



Inovação e Design Thinking

Pós-Graduação em Gestão de Sistemas de Informação
Prof. Thiago Schumacher Barcelos

Agenda

- ◆ Objetivos
- ◆ Programação
- ◆ Critério de Avaliação
- ◆ Bibliografia

Objetivos

- ◆ Compreender a natureza humana e suas implicações para o desenvolvimento de inovações a partir de conceitos antropológicos e psicológicos;
- ◆ Introduzir os principais conceitos de inovação por meio da indução ao pensamento crítico e criativo;
- ◆ Estimular e conduzir o processo de percepção de novas ideias por meio de técnicas já difundidas no mundo corporativo;
- ◆ Enriquecer o processo de ensino e aprendizagem focado na busca por soluções práticas e inovadoras nas organizações;
- ◆ Desenvolver estratégias de inovação em conjunto com a informação, a comunicação e a tecnologia no ambiente corporativo.

Programação

Estratégia:

- ▶ Carga horária de 30h, 36 horas-aula
- ▶ 9 encontros com 4 horas-aula por encontro
- ▶ Aulas oficiais às quintas-feiras, 19h00-22h35
- ▶ *Complementação de carga horária às quartas-feiras para finalizar o semestre até 17/08/2024*

Programação

Data	Conteúdo
27/06 - quinta-feira	Introdução à disciplina: objetivos, motivação
04/07 - quinta-feira	História do Design Thinking; Definição de Inovação; Diferenças entre o Design Thinking e o Design de Inovação, particularidades do processo. Tipos de Inovação.
25/07 - quinta-feira	Drivers da inovação. Usabilidade e Experiência do Usuário (XP). Identificação do problema: perguntando a usuários e especialistas. Mapa da empatia.
31/07 - quarta-feira	Atividade prática: delimitação do problema e personas
01/08 - quinta-feira	Técnicas de modelagem de comportamento do consumidor / usuário: Job to be done e Jornada do Usuário.
07/08 - quarta-feira	Atividade prática: <i>Innovation Storming</i> (parte 1)
08/08 - quinta-feira	Prototipação. Técnicas para prototipação de sistemas interativos. Estabelecimento de MVP (Minimum Viable Product).
14/08 - quarta-feira	Atividade prática: <i>Innovation Storming</i> (parte 2)
15/08 - quinta-feira	Apresentação dos resultados das equipes

Critério de Avaliação

Projeto de desenvolvimento de solução inovadora, seguindo o processo de Design de Interação / Design Thinking

- ▶ Ênfase em soluções computacionais, mas pode ser uma inovação em processo também
- ▶ Equipes de 2 ou 3 estudantes
- ▶ Será feito o registro de vários artefatos ao longo do processo e a construção de um artigo, no formato de relato de experiência

Projeto

- ◆ Produção do artigo: 50%
- ◆ Apresentação: 20%
- ◆ Produção dos artefatos intermediários: 30%

A submissão comprovada do artigo produzido para um periódico, com qualificação ao menos B5, nas áreas CAPES abrangidas no PPC do curso (vide item 10.2), até o prazo limite para lançamento de notas do semestre, garante para a equipe a nota máxima no quesito “Produção do artigo”

Bibliografia

◆ Básica

- ▶ BROWN, Tim. Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. São Paulo: Campus, 2010.
- ▶ CHRISTENSEN, Clayton M.; VEIGA, Laura Prades. O dilema da inovação. São Paulo: Makron.Books, 2011.
- ▶ STAREC, Claudio (Org). A Tecnologia no suporte a Gestão da Informação e aos Processos de Negócios Inteligentes. São Paulo: Editora Saraiva, 2012.

Bibliografia

◆ Complementar

- ▶ SHARP, Helen; ROGERS, Yvonne; PREECE, Jenny, Design de Interação - Além da interação homem-computador, 3a Ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- ▶ DE BONO, EDWARD. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.
- ▶ MURRAY, David. Arte de imitar – 6 passos para inovar em seus negócios copiando as ideias dos outros. Rio de Janeiro: Campus, 2011.
- ▶ SERAFIM, Luiz Eduardo. O Poder da Inovação. São Paulo: Saraiva, 2011.
- ▶ SILVERSTEIN, David; SAMUEL, Philip; DECARLO, Neil. The Innovator's Toolkit: 50+ Techniques for Predictable and Sustainable Organic Growth. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.



Obrigado!

Perguntas?

tsbarcelos@ifsp.edu.br



INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus Guarulhos

L A B C O M³
Laboratório de Computação Aplicada