



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:**

Carga horária total: 54 h/a	Carga horária semanal: 2,5 hs	Carga horária teórica: 1h	Carga horária prática: 1h30
Carga horária presencial: 54 h/a	Carga horária assíncrona:	Data início do semestre: 11/08/2025	Data fim do semestre: 13/12/2025

V. **PROFESSORA:**

Patricia de Sá Freire, Dra

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

VII. **SEMESTRE:** 2º

VIII. **ANO LETIVO:** 2025

IX. **EMENTA:**

Conceituação. O papel da criatividade nas modernas organizações. Teorias Filosóficas e Psicológicas sobre a Criatividade. Bloqueios. Técnicas de desenvolvimento da criatividade (Brainstorming, Discussão 66, Método 635, Sintética, Biônica, Listagem de Atributos, Régua Heurística, Cenários, Aproximação Analógica, As Palavras Indutoras). 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. Processo Criativo e Abordagem Cognitivista. Técnicas e Exercícios de Estímulo à Criatividade. Aplicação Prática da Criatividade e Inovação. Desenvolvimento de Competências de Liderança. Projeto Final com Criação de uma Solução.

XIII. METODOLOGIA DE ENSINO:

Aplica-se os princípios da Neoaprendizagem. A disciplina será oferecida 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 soluções inovadoras para novos problemas em novos mercados que dependem da informática para a solução. A criação de soluções 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, vídeos, documentos e links serão disponibilizados na plataforma Moodle e em outras plataformas de comunidade de prática, abordando temas sobre criatividade e inovação. Esses materiais servirão como base para as discussões e avaliações, integrando a teoria com a prática vivenciada durante as atividades de criação da solução. Adotaremos a técnica de sala de aula invertida para os projetos de inovação, incentivando os alunos a realizarem pesquisas, desenvolverem análises críticas e aplicarem os conhecimentos adquiridos em sua solução. Esse método permitirá uma aplicação contínua e prática dos conceitos de criatividade e inovação e a experiência do processo de inovação. 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.

XIV. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO PARA APROVAÇÃO NA DISCIPLINA:

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 e avaliações Individuais - Peso 2
- Participação nas apresentações Finais - Peso 1
- Participação nas Tarefas de Grupo - 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). A avaliação é formativa, por isso, não haverá uma prova final, mas durante todo o semestre os alunos terão tarefas que contribuirão para o cálculo da média de suas entregas e participações. Para a recuperação os alunos terão tarefas individuais específicas sobre os temas e o contexto inovador tratado no semestre.

XV. BIBLIOGRAFIA:

As bibliografias obrigatórias estarão em pasta compartilhada na plataforma Moodle, no Discord da turma 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.

XVI. 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

XVII. CRONOGRAMA:

CRONOGRAMA		
Semana 1	1	Início da Jornada da Disciplina: Quais os Perfis dos Profissionais para a Inovação?

	2	Combinados dos projetos e das equipes.
Semana 2	3	Curadoria
	4	Palestras especialistas sobre o contexto da inovação em estudo
Semana3	5	Início das 4 Pesquisas Estratégicas para Elaboração de Projetos.
	6	Pesquisa sobre soluções inovadoras com uso de IA: contextual, situacional, mercado e tecnológica.
Semana4	7	Análise comparada de tecnologias concorrentes e estratégia de solução.
	8	Matriz RPU e a Estrutura criativa de oratória comercial.
Semana5	9	Criação de argumentações de valor.
	10	Experienciação de práticas de apresentação e argumentações criativas.
Semana6	11	Organização de Feedbacks.
	12	Análise crítica de feedbacks e identificação das lacunas.
Semana7	13	Plano de Projeto com 5w2h
	14	Elaboração de Mockups
Semana8	15	Estratégias de coleta de Feedbacks de Usuários e técnica do MVP.
	16	Técnicas de tratamento, análise e validação de Feedbacks de Usuários
Semana9	17	Inteligência Artificial como apoio à criatividade.
	18	Inteligência Artificial como apoio à criatividade.
Semana10	19	Tecnica SCAMPER
	20	Dinâmicas de Criatividade
Semana11	21	Dinâmicas de Criatividade
	22	Dinâmicas de Criatividade
Semana12	23	Dinâmicas de Criatividade
	24	Dinâmicas de Criatividade
Semana13	25	Dinâmicas de Criatividade
	26	Trabalho de Criatividade - RPG Pitch
Semana14	27	Preparação da Apresentação Final
	28	Trabalho de Criatividade - Canvas de Negócio
Semana15	29	Testes de criatividade
	30	Apresentações Finais
Semana16	31	Apresentações Finais
	32	Apresentações Finais
Recuperação e Notas	33	Recuperação e NOTAS FINAIS
	34	Publicação NOTAS FINAIS

Nome e assinatura digital do professor

