



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Santa Catarina
Centro Tecnológico
Departamento de Engenharia do Conhecimento

PROGRAMA DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: EGC5027 - Criatividade e Inovação

Carga Horária: 72 h/a

Horas-aulas Semanais Teóricas: 72 horas

Horas-aulas Semanais Práticas: 0 horas

Oferta: Arquitetura, Administração e Engenharias. Optativa para o Curso Superior de Tecnologia em Ciência de Dados

Pré-Requisitos: não há

EMENTA:

Conceitos; Teorias da Criatividade; características das pessoas criativas; o processo criativo na abordagem cognitivista; bloqueios e desbloqueadores da Criatividade; técnicas e exercícios de estímulo à Criatividade; a Criatividade voltada a Inovação.

2. OBJETIVOS:

2.1. Objetivo geral

Contribuir para que o discente compreenda os conceitos relacionados à criatividade nas atividades profissionais, como fator de inovação e renovação de ideias, identificando o impacto da criatividade e a gestão de ideias para a sua vida e sua carreira, bem como o desenvolvimento de competências para aplicação de técnicas e práticas em equipes de alta performance em inovação

2.2. Objetivos específicos

- Apresentar uma visão geral sobre criatividade e inovação;
- Compreender a relação entre geração de ideias, criatividade, protótipo, piloto e inovação;
- Explorar e aplicar técnicas de geração de ideias e criatividade;
- Capacitar o aluno a apresentar um projeto criativo e inovador para a sua área.

2.3. Conteúdo programático

Contexto e Objetivos da Inovação e Conceitos Básicos

Modelos e Processo de Inovação.

Criatividade em equipe de alta performance e Lições Aprendidas

Instrumentos de levantamento de Dados e percepção de usuários e clientes.

Desenvolvimento de instrumentos para a inovação.

Aplicação Instrumentos para levantamento de dados de campo

Análise Contexto para a inovação, dores e valores

Análise de mercado e concorrência

Compartilhamento e geração de ideias

Técnicas e práticas de criatividade

Técnicas de Criatividade

3. BIBLIOGRAFIA

ADAMS, James L. **Ideias criativas**: como vencer seus bloqueios mentais. Rio de Janeiro: Ediouro, c1994. 192 p. ISBN 8500327243

AZNAR, Guy. **Ideias**: 100 técnicas de criatividade. São Paulo: Summus, 2011. 255 p. ISBN 9788532307019.

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **Como desenvolver o potencial criador** : um guia para a liberação da criatividade em sala de aula. 5. ed. Petropolis Vozes 1998 87 p. ISBN 85.326.03793

4. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 2005. xiii, 124 p. ISBN 8534606110.

ANDREOLA, Balduino A. **Dinâmica de grupo**: jogo da vida e didática do futuro. 13. ed. Petropolis: Vozes, 1997. 86 p. ISBN 8532606091

BEAL, George M; BOHLEN, Joe M; RAUDABAUGH, J. N. (J. Neil). **Liderança e dinâmica de grupo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1972. 287 p.

BESSANT, J. R.; TIDD, Joseph. **Inovação e empreendedorismo**. Porto Alegre: Bookman, 2009. ix, 511 p. ISBN 9788577804818.

CORAL, Eliza (org.). **Gestão integrada da inovação**: estratégia, organização e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2008. xxii, 269 p. ISBN 9788522449767.