

ICKM/SUCEG 2019
4 a 6/12/2019 - Florianópolis, SC

Inovação e Gestão do Conhecimento

André Saito
andre.saito@sbgc.org.br



Experiência pessoal

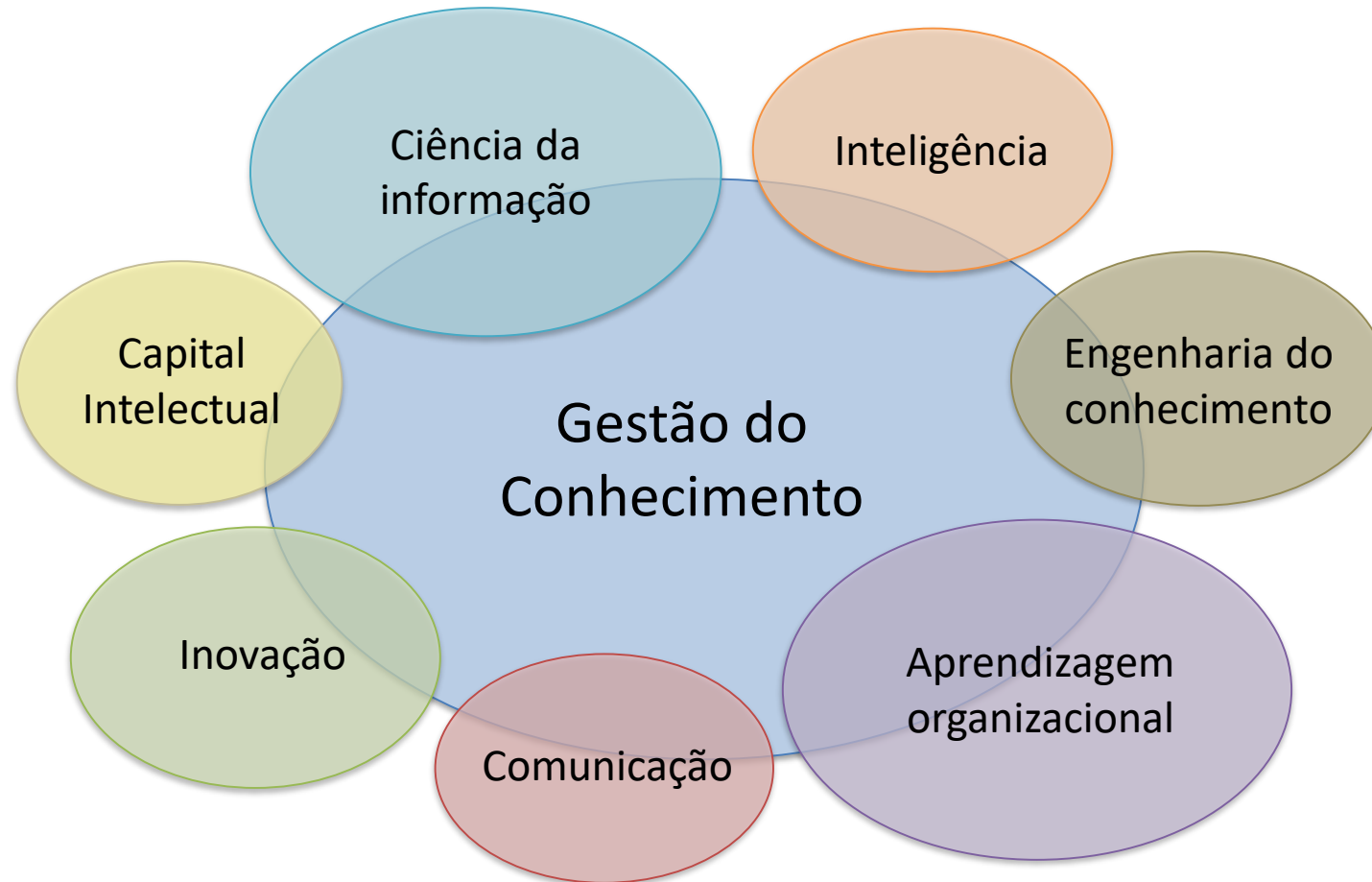
- Doutorado na Knowledge Science School do JAIST (Japan Advanced Institute of Science and Technology)
 - Ikujiro Nonaka: criação de conhecimento, SECI.
- Atuação no Centro de Private Equity e Venture Capital da FGV
 - Steve Blank: *customer development, lean startups*
 - Saras Sarasvathy: efetuação (*effectuation*), empreendedorismo.

Qual a relação entre GC e inovação?

Algumas premissas:

- Ambas são disciplinas relativamente novas, ainda em evolução.
- Ambas são multidisciplinares, envolvendo contribuições de diversas outras disciplinas.
- Conhecimento é matéria-prima para inovação, ou seja, inovação inclui processos de conhecimento.

Multidisciplinaridade em gestão do conhecimento



Multidisciplinaridade em gestão do conhecimento



Gestão do conhecimento unidisciplinar

- Organização da informação
- Busca e acesso
- Fontes e acervo
- Ciclo de vida da informação

Ciência da
informação

Inteligência

Gestão do
Conhecimento

Engenharia
do conhecimento

Gestão do
Conhecimento

Aprendizagem
organizacional

- Registro de boas práticas e lições aprendidas
- Repositórios de conteúdo
- Taxonomias, dicionários
- Mapeamento de conhecimentos
- Guias e procedimentos

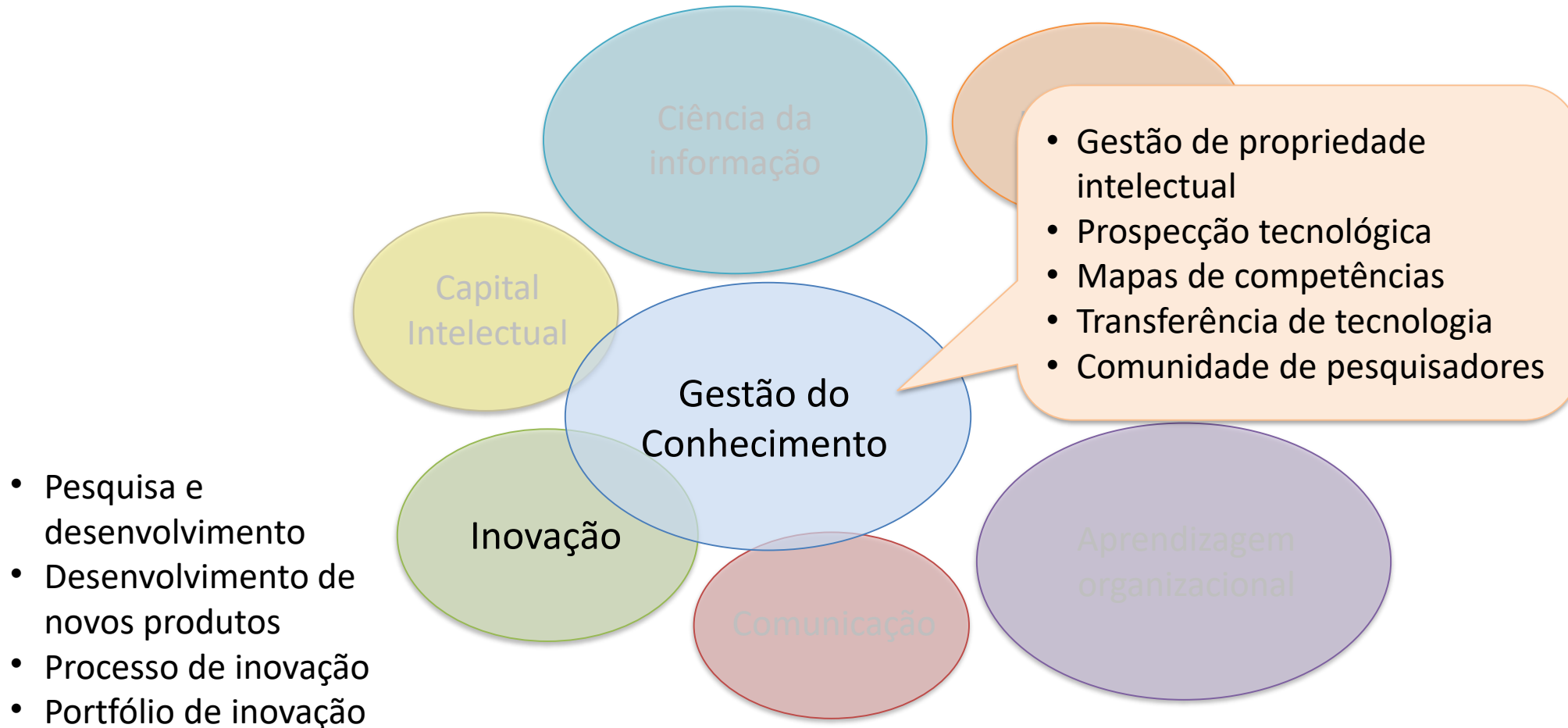
- Mapeamento de competências
- Trilhas de aprendizagem
- Aprendizagem por observação
- Mentoria
- Certificação

- Educação corporativa
- Aprendizagem on-line
- Gestão por competências
- Talentos e sucessão

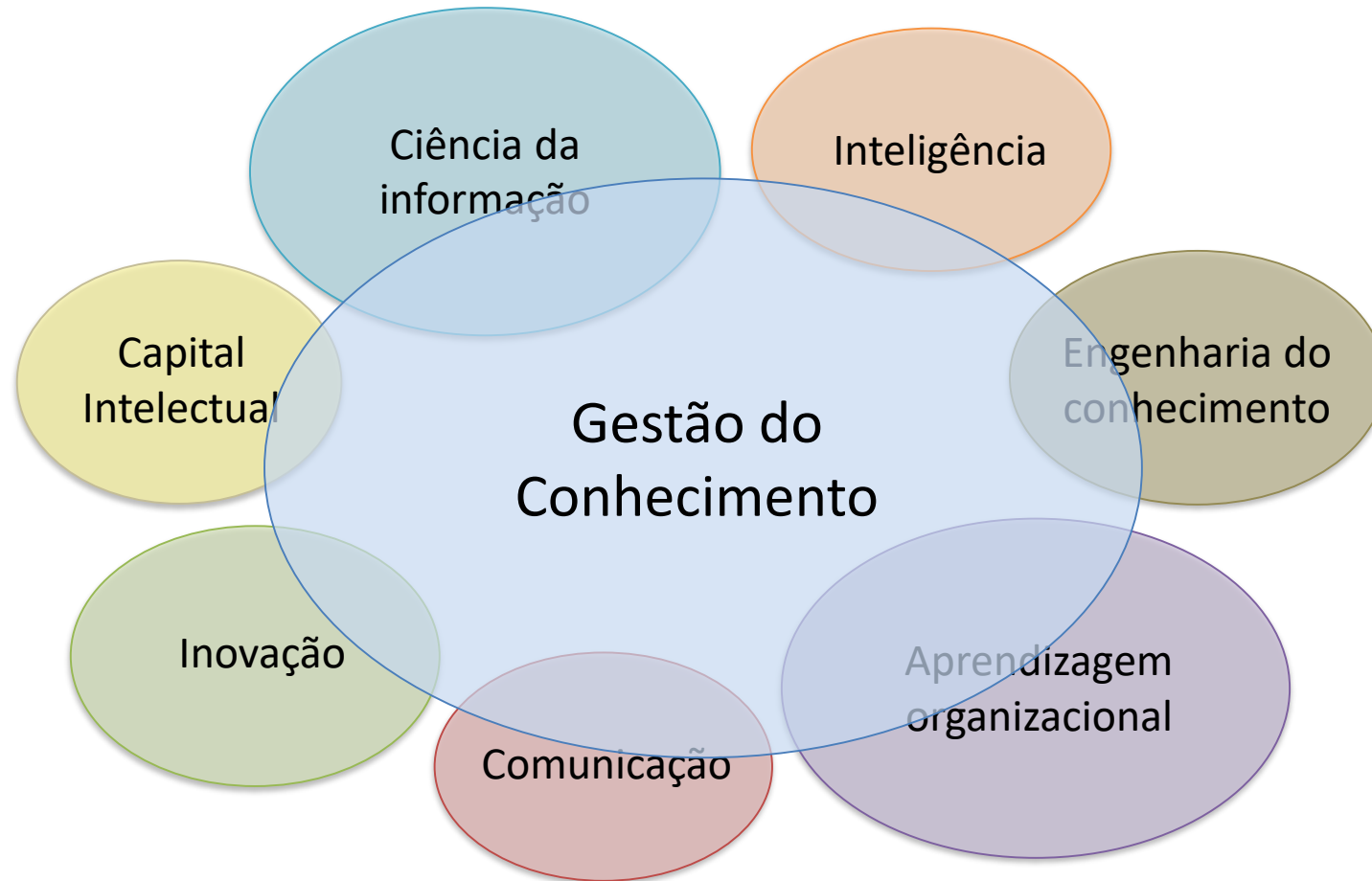
Inovação

Comunicação

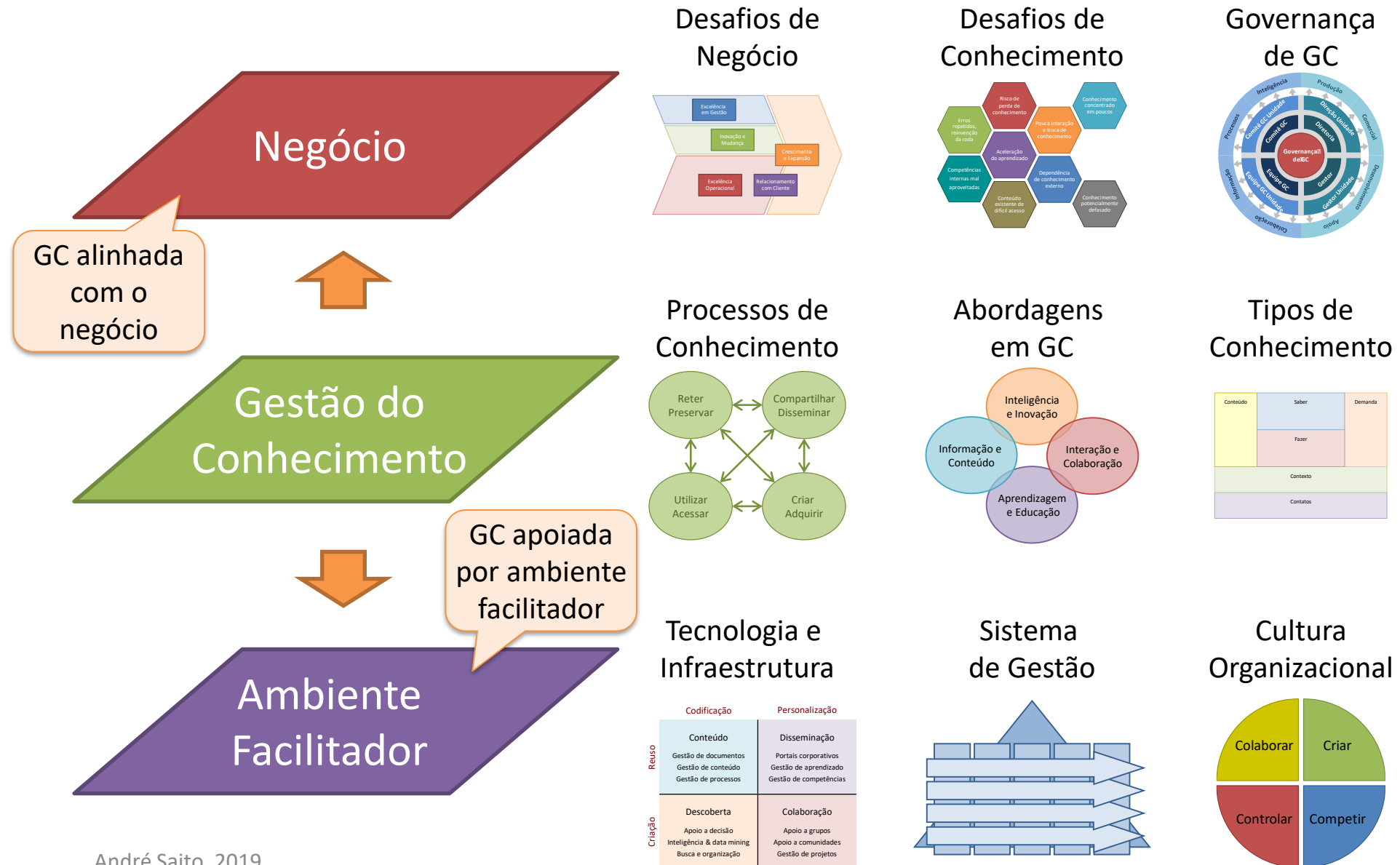
Gestão do conhecimento para inovação



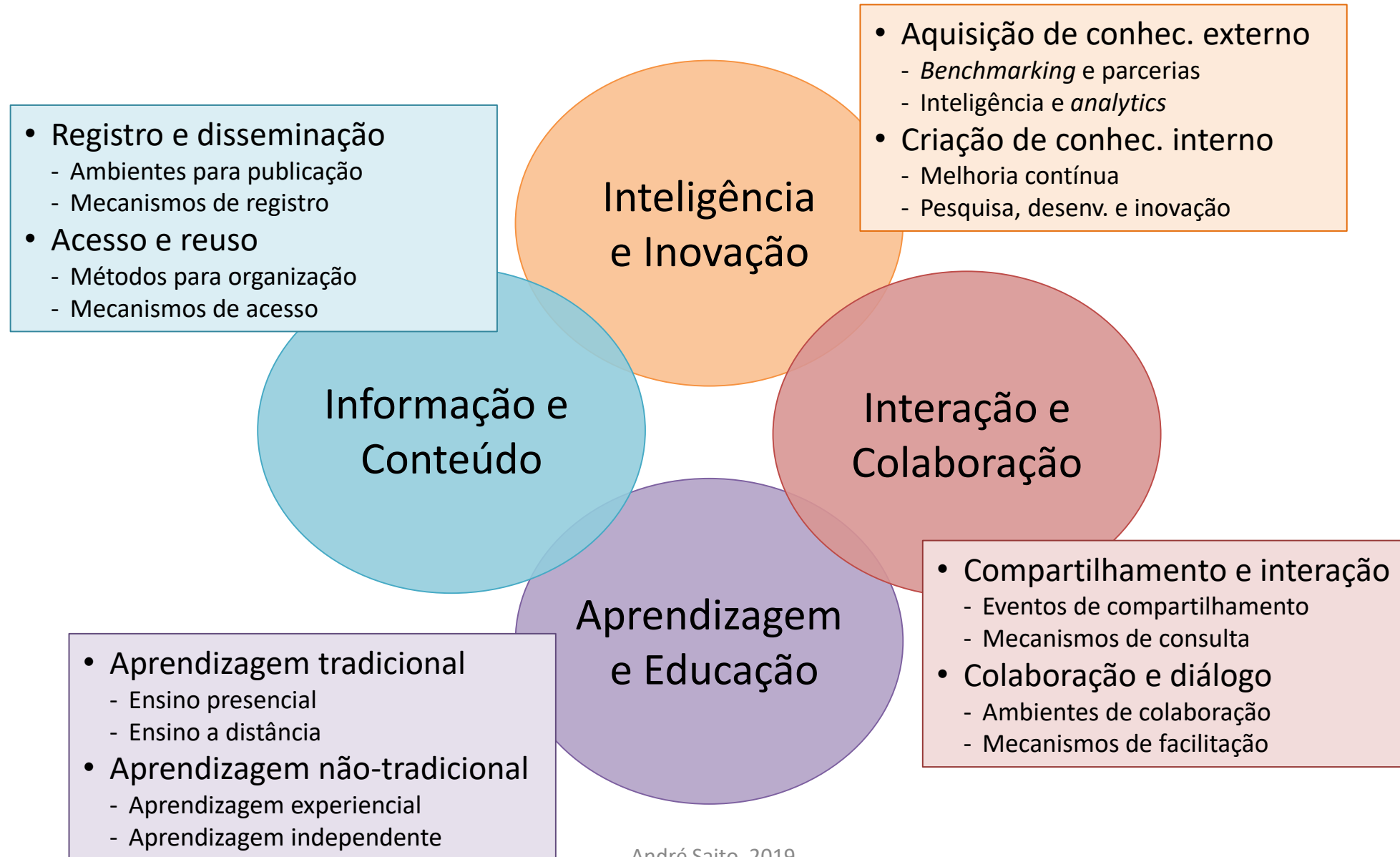
Gestão do conhecimento multidisciplinar



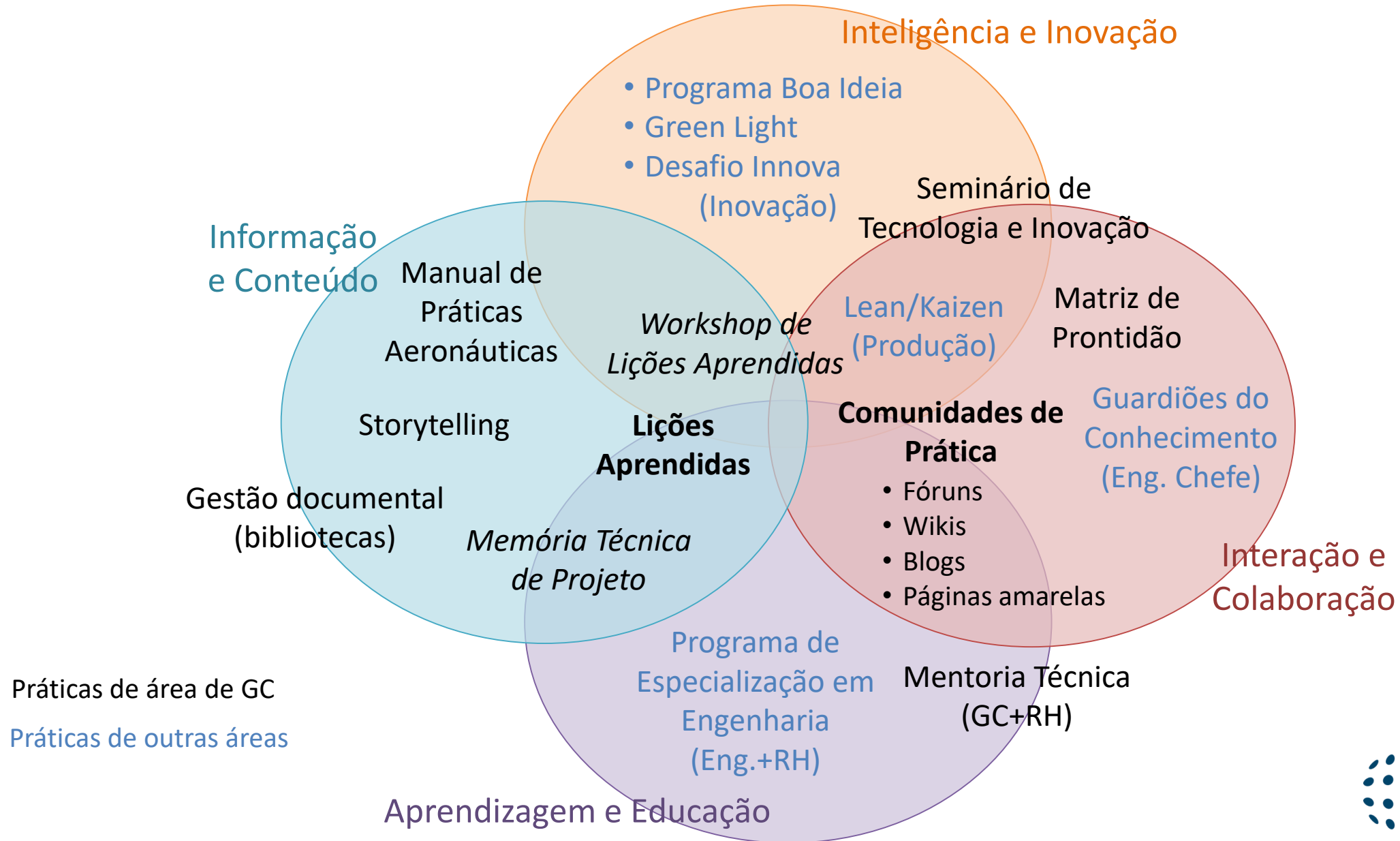
Modelo de referência SBGC



Abordagens e instrumentos de GC



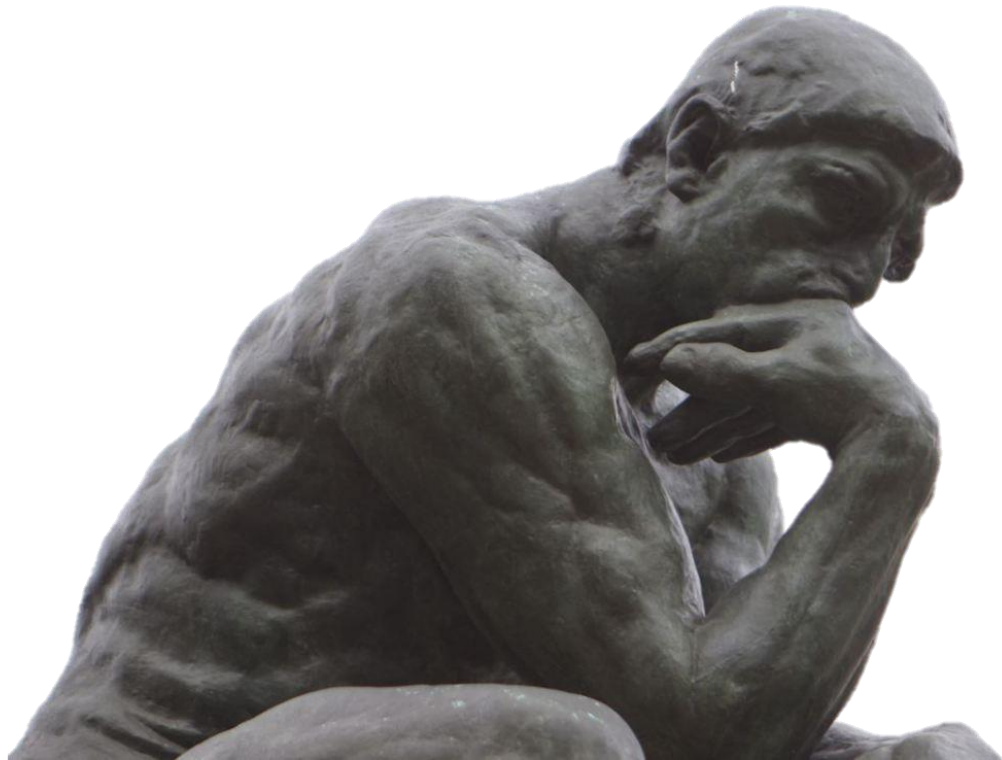
Gestão do conhecimento para inovação



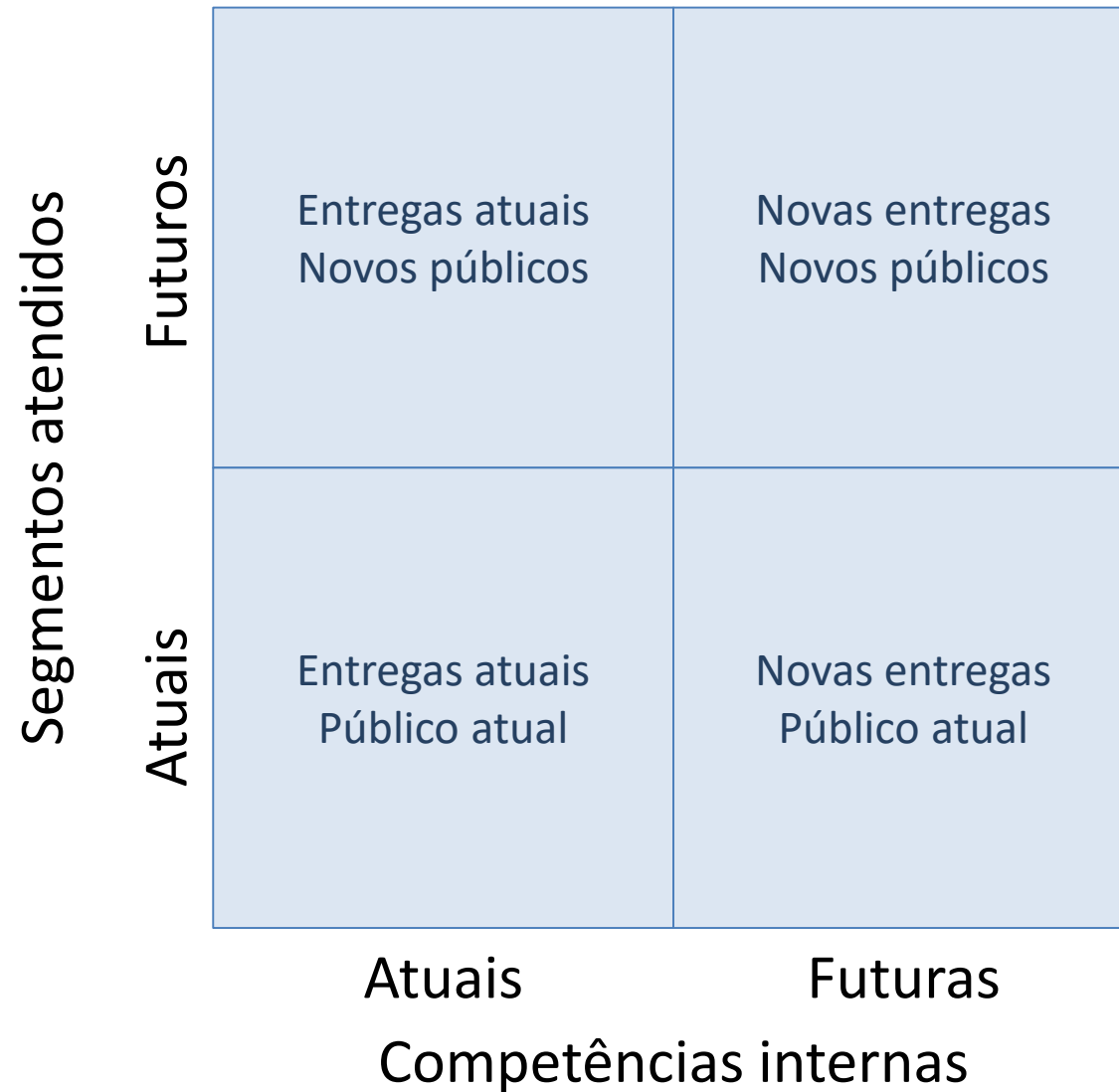
Contribuições da GC à inovação

- Sistematização de processos de conhecimento (aquisição, organização, disseminação, utilização, etc.)
- Abordagens conforme tipo de conhecimento (tácito/explicito, *know what/know how*, etc.)
- Abordagens conforme níveis de complexidade e expertise
- Dinâmica entre conhecimento individual e coletivo
- Mapeamento e avaliação de conhecimentos

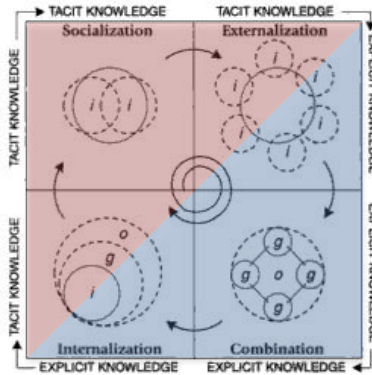
Complexidade e transformação



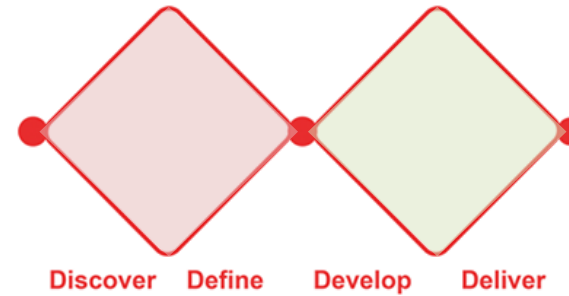
Inovação incremental e inovação disruptiva



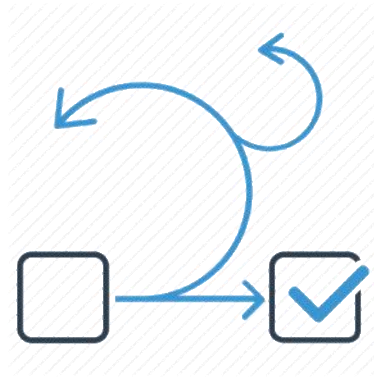
Modelos de gestão emergentes



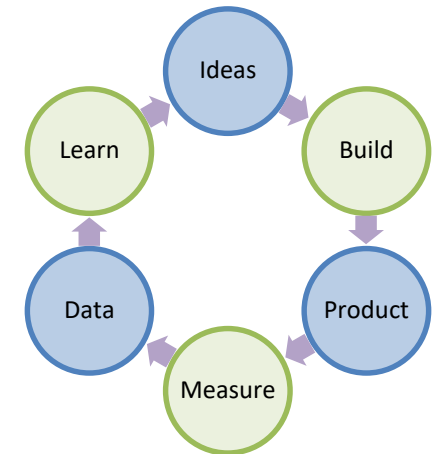
Ciclo SECI de criação de conhecimento



Design thinking

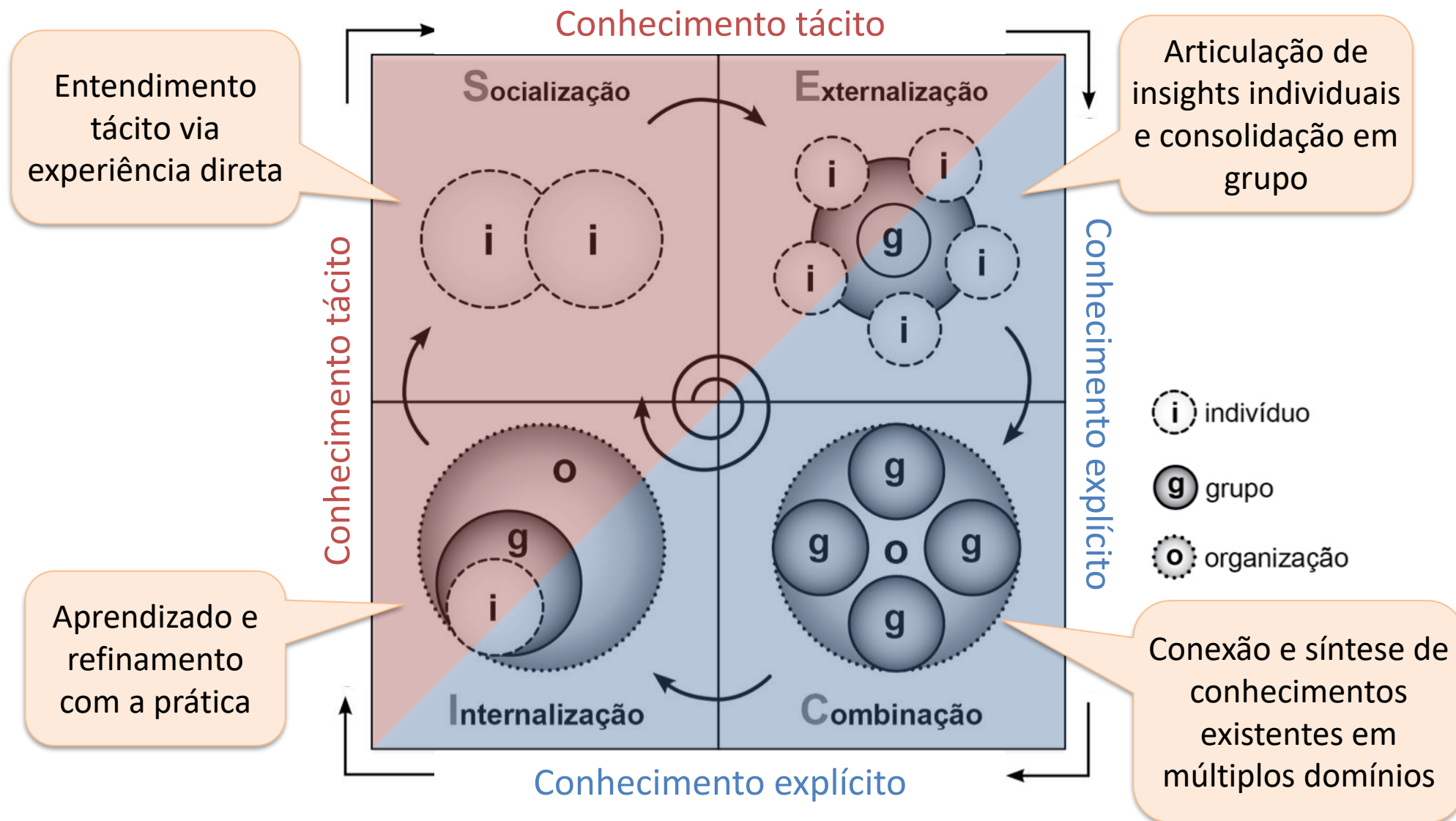


Desenvolvimento ágil



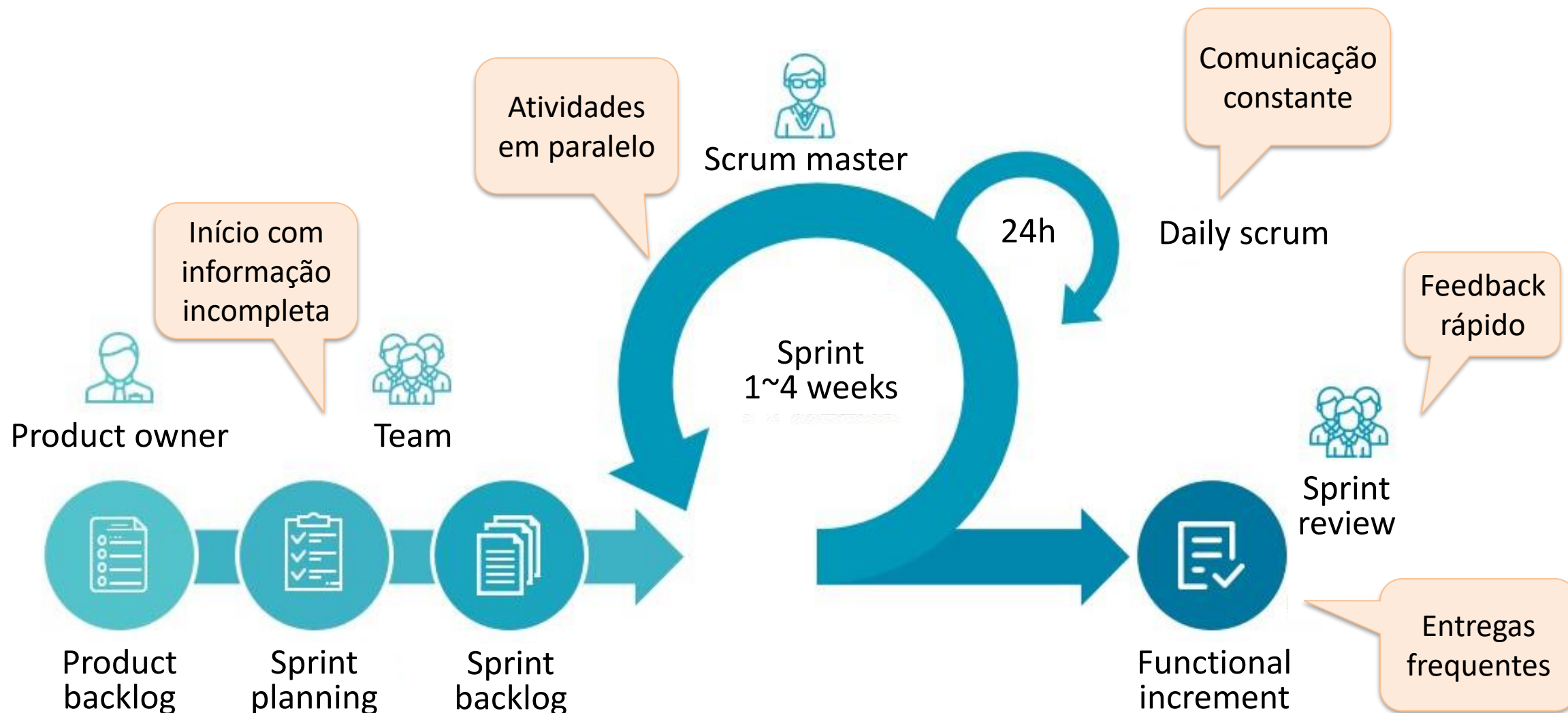
Lean startup

Ciclo SECI de criação de conhecimento (Nonaka)

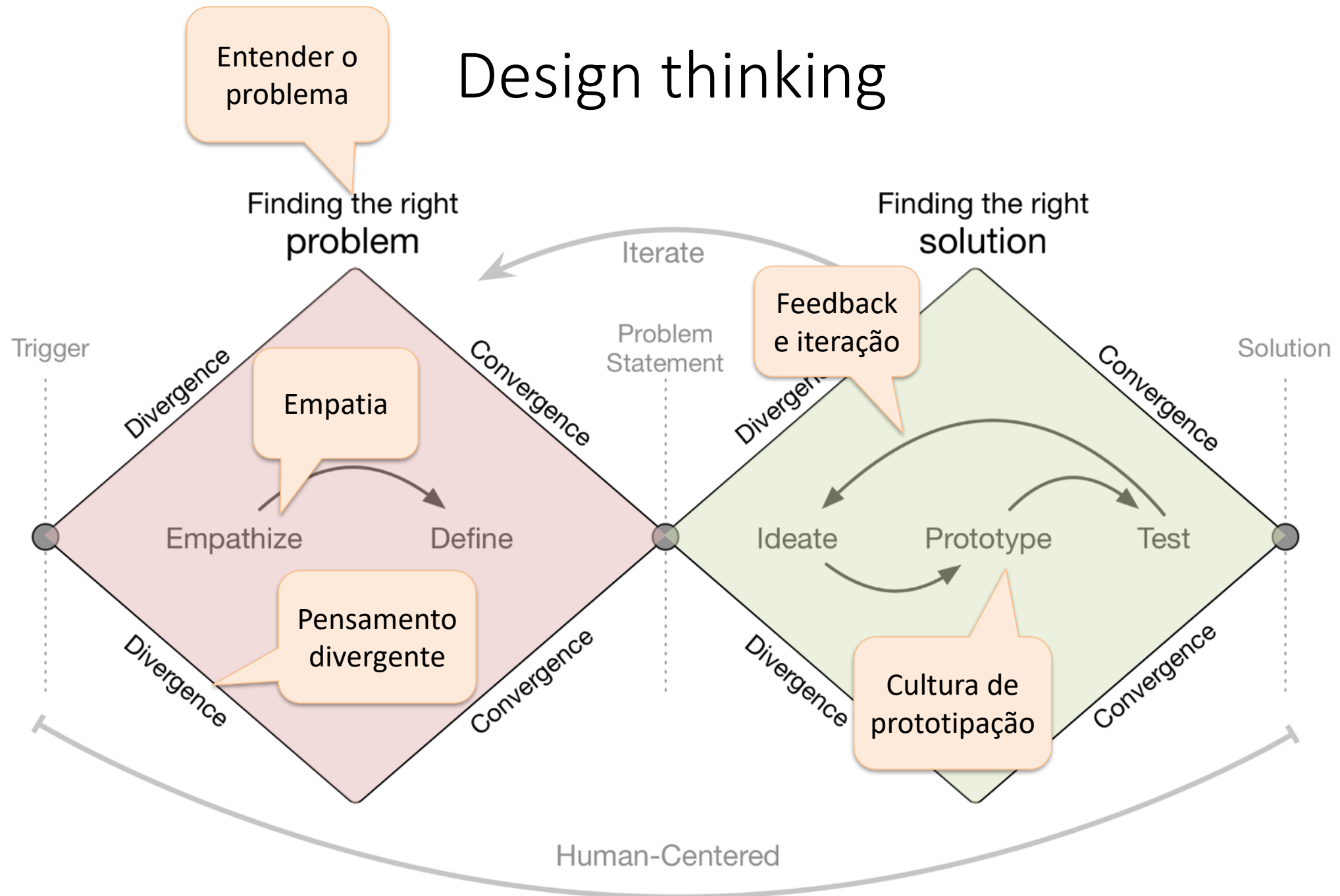


Fonte: Ciclo SECI, por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi.

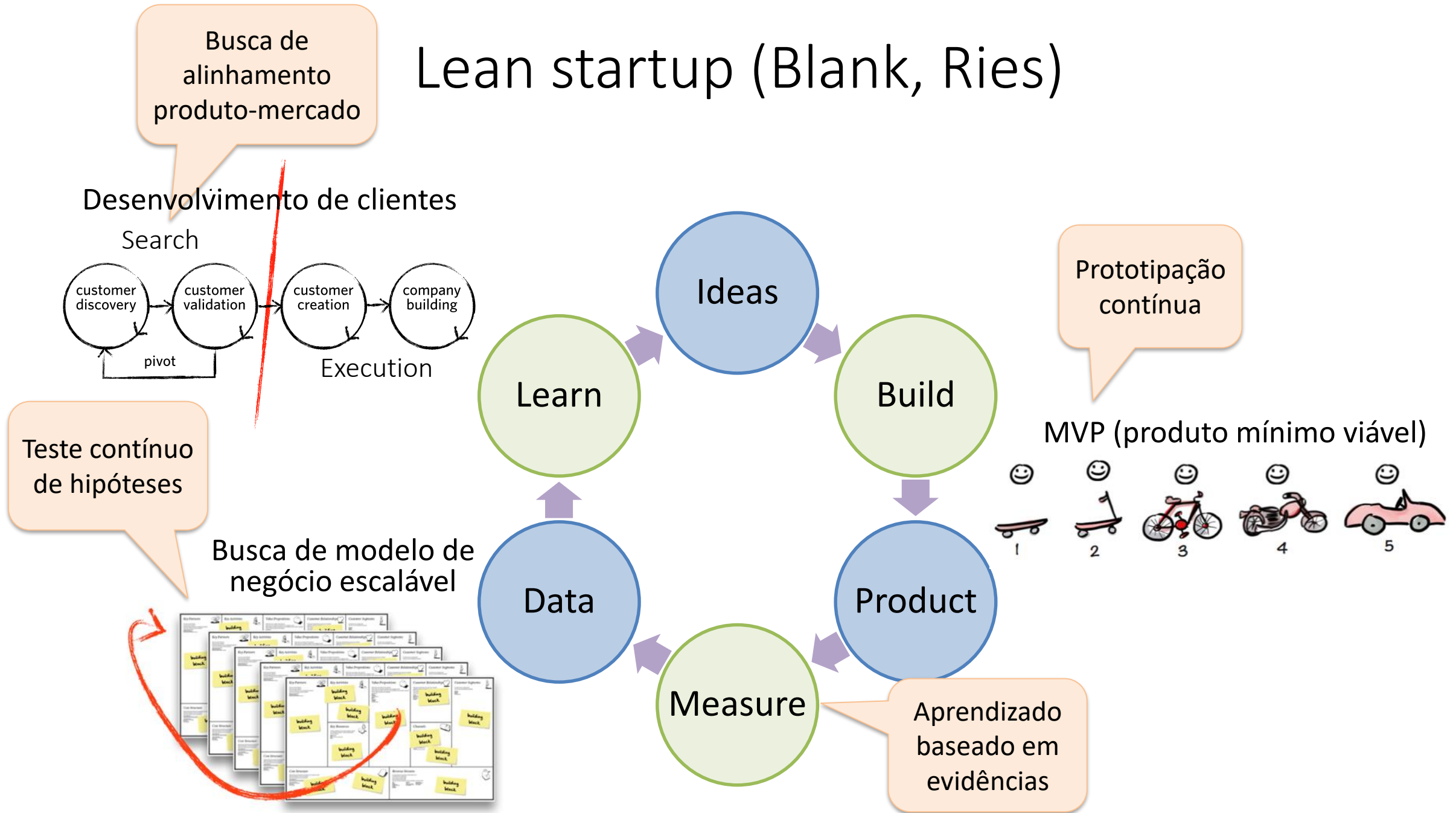
Desenvolvimento ágil (Scrum, XP, etc.)



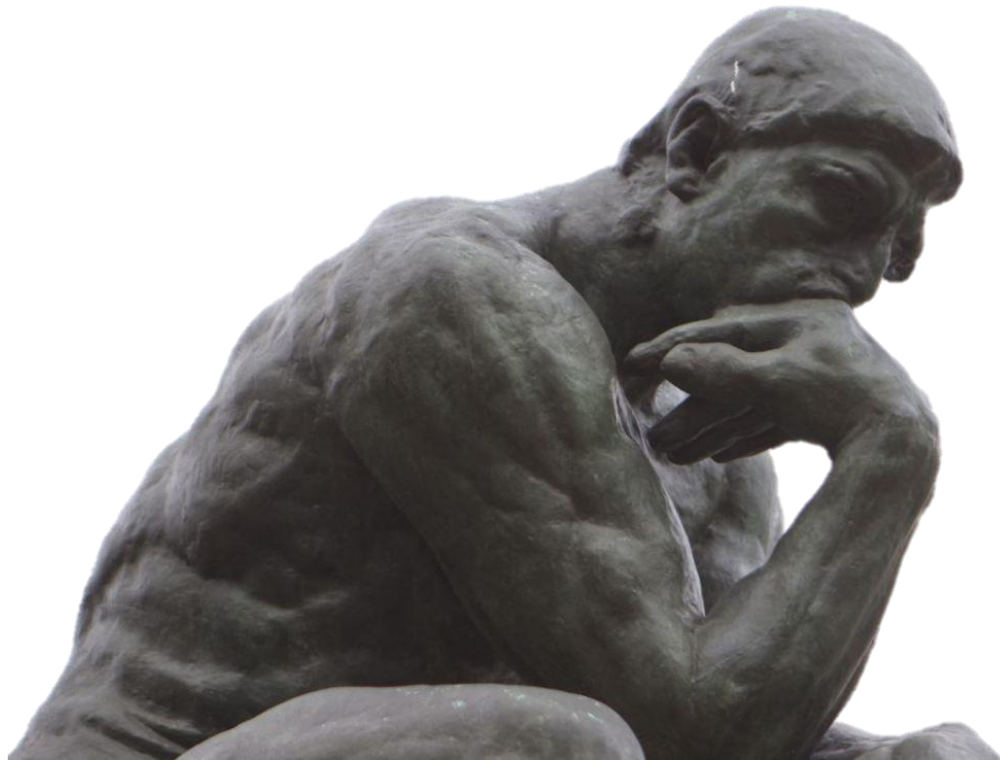
Design thinking



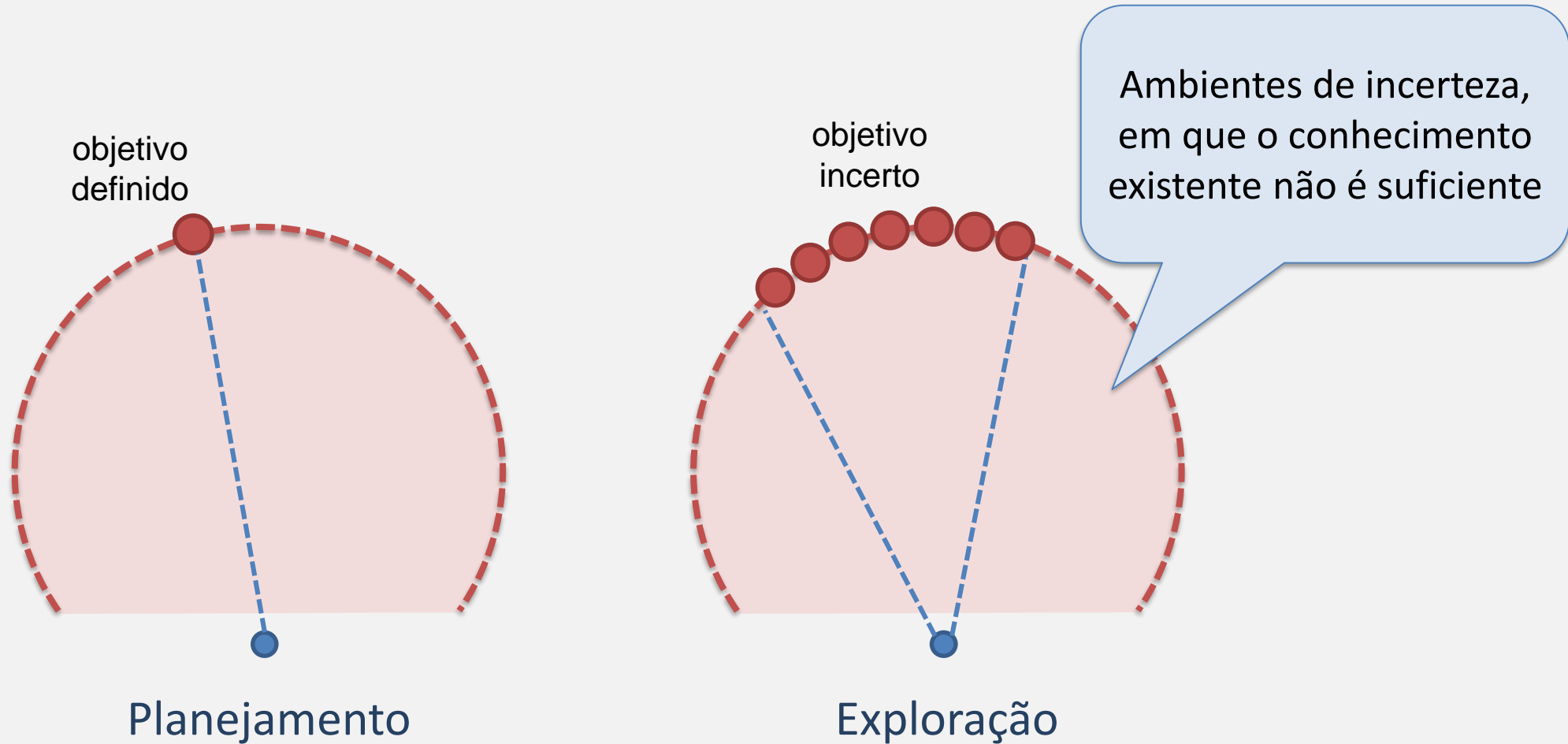
Lean startup (Blank, Ries)



Um novo paradigma em gestão

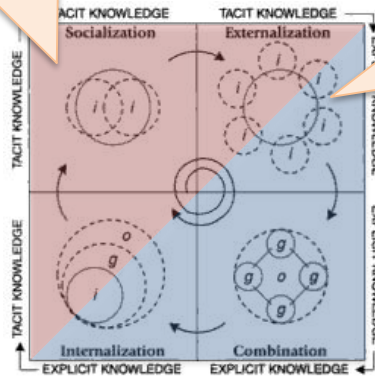


Ênfase em exploração



Explorar ambiente de incerteza

Experiência
direta e
observação



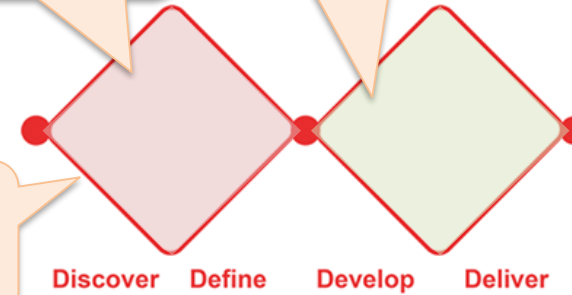
Ciclo SECI

Sensemaking

Entender
problema antes de
buscar solução

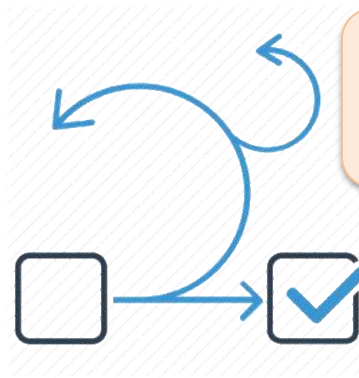
Divergir antes
de convergir

Imersão no
contexto



Design thinking

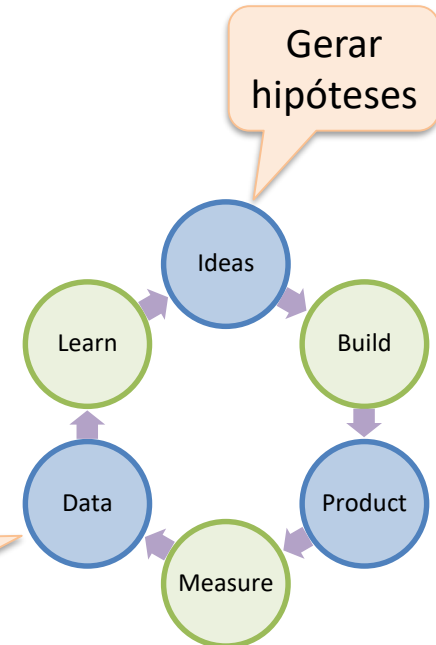
Informação
incompleta



Desenvolvimento ágil

Objetivos de
curto prazo

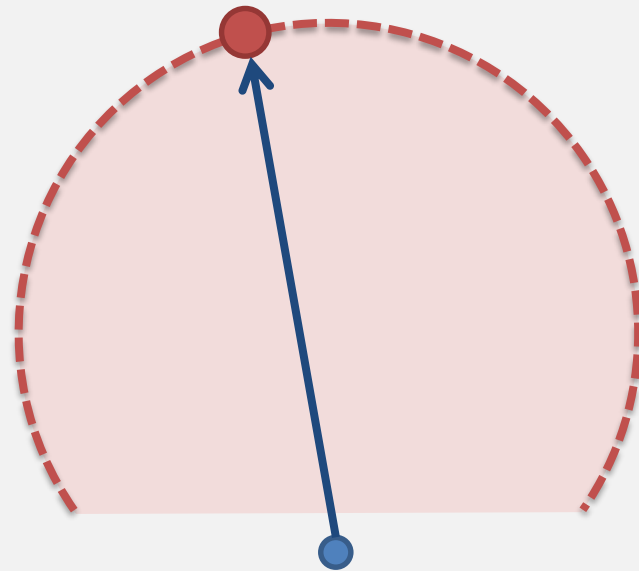
Testar
hipóteses



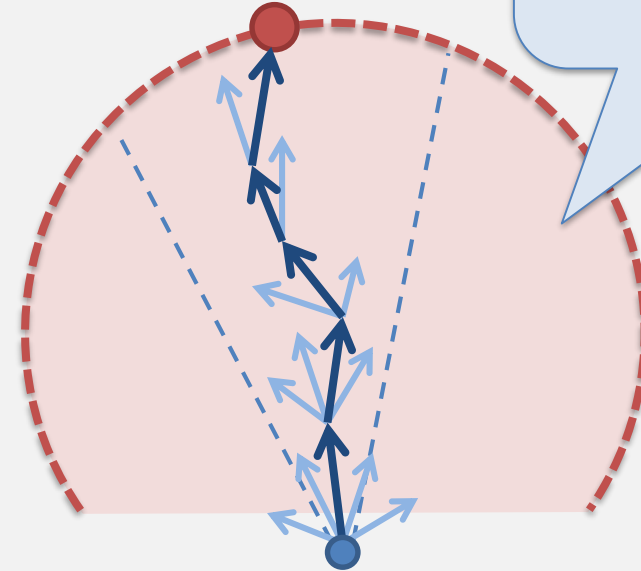
Lean startup

Gerar
hipóteses

Ênfase em experimentação



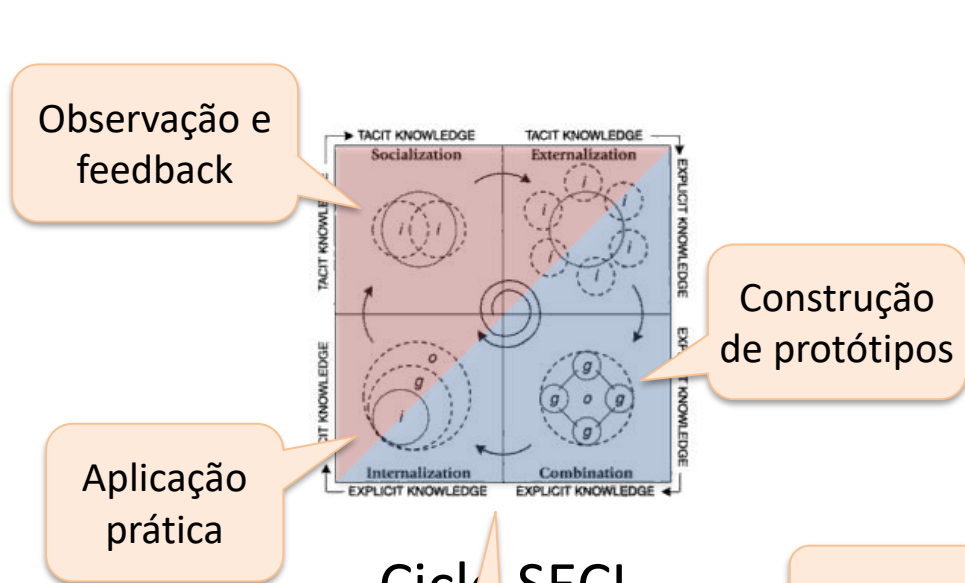
Execução



Experimentação

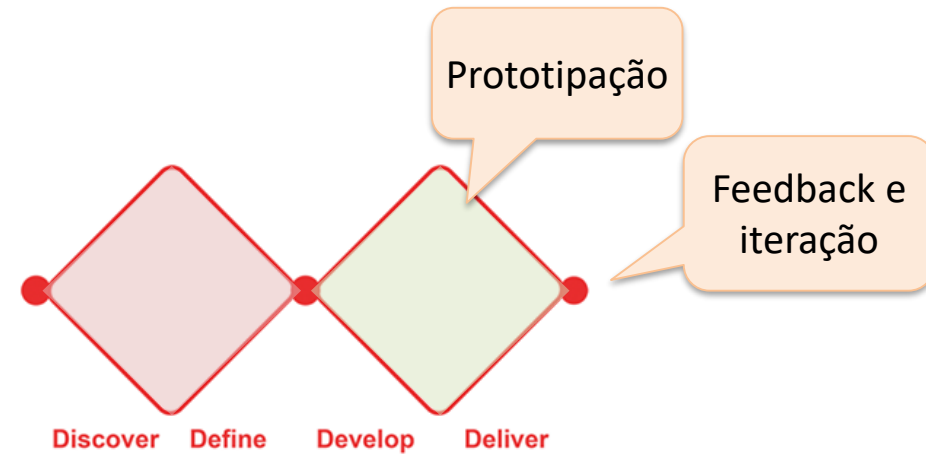
Ciclos de aprendizagem
via prototipação e
experimentação

Prototipar, experimentar, aprender

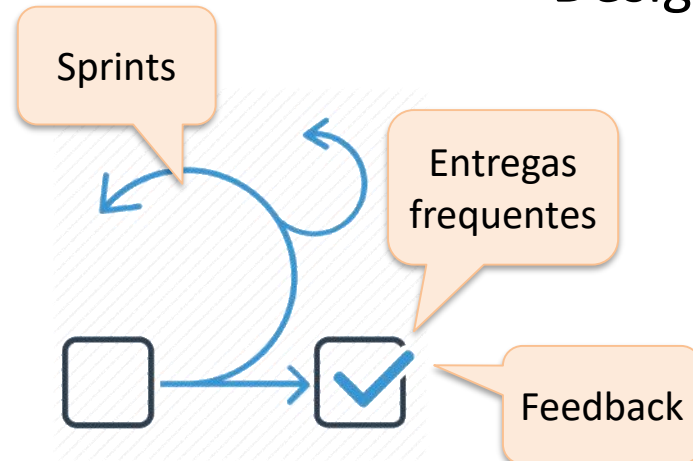


Ciclo SECI

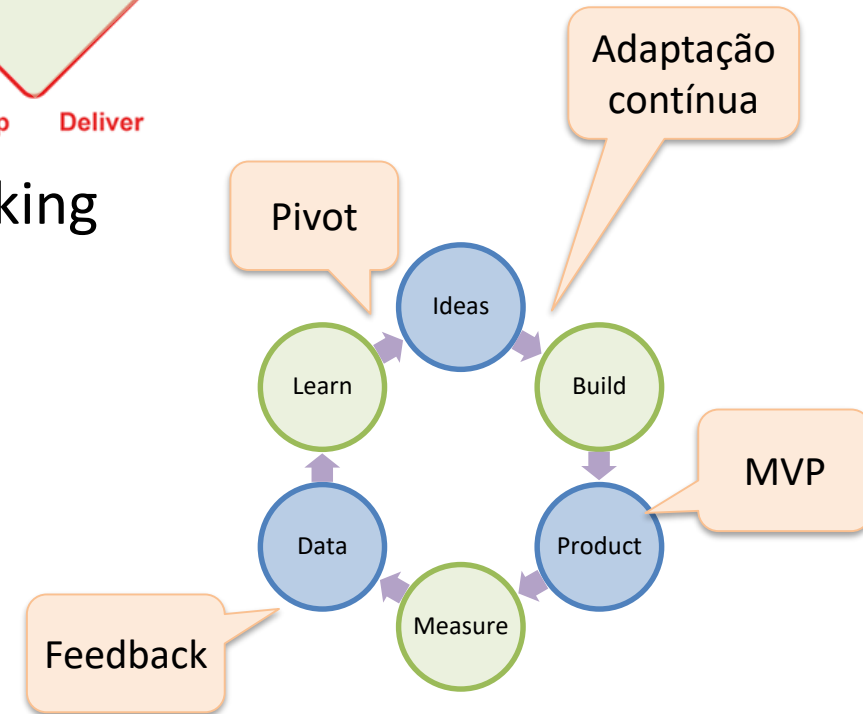
Ciclos de expansão do conhecimento



Design thinking

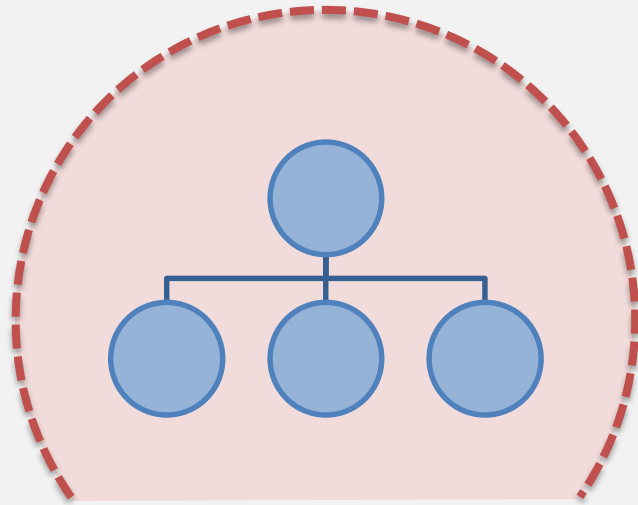


Desenvolvimento ágil

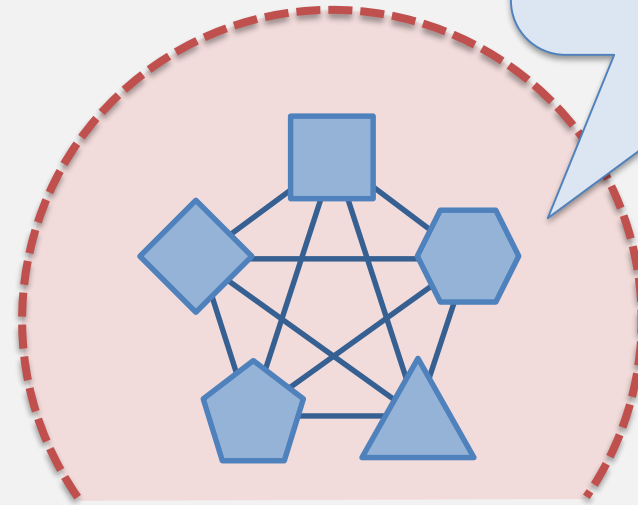


Lean startup

Ênfase na colaboração



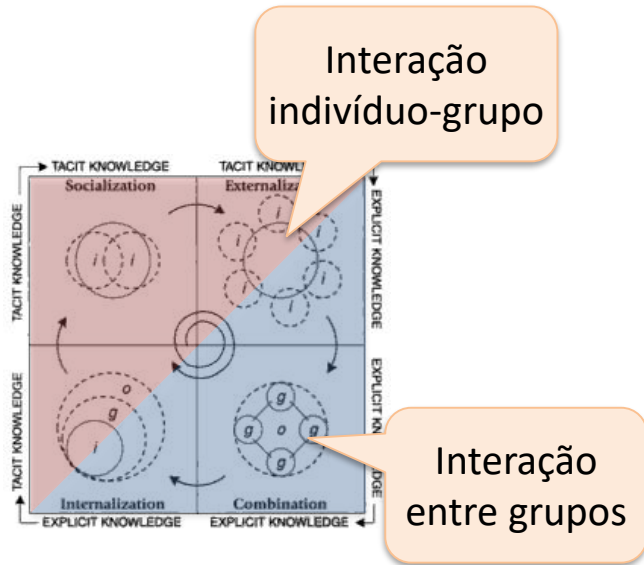
Funções definidas



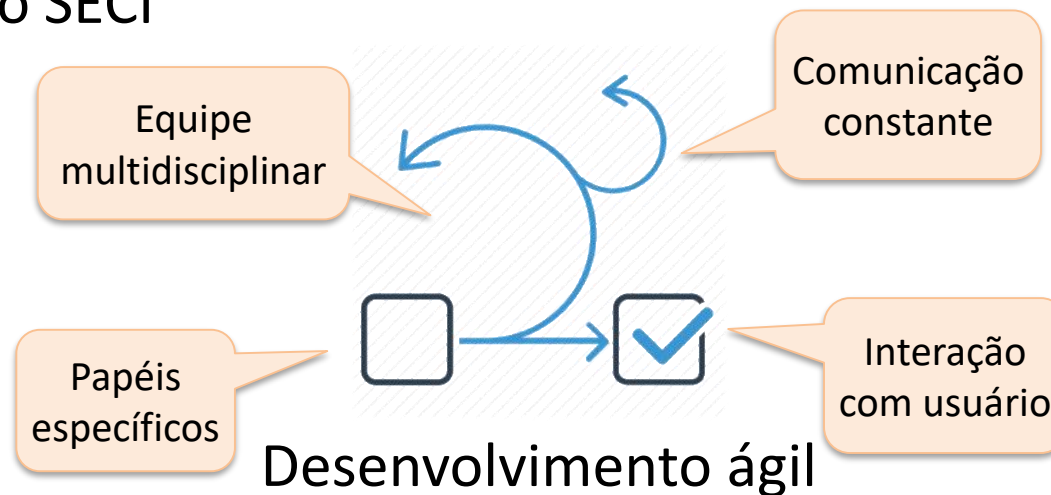
Interação e colaboração

Diversidade de perspectivas, talentos e competências para exploração e construção coletiva

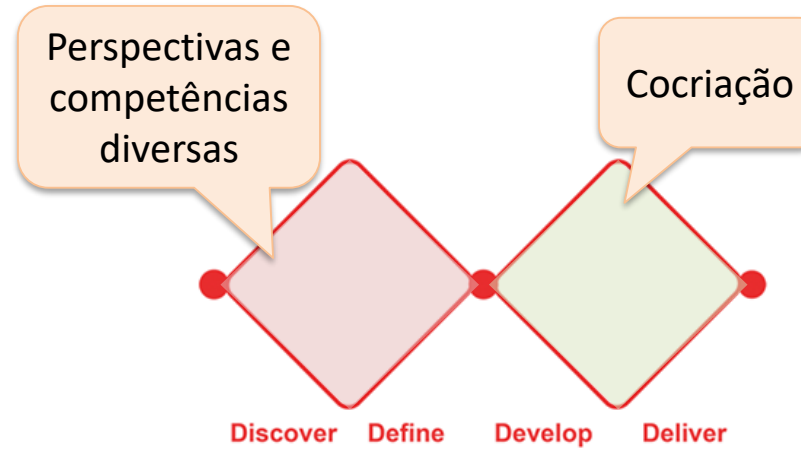
Combinar talentos e colaborar



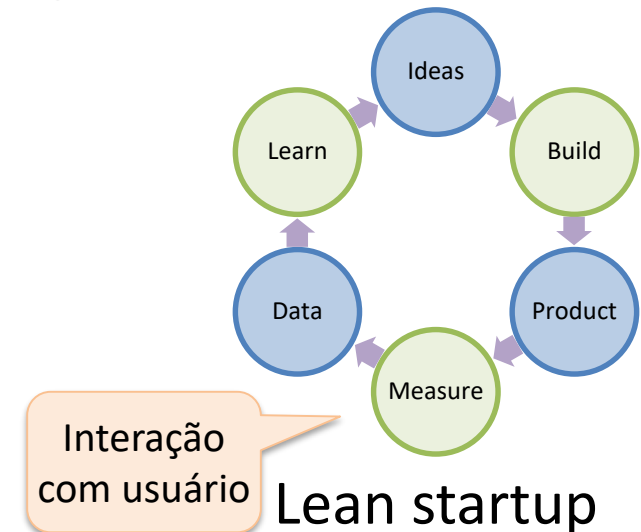
Ciclo SECI



Desenvolvimento ágil



Design thinking



Lean startup

Um novo paradigma de gestão

Gestão tradicional

- Funcionamento via processos (execução) e projetos (implementação)
- Finalidade: executar com eficiência e qualidade
- Dinâmica determinística, causal

Gestão voltada à inovação

- Funcionamento via explorações (aprendizagem) e empreendimentos (adaptação)
- Finalidade: aprender e criar com consistência
- Dinâmica probabilística, efetual

Obrigado!

andre.saito@sbgc.org.br

