



OFICINAS DE ESCRITA CRIATIVA. OFICINAS DE PINTURA.

A Oficina de Sistemas tem propósito semelhante: estimular e orientar exercícios que visam o nosso aperfeiçoamento.

A diferença está no objeto de estudo.

Nesta oficina nós queremos melhorar os nossos sistemas.

Sistemas?

Ao adotar uma Abordagem Sistêmica nós entendemos que tudo é ou um sistema ou parte de um. Esse jeito de estudar e lidar com as coisas revela entendimentos e soluções que dificilmente aconteceriam de outra maneira. Se os nossos problemas são sistêmicos - e todo mundo parece concordar com isso - então as soluções precisam ser sistêmicas.



VAMOS COLOCAR O SISTEMA NA SALA.

Vamos reunir todo mundo, ignorando as divisões e os silos.

Vamos provocar conversas, críticas e sugestões.

Porque as nossas dificuldades não são técnicas. Elas são políticas.

E não serão resolvidas sem conversas difíceis. Façamos com que elas sejam transparentes, respeitosas e produtivas.



QUANTO PIOR O ESTADO DO SISTEMA, MELHOR.

Quanto mais complicado e conflituoso for o sistema, maior o potencial de ganhos da oficina. Estamos falando sobre aquele projeto que te rouba o sono; Sobre os processos que vivem sendo remendados; daquelas áreas que mal se falam apesar da absoluta necessidade de cooperação; Estamos falando sobre a aplicação que só faz acumular reclamações e débitos técnicos - com juro!



24 HORAS

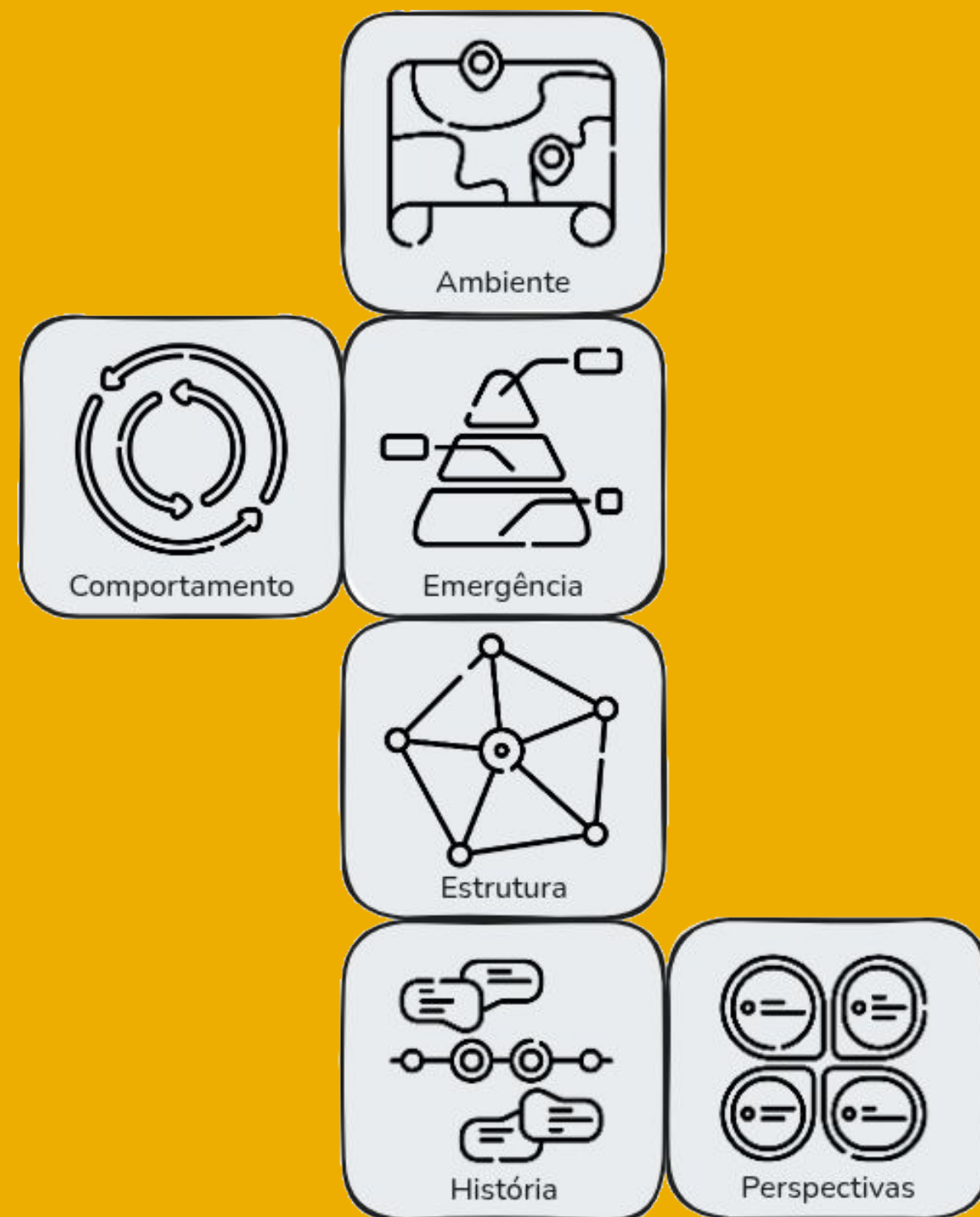
VINTE E QUATRO HORAS. É TUDO O QUE PRECISAMOS.

Se dependesse dos problemas, o processo nunca teria um fim.

Porque as suas causas e efeitos se entrelaçam de tal maneira que é possível trabalhar neles para o resto da vida.

Prazos nos ajudam a criar um necessário senso de urgência.

Não é de mais tempo que precisamos. É de mais jeito.



JEITO SISTÊMICO. É um modo de pensar e de agir.

Usamos seis lentes para apreciar o sistema. Desenvolvemos mapas para nos posicionar e projetar futuros. Todo o diálogo é modelado. Propostas e argumentos são explicitados de forma a motivar o debate de ideias e minimizar ataques pessoais. As conversas são conduzidas de forma a incentivar e respeitar todas as perspectivas e opiniões. Sem mágica. Com jeito. Com resultados.



Novas maneiras de aprender e cooperar; Novas formas de pensar e lidar com problemas; Decisões melhores, mais consistentes e consequentes porque foram tomadas em conjunto por todos que têm a pele em jogo.

Esses são os resultados esperados de uma Oficina de Sistemas. Consequências de um trabalho bem pensado e bem conduzido.



AGENDA

ENCONTRO #1

- Apresentação do SISTEMA
- Breve papo sobre JEITO & PROTOCOLOS
- Formação dos TIMES



PREPARAÇÃO

- Escolha do SISTEMA
- Seleção dos PARTICIPANTES

ENCONTRO #2

- Tratamento das DÚVIDAS
- Redução de RUÍDO



A aplicação dessas lentes pode revelar pontos cegos, mal entendidos e conflitos. Ferramentas específicas nos ajudam a estudar cada situação.

ENCONTROS #3 ~#8 ↻

EMERGÊNCIA

Para ver tudo o que nasce, brota, cai, exala ou resulta de um sistema - intencionalmente ou não.



AMBIENTE

Para conhecer e mapear o macrosistema e todas as partes interessadas, os beneficiários e as vítimas do sistema.



COMPORTAMENTO

A dinâmica do sistema, seus laços e balanços, hábitos e vícios.



ESTRUTURA

Para ver como o sistema está desenhado e como as suas partes interagem com o ambiente e entre si.



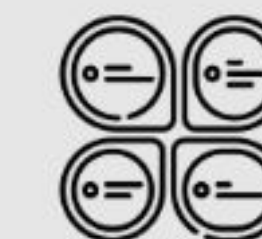
HISTÓRIA

Como o sistema chegou até aqui?
Quais são os principais marcos de sua evolução?



PERSPECTIVAS

Quem falou? Como as diversas partes envolvidas enxergam o sistema?





CONFIGURAÇÃO

- A Oficina acontece em 10 encontros com 2 horas cada.
- Podemos ter até 3 encontros por dia, dependendo da urgência e da disponibilidade dos participantes.
- Ou seja, a Oficina pode durar de 3 até 10 dias.

ENCONTRO #9

- Exercícios de ESTRUTURAÇÃO e SÍNTESE
- Avaliação das PROPOSTAS
- REVISÃO

ENCONTRO #10

- RETROSPECTIVA
 - FUTURO



*Não deixaremos de explorar
E o fim de toda a nossa exploração
Será chegar aonde começamos
E conhecer o lugar pela primeira vez...*

T. S. ELIOT

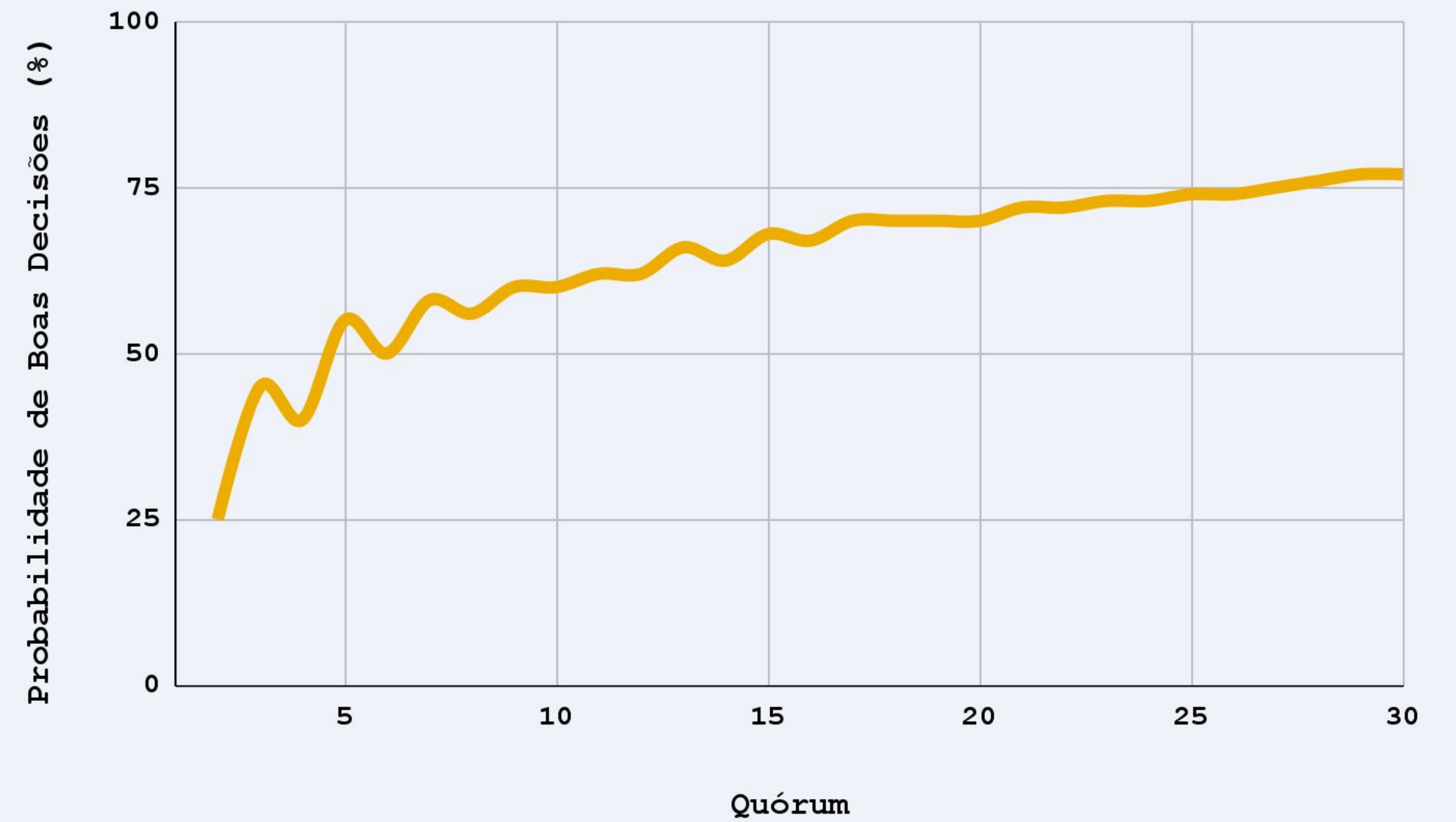


MAPAS

Porque precisamos entender a nossa posição atual e desenhar cenários possíveis. Mapas de Sistemas, Mapas Wardley, Mapas de Histórias, Mapas de Diálogos. Cada mapa captura um segmento dos debates. Em conjunto eles funcionam como uma memória coletiva e como ativos de conhecimento prontos para uso em novos projetos.



QUÓRUM



Há uma correlação entre o tamanho do quórum e a qualidade das decisões tomadas. Recomenda-se um mínimo de 9 e um máximo de 30 participantes, incluindo IAs. Eles serão organizados em três times.



TIMES

Os times têm formação fixa, e a variedade de perfis e interesses deve estar igualmente distribuída.

A oficina alterna colaboração e competição.

Todos exercem a função de críticos em “colisões” programadas.

Um time explora pontos fracos e ambiguidades encontradas nas sugestões das outras duas equipes.

ENCONTRO	TIME A	TIME B	TIME C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

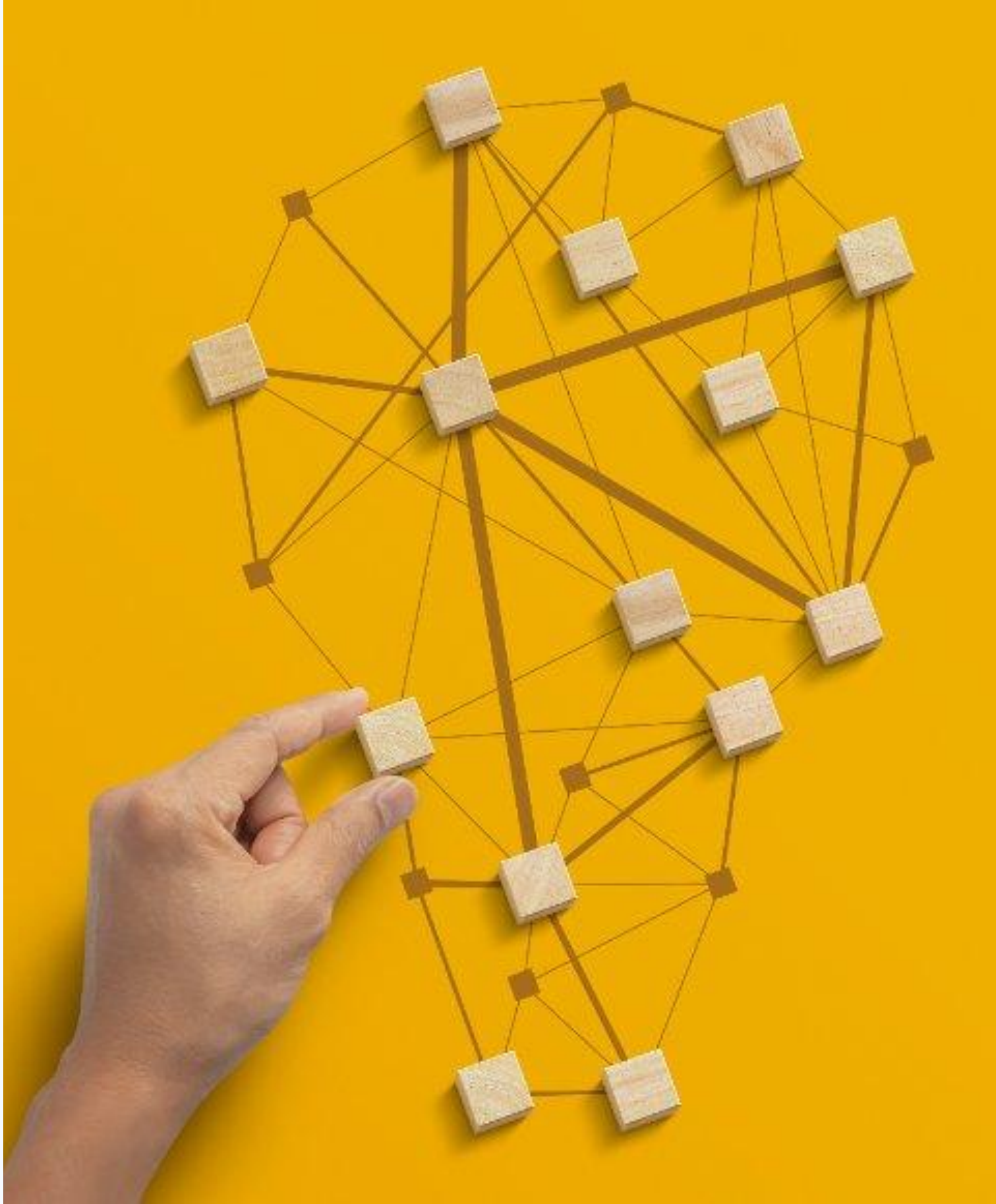


PROTOSCOLOS

Protocolos orientam cada etapa da oficina.

Um protocolo combina recursos e regras para facilitar o trabalho cooperativo. Eles podem ser adaptados para refletirem políticas e práticas da empresa contratante.

Os protocolos foram desenhados de forma a interferir minimamente na autonomia dos times.



DIALÓGICA, TRANSDISCIPLINAR, CRIATIVA E VISUAL.

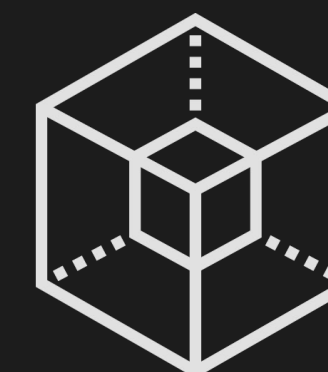
São as principais características da Oficina de Sistemas.

Uma ferramenta que foi desenhada para ajudar nossos times e organizações a lidarem de um jeito mais sistêmico, estruturante, rápido e econômico com os desafios que só fazem crescer.

“ Se você quer mostrar às pessoas um novo jeito de pensar, não perca tempo tentando ensiná-las. Em vez disso, dê-lhes uma ferramenta cuja utilização levará a novas formas de pensar. “

BUCKMINSTER FULLER





DIVULGAÇÃO

- Ano I - Versão 2.1 (Out / 2025)
- Autor: Paulo F. Vasconcellos Nogueira



 pfvasconcellos.com

 finito@pfvasconcellos.com

 [LinkedIn.com/in/pfvasconcellos](https://www.linkedin.com/in/pfvasconcellos)

 pfvasconcellos.substack.com



LICENÇA



Todo o material didático entregue nesta oficina é liberado com uma [Licença Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Partilha nos mesmos termos Internacional 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Você pode copiar, modificar e distribuir este material desde que:

1. Dê crédito ao autor original;
2. Não tenha fins lucrativos; e
3. Distribua seu trabalho usando a mesma licença.

Qualquer uso que não obedeça integralmente às condições dispostas acima deve ser autorizado formalmente pelo autor.

Nenhuma parte deste material, inclusive fotos e gráficos de terceiros, foi gerada através de algum mecanismo de inteligência artificial.

