



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
 Av. Joao Naves de Àvila, 2121, Bloco 11 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: 34 3239-4373 - <http://www.faued.ufu.br/> - faued@ufu.br



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Design e Inovação						
Unidade Ofertante:	Faculdade De Arquitetura e Urbanismo & Design						
Código:	FAUED39007	Período/Série:	2		Turma:		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	30h	Prática:	15h	Total:	45h	Obrigatória(x)	Optativa: ()
Professor(A):	Isabella Gomes de Marco				Ano/Semestre:	2021/2	
Observações:							

2. EMENTA

Estudo dos tipos, dimensões e processos de Inovação. Papel do Design (e do designer) e Fatores que orientam a inovação. Aspectos da Gestão do Design, Estratégico, Design Thinking. Fatores fundamentais para produzir inovação. Cadeia de valor e competitividade nas empresas. Barreiras para desenvolver e implementar inovações em organizações em geral. Inovação no Brasil e no mundo. Legislação, propriedade intelectual (copyright) e licença aberta (copyleft).

3. JUSTIFICATIVA

No mundo contemporâneo, a inovação está presente em todos os setores da sociedade. O Design, como disciplina projetual que integra teoria e prática, deve buscar cada vez mais novas referências para enfrentar os diversos problemas realçados pela conflituosa e desafiadora sociedade contemporânea. Nesse sentido, a disciplina Design e Inovação pretende investigar, discutir e experimentar soluções tanto conceituais quanto projetuais, eficientes e responsáveis para possíveis problemas, visando aumentar a relevância de atuação do designer bem como os impactos positivos gerados por novas estratégias inovadoras de ação, por meio do Design.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Conhecer, analisar e propor soluções inovadoras relacionadas ao Design no que diz respeito aos seus vários aspectos, tais como: produto, processos e serviços.

Objetivos Específicos:

- Estudar os diversos tipos de inovação e estabelecer relações com a disciplina Design, tanto em exercícios teóricos quanto em experimentos práticos;
- Discutir processos inovadores ao longo dos anos e sua contribuição para a superação de problemas de ordem técnica-tecnológica, social, ambiental e econômica;
- Estimular o interesse dos alunos na busca por soluções eficientes, novas e responsáveis visando o melhor desempenho profissional futuro seja como pesquisador, designer ou empresário

5. PROGRAMA

Módulo 1. Introdução à Inovação

- Tipos de inovação: produto, serviço, processo, tecnológica, não tecnológica, radical, incremental, social, de significado, dentre outros;
- Processos de inovação: individual, sistêmica (Product-Service System, por exemplo);
- Fatores que orientam a inovação (drivers): sustentabilidade, usuário, design, tecnologia, outros;
- Atores/recursos fundamentais para inovar:
 - humanos: conhecimento, motivação, habilidade;
 - técnicos: tecnologia, materiais;
 - organizacionais: competição entre empresas, colaboração, cooperação, dentre outros;
 - sociais: educação, moradia, saúde, mobilidade, lazer;
- Inovação no Brasil e no mundo

Módulo 2. Aspectos de Gestão do Design

- Aspectos de Gestão do design:
 - Design Management;
 - Design Estratégico;
 - Design Thinking.
- **Papel do Design (e no Designer) na inovação.**

Módulo 3. Design e Inovação nas empresas

- Cadeia de valor e competitividade nas empresas;
- Barreiras para desenvolver e implementar a inovação nas empresas (grandes e pequenas), nas instituições, e organizações de um modo geral;

6. METODOLOGIA

As aulas serão divididas entre teóricas e práticas, em 4 módulos de ensino/aprendizagem. As aulas teóricas visam construir um referencial conceitual para o desenvolvimento das atividades práticas.

1. Aulas teóricas. Constituição do referencial teórico para o desenvolvimento da atividade prática. Poderão ocorrer através de seminários, debates, estudos dirigidos, aulas expositivas, exposições dialogadas, desenvolvimento de pesquisas. Os recursos didáticos disponíveis serão as plataformas digitais: encontros virtuais, apresentações em ppt;

2. Aulas práticas. Desenvolvimento de projeto, com orientação dos professores.

A disciplina também contará com algumas atividades assíncronas para integralização da carga horária. Tais atividades serão combinadas durante o decorrer do semestre.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Sem.	Mês/Dia	Aula	Conteúdo
	Maio/ 2022		

qua	04/05	1	Apresentação da disciplina: temas, abordagem e metodologia. Introdução ao tema Design & Inovação. Orientar alunos para Exercício 1.
qua	11/05	2	Ex.1: Seminário sobre Inovação, com exemplos dos tipos de inovação de acordo com o manual de OSLO. Discussão em grupo.
qua	18/05	3	Aula expositiva: drivers e recursos que orientam a Inovação. Discussão de casos nacionais e internacionais (inovação no Brasil e no mundo). Preparar leitura do texto: “how design thinking is about more than style” (pág. 13 a 38), do livro: “Change by Design”, Tim Brown. Discussão na aula do dia 25/05/22.
qua	25/05	4	Ex. 2: Discussão do texto sobre Design Thinking.
	Junho/ 2022		
qua	01/06	5	Aula expositiva: drivers e recursos que orientam a Inovação e o papel do design na inovação. Ex. 3: Levantamento de estudos de caso sobre inovação (em grupo).
qua	08/06	6	Apresentação dos estudos de caso (exercício 3). Indicar leituras preliminares sobre Design Estratégico.
qua	15/06	7	Aula expositiva sobre Design Estratégico, Cadeia de Valor e competitividade empresarial. Indicar leituras preliminares sobre Inovação Social e Design de Sistemas Produto+Serviço (PSS)
qua	22/06	8	Aula expositiva/dialogada sobre Inovação Social e Design de Sistemas Produto+Serviço. Discussão sobre o tema e casos. Indicar leituras preliminares sobre a Agenda 2030 e os 17 ODS.
qua	29/06	9	Aula dialogada sobre a Agenda 2030 e os 17 ODS.
	Julho/ 2022		
qua	01/07	10	Início de Ex. 4, aplicando conceitos de inovação em Design: Desenvolvimento de solução conceitual inovadora para responder a uma das metas/ODS. Definir o problema, a persona; usar métodos de coleta e análise de dados, técnicas de criatividade e visualização; desenvolvimento de projeto; e entrega. Planejar o desenvolvimento das etapas do processo.
qua	08/07	11	Exercício 4: Desenvolvimento da proposta, conforme planejamento. Atendimento

			aos grupos
qua	15/07	12	Exercício 4: Desenvolvimento da proposta, conforme planejamento. Atendimento aos grupos
qua	22/07	13	Exercício 4: Desenvolvimento da proposta, conforme planejamento. Atendimento aos grupos
	Agosto/ 2022		
qua	03/08	14	Exercício 4: Desenvolvimento da proposta, conforme planejamento. Atendimento aos grupos
qua	10/08	15	Apresentação final e entrega do memorial digital, contendo tipos de inovação utilizados, proposta de solução conceitual, problema estudado, etapas e métodos projetuais utilizados e a solução final.
qua	17/08	16	BANCAS DE TCC

7. AVALIAÇÃO

A avaliação na disciplina de Design e Inovação ocorrerá de forma contínua durante todas as atividades solicitadas. Todas as entregas por etapas serão avaliadas individualmente por aluno, assim como as pesquisas e leituras programadas:

- Teóricas: contribuição do aluno à construção e reflexão teórico-crítica sobre os temas - elaboração de textos (em grupo), sínteses e apresentações orais;
- Práticas: A solução conceitual final a ser desenvolvida em grupo (avaliar número de alunos da disciplina) com orientação docente. A nota final da disciplina será o somatório dos pesos dos 3 exercícios desenvolvidos ao longo do semestre letivo e da participação nas discussões.

Exercício 1: Seminário/ debate 4 tipos de inovação = 20pt

Exercício 2: Discussão sobre o texto = 10pt (participação na dinâmica coletiva, avaliação individual)

Exercício 3: Elaboração de estudos de caso de inovação com participação do design = 20pt (em grupo)

Exercício 4: Proposta de estratégia e inovação solução conceitual inovadora de PSS e/ou Inovação Social para responder a uma das metas/ODS = 50pt (em grupo). Devem ser utilizados os recursos de análise discutidos na disciplina – ferramentas de design (análise swot, visualização – mapa de sistemas, etc) estratégias de design, forças de mercado (Porter), análise da cadeia de valor, além dos métodos para desenvolvimento da solução conceitual.

OBS.: Proposta preliminar de plano que poderá sofrer alterações dependendo do número de alunos inscritos na disciplina e/ou acessibilidade do grupo para o cumprimento das etapas propostas.

Para os alunos que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência), será oferecida uma Atividade de Recuperação de Aprendizagem (ARA). Essa atividade será constituída de questões e tarefas que abordarão todo o conteúdo da disciplina. Para conseguir recuperar sua média final, o aluno precisa tirar, no mínimo, 60 (sessenta) pontos na ARA, caso contrário, será reprovado. Para os discentes que necessitarem realizar a ARA, a média final será de no máximo 60 pontos, mesmo que a nota

obtida na ARA seja superior. A ARA será disponibilizada um dia após a apresentação do trabalho final da disciplina e o discente terá 3 (três) dias para a entrega. Caso a entrega não seja feita em 3 (dias), a ARA não terá validade.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BEST, Kathryn. Fundamentos da Gestão do Design. (trad. André de Godoy Vieira; rev. téc. Antônio Roberto de Oliveira). Porto Alegre: Bookman, 2012.

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Trad. Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

MARTIN, R. L. Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso. (tradução, Ana Beatriz Rodrigues). Rio de Janeiro: Campus, 2010.

Complementar

DAGNINO, Renato. Et al. Gestão estratégica da Inovação. Metodologias para análise e implementação. Taubaté: Cabral, 2002.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Coord. De tradução: Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva. Rio de Janeiro: E- papers, 2008. (Caderno do Grupo de Altos Estudos; v:1)

MOZOTA, B.B.; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe C. X. da. Gestão do Design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Tradução Lene Belon Ribeiro. Porto Alegre: Bookman, 2011.

OECD, EUROSTAT. OSLO Manual 2018. Guidelines For Collecting, Reporting And Using Data On Innovation. 4th Edition. 2018. ISSN: 24132764 (online) <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>. Disponível em https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/oslo-manual-2018_9789264304604-en;jsessionid=SJHLf7jp1IKONZYtjO0Qyij.ip-10-240-5-93 (pdf gratuito)

VIANNA, M. et al. Design Thinking. Inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162p. ISBN 978-85- 65424-00-4. Disponível em <https://www.livrodesignthinking.com.br>

Artigos eletrônicos:

LEMOS, Cristina. A Inovação na Era do Conhecimento. Parcerias Estratégicas - número 8 - Maio/2000. ISSN:2176-9729. Disponível em Licença Creative Commons Attribution 3.0. http://seer.cgee.org.br/index.php/parcerias_estrategicas/article/view/104.

OECD. (OCDE). MANUAL DE OSLO. Diretrizes para a coleta e interpretação de dados sobre inovação. 3a. Edição. Versão em português: FINEP . 1997. Disponível em <http://www.oei.es/salactsi/oslo4.html>

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Isabella Gomes de Marco, Professor(a) Substituto(a) do Magistério Superior**, em 13/04/2022, às 16:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?



[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](#), informando o código verificador **3523318** e o código CRC **DEF36FEB**.

Referência: Processo nº 23117.023054/2022-55

SEI nº 3523318