

PLANO DE ENSINO – 2021/02

I	Nome Disciplina	EGC 5027 - Criatividade e Inovação				
II	Créditos	4				
III	Pré requisitos	Não há				
IV	Cursos Atendidos	Arquitetura e Urbanismo				
V	Carga Horária Semanal	4				
	Carga Horária Total	72	Presencial / Síncrona	46	Assíncrona	26
	Carga Horária Teórica	18 horas de estudos conceituais	Carga Horária (Prática)		54 horas de estudos aplicados	
VI	Professores	Patricia de Sá Freire e Gertrudes Aparecida Dandolini				
VII	Semestre	2				
VIII	Ano Letivo	2021				
IX	Ementa	Conceitos, abordagem cognitivista, técnicas e exercícios de criatividade. O processo criativo. Características da pessoa criativa. Como estimular a criatividade. Técnicas e Exercícios de desenvolvimento da criatividade.				
X	Objetivo Geral do Plano	Compartilhar a estratégia de desenvolvimento da disciplina, mobilizando o aluno para a participação.				

MATRIZ CURRICULAR

XI	Justificativa	A disciplina criatividade e Inovação é importante, pois visa contribuir para que o discente compreenda os conceitos relacionados a criatividade e inovação, identificando o impacto do desenvolvimento da criatividade para a sua vida e sua carreira, e da sociedade em geral, para que sejam alcançadas as mudanças necessárias para o crescimento e a inovação.
XII	Objetivo Geral	Contribuir para que o discente compreenda os conceitos relacionados à criatividade nas atividades profissionais, como fator de inovação e renovação de ideias, identificando o impacto da criatividade e a gestão de ideias para a sua vida e sua carreira, bem como o desenvolvimento de competências para aplicação de técnicas e práticas em equipes de alta performance em inovação
XIII	Objetivos Específicos	Apresentar uma visão geral sobre criatividade e inovação; Apresentar a relação entre geração de ideias, criatividade, protótipo, piloto e inovação; Explorar e aplicar técnicas de geração de ideias e criatividade; Capacitar o aluno a apresentar um projeto criativo e inovador para a sua área.
XIV	Metodologia do Ensino mediado por tecnologia	A disciplina será oferecida na modalidade mediada por tecnologia. As aulas serão distribuídas entre aulas síncronas e assíncronas, respeitando as estratégias metodológicas. Os procedimentos e técnicas da metodologia ativa foram escolhidas de maneira a desenvolver a aprendizagem experiencial e expansiva. As aulas síncronas serão expositivas e dialogadas, provocando discussões sobre temas atuais e as suas relações com a disciplina. As aulas teóricas serão mescladas com atividades que visam desenvolver a criatividade e a estruturação de projeto de inovação. Serão incentivados e propiciados momentos de trabalhos em grupo para atender o objetivo de exercitar as técnicas de criatividade. Serão utilizados os recursos didáticos tecnológicos possíveis para a cocriação de ideias e coprodução de soluções de problemas. Nas aulas assíncronas será aplicada a técnica de sala de aula invertida, pois os alunos serão levados a pesquisar e desenvolver análises críticas sobre os temas a serem explorados. Para haver a organização e sinergia das tarefas, o Moodle será utilizado tanto quanto apoio às aulas presenciais quanto AVA. Poderá haver alterações no cronograma durante o semestre dependendo do desempenho das dinâmicas e grupos de trabalho da turma.
XV	Metodologia da Avaliação	Consistirá na realização de variadas avaliações durante o semestre respeitando o método de avaliação formativa. Será incentivada e valorizada a participação do aluno, seja nas aulas síncronas ou assíncronas.

	<p>As estratégias de avaliação contarão com etapa diferenciadas de maneira a motivar o autodesenvolvimento do aluno e respeitar a fragilidade de estrutura tecnológica que alguns alunos poderão vivenciar no contexto pandêmico. Porém, para mensurar o nível do saber discente quanto aos conteúdos trabalhados nos momentos síncronos e disponibilizados no Moodle para os momentos assíncronos, conhecimentos e habilidades estas necessárias a evolução do discente para o próximo semestre, a disciplina prevê a avaliação somativa, ou seja, o aluno deverá realizar uma atividade ao final do semestre.</p> <table><tr><th>Avaliações</th><th>Pesos</th></tr><tr><td>Tarefas Individuais</td><td>2</td></tr><tr><td>Apresentação do Pitch da Inovação</td><td>1</td></tr><tr><td>Participação nas Tarefas de Grupo e Apresentação (Simulação) da inovação</td><td>2</td></tr></table> <p>A primeira avaliação corresponde às avaliações das atividades postadas nas Tarefas no Moodle. A segunda nota é a avaliação do trabalho sobre Pitch, podendo a entrega ser síncrona ou assíncrona, sendo esta última postada no Moodle, com um dia de antecedência da aula de apresentações da tarefa. A terceira nota é a avaliação da atividade de conclusão (apresentação da simulação da inovação, em momento síncrono e postado no ambiente).</p> <p>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).</p> <p>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 $(A1 \times 2 + A2 \times 1 + A3 \times 2 + (T1 + T2) \times 1) / 6$.</p> <p>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: $NF = (MF + REC) / 2$.</p>	Avaliações	Pesos	Tarefas Individuais	2	Apresentação do Pitch da Inovação	1	Participação nas Tarefas de Grupo e Apresentação (Simulação) da inovação	2
Avaliações	Pesos								
Tarefas Individuais	2								
Apresentação do Pitch da Inovação	1								
Participação nas Tarefas de Grupo e Apresentação (Simulação) da inovação	2								
XVI	<p>Bibliografia</p> <p>OBRIGATÓRIA</p> <p>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.</p> <p>AZNAR, GUY. Ideias: 100 técnicas de criatividade. Ed. Summuns, 2011.</p> <p>ADAMS, James L. Idéias criativas. Rio de Janeiro: Ediouro, 1994.</p> <p>ALENCAR, Eunice N.L. Soriano de. Como desenvolver o potencial criador. Petrópolis: Vozes, 1991.</p> <p>ALENCAR, Eunice Soriano de. A gerência da criatividade. São Paulo: Makron Books, 1996.</p> <p>ANDREOLA, Balduino A. Dinâmica de grupo: Jogo da vida e didática do futuro. Petrópolis: Vozes, 1996.</p> <p>ANTUNES, Celso. Manual de Técnicas. Petrópolis: Vozes, 2000.</p> <p>BIRCH, Paul; CLEGG, Brian. Criatividade nos negócios. São Paulo: Clio, 1995.</p> <p>COMPLEMENTAR</p> <p>ALENCAR, Eunice N. L. Soriano de (org.). Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino aprendizagem. São Paulo: Cortez, 1995.</p> <p>BEAL, George; BOHLEN, Joe M. Liderança e dinâmica de grupo. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.</p> <p>BESSANT, J.; TIDD, J. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009.</p> <p>CHUNG, Tom. Qualidade começa em mim. São Paulo: Maltese, 1997.</p> <p>CORAL, E.; OGLIARI, A. ABREU, A.F. Gestão integrada da inovação: estratégia, organização e desenvolvimento de produtos. São Paulo: Atlas, 2009.</p> <p>CUDICIO, Catherine. PNL e comunicação; a dimensão da criatividade. Rio de Janeiro: Record, 1996.</p> <p>DAVILA, T.; EPSTEIN, M.J.; SHELTON, R. As regras da inovação: como gerenciar, como medir e como lucrar. Porto Alegre: Bookman, 2007.</p>								

Assinaturas

Nome: Patricia de Sá Freire
Professor da Disciplina

CRONOGRAMA BÁSICO DE ATIVIDADES					Tempo do Ensino Mediado por Tecnologia	
Poderá haver alterações durante o semestre dependendo do desempenho das dinâmicas e grupos de trabalho da turma.						
Objetivo Geral Aprimorar a criatividade dos alunos e apresentar técnicas e práticas de desenvolvimento de geração de ideias e criatividade.						
Aula	CONTEÚDO	OBJETIVO PEDAGÓGICO	Estratégia aula Síncrona	Estratégia aula Assíncrona	Tempo Atividades Síncronas	Tempo Atividades Assíncronas
1	Apresentação da Disciplina remota e combinados.	Compartilhar a estratégia de desenvolvimento da disciplina, mobilizando o aluno para a participação.	Apresentações. O que é ensino remoto e porque exige muito mais do aluno. Foco, concentração, autonomia e responsabilidades. Teste do AVA. Combinados do Grupo. TAREFA: Realizar a Auto avaliação do Perfil Inovador	Conhecer o AVA e as tecnologias que serão utilizadas. Leitura dos Combinados da Turma.	2	1,7
2	Características da pessoa e do profissional criativo	Discutir as Características da pessoa e do profissional criativo	Apresentação sobre Perfis Inovadores. E qual é o perfil da turma?	<ul style="list-style-type: none">• BIBLIOGRAFIA: Leitura das tipologias dos perfis.• PPT: Estudar o PPT sobre os perfis inovadores indispensáveis aos participantes de uma equipe de alta performance para inovação.• TAREFA INDIVIDUAL (1): Responder a avaliação de aprendizagem.	3	1,7
3	Conceitos. Inovação e o papel da criatividade e de geração de ideias	Apresentar uma visão geral sobre inovação e criatividade	Apresentação dos Conceitos Basilares.	TAREFA 1: Pesquisar definição dos 6 termos: (1) ideia; (2) criatividade, (3) desenvolvimento; (4) protótipo; (5) piloto e; (6) inovação. TAREFA INDIVIDUAL (3) Responder a avaliação de aprendizagem.	3	1,7
4	Conceitos. Como estimular a criatividade	Apresentar uma visão geral sobre inovação e criatividade	Apresentação e discussão sobre modelos e o processo de inovação	<ul style="list-style-type: none">• BIBLIOGRAFIA: Leitura sobre Inovação e processo de inovação.• VÍDEOS: Assistir aos Vídeos sobre Inovação e processo de Inovação.• TAREFA INDIVIDUAL (1): Responder a avaliação de aprendizagem.	3	1,7
5	Processo criativo	Explorar e aplicar técnicas de criatividade	Diagnóstico situacional , a importância de olhar e compreender o contexto e sua problematização	Tarefas INDIVIDUAL (4): Escolher um tema e um locus para a inovação. Pesquisar o contexto e sua problematização	3	1,7
6	Como estimular a criatividade	Desenvolver um comportamento criativo.	Mergulho no contexto.	Tarefa: Escolher e se incluir em um grupo de trabalho. Recuperar as tarefas à fazer.	2	2,2
7			Mergulho na problematização e desafios a serem superados.	Tarefa: Escolher um desafio a ser superado.	3	1,7
8	Estimular a criatividade	Vivenciar práticas e técnicas de criatividade e inovação.	RODADA I e II– Apresentação e discussão sobre análise do contexto de quem produz e de quem participa.	<ul style="list-style-type: none">• TAREFA. Entrevistas virtuais com atores do contexto, criar os personas. Listar os problemas e desafios apontados.	3	1,7

9			RODADA III – Apresentação e discussão sobre ANÁLISE DO CONTEXTO TECNOLÓGICO	• TAREFA. Pesquisar sobre inovações tecnológicas. Listar as tecnologias disponíveis (livres) no Brasil que podem apoiar a inovação no contexto tratado.	3	1,7
10			RODADA VI – proposição de soluções Criar solução para eliminar, ou pelo menos minimizar os problemas encontrados. Sugerir a aplicação desta solução.	O GT deve desenvolver um protótipo da solução a ser proposta utilizando as tecnologias pensadas.	3	1,7
11	Técnicas e Exercícios de desenvolvimento da criatividade e inovação.	Capacitar o aluno a apresentar um projeto criativo e inovador para um tema de interesse coletivo.	RODADA VII – O que é um Pitch de ideias inovadoras. Criação dos Pitch da inovação	TAREFA: Finalizar o Pitch da inovação e postar no Moodle	3	1,7
12			RODADA VII – Apresentações dos Pitch de ideias inovadoras.	Recuperar as tarefas à fazer.	3	1,7
13			RODADA VIII - Prototipagem. Discussão do processo de geração de ideias durante prototipagem e pilotagem.	TAREFA: Finalizar a simulação da solução e preparar a apresentação	3	1,7
14			GT 1,2,3 Simulação da Inovação com aplicação de tecnologias.	TAREFA PARA O GT Simulação: O grupo é responsável por Postar no Moodle uma representação da inovação (seja em vídeo, em ppt, ou em áudio)	3	1,7
15			GT 4,5,6 Simulação da Inovação	TAREFA INDIVIDUAL: Responder a avaliação de reação à aula simulada.	3	1,7
16	Retorno e NF	Feedback	Feedback das ideias, retorno das avaliações e compartilhamento das notas finais	TAREFA Avaliação de Reação da Turma	3	0
TOTAL					46	26