

**MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA**

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

**1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

<b>CURSO</b> <b>Design</b>	<b>UNIDADE CURRICULAR</b> <b>Inovação e Gestão pelo Design</b>		<b>CRÉDITOS</b> <b>3</b>
<b>CARGA HORÁRIA</b> <b>60</b>	<b>MÓDULO</b> <b>6</b>	<b>CURRÍCULO</b> <b>2018-2</b>	<b>DATA DE APROVAÇÃO</b> <b>2018-2</b>
<b>PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR</b> <b>Inara Antunes Vieira Willerding</b>		<b>CONTATO</b> <b>inara.willerding@fean.com.br</b>	
<b>PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM</b> <b>Genilda Oliveira de Araujo</b>		<b>CONTATO</b> <b>genilda.araujo@fean.com.br</b>	

**2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR****2.1 EMENTA**

Conceitos e definições de design. Metodologias e ferramentas da gestão. Importância do Design como ferramenta estratégica. Processos e interdisciplinaridade. Relação cliente e métodos de controle. Aspectos financeiros. Conceitos, tipos e metodologias de inovação. Gestão de mudanças e planejamento estratégico da inovação. Cultura e liderança para inovação. A tecnologia da inovação. Gestão integrada da inovação. Conhecimento como fator de inovação. Da ideia à inovação. Modelos de negócio para inovação. Conceitos básicos de gerenciamento de projetos. Planejamento e estruturação de um projeto. Análise da viabilidade de um projeto.

**2.2 OBJETIVO**

Proporcionar aos alunos os conhecimentos necessários relativos ao design como estratégia para a gestão empresarial voltados a inovação.

**2.2.1 Competências**

- Debater as relações da gestão do design no processo de promoção das inovações;
- Discutir conceitos e modelos inovação de produto, de processo, de gestão e de negócio;
- Fornecer elementos para o entendimento da importância da inovação para o sucesso de qualquer tipo de organização;
- Discutir as bases teóricas da gestão do design.
- Compreender a abordagem da cultura empresarial voltada para o design.
- Correlacionar sociedade, mercado, organização, imagem, marca, produto.
- Estimular a cocriação e o trabalho em equipe;
- Reconhecer e definir problemas, equacionando soluções;
- Interpretar o modelo de gestão.

**2.2.2 Habilidades**

- Estimular a criatividade;
- Desenvolver projetos;
- Gerir projetos;
- Viabilizar projetos;
- Trabalhar em equipe;
- Desenvolver habilidades de cocriação;
- Identificar os tipos de inovação;
- Realizar diagnósticos sobre produtos inovadores;
- Gerir projetos com foco em inovação.

### 3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### GESTÃO DO DESIGN

- Por que Gestão do Design;
- Gestão Empresarial;
- Gestão do Design;
- Design, Marketing, Inovação e Estratégia;
- Gestão Operacional do Design;
- Gestão Funcional do Design;
- Gestão Estratégica do Design;
- Gestão do Projeto de Design.

#### CONCEITOS E FUNDAMENTOS DA INOVAÇÃO

- Invenção X Inovação
- O que é inovação?
- Por que inovar?
- Tipos de inovação
- Indicadores de inovação
- Inovação e Sustentabilidade
- Inovação Organizacional
- Inovação Social

#### INOVAÇÃO: CULTURA E FERRAMENTAS

- O manual de Oslo
- Ferramentas de apoio à inovação
- Criação da cultura de inovação
- Redes de inovação
- Práticas de Estímulo à Inovação
- Cultura e Clima organizacional para a Inovação
- Fatores facilitadores e dificultadores da Inovação
- Inovação e a era da informação
- Meios de fomento à inovação

#### A EQUIPE DE INOVAÇÃO E O PROCESSO DE GERAÇÃO DE IDEIAS

- O líder e a equipe de inovação
- Métodos e técnicas de geração de ideias

#### AS FASES DO SISTEMA DE RECOMPENSAS

- Sistemas de recompensa por resultados alcançados
- Processo de inovação na empresa

#### INSTRUMENTOS DE APOIO À INOVAÇÃO

### 4. METODOLOGIA

Aulas expositivas sobre os conteúdos teóricos apresentados, bem como atividades práticas realizadas em sala de aula com metodologias ativas e significativas para fixação da aprendizagem.

### 5. REFERÊNCIAS

#### 5.1 BÁSICAS

BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney. Design: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

BESSANT, John. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MOLINARI, Leonardo. Inovação e automação. São Paulo: Érica, 2010.

MOZOTA, Brigitte Borja de. CASSIA, Klöpsch. FILIPE, Campelo Xavier da Costa. Gestão do design – usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2010.

STRUNK, Gilberto. Viver de Design. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2001.

## **5.2 COMPLEMENTARES**

BRANT, Leonardo. Mercado cultural: investimento social, formatação e vendas de projetos, gestão e patrocínio, política cultural. São Paulo: Escrituras, 2002.

DRUCKER, Peter Ferdinand. Inovação e espírito empreendedor - práticas e princípios. São Paulo: Pioneira, 1987.

FERREIRA, Ademir Antônio. Gestão empresarial: de Taylor aos nossos dias: evolução e tendências da moderna administração de empresas. São Paulo: Pioneira, 2002.

LAPOLLI, Édis Mafra (org.). Empreendedorismo e desenvolvimento sustentável: visão global e ação local. Florianópolis: Pandion, 2009.

MATTAR, Fauze Nagib. Gerência de produtos: como tornar seu produto um sucesso. Atlas, São Paulo, Brasil, 1999.

QUALMAN, Erik. Socialnomics. São Paulo: Saraiva, 2011.