



**PARCERIA PARA O DESENVOLVIMENTO**

**Curso de Especialização em  
Gestão Contábil  
num  
Ambiente Competitivo**

**Disciplina: Sistema de Informação**

**Abordagem**

**Professor: Leonardo**

# Capítulo 1

## SISTEMA DE INFORMAÇÕES GERENCIAIS (SIG)

A Inovação deve ser muito simples de explicar p/ ser b.

I

# INTRODUÇÃO



## CRIATIVIDADE - O DESAFIO -

No desempenho de suas funções existem multidões de profissionais, muitos com as mesmas atribuições.



⇒ - uns aí permanecem pelo resto de suas vidas,



⇒ - outros sobressaem por seu esforço e rendimento e são promovidos a coordenar estas atividades,



*Se esforça*

⇒ - e alguns despontam por suas perspicácias e habilidades de verem mais alto, e são conduzidos a posições executivas.



*não perda o foco*



são respectivamente os:

- homens de um lance,
- homens de dois lances,
- homens de três lances.

*16 pessoas*

*16*

*16<sup>2</sup>*

*goleiros  
xadrez*

*Porque Alguns  
evoluem tanto e  
outros não?*

*- Criatividade*



Objetivo

Mostrar que os processos decisórios podem ser modelados e comprovados de forma a poder indicar a solução cientificamente mais conveniente





## PESSOAS DE DOIS LANCES



⇒ São aquelas que uma vez lhes seja atribuída uma função procuram desempenhá-la da melhor forma possível;

- comparam distintas formas,
- buscam novas sugestões,
- aperfeiçoam seu trabalho.

⇒ São os profissionais :

- chefes de seção,
- encarregados, .....



## PESSOAS DE TRÊS LANCES *(Não perdem o foco)*

São os profissionais que  
ao receber uma função ou atribuição,



antes de pensar em executá-la  
ou como fazê-la da melhor forma ou aperfeiçoá-la,  
se questionam;



- Qual problema ou situação se propõe ela solucionar?
- Esta será a melhor estratégia?
- Que objetivo maior é perseguido?



São as pessoas que possuem uma visão maior que  
somente executar.



São as pessoas que só se envolvem após  
assimilarem que esta é a melhor forma  
de alcançar um determinado objetivo.

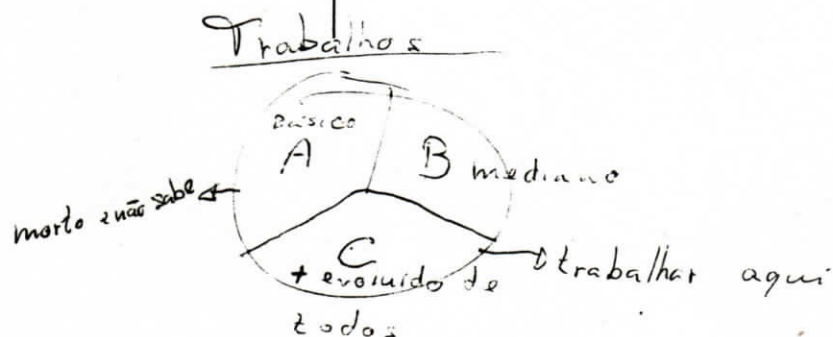


São as pessoas que conseguem ver a organização  
antes das atribuições.



SÃO OS EXECUTIVOS.

⇒ Situações diferentes, merecem soluções diferentes.







A responsabilidade prioritária  
dos executivos dentro desta  
ótica é com a



**INOVAÇÃO**

de todo processo decisório

(Associação e Exaustão de  
ideias)

através do:



- conhecimento científico



- intelecto criativo do homem de três lances



Ingredientes essenciais para o

**SUCESSO**

Ver: Autobiografia de Gutenberg  
(como inventor a imprensa)  
(Associação de ideias)



O executivo precisa ser criativo  
em todos estágios do  
processo decisório

- Na pesquisa,



- no desenvolvimento tecnológico,



- na análise,



- na administração,



- na operação



- na aquisição,



- na comercialização.





Os profissionais em geral  
gastam seu tempo  
modificando modificações,  
resolvendo o rotineiro,  
solucionando emergências,  
em lugar de  
atacar os problemas reais.

*perda de tempo*

*tempo*

Somente um reduzido número de indivíduos  
foram capazes de sobrepujar as dificuldades  
pessoais e ambientais dos processos decisórios  
e vir a ser  
**UM PROFISSIONAL DE TRÊS LANCES.**



As indústrias são continuamente sobrepujadas,  
não por modificações de seus concorrentes mas por suas  
**INOVAÇÕES.**



Questionar

*Qual é a melhor forma de pagar?*  
*Para que serve?*  
*Quem vai usar?*



## MODIFICAR x INOVAR

As velas como iluminação não foram suplantadas por velas aperfeiçoadas mas por uma nova forma de iluminar, **as lâmpadas.**



As carruagens como meio de transporte não foram suplantadas por carruagens aperfeiçoadas mas por uma nova forma de transporte, **o automóvel.**



Os machados como meio de cortar árvores não foram suplantados por machados aperfeiçoados mas por uma nova forma de corte, **a serra-elétrica.**



Os rádios como lazer e distração não foram suplantados por rádios aperfeiçoados mas por uma nova forma de lazer e comunicação, **a televisão.**

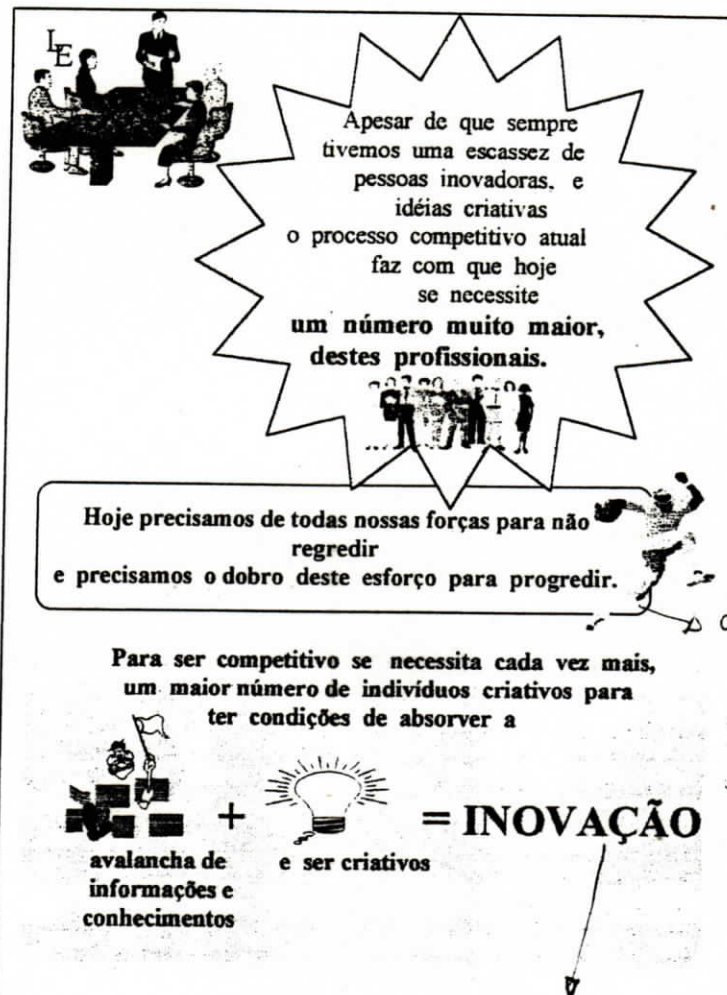


As locomotivas como meio de transporte de pessoas não foram substituídas por locomotivas aperfeiçoadas mas por uma nova forma de transporte, **o automóvel.**



de 1900  $\approx$  1974  $\Rightarrow$  Produtividade (preço e qualidade)  
 $\approx$  1974  $\Rightarrow$  flexibilidade e Inovação

Ti



• Ouvir diversos

setores e estabelecer

• Criar soluções extremamente simples para problemas extremamente complexos.

Comunicação entre eles

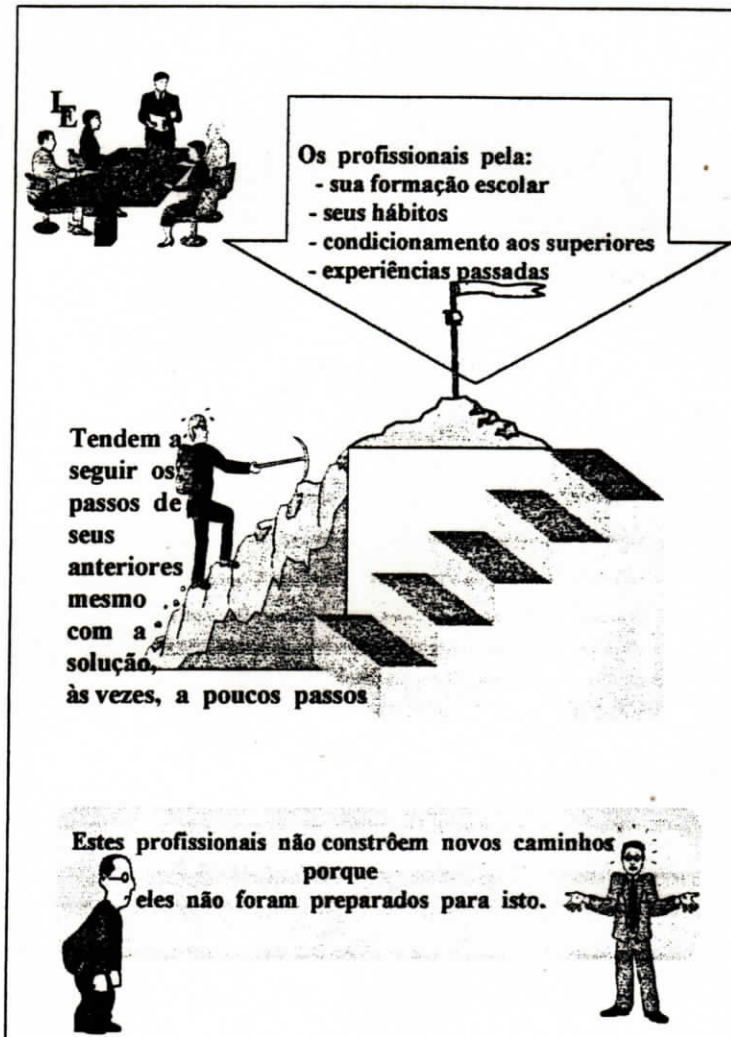
• Nunca nadar contra a correnteza, mas direcionar o rio para onde quiser.



- É mais difícil simplificar do que complicar<sup>11</sup>.
- Ver similaridades e não diferenças

### Decidir

- Considerar múltiplos aspectos
- Pessoas  $\neq$  Valores  $\neq$  Decisões  $\neq$



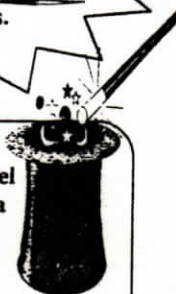


O propósito deste curso  
é o de ajudar a  
desenvolver  
a capacidade criativa  
das pessoas.

Cada executivo  
deve conscientizar-se que é possível  
desenvolver sua habilidade criativa  
para a resolução de problemas.



Antes, porém,  
deve dominar  
os conhecimentos de sua profissão  
e ganhar confiança em sua utilização.



CRIATIVIDADE + CONHECIMENTO = INOVAÇÃO