



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
MBA em Inovação e empreendedorismo

Sumário

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2. Características Técnicas do Curso.....	3
3. Público-Alvo	3
4. Critérios de Seleção	4
5. Justificativa do Curso	4
6. Objetivos do Curso	4
7. Competências e Habilidades do Curso	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	5
9. Estágio Não Obrigatório.....	8
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo Programático.....	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica.....	20

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em Inovação e Empreendedorismo

Área de Avaliação (CAPES): ADMINISTRAÇÃO, CIÊNCIAS CONTÁBEIS E TURISMO

Grande Área (CAPES): 60200006 ADMINISTRAÇÃO

Área do Conhecimento (CAPES): 60201002 ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS

Classificação OCDE: Negócios, administração e direito

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 200 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

O curso é destinado aos graduados em engenharia, administração, tecnólogos, analistas na área de gestão, assim como a empreendedores interessados em desenvolver habilidades e competências empresariais,

relacionar-se com ecossistemas empreendedores e *startups*, gerenciar inovação no ambiente empresarial e buscar implementação de modelos de negócios disruptivos.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no Portal Pós, entrega da documentação pessoal e do diploma da graduação autenticado. Em seguida, analisados pela Instituição.

5. Justificativa do Curso

O curso busca atender a demanda por conhecimento de processos formativos em inovação e empreendedorismo. A inovação e o empreendedorismo podem ser entendidos como a capacidade de criar valor na intersecção entre negócios, tecnologia e necessidades dos consumidores. Dessa forma, o programa tem seu foco direcionado para a identificação dos principais fatores envolvidos no processo de empreender e inovar, tais como as competências socioemocionais envolvidas nesse processo, as ferramentas utilizadas para gerir e implementar a criação de valor, as táticas para o desenvolvimento de um mínimo produto viável (MPV) e o conhecimento sobre economia criativa em ecossistemas empreendedores.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivos Gerais

- Espera-se proporcionar aos estudantes um espaço de discussão e análise de temas associados ao empreendedorismo e inovação, nomeadamente a compreensão do conceito de empreendedorismo e inovação ligados aos novos desafios vividos por empreendedores na criação de negócios disruptivos.

6.2. Objetivos Específicos

- Apresentar os conceitos gerais acerca de empreendedorismo e inovação, além de conceitos ligados aos mesmos, tais como empreendedor e ecossistemas de inovação.
- Proporcionar o conhecimento dos processos e técnicas necessários à abertura de novos negócios, desde a concepção da ideia até a implementação de um mínimo produto viável (MPV).
- Proporcionar o conhecimento acerca das principais competências socioemocionais envolvidas no processo de empreender.
- Desenvolver a capacidade de identificação de ameaças e oportunidades na criação de negócios inovadores.
- Desenvolver a capacidade de avaliação do desempenho de negócios inovadores.

7. Competências e Habilidades do Curso

Competências

Atuar como agentes de mudança e transformação em suas organizações e empresas, utilizando ferramentas e técnicas para o gerenciamento da inovação, do empreendedorismo e dos ecossistemas empreendedores, tornando o processo de criação de novos produtos e negócios dinâmico, de forma responsável e com consciência de seu papel social.

Habilidades

- Identificar o que se entende por empreendedorismo e por empreendedor no contexto de inovação constante.
- Identificar as principais competências socioemocionais envolvidas no processo de empreender.
- Utilizar as principais ferramentas envolvidas no gerenciamento da inovação e do desenvolvimento de novas ideias e novos negócios nas empresas.
- Criar modelos que possibilitem o gerenciamento dos ecossistemas de inovação envolvidos no dia a dia das empresas.

- Utilizar o método *Lean Startup* para gerenciar os modelos econômicos, de operações e de relacionamento com o cliente das empresas.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os

conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

III. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0h	0h	0h
Competências socioemocionais	0h	40h	40h
<i>Agile leadership practices</i>	0h	40h	40h

Gestão da inovação	0h	40h	40h
Tendências e inovações	0h	40h	40h
Economia criativa	0h	40h	40h
<i>Foresight</i> estratégico	0h	40h	40h
Método <i>lean</i> startup	0h	40h	40h
Biomimética	0h	40h	40h
Ecossistema de inovação	0h	40h	40h

11. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de apoio a pesquisa;
- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito;
- Gerenciar tempo e atividades de estudo.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia básica:

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Bibliografia Complementar:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

MOORE, Michael G., **Educação a distância: sistemas de aprendizagem on-line**. 3. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2013.

Disciplina: Competências socioemocionais

Ementa: Apresentar as competências socioemocionais e a sua importância enquanto suporte ao indivíduo na gestão das habilidades e atitudes frente ao

bom direcionamento das emoções, sentimentos em vista de uma melhor performance e resultados em qualquer área de atividade. As habilidades podem ser desenvolvidas bem como mais bem exploradas, a medida em que se tem a necessidade do elemento humano, mais presente na composição da sociedade tecnológica; onde o desenvolvimento de lideranças se tornou primordial, haja vista que o Homem está predisposto a atuar em áreas de maior complexidade e utilizar sua capacidade de expressar-se, negociar, humanizar, aprender e viver com o uso da melhor performance na aplicação dos seus recursos humanos. A ambientação apropriada para o desenvolvimento humano carece de atitudes significativas que criem perspectivas de vantagem competitiva por meio do autoconhecimento, do desenvolvimento das soft skills enquanto ferramenta de aprimoramento, do autoconhecimento pelo despertar do potencial humano – tão necessário em nossa sociedade moderna hiperconectada .

Competências e Habilidades:

- Identificar o que são habilidades e competências socioemocionais.
- Conscientizar da importância de um *mindset* crítico, atualizado no contexto contemporâneo tecnológico.
- Aprimoramento pessoal e autoconhecimento: fontes de desenvolvimento humano
- Pensar as formas de obter resultados e melhorar a performance na execução das atividades de aprendizagem e de trabalho.

Conteúdo programático 1: O que são Habilidades e Competências Socioemocionais?

- Diferenciação pela qualidade humana

Conteúdo programático 2: O aprimoramento das atitudes pela mudança de *mindset* e vantagem competitiva .

Conteúdo programático 3: A importância das softs skills enquanto marca do potencial humano.

Conteúdo programático 4: Alcance de melhor performance e elevação do potencial.

Referências bibliográficas:

Cavalcanti, Carolina C. **Aprendizagem socioemocional com metodologias ativas**: um guia para educadores. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2023.

Claro, Marcela. **Atitudes para alcançar o êxito profissional em tempos de crise**, 1ª edição. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Trevisan, 2016.

Coda, Roberto. **Competências Comportamentais**. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo GEN, 2016.

Drummond, Virgínia S. **Confiança e Liderança nas Organizações**. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2012.

Complementar:

Batista, Sueli Soares dos, S. e Emerson Freire. **Educação, Sociedade e Trabalho**. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2014.

Barbieri, Ugo F. **Gestão de pessoas nas organizações**: a aprendizagem da liderança e da inovação. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo GEN, 2013.

Drummond, Virgínia S. **Confiança e Liderança nas Organizações**. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2012.

Ulrich, Dave, et al. **RH de dentro para fora**. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2013.

Disciplina: *Agile leadership practices*

Ementa: No que consiste a função do gestor. Modelo de autogestão:

Vantagens e Desvantagens. Estilos de liderança. Porque liderança e estratégia da empresa devem estar ligadas. Aprendendo a liderar em ambientes ágeis.

Motivação de equipes ágeis. Estrutura e cultura ágil.

Competências e Habilidades:

- Entender o papel do gestor.
- Diferenciar os estilos de liderança e saber quando aplicá-los.
- Conhecer as vantagens e desvantagens das estruturas ágeis.
- Entender como desenvolver a motivação de times ágeis.

Conteúdo Programático 1: Liderança versus Autogestão.

Conteúdo Programático 2: Estilos de Liderança: Propósito.

Conteúdo Programático 3: Alinhamento da Estratégica com a Liderança.

Conteúdo Programático 4: Aprendendo a Liderar.

Conteúdo Programático 5: Motivação do time ágil.

Conteúdo Programático 6: Estruturas ágeis.

Conteúdo Programático 7: Cultura Ágil.

Bibliografia Básica:

BILL PASMORE PHD, S. V. P.; CMC, Tom O.'Shea. Leadership agility: A business imperative for a VUCA world. **People and Strategy**, v. 33, n. 4, p. 32, 2010.

BLANK, Steve. Why the lean start-up changes everything. **Harvard business review**, v. 91, n. 5, p. 63-72, 2013.

MCKENZIE, Jane; AITKEN, Paul. Learning to lead the knowledgeable organization: Developing leadership agility. **Strategic HR Review**, v. 11, n. 6, p. 329-334, 2012.

MEDINILLA, Ángel. **Agile management**: Leadership in an agile environment. Springer Science & Business Media, 2012.

MICHELS, Everton; FERREIRA, Marcelo Gitirana. Gerenciamento ágil no processo de desenvolvimento de produtos inovadores: uma análise bibliográfica sistemática. **Gestão e Projetos: GeP**, v. 4, n. 1, p. 52-76, 2013.

RIGBY, Darrell K.; SUTHERLAND, Jeff; TAKEUCHI, Hirotaka. Embracing agile. **Harvard Business Review**, v. 94, n. 5, p. 40-50, 2016

Disciplina: Gestão da inovação

Ementa: A disciplina compreende a análise das bases conceituais, teóricas e metodológicas da prática da inovação, entendida como ferramenta e disciplina empresarial que visa criar vantagem competitiva para organizações. Partindo da compreensão das bases conceituais e teóricas que fundamentam a relação entre gestão, inovação e competitividade, segue-se com o estudo dos processos gerenciais de inovação. Conceitua, define e exemplifica o conceito de inovação aberta. Finaliza-se com a análise do contexto nacional referente a gestão da inovação exemplificado por meio de estudo de caso.

Competências e Habilidades:

- Capacidade de articular as dimensões teóricas e conceituais com a prática da inovação.
- Conhecer os tipos de inovação e suas aplicações.
- Aplicação dos conceitos de inovação em processos gerenciais de organizações.
- Entendimento dos princípios de inovação aberta.
- Compreensão do cenário nacional referente a inovação e negócios.

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático 1: Bases Conceituais da Inovação.

Conteúdo Programático 2: Gerenciando o processo de inovação.

Conteúdo Programático 3: *Open Innovation* – acolhendo a inovação.

Conteúdo Programático 4: Gestão da Inovação no Contexto Brasileiro e Estudo de Caso .

Bibliografia básica:

CHESBROUGH, Henry. Et al. *Novas fronteiras em inovação aberta*. São Paulo: Blucher, 2018.

MENDES, Dayse. *Gestão de Inovação e Tecnologia*. Curitiba: Contentus, 2020.

SCHERER, Felipe Ost. *Gestão da inovação na prática: como aplicar conceitos e ferramentas para alavancar a inovação*. São Paulo: Atlas, 2016.

TAVARES, José. *Gestão da inovação e geração de valor em pequenas e médias empresas*. São Paulo: Editora Senac, 2020.

Bibliografia complementar

BESSANT, John. *Inovação e empreendedorismo*. Porto Alegre : Bookman, 2019.

CUKIERMAN, Edouard. ROUACH, Daniel. *O vale de Israel: o escudo tecnológico da informação*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2020

FREITAS FILHO, Fernando Luiz. *Gestão da inovação: teoria e prática para implantação*. São Paulo : Atlas, 2013.

HENRIQUES, Silvia. *Gestão da Inovação e competitividade*. São Paulo: Pearson, 2018.

ROCHA, Lygia Carvalho *Criatividade e inovação: como adaptar-se às mudanças*. Rio de Janeiro : LTC, 2009.

TROTT, Paul. Gestão da inovação e desenvolvimento de novos produtos. Porto Alegre: Bookman, 2012.

VIANA, Rodrigo. Gestão da tecnologia e inovação. São Paulo: Editora Senac, 2018.

Disciplina: Tendências e inovações

Ementa: Conceitos básicos de Ciência, Tecnologia e Inovação. Ferramentas de prospecção tecnológica. Tendências demográficas, sociais e de gênero. Tendências globais, políticas e econômicas. Tendências tecnológicas. Tendências ambientais. Tendências em mobilidade. Inovação e o papel do Estado, instrumentos de regulação e políticas públicas.

Competências e Habilidades:

- Compreender os principais conceitos em Ciência, Tecnologia e Inovação;
- Utilizar as ferramentas de prospecção tecnológica;
- Mapear as tendências da atualidade e dos próximos 20 anos;
- Propor inovações a partir do mapeamento de tendências;
- Compreender o papel estatal por meio de regulação e políticas públicas para fomentar a inovação.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Conceitos em CT&I e ferramentas de prospecção tecnológica.

Conteúdo Programático 2: Tendências em comportamento humano.

Conteúdo Programático 3: Tendências em aplicações tecnológicas.

Conteúdo Programático 4: O papel do Estado no fomento da inovação.

Bibliografia básica

BESSANT, J.; TIDD, J. **Inovação e Empreendedorismo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

RASQUILHA, L. **Coolhunting e pesquisa de tendências**: observar, identificar e mapear as tendências e mentalidades emergentes do consumidor. 1. ed. São Paulo: Actual Editora, 2015.

SALERNO, M. S.; GOMES, L. A. V. **Gestão da inovação (mais) radical**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2018.

SCHERER, F. O.; CARLOMAGNO, M. S. **Gestão da inovação na prática**: como aplicar conceitos e ferramentas para alavancar a inovação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

Bibliografia complementar:

BURGELMAN, R. A.; CHRISTENSEN, C. M.; WHEELWRIGHT, S. C. **Gestão estratégica da tecnologia e da inovação: conceitos e soluções**. 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2012.

CREDIDIO, G. S.; PEDROSO, M. C. Modelo de Negócios Air-to-Cash: o estudo de caso da Brasil Ozônio. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 13, n. 2, p. 15–39, 2019. Disponível em: <<http://www.cc.faccamp.br/ojs-2.4.8-2/index.php/RMPE/article/download/1249/pdf>>.

EL HEDHLI, K.; ZOURRIG, H.; BECHEUR, I. Celebrity endorsements: Investigating the interactive effects of internalization, identification and product type on consumers' attitudes and intentions. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 58, 1 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698920312686>>.

MORRIS, R. **Fundamentos de design de produto**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

TIWARI, A. A.; CHAKRABORTY, A.; MAITY, M. Technology product coolness and its implication for brand love. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 58, p. 102258, 1 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0969698920312662>>.

Disciplina: Economia criativa

Ementa: Compreensão do conceito da Economia criativa e o contexto da Cidade Criativa. Analisar a Inovação e a multidimensionalidade da Economia Criativa. Estudar as Indústrias Criativas, bem como, as disrupturas, tecnologia e inovação. Compreender a Cultura Empreendedora e o Ecossistema Empreendedor, assim como, os tipos de empreendedorismo e a relevância do empreendedorismo social. Estudar as *startups*, liderança exponencial e as noções para desenvolvimento de um Plano de Negócio.

Competências e Habilidades:

- Compreender o contexto e o âmbito de aplicação acerca da economia criativa;
- Identificar e desenvolver projetos dedicados ao espaço urbano;
- Gerenciar o desenvolvimento e a implantação de projetos criativos;
- Incorporar habilidades relacionadas a liderança e gestão.

Conteúdo Programático 1: Conceito e contexto da Economia Criativa. A Inovação e a multidimensionalidade da Economia Criativa.

Conteúdo Programático 2: As Cidades Criativas. O contexto das Indústrias Criativas – disrupturas, tecnologia e inovação.

Conteúdo Programático 3: A Cultura Empreendedora e o Ecossistema Empreendedor. Os tipos de empreendedorismo e a relevância do empreendedorismo social.

Conteúdo Programático 4: As *startups* e a liderança exponencial. Noções para desenvolvimento de um Plano de Negócio.

Bibliografia Básica:

BESSANT, John. **Inovação e empreendedorismo**. Tradução: Francisco Araújo da Costa. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração**: Teoria, processo e prática. 6ª. Ed. Barueri/SP. Atlas, 2022.

LOPES, O. **Economia Criativa**: Um Conceito em construção. Vitória. 1ª Ed. E-book Kindle, 2019.

PACHECO, A. P. C. **A Economia Criativa No Brasil**. São Paulo. 1ª Ed. Clube de Autores, 2019.

TAJRA, S.; RIBEIRO, J. **Inovação na Prática**. Rio de Janeiro. 1ª Ed. Editora Alta Books, 2020.

Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, P. S. **Indústria 4.0**: Princípios básicos, aplicabilidade e implantação na área industrial. São Paulo. 1ª Ed. Érica, 2019.

BIZZOTTO, C.E.N. **Plano de negócios para empreendimentos inovadores**. São Paulo. 1ª Ed. Grupo GEN, 2008.

FREDER, J. **Gestão da inovação**. Tradução: Félix Nonnenmacher. Porto Alegre. 5ª.ed. Bookman, 2015.

MAÇÃES, M.A.R. **Empreendedorismo, Inovação e Mudança Organizacional** 3ª Ed. Lisboa. Grupo Almedina (Portugal), 2017.

OLIVEIRA, V. **Economia Criativa 4.0**: O mundo não gira ao contrário. 1ª Ed. Tradução: Valdecir Becker. João Pessoa. E-book Kindle, 2020.

TAJRA, S. F. **Empreendedorismo**: conceitos e práticas inovadoras. São Paulo. 2. ed. Érica, 2019.

Disciplina: *Foresight* estratégico

Ementa: o futurismo é a disciplina que permite mapear e antecipar o Futuro. *Foresight* é, hoje, um método de previsão do futuro que permite às empresas construir os seus mapas temporais para tomada de decisão prospectivas. As metodologias utilizadas são consideradas as mais ajustadas e as mais efetivas globalmente na identificação de fenômenos do futuro.

Competências e Habilidades:

- Compreender o processo sistemático para ver o futuro a longo prazo;
- Reconhecer um conjunto de técnicas práticas de descoberta, mapeamento, classificação e seleção de megatendências;
- Identificar os movimentos genéricos emergentes e as áreas estratégicas de pesquisa para o campo empresarial e social.

Conteúdo Programático 1: Modelos de *foresight*: formal – intencional; e acidental.

Conteúdo Programático 2: Mapa matricial e matriz de atratividade *versus* implementação.

Conteúdo Programático 3: Conceitos de prospectiva, *foresight* e predições.

Conteúdo Programático 4: Métodos de *experts*, *future forecast timelines*, *trendstudies*, futurologia e ideação.

Bibliografia Básica:

RASQUILHA, Luís. **Tendências e Gestão da Inovação**. Lisboa: Verlag Dashofer, 2011.

RASQUILHA, Luís. **Coolhunting e Pesquisa de Tendências**: Observar, Identificar e Mapear as Tendências e Mentalidades Emergentes do Consumidor. São Paulo: Almedina, 2019.

RASQUILHA, Luís. **Viagem ao Futuro**: A verdade sobre a prospectiva e o foresight. São Paulo: Grupo Almedina, 2019.

Bibliografia Complementar:

SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2019.

SCHWAB, Klaus; DAVIS, Nicholas. **Aplicando a quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2019.

WEIGEL, Jaqueline. Futurismo: **A arte de criar o futuro na prática**. E-book da WFuturismo. São Paulo: WFuturismo, 2018.

Disciplina: Método *lean startup*

Ementa: Introdução a *Lean Startup*. *Early adopters*. Modelo de negócios Canvas. Experimentação. *Customer Development*. Pivô. MVP.

Competências e Habilidades:

- Criação de ciclos de aprendizado rápidos para que ocorra mudanças no direcionamento das estratégias da empresa, visando um crescimento acelerado;
- Habilidade na diferenciação e construção de um negócio tradicional e ágil como metodologia para criação de novos negócios;
- Habilidade para criar Produto Minimamente Viável desejados pelos clientes, aprimorando resultados, antes de altos investimentos.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao método *Lean Startup*.

Conteúdo Programático 2: *Early adopters*.

Conteúdo Programático 3: Modelo de negócios Canvas.

Conteúdo Programático 4: Experimentação, *Customer Development*. Pivô e MVP.

Bibliografia Básica:

CAROLI, P. **Lean Inception**: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo. 1. ed. São Paulo: Ed. Caroli, 2018.

LIKER, J.; MORGAN, J. **The Toyota Product Development System**: Integrating People, Process and Technology. New York: Productivity Press, 2006.

OSTERWALDER, A. PIGNEUR, Y. **Business Model Generation**: Inovação Em Modelos De Negócios. 1. Ed.[S.I.]: Ed. Alta Books, 2011.

RIES, E. **A startup enxuta**. 1. Ed. [S.I.]: Ed. Leya, 2012.

RIES, E. **A startup Enxuta**. São Paulo: LEYA, 2012.

WARD, A. C.; SOBEK, D. K. **Lean Product and Process Development**. Cambridge, MA. Lean Enterprise Institute, 2014.

Bibliografia Complementar:

BLANK, S; DORF, B. **The Startup Owner's Manual**. Ed. Alta Books, 2012

MILLER, P; BOUND, K. **The Startup Factories**: The rise of accelerator programmes to support new technology ventures. London: Nesta, 2011.

SEBRAE. **Cartilha o quadro de modelo de negócios**: Um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios. 2013. Disponível em: <[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/be606c09f2e9502c51b09634badd2821/\\$File/4439.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/be606c09f2e9502c51b09634badd2821/$File/4439.pdf)>. Acesso em: 14 nov. 2019.

SEBRAE. **Lean Startup e MVP**: entendendo e aplicando os conceitos, 2019. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-que-e-lean-startup,03ebb2a178c83410VgnVCM1000003b74010aRCRD> Acesso em: 14 nov. 2019.

SIGNORI, G. G., *et al.* **Startup e inovação: inovando na forma de pensar e decretando o fim das velhas ideias. XXIV Seminário Nacional de Parques Tecnológicos e Incubadoras de Empresas**, Belém – PA, 2014. Disponível em <http://www.anprotec.org.br/Relata/ArtigosCompleto/ID%20107.pdf> Acesso em 14 nov. 2019.

ULRICH, K. T.; EPPINGER, S. D. **Product Design and Development**. 4th edition. McGraw Hill. 2004.

Disciplina: Biomimética

Ementa: Biomimética (*Biomimicry*, em inglês) é uma palavra advinda do grego (*bios*, vida; *mimesis*, imitação), podendo ser traduzida como “a imitação da vida”. O objetivo da disciplina é, portanto, apresentar a interrelação entre fenômenos e princípios da natureza e a Economia Criativa propriamente dita. Em particular, buscar-se-á demonstrar como padrões e soluções já presentes no universo natural podem servir de inspiração para propostas inovadoras em diferentes âmbitos relacionados à Economia Criativa, como arquitetura, administração, tecnologia, artes, entre outros.

Competências e Habilidades:

- Entender a rede que compõe os ecossistemas naturais e sintéticos globais;
- Compreender o *Biomimicry Thinking* e seus fundamentos;
- Repensar produtos, processos e organizações, considerando os impactos de cada ação sobre a coexistência indivíduo-empresa-humanidade;
- Fomentar a otimização do uso dos recursos com práticas inovadoras inspiradas na natureza;
- Promover a preservação e a sustentabilidade.

Conteúdo Programático 1: Ecossistemas globais: conexão em rede e estratégia adaptativa das organizações.

Conteúdo Programático 2: Biomimética e inovação em produtos e processos: materiais, agricultura, energia e sistemas de informação.

Conteúdo Programático 3: Biomimética e a 4ª Revolução Industrial.

Conteúdo Programático 4: Biomimética e inovação social: o papel da cooperação e a questão da sustentabilidade.

Bibliografia Básica:

BENYUS, Janine M. **Biomimética:** inovação inspirada pela natureza. São Paulo: Cultrix, 2007.

BROCCO, Giane Cauzzi. Método biomimético sistêmico: proposta integrativa do método de pensamento biomimético e do método de pensamento sistêmico.

Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção e Sistemas –

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017.

DE FREITAS, Theska Laila; DE ARRUDA, Amilton José Vieira. Novas estratégias da biomimética: as analogias no biodesign e na bioarquitetura. **MIX Sustentável**, v. 4, n. 1, p. 73-82, 2018.

Bibliografia Complementar:

ABREU, Breno Tenório Ramalho; NÓBREGA, Christus Menezes. Biostudio: Seres Vivos, Tecidos e Inovação. **MIX Sustentável**, v. 3, n. 3, p. 87-99, 2017.

DETANICO, Flora Bittencourt; TEIXEIRA, Fábio; DA SILVA, Tânia LK. A biomimética como método criativo para o projeto de produto. **Design & Tecnologia**, v. 1, n. 2, p. 101-113, 2010

WAHL, D. C. Bionics vs. biomimicry: from control of nature to sustainable participation in nature. **Design and nature III: comparing design in nature with science and engineering**, v. 87, p. 289-298, 2006.

Disciplina: Ecossistema de inovação

Ementa: Ambiente, Redes e Ecossistema de inovação. Colaboração entre universidade, empreendedores e investidores. Incubadoras e Aceleradoras. Modelo de Maturidade de Ecossistema de Inovação.

Competências e Habilidades:

- Identificar os principais componentes dos modelos de ecossistema de inovação;
- Utilizar ferramentas tecnológicas para mapear a maturidade dos ecossistemas de inovação;
- Identificar os principais atores do ecossistema de inovação;
- Gerenciar tempo e atividades no ambiente de inovação

Conteúdo Programático 1: Ambiente, Redes e Ecossistema de inovação.

Conteúdo Programático 2: Colaboração entre universidade, empreendedores e investidores.

Conteúdo Programático 3: Incubadoras e Aceleradoras.

Conteúdo Programático 4: Modelo de Maturidade de Ecossistema de Inovação.

Bibliografia Básica:

AUTIO, E.; THOMAS, L. **Innovation ecosystems**. The Oxford handbook of innovation management, 2014.

KOSLOSKY, M. A. N.; DE MOURA SPERONI, R.; GAUTHIER, O. Ecossistema de inovação: Uma revisão sistemática de literatura. **Revista Espacios**, v.36, n.03, 2015.

SPOLIDORO, R. **Innovation habitats and regional development driven by the triple helix**, 2011.

Bibliografia Complementar:

LEMOS, P. A. B. **Universidades e ecossistemas de empreendedorismo: a gestão orientada por ecossistema e o empreendedorismo da Unicamp**. Editora Unicamp, 2012.

JACKSON, D. J. **What is an innovation ecosystem?** National Science Foundation, 2011.

SPINOSA, L. M.; KRAMA, M. R. Ecossistema de inovação e meio urbano: principais desafios para seus gestores. **Research Gate**, 2014.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.

- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

