



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

## PLANO DE ENSINO

- I. **NOME DA DISCIPLINA:** EGC 5009 - Geração de Ideias e Criatividade em Informática
- II. **PRÉ-REQUISITOS:** -
- III. **CURSO(S) ATENDIDO(S):** Sistemas de Informação (obrigatória)
- IV. **CARGA HORÁRIA:**

<b>Carga horária total:</b> 54 h/a	<b>Carga horária semanal:</b> 3hs	<b>Carga horária teórica:</b> 1h	<b>Carga horária prática:</b> 1h30
<b>Carga horária presencial:</b> 54 h/a	<b>Carga horária assíncrona:</b>	<b>Data início do trimestre:</b> 11/03	<b>Data fim do trimestre:</b> 13/07

- V. **PROFESSORES/AS:**

Patricia de Sá Freire, Dra	

- VI. **TUTOR (SE HOUVER):**

- VII. **SEMESTRE:** 1º

- VIII. **ANO LETIVO:** 2024

- IX. **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

- X. **OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:**

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

#### XI. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. **Explorar Conceitos e Teorias da Criatividade** relacionados à criatividade, analisando suas aplicações no contexto profissional.
2. **Compreender as Características de Pessoas Criativas** e como elas influenciam o processo criativo sob a abordagem cognitivista, entendendo as etapas e mecanismos envolvidos.
3. **Praticar técnicas e exercícios** que estimulem a criatividade individual e em grupo.
4. **Aplicar a Criatividade na Geração de Inovações**, utilizar o pensamento criativo para gerar ideias inovadoras e aplicá-las em contextos profissionais.
5. **Fomentar a Liderança Consciente e Transformadora** ao desenvolver habilidades que integrem criatividade e inovação, focando no desenvolvimento de competências para equipes de alta performance.

#### XII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

##### **Introdução à Criatividade e Inovação**

- Conceitos fundamentais e teorias da criatividade.
- Características de pessoas criativas.

##### **Processo Criativo e Abordagem Cognitivista**

- Compreensão do processo criativo.
- Mecanismos cognitivos envolvidos na criatividade.

##### **Técnicas e Exercícios de Estímulo à Criatividade**

- Práticas e dinâmicas para estimular a criatividade individual e em grupo.

##### **Aplicação Prática da Criatividade e Inovação**

- Dinâmicas para aplicar a criatividade na geração de inovações.
- Discussões e análises de casos reais de inovação.

##### **Desenvolvimento de Competências de Liderança**

- Atividades focadas no desenvolvimento de competências de liderança consciente, transformadora e integradora.

##### **Projeto Final: Criação de um Jogo**

- Orientações para o desenvolvimento do jogo.
- Aplicação das técnicas aprendidas no design do jogo.
- O jogo como ferramenta para desenvolver competências de liderança.

#### XIII. CALENDÁRIO DA DISCIPLINA:

AULA

ATIVIDADES E/OU ATIVIDADES

*(professor poderá acrescentar colunas, se necessário)*

<b>1</b>	Apresentação da disciplina, objetivos e metodologia. Introdução aos conceitos de criatividade e inovação.	Teórico-prática
<b>2</b>	Conceitos de Criatividade e Inovação. Exploração aprofundada dos conceitos, processos e modelos de Inovação.	Teórico-prática
<b>3</b>	Características das Pessoas Criativas. Estudo e discussão sobre as características das pessoas criativas.	Teórico-prática
<b>4</b>	O Processo Criativo na Abordagem Cognitivista. Análise do processo criativo sob a perspectiva cognitiva.	Teórico-prática
<b>5</b>	Técnicas de Estímulo à Criatividade. Aplicação de técnicas para estimular a criatividade.	Prática
<b>6</b>	Técnicas de Estímulo à Criatividade. Aplicação de técnicas para estimular a criatividade.	Prática
<b>7</b>	Liderança Consciente e Transformadora. Introdução às competências de liderança consciente, transformadora e integradora.	Prática
<b>8</b>	Dinâmicas de Criatividade e Inovação. Atividades práticas focadas no desenvolvimento de liderança consciente, transformadora e integradora.	Prática
<b>9</b>	Jogo como ferramenta para desenvolvimento da Criatividade. Orientações e planejamento para o desenvolvimento do jogo.	Teórico-prática
<b>10</b>	Início do Desenvolvimento do Jogo. Brainstorming e concepção inicial do jogo.	Prática
<b>11</b>	Desenvolvimento Continuado. Criação de regras e mecânicas do jogo.	Teórico-prática
<b>12</b>	Prototipagem. Criação de protótipos e testes iniciais.	Teórico-prática
<b>13</b>	Pilotagem e Ajustes. Testes piloto do jogo e ajustes baseados no feedback.	Prática
<b>14</b>	Pilotagem e Ajustes. Testes piloto do jogo e ajustes baseados no feedback.	Prática
<b>15</b>	Apresentação dos jogos desenvolvidos pelos grupos. Avaliação e feedback dos jogos.	Teórico-prática
<b>16</b>	Apresentação dos jogos desenvolvidos pelos grupos. Avaliação e feedback dos jogos.	Teórico-prática
<b>17</b>	Recuperação – Notas	
<b>18</b>	Recuperação – Notas	

#### **XIV. METODOLOGIA DE ENSINO:**

A disciplina será oferecida na modalidade presencial, adotando uma abordagem de metodologia ativa para fomentar uma aprendizagem experiencial e expansiva. As aulas intercalam momentos expositivos com discussões interativas, estimulando um ambiente dinâmico de diálogo e reflexão crítica sobre os conceitos e práticas de criatividade e inovação. Um elemento central da metodologia será a técnica de criação e modelagem de jogos educativos, utilizada como recurso pedagógico lúdico para desenvolver habilidades de geração de ideias, criatividade e inovação. Essa técnica envolve os alunos em atividades práticas de design e desenvolvimento de jogos, sejam estes de tabuleiro ou eletrônicos, promovendo o pensamento criativo e a aplicação prática dos conceitos estudados. A criação de jogos educativos proporcionará aos alunos a oportunidade de experimentar diretamente os processos de inovação e resolução de problemas de maneira colaborativa e divertida. Para complementar a aprendizagem em sala, videoaulas serão disponibilizadas na plataforma Moodle, abordando temas sobre inovação. Esses materiais servirão como base para as discussões em classe, integrando a teoria com a prática vivenciada durante as atividades de criação de jogos. Adotaremos a técnica de sala de aula invertida para as tarefas de casa, incentivando os alunos a realizar pesquisas, desenvolver análises críticas e aplicar os conhecimentos adquiridos nas aulas em suas tarefas. Esse método permitirá uma aplicação contínua e prática dos conceitos de criatividade e inovação. O Moodle funcionará não apenas como um repositório de materiais, mas também como um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). A estrutura do curso é projetada para ser flexível, com possibilidade de ajustes no cronograma ao longo do semestre, de acordo com o desempenho e as necessidades da turma. Isso garantirá que o processo de aprendizado seja adaptativo, centrado no aluno e focado no desenvolvimento prático e criativo em inovação.

## **XV. METODOLOGIA DE 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:

- Tarefas Individuais - Peso 2
- Apresentação do Jogo - Peso 1
- Participação nas Tarefas de Grupo de criação, prototipagem e pilotagem do Jogo - Peso 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  $(A1 \times 2 + A2 \times 1 + A3 \times 2 + (T1 + T2) \times 1) / 6$ .
- 2) 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:  $NF = (MF + REC) / 2$

## **XVI. 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.

## **XVII. 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

**Nome e assinatura digital do professor**