



# Resumo de Arduino. Guia Para Colocar Suas Ideias em Prática

Inovar não é necessariamente inventar, e inventar também não é necessariamente inovar. Inventar é um ato de convivência com o problema, muita imaginação e criatividade. Bons inventores dedicam-se em, principalmente, ouvir e observar o mundo e seus problemas.

Hoje, é comum a figura do funcionário que passa dias observando o trabalho de outros funcionários, como lidam com as ferramentas (tecnologias) e com os demais colegas para tentar encontrar (inventar) algum método ou ferramenta que melhore e facilite o trabalho.

Já inovação é a concepção de um novo produto ou processo, bem como a agregação de novas funcionalidades que impliquem em melhorias incrementais ao que já existe. Melhorias estas que podem ser no ganho da qualidade, produtividade, usabilidade, longevidade ou competitividade.

A inovação começa na invenção. Neste livro, Fernando Frizzarin tem como objetivo servir como referência para o uso do Arduino de forma a ajudar o leitor a entender todas as suas possibilidades, com experiências que possam ser interconectadas, combinadas, modificadas e aprimoradas para que a necessidade seja suprida.

Ou seja, dar subsídios para que o leitor possa, a partir de pequenas montagens e códigos-fontes simples, liberar toda sua criatividade e , assim, inventar e inovar.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)