



# PORTFÓLIO CONTRIBUTIVO

**2026**

LUIZ R. MANFRIM





# PROPÓSITO



Cocriar **experiências, jornadas, ambientes, conhecimentos e aprendizagens**

---

que conectem e engajem **pessoas e organizações**

---

por meio da aplicação de **técnicas, ferramentas, métodos e abordagens**

---

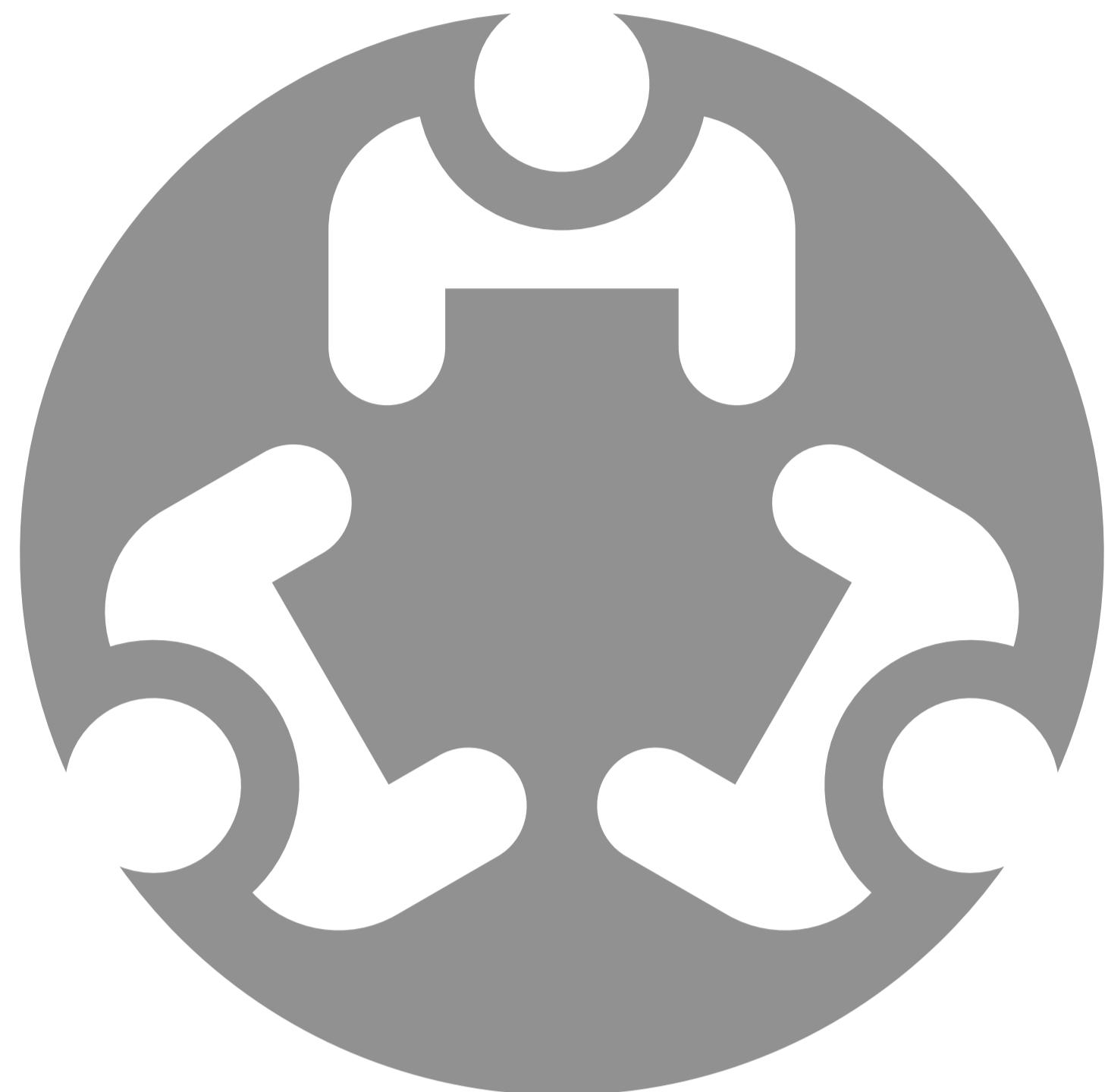
que estimulem a **inovação** e a **criatividade**, superem **desafios** e potencializem **resultados positivos**.



# DESIGN DE EXPERIÊNCIAS



PALESTRAS



OFICINAS



WORKSHOPS



TALKS



EVENTOS





# INOVAÇÃO ORGANIZACIONAL



## PALESTRAS

- Inovação 360°
- Pequenas Ideias, Grandes Inovações
- Dez Fatores de Sucesso da Inovação
- O Valor Presente do Futuro da Inovação
- Inovações Promissoras e a Sobrevida
- De Volta ao Futuro Passado

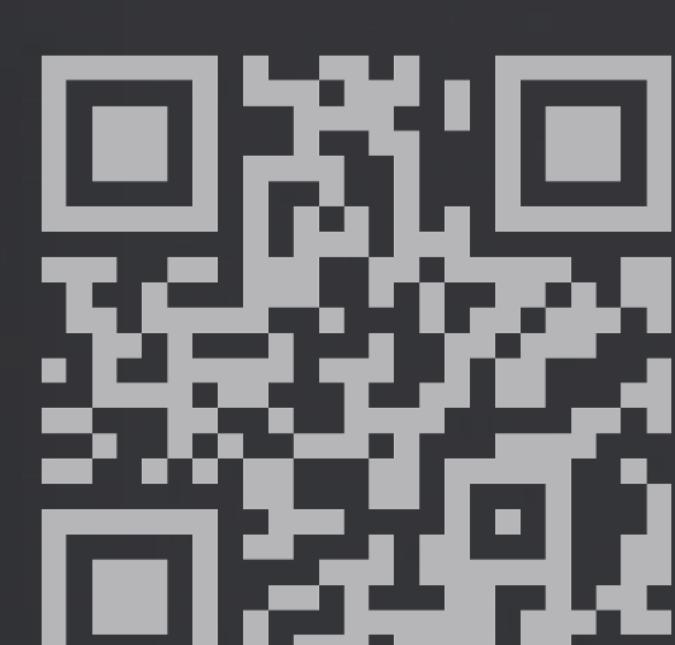
## OFICINAS E WORKSHPS



- Jornada da Cinderela
- Três Inovadores e o Lobo Quadrado



LUIZ R. MANFRIM





# PALESTRAS

## ■ Inovação 360°



*40 a 60 minutos*



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



- Inovação Vertical & Horizontal
- Inovação Transversal & Incremental
- Inovação Radical & Disruptiva

## ■ Pequenas Ideias, Grandes Inovações



*40 a 60 minutos*



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 idea* surgir para inovar



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

## ■ Dez Fatores de Sucesso da Inovação



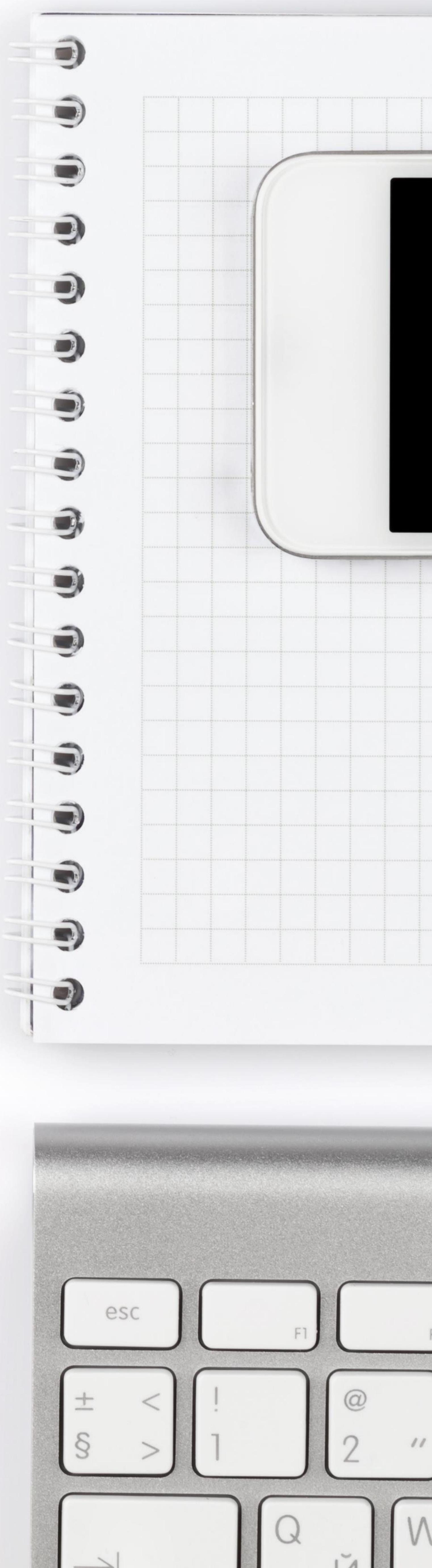
*40 a 60 minutos*



Expor os fatores necessários a serem observados para se obter o sucesso de uma inovação nas organizações, e dez deles são essenciais



- Fatores Críticos de Sucesso (FCS)
- Fatores Críticos de Êxito (FCE)
- Fatores de Sucesso da Inovação (FSI)





## O Valor Presente do Futuro da Inovação



### 40 a 60 minutos



Apresentar uma abordagem estratégica de valoração de Inovações em contraponto e complemento à visão restritamente econômico-financeira



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



## Inovações Promissoras e a Sobrevivência



### 40 a 60 minutos



Compartilhar, que mesmo após uma ideia inovadora ser implementada, não está garantida sua sobrevivência, consolidação e sobrevivência



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



## De Volta ao Futuro Passado



### 40 a 60 minutos



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.



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





# OFICINAS E WORKSHOPS



## Jornada da Cinderela



*02 a 03 horas*



Atividade lúdica inspirada no Conto de Fadas Cinderela, sobre os conceitos, aplicações, benefícios e desafios da ferramenta e técnica “Jornada do Cliente”



- Mapear as etapas e pontos de fricção e simetria
- Identificar oportunidades de melhoria e inovação
- Otimizar processos e estratégias de negócios
- Aumentar a satisfação e fidelização dos clientes



## Três Inovadores e o Lobo Quadrado



*40 a 60 minutos*



Exercício lúdico motivado na história infantil Os Três Porquinhos, objetivando estimular engajamento, proatividade, criatividade, cooperação e cenários para o intra empreendedorismo, *closed* e *open innovation*



- Cultura organizacional inovadora
- Visão de futuro e competitividade
- Riscos e Desafios e como superá-los
- Tolerância ao erro e oportunidades de aprendizado



# INovação NO SETOR PÚBLICO



**PALESTRAS**

Municípios Inteligentes: ecossistema colaborativo

O Novo Futuro do Setor Público

---

# INovação EM PESSOAS



**PALESTRAS**

Inovação em Pessoas e Mindset

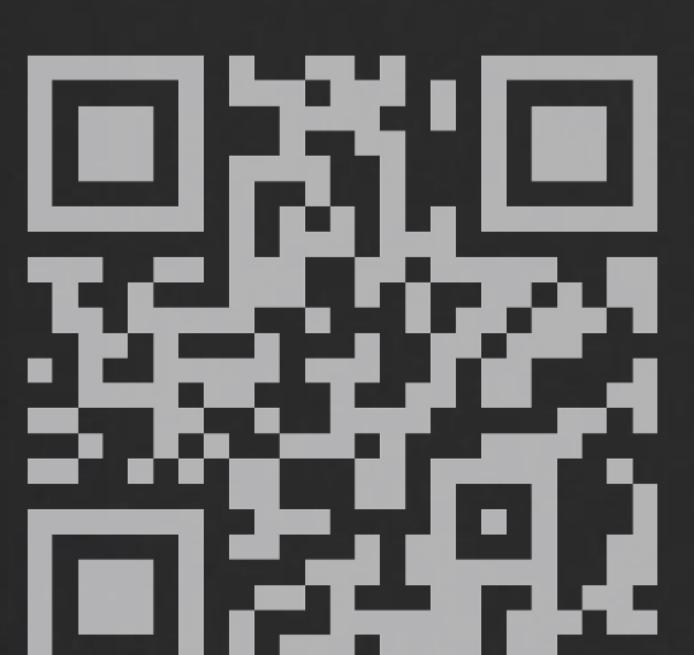
Inovar: ou Arrisco ou Assisto

Vencendo os Predadores da Inovação

Roubaram minha Ideia! E agora?



LUIZ R. MANFRIM





# PALESTRAS

## Municípios Inteligentes: ecossistema colaborativo



*40 a 60 minutos*



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



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



## O Novo Futuro do Setor Público



*40 a 60 minutos*



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



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



## Inovação em Pessoas e *Mindset*



*40 a 60 minutos*



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



- Tipos de Inovações;
- Inovação em Pessoas;
- *Mindset* Inovador



## Inovar: ou Arrisco ou Assisto



*40 a 60 minutos*



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



- O ato de inovar – posição ativa ou passiva;
- Os riscos de não inovar;
- Os benefícios da abordagem inovadora



## Vencendo os Predadores da Inovação



*40 a 60 minutos*



Discorrer sobre os predadores organizacionais da inovação, que existem e ameaçam constantemente os inovadores e intraempreendedores



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



## Roubaram minha Ideia! E agora?



*40 a 60 minutos*



Expor quais atitudes realizar quando aquele seu insight ou ideia inovadora surgir no dia a dia



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

# CRIATIVIDADE



## PALESTRAS

Convertendo Ideias  
em Inovações

A Teoria de Chicó e as  
Etapas da Inovação

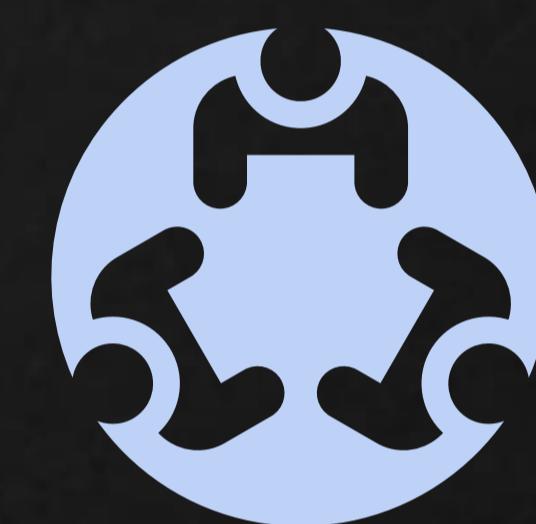
Perguntas são as  
respostas aos clientes



## WORKSHOPS

Design de Negócios 5C

Pensamento Criativo



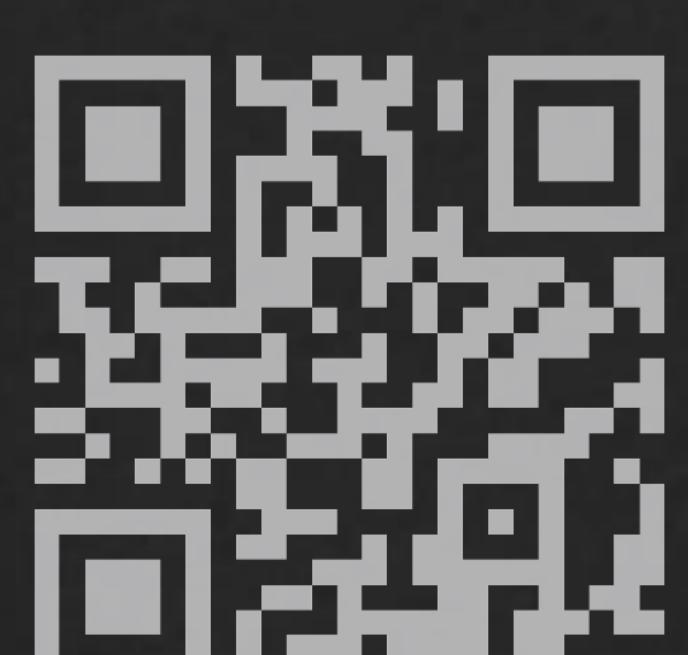
## OFICINAS

Em Mentes  
Quadradas, Ideias  
Novas não Circulam

Quem Semeia Ideias,  
Cultiva Inovação e  
Novos Negócios

A lógica e o lúdico na  
criatividade e inovação

LUIZ R. MANFRIM





# PALESTRAS

## ◆ Convertendo Ideias em Inovações



*40 a 60 minutos*



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



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



## A Teoria de Chicó e as Etapas da Inovação



*40 a 60 minutos*



Apresentar “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 Comadecida”, de Ariano Suassuna, pode nos fazer refletir.



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



## Perguntas são as respostas aos clientes



*40 a 60 minutos*



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



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



# WORKSHOPS



## Design de Negócios 5C



*02 a 03 horas*



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



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



## Pensamento Criativo



*04 a 06 horas*



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



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



# OFICINAS

## Em Mentes Quadradas, Ideias Novas não circulam



*01 a 02 horas*



Exercitar a abordagem ACE (Aspecto, Contexto e Experiência), por meio de atividades lúdicas, buscando instigar reflexões direcionadas a habilidades de análise, interpretação e pensamento crítico



- De onde vem a Inovação?
- *Insights* e ideias de inovação
- Abordagem A.C.E. - Aspecto
- Abordagem A.C.E. - Contexto
- Abordagem A.C.E. - Experiência



## Quem Semeia Ideias, Cultiva Inovação e Novos Negócios



*01 a 02 horas*



Praticar a técnica “mapa mental”, que permite conexões e associações de ideias, organização de informações e proporciona visualizar a estrutura de um assunto de maneira clara e intuitiva.



- De onde vem as ideias?
- Kit de insights e ideias
- Semeando e cultivando insights e ideias
- Colhendo inovação e novos negócios



## A Lógica e o Lúdico na criatividade e inovação



*60 a 90 minutos*



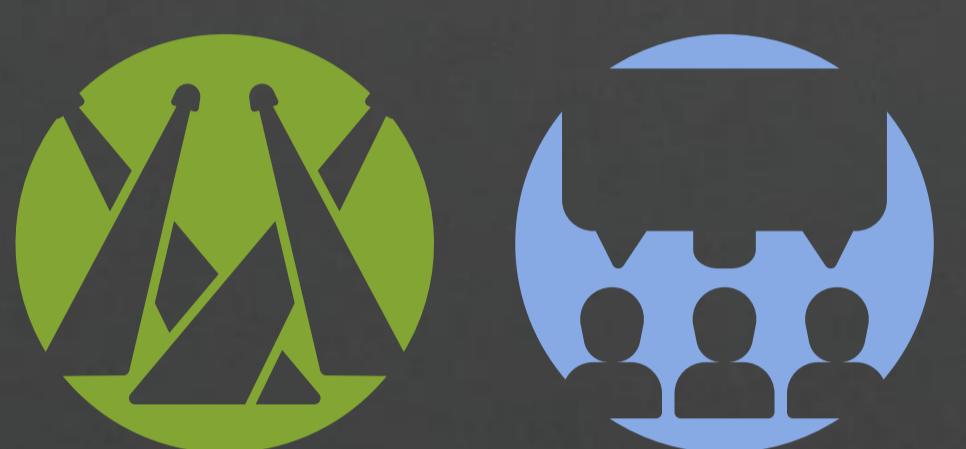
Praticar a abordagem CAO (Contexto, Aspecto e Observação), por meio de atividades lúdicas, objetivando instigar a criatividade e potencializar a habilidades de buscar insights para inovar.



- De onde vem os insights?
- Insights e ideias de inovação
- Abordagem C.A.O. - Contexto
- Abordagem C.A.O. - Aspecto
- Abordagem C.A.O. - Observação



# INTEGRAÇÃO E ENGAJAMENTO



## EVENTOS E WORKSHOPS

Animal World Race

Jurassic World Company

Iniciativa & Acabativa

---

# BUSINESS DESIGN



## PALESTRAS

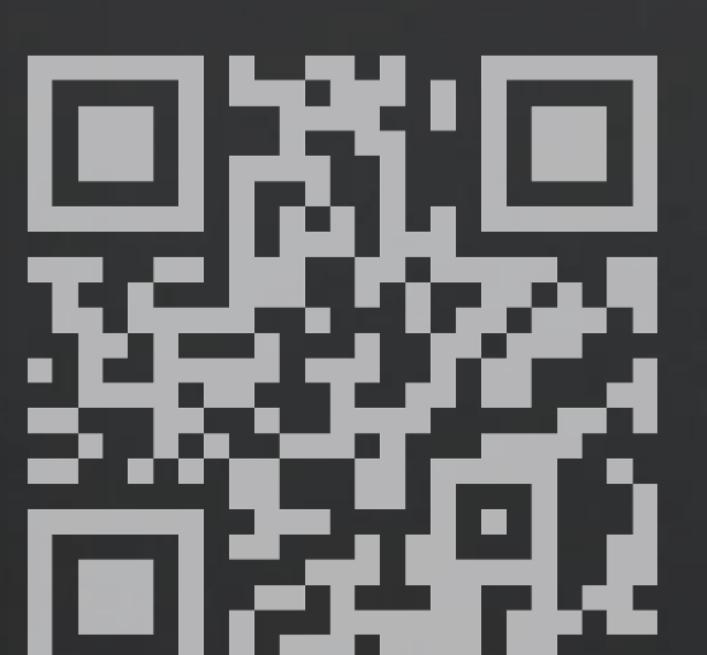
Design de Negócios

Inovação: uma premissa essencial

Conectando com seu cliente - Personas em novos negócios



LUIZ R. MANFRIM





# EVENTOS E WORKSHOPS

## Animal World Race



*01 a 02 horas*



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



- **Fase 01**  
Introdução e instruções sobre a "corrida".
- **Fase 02**  
Desenvolvimento da atividade e exposição.
- **Fase 03**  
Reflexões e fechamento da atividade.



## Jurassic World Company



*01 a 02 horas*



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.



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



## Iniciativa & Acabativa



*01 a 02 horas*



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.



- **Módulo 01**  
Introdução e instruções sobre o "quebra-cabeça"
- **Módulo 02**  
Desenvolvimento da atividade e exposição
- **Módulo 03**  
Reflexões e fechamento da atividade



# PALESTRAS

## Design de Negócios



*40 a 60 minutos*



Abordar estratégia que combina elementos de design e aspectos empresarial para criar ou (re)estruturar modelos de negócios. Não se trata de estética ou design, mas sim de projetar como um negócio funciona, cria valor e se sustenta no mercado.



- Componentes do Design de Negócios;
- Visão Sistêmica, Visão Holística e Visão Conectiva;
- Inovação e Adaptabilidade no Design de Negócios.



## Inovação: uma premissa essencial



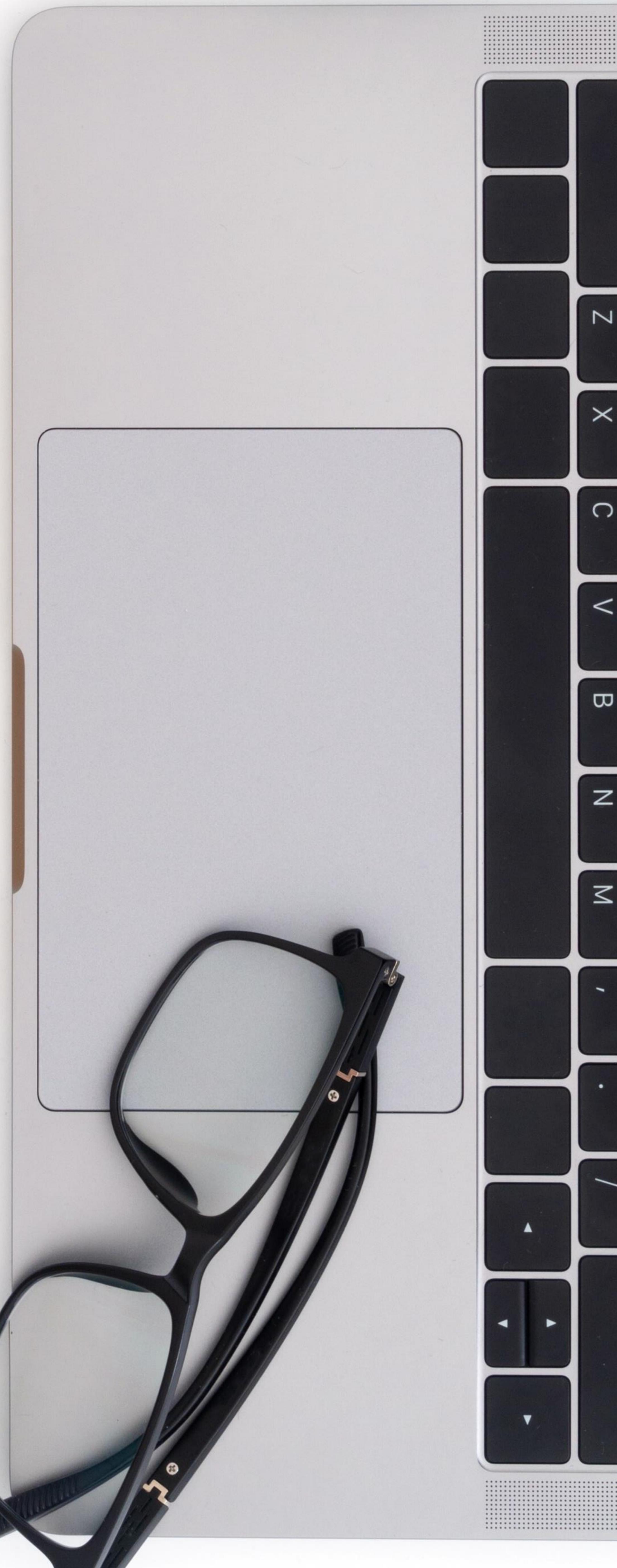
*40 a 60 minutos*



Dialogar como a inovação é crucial para a evolução de startups e negócios emergentes. Inovação não é apenas ter uma nova ideia, mas transformá-la em um produto/serviço, capaz de gerar valor e impacto.



- A importância de descobrir e validar ideias para criar soluções inovadoras;
- Como a inovação pode transformar a visão empreendedora em realidade;
- Estratégias para explorar oportunidades no mercado, especialmente em cenários de incerteza.



## Conectando com seu cliente: Personas em novos negócios



*60 a 90 minutos*



Entender a importância das personas para o sucesso dos negócios. Descubra como criar e utilizar personas para conectar-se ao seu público, potencializar as estratégias e a comunicação mercadológica



- Cliente Ideal
- o Público Alvo e Persona
- o Importância e Tipos de Persona
- o Criando uma Persona
- o Pernosa Pessoa Jurídica
- o Futuro das Personas



## VENDAS E NEGÓCIOS



Pare de vender, comece a satisfazer

## TECNOLOGIA

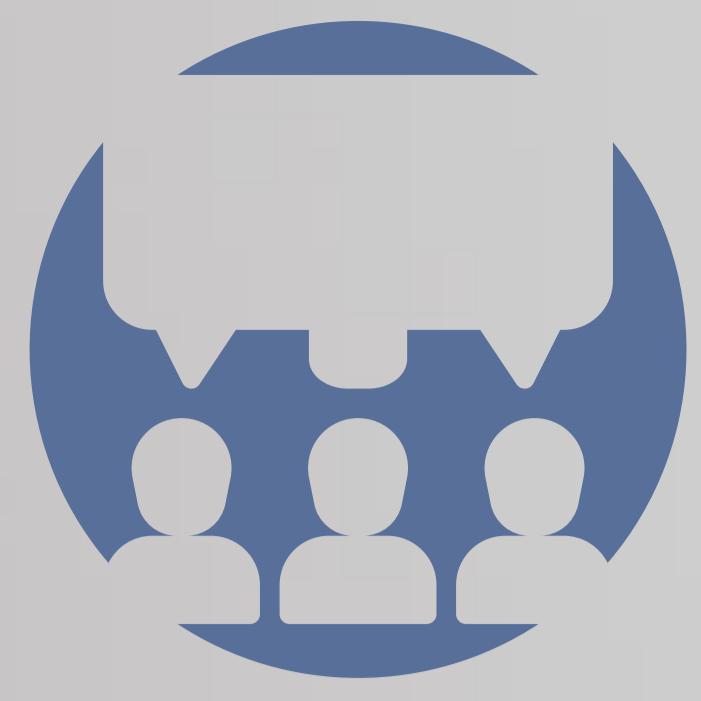


Adeus, APPs: a era dos Agentes de IA começou!

Design da Jornada do Cliente de Agentes de IA

Transformação Digital Humanizada: da Resistência ao Protagonismo Digital





# WORKSHOP

## Pare de vender, comece a satisfazer



*04 a 06 horas*



Capacitar funcionários a conectar-se genuinamente com clientes, entendendo suas necessidades com empatia, e a encontrar propósito no trabalho para construir relações duradouras e impulsionar resultados



- **Módulo 1: A Nova Era das Vendas: desejos dos Cliente**

Compreendendo a Mudança de Paradigma  
Identificando e Mapeando as Necessidades

- **Módulo 2: A Força da Empatia e da Conexão Humana**

Desenvolvendo a Empatia em Vendas  
Construindo Relacionamentos Genuínos e de Longo Prazo

- **Módulo 3: O Propósito em Ação: Vendas com Significado**

Conectando o Trabalho de Vendas a um Propósito profissional e pessoal  
Transformando Desafios em Oportunidades de negócios



# PALESTRAS



## Adeus, APPs: a Era dos Agentes de IA começou!



*40 a 60 minutos*



Reflexão sobre a migração dos APPs tradicionais para Agentes de IA, um tema atual, estratégico e repleto de implicações para o futuro da tecnologia, dos negócios, da sociedade e dos seres humanos



- Nenhum aplicativo aberto! Nenhum toque na tela!
- A era do comando de voz e da interação inteligente
- O futuro que se desenha aos seres humanos
- O futuro que se desenha aos profissionais de tecnologia
- O futuro que se desenha às organizações em geral
- E você, está pronto para deixar os APPs e adotar os Agentes de IA?



## Design da Jornada do Cliente de Agentes de IA



*40 a 60 minutos*



Projetar interações de IA que encantam o cliente, garantindo uma jornada fluida e satisfatória onde a tecnologia serve e eleva a experiência humana.



- A nova fronteira da Jornada do Cliente com a IA
- Visão sistêmica e holística ampliada com a IA
- Fluxos de intenção e conexões expandidos com a IA
- Prever perspectivas e contextos novos com a IA
- Mapeando a Jornada do Cliente do Agente de IA
- O Futuro da Jornada do Cliente: cocriação Humano-IA



# PALESTRAS

## Transformação Digital Humanizada: da Resistência ao Protagonismo Digital



*40 a 60 minutos*



Reflexão sobre o caminho da Transformação Digital Humanizada, onde a tecnologia é empática quando entende e antecipa as necessidades do usuário, oferece soluções customizadas ou simplifica tarefas complexas, independente do seu design.



- Conceito de "Ser Humano"
- O que é "Ser" Humano
- Seres Humanos e Transformação Digital
- Três Pilares da Transformação Digital
- Jornada da Transformação Digital
- Humanizar a Tecnologia & Tecnologia Humanizada



# DESIGN DE EXPERIÊNCIAS



MENTORIA



FACILITAÇÃO



CONCIERGE



CONSULTORIA



DOCÊNCIA





# EDUCADORIA



## Docente

Inovação  
*Business Design*  
Empreendedorismo  
Estratégia de negócios

## Gestão educacional

Universidade Corporativa  
Educação continuada  
*Design* educacional  
Master of Business Administration (MBA);  
Especialização - Pós-graduação;  
Extensão - Atividades Complementares

## IMPULSO



Planejamento Estratégico  
Design de Negócios  
Estratégia de Negócios  
Design de Inovação  
Aceleradoras  
Incubadoras  
Garagens  
Laboratórios

## PERFORMANCE



Hackathons  
Banca de Avaliação de  
Pitches  
Demo Days  
Congressos  
Simpósios & Seminários  
Semanas Acadêmica  
Painéis & Debates  
Mesas Redonda

# QUEM É O PROF. MANFRIM?



[manfrim.com](http://manfrim.com)



[linkedin.com/in/manfrim](https://linkedin.com/in/manfrim)



[lattes.cnpq.br/66600180 18528513](https://lattes.cnpq.br/66600180 18528513)



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 BB.

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 Didáttica  
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.



# PORTFÓLIO CONTRIBUTIVO

2026

LUIZ R. MANFRIM



[manfrim.com](http://manfrim.com)



[linkedin.com/in/manfrim](https://linkedin.com/in/manfrim)



[lattes.cnpq.br/6660018018528513](https://lattes.cnpq.br/6660018018528513)

PRODUÇÃO E EDIÇÃO

 APRESENTHE

