ISSN: 2525-9091

Revista Científica do Instituto de Ensino Superior de Itapira

USO DO *MINDMEISTER* COMO FERRAMENTA DE INOVAÇÃO EM QUALIDADE DE *BRAINSTORMING* EM GRUPO

USE OF MINDMEISTER AS A GROUP BRAINSTORMING INNOVATION TOOL IN QUALITY

Carlos Eduardo Baumann[1]; Paulo Ricardo Tofanello[1]; Samuel Molinari Campestrini[1]; William Antonio Zacariotto[2]

1- Especialistas em Gestão Empresarial pelo Instituto de Ensino Superior de Itapira;
2- Diretor e docente do Instituto de Ensino Superior de Itapira

Contato: direcao.iesi@gmail.com (William Antonio Zacariotto)

RESUMO

Este artigo revela a importância de utilizar a ferramenta de qualidade *brainstorming* com eficiência, inclusive com exemplos práticos na empresa Rousselot Gelatinas do Brasil, demonstrando que uma reunião sobre incômodos de uma atividade transforma-se em *brainstorming* de ideias e sugestões. Através da ferramenta de inovação de software livre *MindMeister* é possível a integração das informações discutidas em um *brainstorming* de forma simples, rápida e eficaz, com um visual de fácil entendimento. Resulta-se em um mapeamento mental benéfico à organização, que integra tanto departamentos próximos quanto unidades distantes.
Descritores: *brainstormimg*; software livre; *Mindmeister*; inovação.
ABSTRACT

This article reveals the importance of using the brainstorming quality tool efficiently, including practical examples at the company *Rousselot Gelatinas do Brasil*, demonstrating that a meeting about the annoyances of an activity becomes a brainstorming of ideas and suggestions. Through the free software innovation tool MindMeister it is possible to integrate the information discussed in a simple, fast and effective brainstorming, with an easy-to-understand visual. It results in a beneficial mental mapping to the organization, which integrates both nearby departments and distant units.
Keywords: brainstormimg; free software; Mindmeister; innovation.

Artigo recebido em 01/12/2016; aprovado em 04/01/2017.

CONSCIESI - Revista Científica do Instituto de Ensino Superior de Itapira – IESI

www.consciesi.com.br / www.iesi.edu.br

INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR DE ITAPIRA

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como finalidade apresentar a funcionalidade do *brainstorming* aplicado na Rousselot Gelatinas do Brasil, localizado na cidade de Amparo, estado de São Paulo, que conta, atualmente, com 350 colaboradores, no segmento de ramo alimentício. É líder de mercado nacional e mundial em gelatinas. O processo foi implementado e testado em uma das reuniões de ideias para a linha de produção, e pode-se utilizar o software *MindMeister* (Aplicativo de brainstorming colaborativo), como ferramenta de apoio, armazenado e tratamento da informação.

Inicialmente são apresentadas a técnica grupal ou individual de exercícios mentais intitulada de brainstorming, sua funcionalidade e eficiência, em seguida, demonstramos o estudo de caso da empresa, buscando identificar problemas, gargalos e etapas que não agregam valor a um determinado processo. Foi apresentado neste artigo, como inovação, o uso de um software de trabalho em grupo, de forma que os membros da discussão não precisam estar presentes em um mesmo local e podem realizar as discussões, independente de localidade ou horário. Por fim, são apresentados os mapas realizados através de testes e os resultados obtidos pelo estudo.

Neste aspecto o artigo apresenta uma contribuição relevante em termos de aplicação do *brainstorming* através do estudo de caso realizado na empresa.

Desenvolver e apresentar as ideias de forma *online* para a solução de prováveis problemas foi o que levou este estudo a apresentar algo inovador. Aplicando o *brainstorming* através do software, permitiu-se aos participantes o acesso às informações em diferentes departamentos ou mesmo, entre unidades da empresa, de forma rápida e eficiente.

Brainstorming

O *brainstorming* é a primeira das sete ferramentas da qualidade utilizada nas principais organizações, e é uma ferramenta indispensável em trabalhos de melhoria e redesenho de processos. O seu nome deriva de *brain* = cérebro e *storming* = tempestade, ou seja, Tempestade Cerebral (MINICUCCI, 2001).

Existem dois tipos de *brainstorming*: individual ou Grupo, cujo foco é identificar os problemas ou analisar a relação de causa-efeito e criar possíveis soluções ou inovações com uma explosão de ideias.

A técnica do uso do *brainstorming* individual é conhecida pelo trabalho sem cooperação, solitário, mas que pode ser dividido em fases ou até mesmo em grupos de parceiros, mas sempre realizados sozinho, se houver parceiros, cria-se o mapa mental e ao final passa para uma nova pessoa trabalhar na continuidade do mesmo. É importante que haja um tempo máximo definido para desenvolvimento dos mapas mentais de ideias evitando o desgaste pessoal. Pode haver ganhos ou prejuízos, pois não há como ter uma visão externa da solução ora proposta, assim, a auto reflexão pode ser a chave do sucesso, lembrando que não contará com uma opinião externa (LITEMIND,2016).

A criatividade aumenta na proporção que busca soluções para o mesmo problema e a cada novo olhar pode surgir uma inovação. Também há trabalhos chamados de brainstorming individual, mas na realidade são definidos com em grupo, onde são colocadas as ideas e todos podem individualmente ir alimentando uma possível solução (MINDTOOLS, 2017)

O uso do *brainstorming* em grupo propõe explorar toda a potencialidade da ferramenta, permitindo colher e interagir com todas as ideias dos participantes. Cada nova discussão é trabalhada em um contexto onde todos podem se expressar e dar possíveis soluções novas as quais são discutidas e decidas coletivamente ou até mesmo indicadas para serem testadas. Levando em conta as duas modalidades, o modelo individual é utilizado para resolver simples problemas e em grupo para problemas mais complexos.

Segundo Meireles (2001), o método do *brainstorming* foi inventado pelo americano

Alex Faickney Osborn em 1939, quando presidia, à época, uma importante agência de propaganda. O *brainstorming* é uma ferramenta associada à criatividade e é, por isso, preponderantemente usada na fase de Planejamento (na busca de soluções).

Para se iniciar no processo de *brainstorming* é necessário estimular a criatividade, dito isso, as regras básicas são as seguintes:

- ✓ divirta-se;
- ✓ não critique;
- ✓ não analise, é momento de criar;
- ✓ fique em pé, a circulação ativa as ideias;
- ✓ uma ideia por "post-it" (pequeno papel adesivo para anotações);
- ✓ identifique-se no "post-it" (caso tenha um "Facilitador" para secretariar a reunião, será tudo anotado pelo mesmo).

Coutinho (2016) descreve que *brainstorming* é uma técnica de coleta de informações que é usada na investigação em Ciências Sociais e Humanas com o objetivo de explorar novas ideias sobre um tema ou alternativas de solução para problemas dos mais diversos tipos, sejam em organizações, empresas, negócios e etc.

De acordo com Kurztberg (2005), mesmo que a informação gerada pela forma do Brainstorming não siga um processo racional e planificado de procura de conceitos, sua utilização pode gerar um conjunto de ideias e de perguntas que constituem um ponto de partida para uma atividade de pesquisa mais exigente, eficiente e elaborada.

Como usar o *brainstorming* em grupo

O *brainstorming* pode ser utilizado em duas ou mais pessoas, chamados de uso em grupos, não tendo limitações. Meireles (2001) aponta seis etapas básicas para que se obtenha sucesso no uso da ferramenta:

1ª etapa – Constituir a equipe: a equipe deve ser definida, e participam as pessoas do setor que buscam resolver o problema. Os participantes se reúnem em torno de uma mesa e devem indicar uma pessoa (Facilitador) para secretariar a reunião, ou seja, anotar as ideias que cada membro vai falando;

2ª etapa – Definir Foco e Enfoque: o foco é o tema principal, o assunto. Geralmente está associado a um resultado indesejável ou a um desafio para se vencer. Após definir o foco, é necessário estabelecer o enfoque, que mostrará como o foco será abordado, isto é, as opções ou ângulos distintos do foco;

3ª etapa – Geração de Ideias: o importante é a quantidade de ideias e não a qualidade, onde não se deve criticá-las. O Facilitador anota todas as ideias e periodicamente faz as leituras. Após um determinado período de tempo (10 a 20 minutos), quando as ideias começam a rarear, passa-se para a etapa seguinte;

4ª etapa – Crítica: o objetivo desta etapa é a qualidade. É obtido através de uma primeira crítica referente às ideias geradas. Em conjunto é feita a análise se a ideia está voltada para o foco do problema. Se sim, a ideia continua, caso contrário é eliminada;

5ª etapa – Agrupamento: depois de selecionadas as ideias em concordância com o foco, estas são agrupadas por "parentesco" ou semelhança de conteúdo, gerando múltiplas respostas ou subtítulos;

6ª etapa – Conclusão: Feita a análise dos tópicos ou repostas, seleciona-se aquela ou aquelas que em conjunto ou isoladamente, respondem à questão proposta no foco, de forma a atender seus objetivos.

Brainstorming eficiente

Para que o *brainstorming* seja eficiente é imprescindível seguir algumas determinações.

Se preparar para as reuniões, ter conhecimento do problema que será discutido e, evitar conclusões precipitadas, são algumas

das premissas para alcançar a eficiência no Brainstorming**.**

- ✓ Comece apontando o problema: ele é imprescindível para o propósito do Brainstorming.
- ✓ Defina os objetivos: a equipe precisa ter clareza sobre as necessidades para assim, descobrir uma solução.
- ✓ Ambiente propício: a equipe precisa se sentir confortável para desenvolvimento das ideias.
- ✓ Estimular: orientar a equipe a revisar tudo sobre o que foi tratado, citar exemplos sobre problemas e suas soluções.
- ✓ Desenvolver ideias: cada participante da equipe necessita apresentar suas próprias propostas para o problema e, que sejam anotadas e registradas. Os participantes devem apresentar alternativas para cada objetivo que foi definido, indicando qual o melhor.
- ✓ Apresentação das ideias: importante que a pessoa condutora do Brainstorming, permita que todos os participantes apresentem suas anotações ordenadamente, assim, evitará que alguma ideia deixe de ser discutida.
- ✓ Evitar julgamentos precipitados: isso pode atrapalhar o desenvolvimento do processo de criação.

Em complemento, Beatriz Rey da Revista VOCÊ S/A, diz: "Quantidade produz qualidade. É preciso acumular o máximo de ideias para que se possa descartar as ruins e medianas e ficar com as boas" (REY, 2013).

ESTUDO DE CASO – ROUSSELOT GELATINAS DO BRASIL

O *brainstorming* é utilizado como ferramenta no processo de "Lean Office" (processos administrativos enxutos) na empresa Rousselot Gelatinas do Brasil LTDA.

A empresa possui um projeto chamado RUMO onde o foco é identificar problemas, gargalos e etapas que não agregam valor a um determinado processo, isto é, o que é analisado é um processo como um todo e não uma etapa ou um departamento. Dentro desse projeto são aplicados vários métodos como 5S (metodologia de qualidade total), Kaizen (processos de melhoria contínua), Lean Manufacturing (gestão focada na redução de desperdícios), Lean Office (processos administrativos enxutos) e TPM (manutenção preventiva total) e dentro de cada método o Brainstorming é utilizado.

A ferramenta *brainstorming* é utilizada tanto na geração de ideias como no levantamento dos incômodos que um determinado processo possui, ou seja, todas as pessoas envolvidas dentro do processo estudado são ouvidas e colocam tudo o que as incomodam nesse processo, tudo o que gera algum tipo de retrabalho ou trava o andamento do processo.

As pessoas que participam de todo o processo são reunidas (mesmo que em departamentos diferentes), tornando esse trabalho de incômodo muito útil, pois as pessoas que estão em outro departamento têm ideia do que sua tarefa pode afetar o próximo nível do processo, onde, muitas vezes isso não era percebido ou relatado.

Após esse trabalho de *brainstorming* de incômodos, é feito um agrupamento desses pontos, ou seja, onde esses incômodos podem chegar ou quais problemas maiores eles podem gerar para a empresa.

A partir dessa etapa é feito o *brainstorming* de ideias e, com base no que foi levantado nos incômodos, começa-se o jogo de ideias focado para tentar chegar a algumas soluções que eliminem os incômodos levantados anteriormente e, com a participação de todos, as ideias não ficam restritas a apenas departamentos e sim em todo o processo.

Com esse modelo torna-se bem mais assertivo e proveitoso o *brainstorming* de ideias, com muitas soluções focadas no que realmente precisamos resolver, sem perda de tempo (reprocesso e/ou retrabalho) no futuro.

Inovação de tecnologia no *brainstorming*

Inovar é visualizar além do óbvio e se desafiar constantemente. É pensar em realizações que atendam efetivamente as necessidades ou que incrementem o potencial de aplicação de algo que já existe.

Partindo desta premissa, este artigo tem como objetivo, apresentar a funcionalidade do software *MindMeister* como ferramenta de inovação para o desenvolvimento do *brainstorming* na empresa Rousselot Gelatinas do Brasil. O modelo utilizado é um software livre e de modalidade *free* (para teste).

Ferramenta *MindMeister*: mapeamento mental online

O *MindMeister* é uma ferramenta de mapeamento mental que permite que você capture, desenvolva e compartilhe suas ideias visualmente. Trata-se de um editor de mapa mental para *brainstorming*, anotações e planejamentos de projetos diversos. O *MindMeister* fica inteiramente na nuvem, o que significa que você não precisa baixar nenhum arquivo e não precisa atualizar nada. Esteja você trabalhando com *Windows*, *Mac OS* ou *Linux*, pode-se sempre acessar os seus mapas mentais dentro de um navegador de internet.

Todo aplicativo ou programa de computador pode ser fornecidos em dois modos: pagos (comprados direitos de uma empresa) ou podem estar no modo *free*, intitulado de livre, com distribuição gratuita ou por períodos para testes. Estes não podem ser alterados apenas utilizados (ZACARIOTTO, 2008).

O programa é distribuido no Brasil em versa gratuita para testes ou para empresas pagando pelo numero de usuários de utilização, permitindo o compratilhamento de informações em grupo, exportação de dados, domino ou *link* personalizado, e suporte 24 horas por dia, sete dias por semana.

A modalidade de distribuição do programa é oferecida gratuitamente, porém sem seu código-fonte e este pode ter um prazo máximo de utilização, deve-se levar em conta ainda que o mesmo não é dotado de suporte para a empresa (ZACARIOTTO, 2008).

Principais usos do mapeamento mental

As possibilidades de aplicação de mapas mentais são quase infinitas. Empresas utilizam mapas mentais principalmente com planejamento estratégico, colaboração e concepção, enquanto professores e alunos utilizam mapas para visualizar problemas complexos e promover engajamento na sala de aula. Aqui estão quatro dos usos mais comuns de mapas mentais:

- *brainstorming:* o mapeamento mental promove um fluxo livre de ideias e ajuda a estimular novos pensamentos através da associação. Trata-se da ferramenta perfeita para o brainstorming criativo, individual ou em equipe;
- *planejamento:* podem-se utilizar mapas para traçar os planos do projeto, criar estratégias de negócios, planejar eventos e muito mais. O planejamento com mapas mentais é visual e simples;
- *tomar notas:* seja em uma conferência ou na sala de aula, tomar notas em um mapa mental não é apenas mais eficiente, como também facilita a revisão e a memorização das notas;
- *gerenciamento de reuniões:* preparar e distribuir a agenda da reunião, criar apresentações rápidas, registrar atas da reunião e atribuir tarefas executáveis, tudo dentro de um único mapa mental.

O mapa praticado e seus benefícios

Para testar a ferramenta, foi implementado um mapa entre o grupo e mais duas pessoas da empresa para que fossem possiveis a realização de testes de funcionalidades da ferramenta, principalmente no uso online. Para além do mapa foram inseridos os participantes e verificou-se que é

uma ótima ferramenta, que pode ser utilizada entre várias pessoas ao mesmo tempo e a atualização é imediata.

Aplicado uma pesquisa aos participantes, percebe-se que em 100% (cem por cento) dos mesmos acredita que o software possui comandos simples e de fácil aprendizado. A cada inserção de uma nova anotação, fica registrado o nome do usuário que digitou, porém outro usuário pode editar o conteúdo sem problemas, registrando dois nomes neste caso.

Seguem abaixo os benefícios que podem ser proporcionados:

- *comunicação e colaboração eficientes:* uma boa comunicação é um dos fatores mais importantes para o sucesso de um negócio. Com seu foco principal na colaboração online, o MindMeister inova a comunicação empresarial, proporcionando um trabalho mais focado por parte da equipe, bem como resultados mais rápidos e substanciais;
- *melhor visão geral, melhores decisões:* os mapas mentais exibem as conexões, hierarquias e relacionamentos entre tópicos individuais. Eles permitem que você veja o panorama geral de uma situação ou problema, o que os torna ideal para a tomada de decisões;
- *mais produtividade:* os mapas mentais ajudam você a compreender e processar informações com mais rapidez, resultando em planejamentos e execuções de tarefas mais eficientes.

CONCLUSÕES

Concluiu-se após todas as pesquisas realizadas e estudos feitos que o *brainstorming* utilizado como uma ferramenta no auxílio de planejamento estratégico das empresas é indispensável. Não somente para o planejamento e tomadas de decisões e sim para analisar alguns pontos que estão fora do planejamento.

O *brainstorming* pode ser utilizado tanto para criação de um produto novo, uma linha de produção nova, uma etapa de um processo administrativo, ou, alterar uma linha ou produto já existente.

É uma ferramenta pouco explorada e pouco utilizada pelas empresas, talvez pela falta de conhecimento da ferramenta ou até mesmo pela distância entre as pessoas ou falta de tempo para reunir uma equipe para trabalhar em um determinado desenvolvimento ou estudo de um processo.

O presente artigo buscou uma ferramenta de inovação para a resolução da dificuldade encontrada, optando por programas especializados que auxiliaram nesse trabalho, não sendo necessário que todas as pessoas envolvidas estivessem num mesmo local, conseguindo trabalhar on-line no mesmo projeto.

De fato, o *brainstorming* é uma ferramenta de qualidade fundamental para uma boa gestão.

REFERÊNCIAS

COUTINHO, C.P.; BOTTENTUIT, J.B. **Utilização da técnica do Brainstorming na introdução de um modelo E/B-Learning numa escola profissional portuguesa: a perspectiva de professores e alunos.** Leitura disponível em <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7351/1/Discurso,metodologia%20e%20tecnologia.pdf.pdf. Acesso em 15 de Outubro de 2016

KURZTBERG, T. Feeling creative, being creative: an empirical study of diversity and creativity in teams. **Creativity Research Journal**, vol. 17, n. 01, p. 51-65, 2005.

LITEMIND**. What is Mind Mapping? (and How to Get Started Immediately)".** Leitura disponível em < https://litemind.com/what-is-mind-mapping/>. Acesso em 7 de Agosto de 2016.

MEIRELES, M. **Ferramentas Administrativas para Identificar, Observar e Analisar Problemas: Organizações com Foco no Cliente.** São Paulo: Editora Arte & Ciência, 2001.

MINDTOOLS. **Personal Development Plan.** Leitura disponível em <https://www.mindtools.com/> . Acesso em 13 de Janeiro de 2017**.**

MINICUCCI, Agostinho: **"Técnicas do trabalho de grupo"** – 3.ed. – São Paulo: Atlas, 2001

REY, Beatriz. Como fazer um brainstorming eficiente. **Revista VOCÊ S/A.** Edição nº 181. Jun. 2013.

ZACARIOTTO, William Antonio. **Internet: Meu Primeiro Emprego.** 1. ed. Limeira: Mercatrix, 2008. 186 p.

Os autores declararam não haver qualquer potencial conflito de interesses referente a este artigo.