



Universidade Federal de Santa Catarina

Campus Araranguá - ARA

Plano de Ensino

1) Identificação

Disciplina: TIC7124 - Inovação e Criatividade na Era do Conhecimento
Turma(s): 0171, 0172
Carga horária: 72 horas-aula Teóricas: 36 Práticas: 36
Período: 2º semestre de 2009

2) Cursos

- Tecnologias da Informação e Comunicação (652)
- Tecnologias da Informação e Comunicação (651)

3) Requisitos

- Não há

4) Ementa

Origens Econômica e Sociológica do Processo de Inovação (Pensamento de Schumpeter). Visões da Inovação e da Evolução Tecnológica. Métodos e estratégias de Gestão de Inovação. Conceito em criatividade, o papel da criatividade nas modernas organizações, bloqueios, técnicas do desenvolvimento da criatividade.

5) Objetivos

Geral: Compreender os conceitos de Inovação Tecnológica e Criatividade e as estratégias e técnicas para sua gestão e aprimoramento, desenvolvendo um comportamento criativo.

Específicos:

- Contextualizar a inovação tecnológica nas empresas;
- Compreender os conceitos de inovação tecnológica;
- Sensibilizar para a importância da inovação tecnológica e da criatividade;
- Conhecer técnicas de criatividade;
- Conhecer a teoria e prática do pensamento lateral;
- Desenvolver um comportamento criativo.

6) Conteúdo Programático

- 6.1) Origens Econômica e Sociológica do Processo de Inovação [8 horas-aula]
 - Teorias Econômicas Clássicas da Tecnológica
 - A tecnologia nas visões marxista e neoclássica
 - A era Fordista e a Concorrência Oligopolista
- 6.2) Métodos e Estratégias de Gestão da Inovação. [8 horas-aula]
 - Inovação e Difusão Tecnológica
 - Gestão da Inovação e Estratégia Competitiva
 - Integração entre estratégia competitiva e capacitação tecnológica
- 6.3) O perfil de uma organização criativa [4 horas-aula]
 - Criatividade nos negócios
- 6.4) Conceitos em criatividade [4 horas-aula]
- 6.5) Sensibilização [8 horas-aula]
- 6.6) Fluência criativa [4 horas-aula]
- 6.7) Flexibilidade criativa [2 horas-aula]
- 6.8) Aberturas [6 horas-aula]
- 6.9) Bloqueios [4 horas-aula]
- 6.10) Geração de alternativas [4 horas-aula]
- 6.11) Pensamento Lateral [6 horas-aula]
- 6.12) Técnicas do desenvolvimento da criatividade, [12 horas-aula]
 - Brainstorm

- Quadro morfológico
- SCAMDAR
- Análise de atributos

6.13) Matriz de priorização [2 horas-aula]

7) Metodologia

Aulas expositivas, Práticas em Dinâmica de Grupo, Trabalhos individuais e de grupo.

8) Avaliação

Consistirá de cinco notas assim distribuídas:

- Duas provas discursivas (N1 e N2) referentes ao conteúdo de Inovação Tecnológica;
- Dois Trabalhos Práticos de Grupo (N3 e N4) referentes ao conteúdo de Criatividade;
- Uma nota (N5) de participação em função da frequência às aulas, realização de exercícios na sala e participação nas dinâmicas de grupo.
- A média final (MF) será a média aritmética simples das cinco notas.

Conforme parágrafo 2º do artigo 70 da Resolução 17/CUn/97, o aluno com frequência suficiente (FS) e média final no período (MF) entre 3,0 e 5,5 terá direito a uma nova avaliação ao final do semestre (REC), sendo a nota final (NF) calculada conforme parágrafo 3º do artigo 71 desta resolução, ou seja: $NF = (MF + REC) / 2$.

9) Cronograma

A matéria será apresentada conforme descrita no tópico Conteúdo Programático, procurando-se respeitar a seqüência e a carga horária indicada, sendo necessário, todavia, intercalar teoria com prática e inovação com criatividade em face dos objetivos da disciplina serem interligados e reciprocamente dependentes.

As avaliações serão estabelecidas com antecedência oportuna, com datas aproximadas para a 4ª semana - N1; 8ª semana - N2; 13ª semana - N3 e 17ª semana - N4.

A Recuperação, caso necessário, será realizada na 18ª semana.

10) Bibliografia Básica

- TIGRE, Paulo Bastos. Gestão da Inovação: a economia da tecnologia no Brasil, Rio de Janeiro, Elsevier, 2006.
- PREDEBON, José. Criatividade Hoje. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2003
- ALENCAR, Eunice Soriano de. Criatividade. Brasília: Ed. UnB, 1993.

11) Bibliografia Complementar

- Managing Creativity and Innovation. Harvard Business essentials, Massachusetts, HB School Press, 2003;
- BARRETO, Roberto Mena. Criatividade no Trabalho e na Vida. São Paulo: Summus, 1997.
- BEAL, George; BOHLEN, Joe M. Liderança e Dinâmica de Grupo.
- GRAMINGA, Maria Rita Miranda. Jogos de Empresa. São Paulo: MAKRON Books, 1993.
- PREDEBON, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da Mente. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1998
- WECHSLER, S.M. Criatividade: Descobrimdo e Encorajando, Ed. Psy, Campinas/SP, 1993;
- ALBIGENOR & MILITÃO, Rose. S. O S. Dinâmica de Grupo. Rio de Janeiro: Dunya, ed., 1999.