



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

## PLANO DE ENSINO – 2023/2

### 1. IDENTIFICAÇÃO

**Disciplina:** EGC 5009 - Geração de Ideias e Criatividade em Informática

**Carga Horária:** 54 h/a

**Professor:** Patricia de Sá Freire, Dra.

**e-mail:** patricia.sa.freire@ufsc.br

**Oferta:** Sistemas da Informação.

#### **EMENTA:**

Conceituação. O papel da criatividade nas modernas organizações. Teorias Filosóficas e Psicológicas sobre a Criatividade. Bloqueios. Técnicas de desenvolvimento da criatividade. Perfil de uma organização criativa. Criatividade nos negócios. Marketing e criatividade.

### 2. OBJETIVOS:

#### 2.1. Objetivo geral

Aprimorar a criatividade dos alunos e apresentar técnicas e práticas de desenvolvimento de geração de ideias e criatividade.

#### 2.2. Objetivos específicos

- Apresentar uma visão geral sobre inovação, geração de ideias e criatividade;
- Explorar e aplicar técnicas de criatividade e geração de ideias;
- Desenvolver um projeto criativo e inovador para a sua área;
- Desenvolver um comportamento criativo;
- Vivenciar práticas e técnicas de desenvolvimento de equipes de alta performance em inovação.

### 3. METODOLOGIA

A disciplina será oferecida na modalidade presencial.

Os procedimentos e técnicas da metodologia ativa foram escolhidas de maneira a desenvolver a aprendizagem experiencial e expansiva. As aulas terão momentos expositivos e dialogados, levando às discussões sobre as etapas de desenvolvimentos de um plano de marketing pessoal.

Os conhecimentos teóricos serão trabalhados por meio de videoaulas disponibilizadas no moodle, suas discussões em sala de aula e atividades que visam apoiar o aluno no desenvolvimento de sua aprendizagem. Serão utilizados os recursos didáticos tecnológicos possíveis e necessários. As tarefas para casa serão trabalhadas por meio da técnica de sala de aula invertida, pois os alunos serão levados a pesquisar, desenvolver análises críticas e aplicar os conhecimentos discutidos e estudados em sala de aula. O Moodle será utilizado tanto quanto apoio às aulas presenciais quanto AVA. Poderá haver alterações no cronograma durante o semestre dependendo do desempenho da turma..

### 4. AVALIAÇÃO

Consistirá na realização de variadas avaliações durante o semestre respeitando o método de avaliação formativa. Será incentivada e valorizada a participação do aluno nas discussões. As estratégias de avaliação contarão com etapa diferenciadas de maneira a motivar o autodesenvolvimento do aluno. Porém, para mensurar o nível do saber discente quanto aos conteúdos trabalhados, a disciplina prevê atividade de avaliação conforme abaixo:

Avaliações	Pesos
------------	-------

Tarefas Individuais	2
Apresentação do Pitch da Inovação	1
Participação nas Tarefas de Grupo	2

Critério para Aprovação: A média final (MF) será proveniente da média ponderada definida por  $((\text{nota da primeira avaliação} \times 2) + (\text{nota da segunda avaliação} \times 1) + (\text{nota da terceira avaliação} \times 2)) / 5$ . É considerado aprovado o aluno que com frequência suficiente (75%) obtenha aproveitamento no mínimo igual a 6,0 (seis).

OBS: 1) Poderá ser realizado trabalhos adicionais (T1, T2) se assim for observado a necessidade (como, por exemplo: falta de algum pré-requisito ou baixo aproveitamento em alguma das avaliações) e cuja nota será contada como média ponderada relativa as notas  $(A1 \times 2 + A2 \times 1 + A3 \times 2 + (T1 + T2) \times 1) / 6$ .

Conforme parágrafo 2º do artigo 70 da Resolução 17/CUn/97, o aluno com frequência suficiente (FS) e média final no semestre (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:  $NF = (MF + REC) / 2$ .

## 5. BIBLIOGRAFIA

**As bibliografias obrigatórias estarão em pasta compartilhada na plataforma Moodle ou por acesso livre na internet. Caso não seja possível o acesso, esta será substituída por outra de igual valor para o desenvolvimento da aprendizagem.**

AZNAR, GUY. Ideias: 100 técnicas de criatividade. Ed. Summuns, 2011.

ADAMS, James L. Idéias criativas. Rio de Janeiro: Ediouro, 1994.

ALENCAR, Eunice N.L. Soriano de. Como desenvolver o potencial criador. Petrópolis: Vozes, 1991.

ALENCAR, Eunice Soriano de. A gerência da criatividade. São Paulo: Makron Books, 1996.

ANDREOLA, Balduino A. Dinâmica de grupo: Jogo da vida e didática do futuro. Petrópolis: Vozes, 1996.

ANTUNES, Celso. Manual de Técnicas. Petrópolis: Vozes, 2000.

BIRCH, Paul; CLEGG, Brian. Criatividade nos negócios. São Paulo: Clio, 1995.

## 6. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALENCAR, Eunice N. L. Soriano de (org.). Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino aprendizagem. São Paulo: Cortez, 1995.

BEAL, George; BOHLEN, Joe M. Liderança e dinâmica de grupo. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

BESSANT, J.; TIDD, J. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CHUNG, Tom. Qualidade começa em mim. São Paulo: Maltese, 1997.

CORAL, E.; OGLIARI, A. ABREU, A.F. Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2009.

CUDICIO, Catherine. PNL e comunicação; a dimensão da criatividade. Rio de Janeiro: Record, 1996.

DAVILA, T.; EPSTEIN, M.J.; SHELTON, R. As regras da inovação: como gerenciar, como medir e como lucrar. Porto Alegre: Bookman, 2007

**Patricia de Sá Freire**

Departamento de Engenharia do Conhecimento

Centro Tecnológico

Universidade Federal de Santa Catarina

## 7. CRONOGRAMA PREVISTO

Poderá haver alterações durante o semestre dependendo do desempenho das dinâmicas e grupos de trabalho da turma.

Dia	Aula	Tipo	Conteúdo Programático
11/08	01	Teórica	Apresentação da disciplina e alunos
18/08	02	Teórica	Contexto e Objetivos da Inovação e Autoavaliação do Perfil Inovador
25/08	03	Teórica	Conceitos Basilares, Devolutiva Perfis e equipes.
01/09	04	Teórica	Modelos e Processo de Inovação. Instrumento de Pesquisa
15/09	05	Teórica	Criatividade em equipe de alta performance e Lições Aprendidas
22/09	06	Prática	Trabalho de Grupo. Aplicação Instrumentos para levantamento de dados de campo
29/09	07	Prática	Trabalho de Grupo. Análise Contexto para a inovação, dores e valores
06/10	08	Prática	Trabalho de Grupo. Compartilhamento e geração de ideias
20/10	09	Prática	Pitch de Ideias
27/10	10	Prática	Desenho de Solução
10/11	11	Teórica	Técnicas e práticas de geração de ideias e criatividade. Quem criou. Quando criou. O que é. Para o que serve. Como aplicar.
17/11	12	Prática	Criação Pitch de ideias e solução
24/11	13	Prática	Criação Pitch de ideias e solução
01/12	14	Prática	Pitch de ideias e solução
08/12	15	Prática	Pitch de ideias e solução
15/12	16	-	Finalização do semestre