



Plano de Disciplina

Identificação				
CURSO Mestrado Profissional em Tecnologia da Informação			CAMPUS João Pessoa	
DISCIPLINA Inovação e Empreendedorismo			CÓDIGO DA DISCIPLINA 33861	
PRÉ-REQUISITO Não há pré-requisito				
UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIA, OPTATIVA, ELETIVA) Obrigatória			SEMESTRE 2020.1	
DOCENTES RESPONSÁVEIS Francisco Petrônio Alencar de Medeiros Katysco de Farias Santos				
Carga Horária				
TEÓRICA	PRÁTICA	EaD ¹ 12	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4	CARGA HORÁRIA TOTAL 60

Ementa

Metodologias para desenvolvimento de modelos de negócio. Estratégias para validação de ideias (alinhamento entre problema/solução/mercado). Metodologias Lean Startup e Customer development. Técnicas para Ideação, estímulo a criatividade e tomada de decisão para Inovação.

Objetivos

Conhecer conceitos básicos de redes de computadores e identificar desafios para pesquisa e inovação através da discussão de problemas em aberto e das demandas por soluções para problemas práticos advindos da indústria e da academia para temas relevantes e atuais de redes e sistemas distribuídos.

Conteúdo Programático - Presencial

Tópico	Carga horária
Inovação: o valor da inovação; criatividade; a empresa inovadora	4
Inovação: principais modelos de inovação; medos, barreiras e paradigmas	4
Inovação: inovação e gestão do conhecimento; inovação e empreendedorismo	4
Processo de Inovação - Design Thinking	4
Técnicas de Ideação	4
Design Sprint	4
Design Sprint na Prática: Map, Sketch e Decide	4
Design Sprint na Prática: Build a realistic prototype and test	4
Design Sprint na Prática: Atividade colaborativa	4
Tendências de Inovação em Tecnologia da Informação	8

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.



Lei da Inovação e Marco Regulatório da Inovação. Processos de Patentes e Registros de Software.

12

Conteúdo Programático - EAD

Tópico	Carga horária
Criação de Startups: Como Desenvolver Negócios Inovadores	12

Total

60

Metodologia de Ensino

Presencial

Aulas teóricas. Métodos de aprendizagem ativa: 5 minute talks, learning café, aprendizagem baseada em problemas e projetos (foco na colaboração), ferramentas ativas de aprendizagem (Seesaw, Coggle, Padlet, POLLEv, Kahoot)

EAD

Criação de Startups: Como Desenvolver Negócios Inovadores – Plataforma Coursera.

Recursos Didáticos

Quadro, projetor, ferramentas de software open source, periódicos, artigos, acesso à Internet

Critérios de Avaliação

Trabalhos colaborativos – 20% (Criatividade + Cluster de Inovação + Modelos de Inovação + Brainstorming versus Brainwriting +) – em times

Curso Online Como criar uma Startup – 30% (individual)

Mini Projeto “Design Sprint” - 25% (sala de aula)

Atividade “Tendências de Inovação em Tecnologia da Informação” – Em times – 25%

Bibliografia

Básica

CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. 4. ed. Barueri, SP: Manole, 2012. 315 p. il. ISBN 9788502032778.

DIAS, Alexandre Aparecido et al. **Gestão da inovação e empreendedorismo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 364 p. il.

CAMPOS, Newton M. "The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses." *RAE* 54.2 (2014): 243-244.



Complementar

RUNCO, Mark A. Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice. Elsevier, 2014.

DRUCKER, Peter. Innovation and entrepreneurship. Routledge, 2014.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon and Schuster, 2016.

KEELEY, Larry et al. **Ten types of innovation: The discipline of building breakthroughs**. John Wiley & Sons, 2013.

DRUCKER, Peter. **Innovation and entrepreneurship**. Routledge, 2014.

Observações

(Nenhuma)