Experiências Empresarial e Acadêmica no Jornal de Brasília, Arena Consulting Brasil, Universidade Cruzeiro do Sul-DF, Centro Universitário do Distrito Federal (UDF), Nova Didática Educação e Desenvolvimento-SP, Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro-SP (IMESB), Cia Paulista de Força e Luz (CPFL), Nossa Caixa Nosso Banco-SP, Microlins SP, Sebrae DF e Governo do Distrito Federal.



Prof. Manfrim

