



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Design e Inovação						
Unidade Ofertante:	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design						
Código:	FAUED34007	Período/Série:	4o. período		Turma:		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	30h	Prática:	15h	Total:	45h	Obrigatória: (x)	Optativa: ()
Professor(A):	Viviane dos Guimarães Alvim Nunes					Ano/Semestre:	
Observações:	Disciplina ref. ao semestre 2024/02, ministrada entre Dezembro/2024 e Maio/2025.						

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, Estratégia, 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:

Capacitar o discente para identificar e aplicar os conceitos de inovação sob a ótica do design, nos variados cenários de projeto, com vistas ao incremento das cadeias de valor e aumento da competitividade em um dado contexto.

5. PROGRAMA

1. Princípios da Inovação:

Inovação no Brasil e no mundo.

Tipos de Inovação (ex. produto, serviço, processo);

Dimensões da Inovação (ex. Tecnológica, não tecnológica, social, de significado, radical, incremental);

Processos de inovação (ex. individual, sistêmica - Product-Service System, por exemplo);

2. Fatores que orientam/guam a inovação:

Drivers gerais: sustentabilidade, usuário, design, tecnologia;

Humanos (conhecimento, motivação, habilidade);

Técnicos (tecnologia, materiais);

Sociais (educação, moradia, saúde, mobilidade, lazer);

Organizacionais (processos internos, processos externos tais como colaboração, cooperação, concorrência entre empresas, dentre outros).

3. Design e Competitividade:

Papel do Design (e do designer) na inovação;

Aspectos gerais da Gestão do design (Design Management), Estratégia, Design Thinking e Criatividade;

Cadeia de valor e competitividade nas empresas;

Barreiras e oportunidade para desenvolver/implementar a inovação nas empresas, instituições, organizações e sociedade em geral;

4. Legislação, propriedade intelectual (copyright) e inovação aberta (open innovation, copyleft)

6. METODOLOGIA

A disciplina prevê estudos dirigidos, aulas expositivas e dialogadas, workshop e exercício conceitual

privilegiando a interação e a troca de experiências e conhecimento entre colegas e professor. Recursos didáticos previstos: quadro/giz, data-show, vídeos (em aulas programadas), sulfite, post-its.

Cronograma de Atividades - 2024/02 (calendário civil 2024/02 - 2025/01)

MES		ATIVIDADES DESENVOLVIDAS
DEZEMBRO	aula	
09	1ª	Dinâmica em sala para introdução ao tema Design e Inovação. Apresentação da disciplina: temas, abordagem e metodologia, atividades a serem desenvolvidas. Lançamento dos Exercícios 1 e 2.
16	2ª	Aula expositiva introdutória sobre tipos de inovação. Discussão de vídeos.
JANEIRO		RECESSO
FEVEREIRO		
03	3ª	Ex.1: Apresentação oral dos alunos sobre Inovação, com exemplos dos tipos de inovação de acordo com o manual de OSLO. 12 grupos de 4 alunos. Discussão em grupo.
10	4ª	Ex. 2: Workshop sobre o conteúdo do livro: "Change by Design" (Design Thinking) de Tim Brown. Montagem de painéis síntese e discussão em grupo (10 grupos de 4/5 alunos).
17	5ª	Ex. 2: Continuação Workshop. Refinamento do conteúdo dos painéis (aula anterior sobre o livro "Change by Design" de Tim Brown). Manter grupos.
24	6ª	Aula expositiva: drivers e recursos que orientam a Inovação. Discussão de casos nacionais e internacionais (inovação no Brasil e no mundo). Leituras preliminares sobre Design Estratégico e Metadesign para a prox. Aula (Ex. 3. texto síntese 1)
MARÇO		
03	*	Recesso de Carnaval
10	7ª	Aula dialogada sobre estratégias de design, o papel do design na inovação. Leituras preliminares sobre Design de Sistemas Produto+Serviço (PSS) para prox. aula (Ex. 3. Texto síntese 2)
17	8ª	Aula dialogada sobre Design de Sistemas Produto+Serviço (PSS). Discussão sobre o tema e casos. Leituras preliminares sobre Inovação Social para prox. Aula (Ex. 3. texto síntese 3)
24	9ª	Aula dialogada sobre Inovação Social. Discussão sobre o tema e casos. Apresentação da proposta do Ex. 3, para preparação de pesquisa preliminar. Leituras preliminares sobre a Agenda 2030 e os 17 ODS. (Ex. 3. texto síntese 4)
31	10ª	Aula expositiva sobre Cadeia de Valor e competitividade empresarial.
ABRIL		
07	11ª.	Início de Ex. 4, aplicando conceitos de inovação em Design: Desenvolvimento de solução conceitual inovadora para responder a uma das metas/ODS (grupo de 4 alunos). Definir o problema a ser enfrentado, o público-alvo; 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. Discussão sobre ODS (em grupo).
14	12ª.	Ex. 4.: Início do Desenvolvimento da proposta
21	13ª.	Ex. 4.: Desenvolvimento da proposta
28	14ª.	Ex. 4.: Desenvolvimento da proposta
MAIO		
05	15ª.	Ex. 4.: Desenvolvimento e finalização da proposta, utilizando ferramentas de visualização; memória de projeto.
12	16ª.	Ex. 4. 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. Encerramento da disciplina.

7. AVALIAÇÃO

A disciplina explora conteúdos teóricos e sua aplicação (na prática) para desenvolver e visualizar projetos. A avaliação contempla a participação individual e em grupo do discente, bem como a qualidade dos trabalhos realizados (conteúdo, clareza, organização, completude, pontualidade) com base as leituras e discussões em sala de aula.

Ex. 1: Pesquisa exploratória e apresentação 4 tipos de inovação = **15p** (grupo de 4 alunos)

Ex. 2: Workshop e Discussão sobre o texto = **25p** (dinâmica coletiva, avaliação individual) = 10 grupos de 4/5 alunos)

Ex. 3: Elaboração de 04 (quatro) Textos-síntese de leituras prévias + notas complementares em sala para discussão em aula = 2,5p cada (individual) - **total 10p**

Ex. 4: Proposta solução conceitual inovadora de PSS e/ou Inovação Social para responder a uma das metas/ODS = **50p** (grupo de 4/5 alunos). Devem ser utilizados os recursos de análise discutidos na disciplina - ferramentas de design (análise swot/pestle, 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. Entrega de memorial contendo: a descrição da solução, justificativa e relevância; o processo do projeto com etapas e ferramentas utilizadas para projetar a solução.

Obs.: Discentes que obtiveram 75% de frequência, mas rendimento mínimo insuficiente (menor que 60 pontos) poderão realizar uma atividade de recuperação de aprendizagem que consiste na reelaboração do Exercício 4. A média mínima para aprovação é 60 pontos.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Comunidades criavas, 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).

OSTERWALDER, Alexander. **Business model generation: inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

PRAHALAD, C. K.; KRISHNAN, M. S. **A nova era da inovação: a inovação focada no relacionamento com o cliente**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

Complementar

BEST, Kathryn. **Fundamentos da gestão do design**. Trad. André de Godoy Vieira. 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.

DAGNINO, Renato. Et al. **Gestão estratégica da inovação: metodologias para análise e implementação**. Taubaté: Cabral, 2002.

LEMONS, Cristina. A inovação na era do conhecimento. **Parcerias Estratégicas**, Brasília, DF, v. 5, n. 8, p.157-180, maio 2000. Disponível em: [hp://seer.cgee.org.br/index.php/parcerias_estrategicas/article/view/104](http://seer.cgee.org.br/index.php/parcerias_estrategicas/article/view/104). Acesso em 20 nov. 2020.

RIQUE, Nitzsche. **Afinal, o que é design thinking?** São Paulo: Rosari, 2012.

Websites:

OECD. **MANUAL DE OSLO MANUAL**. Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition. 2018. Disponível em <https://www.oecd.org/science/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>

9. APROVAÇÃO

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

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Farinelli Pantaleão, Coordenador(a)**, em 25/02/2025, às 17:23, 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 **5990063** e o código CRC **11AB219A**.