

— A —
Cultura da
Criatividade

A infinita capacidade
do ser humano de **CRIAR**

ITALO LUCENA

*A infinita capacidade
do ser humano de **CRIAR***

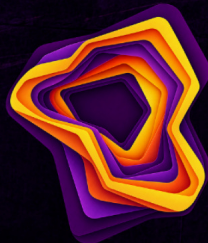
A Cultura da Criatividade

Criar é uma capacidade humana que se compreende, se treina e se organiza. Esta edição de cortesia abre a jornada. A obra completa a atravessa até o fim.

ÍTALO LUCENA

1ª edição · Belo Horizonte · 2025

ISBN 978-65-01-74956-3





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Lucena, Ítalo

A cultura da criatividade : a infinita capacidade do ser humano de criar / Ítalo Lucena. -
- 1. ed. -- Belo Horizonte, MG : Ed. do Autor, 2025.

ISBN 978-65-01-74956-3

1. Criatividade 2. Gestão de negócios 3. Inovação 4. Inteligência I. Título.

25-309476.0

CDD-658.4063

Índices para catálogo sistemático:

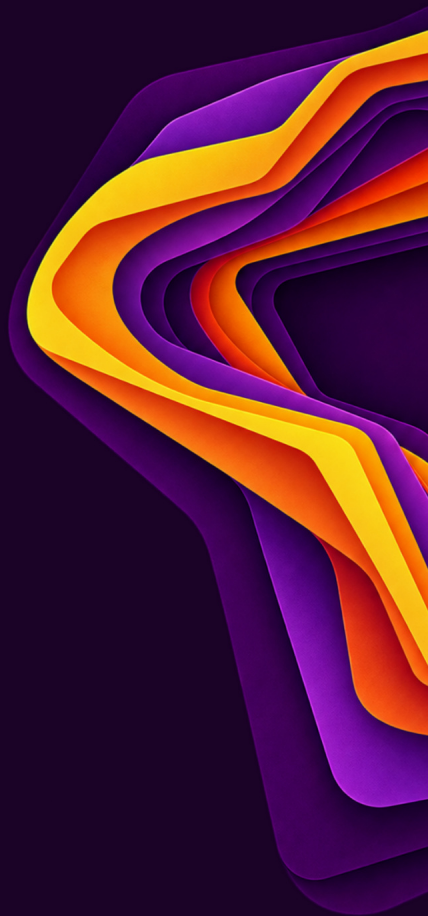
1. Criatividade : Inovação : Empresas : Administração 658.4063

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415



Criar é um ato de rebeldia contra o status quo

A imaginação é
impulsionada pela
necessidade de
encontrar a próxima
novidade e fazer dela um
instrumento de
transformação





O AUTOR



ÍTALO LUCENA

Inteligência aplicada à decisão

Data & Performance

Process Intelligence

People Analytics

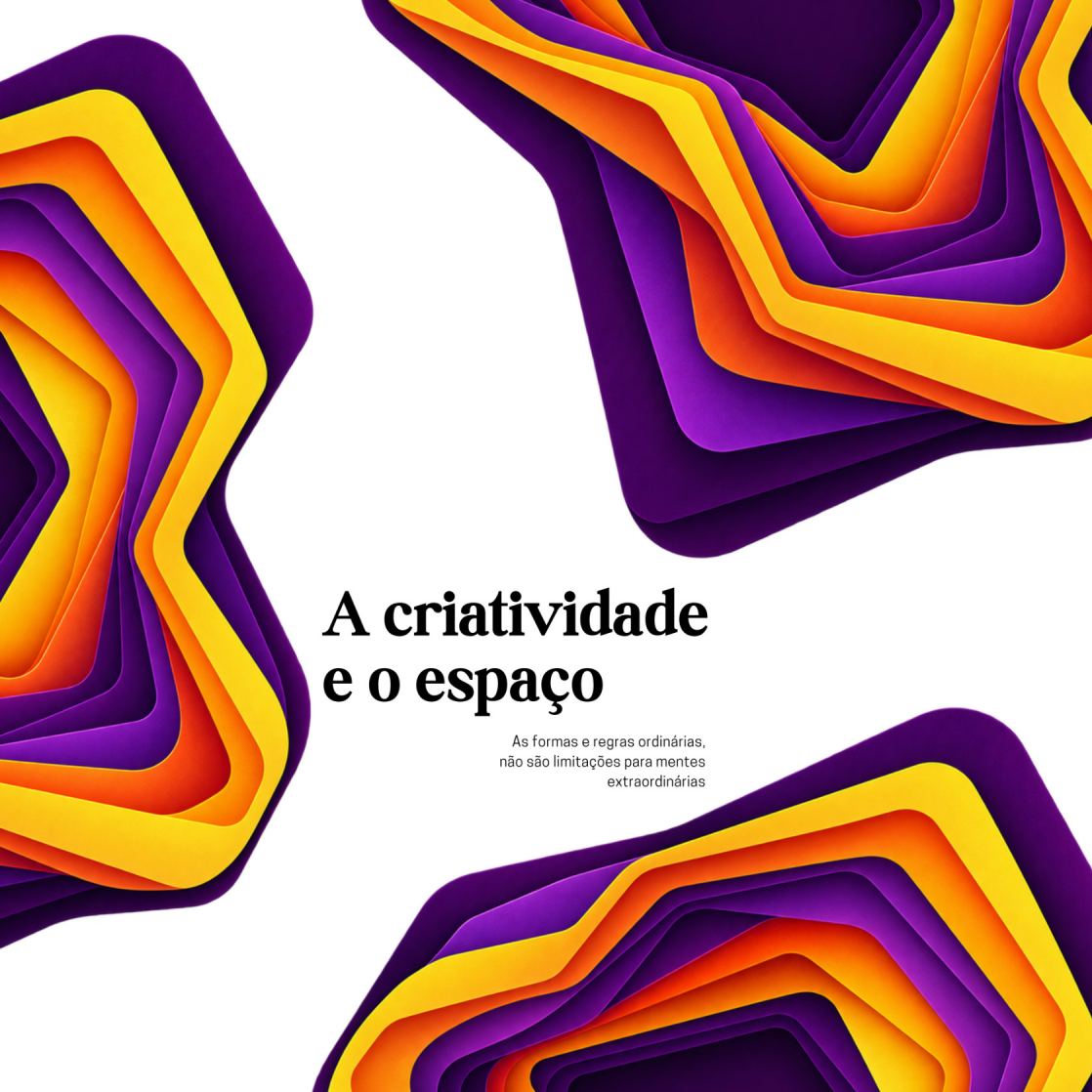
Inteligência Artificial

Transformação Digital

Acredito que a transformação acontece quando dados, conhecimento humano e estratégia trabalham juntos. Por isso a atuação vai além do relatório e do indicador: trata-se de construir inteligência organizacional, ligar a análise aos objetivos do negócio e apoiar decisões mais claras, rápidas e consistentes — na interseção entre dados, performance, processos, pessoas e tecnologia.

Em mais de vinte anos, esse ofício se tornou multidisciplinar. Conecta Data & Performance Intelligence, Process Intelligence, People Analytics, inteligência artificial e transformação digital para ampliar a eficiência, fortalecer a capacidade analítica das organizações e sustentar resultados com decisões baseadas em evidências.



The background features three large, abstract, layered geometric shapes in shades of purple, orange, and yellow. These shapes are composed of multiple concentric, slightly offset layers, creating a 3D effect. They are positioned in the top-left, top-right, and bottom-right corners, leaving a white central area for the text.

A criatividade e o espaço

As formas e regras ordinárias,
não são limitações para mentes
extraordinárias



ABERTURA

INTRODUÇÃO



O mundo de hoje não é o de uma década atrás, e não será o mesmo daqui a poucos anos. A aceleração tecnológica, as mudanças demográficas e a complexidade social pedem mais do que reação: pedem criação. Este livro nasce dessa inquietação — compreender e desenvolver a cultura da criatividade, a infinita capacidade do ser humano de criar.

A criatividade é uma habilidade inerente ao ser humano. Pode ser compreendida, cultivada e aplicada na vida, no trabalho e nas organizações. O que falta, com frequência, é contexto, método e coragem. A obra propõe uma jornada em sete capítulos, da dúvida filosófica ao treinamento da mente. Esta edição de cortesia abre a porta. A versão completa convida o leitor a atravessá-la como protagonista.





CAPÍTULO 1

PENSO, LOGO... SOU CRIATIVO



“Penso, logo existo” torna-se, aqui, uma tese sobre criar. A dúvida de Descartes deixa de ser apenas caminho para a certeza e passa a ser o princípio da criação. Os quatro preceitos do *Discurso do Método* — não aceitar o que não se evidencia, dividir a dificuldade, ordenar do simples ao complexo e revisar até nada ficar de fora — viram observar, analisar, sintetizar e validar.

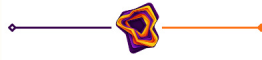
Criar é duvidar e acreditar ao mesmo tempo: questionar o que “sempre foi assim” e apostar que algo novo pode existir. O capítulo leva essa disciplina aos negócios, pede cuidado com explicações que apenas parecem científicas e liga o *cogito* ao *flow*. Pensar até o fim abre a imersão. A criação começa como método.





CAPÍTULO 2

COMO NASCE A CRIATIVIDADE?



Se a criação começa na dúvida, este capítulo pergunta de onde ela nasce. A resposta está na prática. A criatividade emerge da curiosidade, do repertório, da exposição ao diferente e de um contexto que deixa a pessoa experimentar. A psicologia da criatividade mostra que motivação, domínio e ambiente pesam tanto quanto a ideia brilhante.

Por baixo da prática há uma arquitetura. A mente representa, abstrai e recombina, e a neuroplasticidade atualiza essa arquitetura ao longo da vida. Nos negócios, criar é dobrar, quebrar e misturar o que já existe — e proteger o processo para que o medo não o encerre. O cotidiano criativo conta tanto quanto o gesto eminente. A capacidade é treinável.





CAPÍTULO 3

SEMPRE HAVERÁ UM NOVO MUNDO



A capacidade individual encontra um mundo que acelera. Com Diamandis e Kotler, o capítulo lê tecnologias que se digitalizam, parecem irrelevantes, depois rompem mercados, desmaterializam o que era físico, derrubam o custo e democratizam o acesso. Quem reconhece esses estágios cedo faz apostas que os outros só entendem tarde.

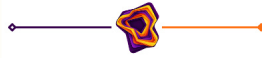
Nesse terreno, a criatividade vira bússola. O criativo enxerga oportunidade onde outros veem ameaça, troca a escassez mental por uma leitura de abundância e orienta o que vale a pena criar por um propósito transformador. Viver, trabalhar e liderar mudam de forma. Para quem aceita esse ofício, sempre haverá um novo mundo à frente.





A OBRA

O ENREDO



Um profissional habituado a executar entra na dúvida. Desconfia do que sempre funcionou, separa o problema, recompõe o que parecia incompatível e só então coloca a ideia à prova. Criar, descobre, é pensar até o fim. Dessa dúvida nasce a origem da capacidade: curiosidade, repertório, uma mente feita para recombinar e uma cultura que a deixa se atualizar. O cenário segue em curva, e a incerteza vira matéria de um mundo novo.

Nesse mundo, ninguém cria sozinho. A multidão — na sala, na rede, no algoritmo — contagia, simplifica e empurra para o que já é aceito. A tensão é pertencer sem desaparecer. A saída é ligar a pessoa certa ao desafio certo, no encontro entre aptidão, paixão e problema. Quando esse encontro existe, a tecnologia entra como instrumento. A inteligência artificial amplia quem já sabe perguntar, e o problema humano vem antes da solução.

No último movimento, o obstáculo é interno. Sabotadores mentais interrompem quem já aprendeu a duvidar, recombinar e colaborar. A inteligência positiva sustenta a jornada. A obra entrega uma cultura: dúvida que avança, coletivo que preserva a voz, liderança que conecta, tecnologia que serve e uma prática interior que impede a pessoa de abandonar a própria ideia. A edição completa desenvolve esses sete movimentos. Esta cortesia é o convite ao próximo passo.



VERSÃO COMPLETA

CONTINUE A JORNADA

Esta leitura é uma cortesia. Ela abre a porta: a dúvida como método, a criatividade como capacidade que se treina e o mundo que acelera. O que transforma essa intuição em cultura está na obra completa.

Ali a jornada segue. A multidão — na sala, na rede, no algoritmo — pode apagar a voz própria. A liderança deixa de guardar a visão para si e passa a ligar a pessoa certa ao desafio certo. A inteligência artificial entra como instrumento de quem já sabe perguntar. E a mente, treinada na inteligência positiva, sustenta a ideia quando o medo pede para abandoná-la.

Adquirir este livro é levar para a decisão um repertório que organizações pedem e raramente cultivam. Sete capítulos, a conclusão, as referências e o índice desenvolvem o que esta prévia apenas anuncia: dúvida que avança, coletivo que preserva a originalidade, tecnologia a serviço da pergunta humana e uma prática que impede a pessoa de desistir da própria criação.

instudium.com

Ebook e brochura.
suporte@instudium.app