



Aprenda com quem faz

Projeto Aplicado

2023



1. Projeto Aplicado

O Projeto Aplicado (PA) é uma unidade curricular de extensão, interdisciplinar, de autoria do aluno, dentro da área específica de um curso de pós-graduação, que tem como objetivos: (a) complementar a formação conceitual e prática deste aluno, por meio da identificação de problemas obtidos a partir de cenários reais de mercado e o desenvolvimento de soluções baseadas nos problemas identificados; (b) desenvolver no aluno suas competências e habilidades técnicas e comportamentais necessárias para torná-lo um profissional de mercado mais preparado e qualificado.

2. Metodologia Utilizada no Projeto Aplicado

2.1. Inovação e Design Thinking

Trata-se de um processo não linear e iterativo, no qual o aluno dos cursos de graduação da XP Educação utiliza ferramentas, técnicas e metodologias ágeis, para identificar e compreender problemas, desafiar suposições, criar soluções inovadoras, empreendedoras e criativas, no qual proporcionam em conjunto o desenvolvimento de habilidades que possibilitem na compreensão das complexidades existentes no ambiente corporativo.

3. Valores e Competências do Projeto Aplicado no Contexto da XP Educação

A Estruturação do Projeto Aplicado no contexto da XP Educação, busca alinhar os Valores da Organização com às Competências Comportamentais e Técnicas definidas no modelo educacional proposto. Neste contexto, as premissas que definem a atração dos *Stakeholders* no Ecossistema XP Educação, no qual temos como atores: Professores, Estudantes, Empresas Parceiras da XP e a própria XP Educação são:

3.1. Valores

São Valores da XP Educação incorporados no PA:

Valores XP

Foco no cliente Colocamos os interesses do Cliente como prioridade.	Sonho Grande Miramos no impossível, construímos juntos e chegamos lá.
Mente aberta Estamos abertos a inovar, sempre baseados em fatos e dados, sem medo de errar e dispostos a corrigir.	Espírito empreendedor Assumimos protagonismo na tomada de decisão, na geração de Valor de longo prazo.

3.2. Competências Comportamentais

Constituem a Matriz de Competências Comportamentais:

- a) **Liderança empática** – capacidade de inspirar, entusiasmar e mobilizar outros para agir e alcançar resultados.
- b) **Motivação, perseverança e flexibilidade** (resiliência e adaptabilidade) – capacidade de acreditar em si, ser determinado, manter o foco, ser resiliente perante adversidades, ter flexibilidade para fazer mudanças e transformações necessárias.
- c) **Empreendedorismo** – capacidade de compreender demandas da realidade, de identificar oportunidades, de agir com proatividade e autonomia, de mobilizar pessoas e recursos para atingir determinados fins.
- d) **Conhecimento** – capacidade de aprender e reaprender sempre, para explicar a realidade e agir com mais assertividade.
- e) **Empatia e colaboração** – capacidade de fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro, trabalhar em conjunto e cooperar com outros, criar redes, resolver conflitos.

- f) **Execução** – capacidade de estabelecer indicadores, ordenar atividades, analisar o andamento, cumprir prazos e coordenar ações para atingir resultados.
- g) **Orientação para resultados com excelência** – capacidade de buscar se superar sempre, de investir em melhorias contínuas.
- h) **Pensamento científico, crítico e criativo** – capacidade de analisar contextos, de criticar fatos e dados, de identificar e solucionar problemas complexos de forma criativa e inovadora.
- i) **Responsabilidade e cidadania** – capacidade de ter um olhar inclusivo, de agir pessoal e coletivamente com autonomia e flexibilidade de forma sustentável e solidária.
- j) **Energia, paixão e otimismo** – capacidade de mobilizar esforços pessoais e coletivos demonstrando disposição física e mental para agir, paixão e entusiasmo pelo que faz e convicção de que o melhor está por vir.
- k) **Autoconhecimento e autogestão** – capacidade de conhecer-se, compreender-se e apreciar-se na diversidade humana, tomando decisões que garantam qualidade de vida e vida de qualidade.
- l) **Consciência social** – capacidade de compreender como funciona o mundo social, de entender situações sociais complicadas ou oportunidades de ação.
- m) **Gestão de relacionamentos** – capacidade de facilitar interações fluentes e eficazes, de gerenciar emoções pessoais e coletivas para atingir os melhores resultados.
- n) **Trabalho e projeto de vida** – capacidade de entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia, criticidade, responsabilidade, fazendo a gestão de desejos e realizações.

3.3. Competências Técnicas

Constituem a Matriz de Competências Técnicas, as habilidades técnicas presentes em cada um dos cursos de pós-graduação da XP Educação estabelecidas nos Planos Pedagógicos de cada curso, de acordo com as áreas de atuação profissional.

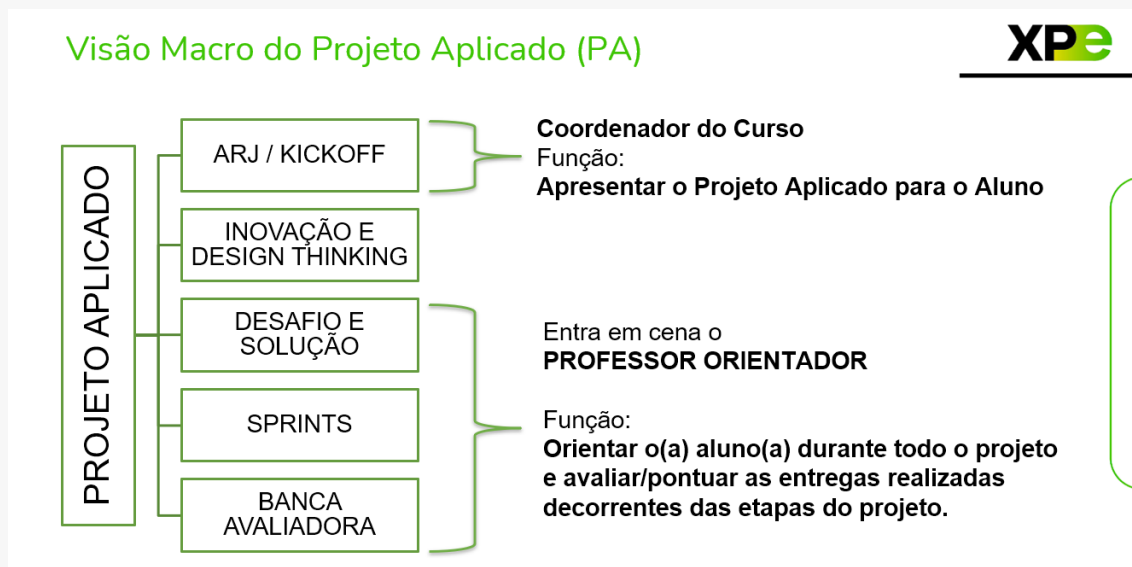
Além dos valores e competências mencionados anteriormente, os alunos da XP Educação serão impulsionados a desenvolver diversos outros tipos de competências comportamentais tais como:

- **Foco no Cliente:** empatia e colaboração, orientação para resultados de excelência, consciência social e gestão de relacionamentos.
- **Sonho grande:** *resiliência e adaptabilidade* (mudando para *motivação, perseverança e flexibilidade*), orientação para resultados de excelência, conhecimento – capacidade de aprender e reaprender sempre, autoconhecimento e autogestão, energia, paixão e otimismo, trabalho e projeto de vida.
- **Mente aberta:** energia, paixão e otimismo, orientação para resultados, conhecimento – capacidade de aprender e reaprender sempre, responsabilidade e cidadania – olhar e atitude inclusiva.
- **Espírito empreendedor:** *empreendedorismo*, motivação, perseverança e flexibilidade, orientação para resultados de excelência, pensamento crítico, científico e criativo – identificação e solução inovadora de problemas.

4. Macro Visão do Projeto Aplicado

4.1. Descrição das Etapas

Figura 1: Projeto Aplicado.



As etapas apresentadas são descritas da seguinte maneira:

Etapa 1: Kick-off Projeto Aplicado + Módulo Inovação e Desing Thinking

Este momento do Projeto Aplicado tem como principal objetivo fornecer aos alunos dos cursos de pós-graduação da XP Educação todas as informações técnicas necessárias para que possam compreender a estrutura técnica do Projeto Aplicado. Incluindo todas as demais etapas a seguir, os artefatos que deverão ser utilizados e produzidos durante o decorrer do Projeto Aplicado, as informações sobre o módulo Projeto Aplicado junto ao portal acadêmico, as informações sobre o processo de orientação e apresentação dos professores orientadores; o cronograma de realização das etapas e entrega de atividades, processo de avaliação e distribuição de notas por parte dos professores orientadores e da banca examinadora, instruções referentes a reunião de encontros entre orientado e orientadores, sugestões para um bom convívio acadêmico e um bom desenvolvimento do projeto.

Após a realização da aula interativa denominada “Kick-Off do Projeto Aplicado”, os alunos do Projeto Aplicado deverão realizar por completo o seguinte módulo essencial para o desenvolvimento do Projeto Aplicado:

- Módulo Inovação e Design Thinking:

Trata-se de um módulo obrigatório para a realização do Projeto Aplicado, a metodologia Design Thinking pode ser compreendida como uma nova abordagem aos desafios e problemas presentes em ambiente corporativo, no qual por meio da obtenção e análise de informações, busca-se criar “insights” que permitam o desenvolvimento de propostas de soluções inovadoras, empreendedoras e criativas, que atendam às necessidades e expectativas corporativas, bem como promovam o desenvolvimento de um conjunto de competências e habilidades que possibilitem o(a) aluno(a) da XP Educação entender e lidar com os desafios e as complexidades existentes no ambiente corporativo. O módulo será composto por:

- Professor Titular;
- Conjunto de matérias de apoio ao aluno;
- Conjunto de videoaulas assíncronas;
- Aula Interativa síncrona com a participação de todos os alunos;
- Fóruns de debate e dúvidas sobre conteúdo, trabalho prático e desafio;
- Um trabalho prático e um desafio final.

Documento referente aos Planos de Ensino dos módulos IDT encontra-se na sessão anexo.

Etapa 2.1: Checkpoint 1 – Definição do Problema / Solução

Este momento do Projeto Aplicado tem como principal objetivo fornecer aos alunos dos cursos de pós-graduação da XP Educação todas as informações e orientações teóricas e técnicas necessárias a identificação e definição do desafio (problema), incluindo orientações teóricas e técnicas de um professor da XP Educação, e a apresentação de desafios reais durante a realização da aula interativa síncrona, no qual busca-se uma futura proposta de solução.

Etapa 2.2: Checkpoint 1 – Proposta de Solução

Este momento do Projeto Aplicado tem como principal objetivo fornecer aos alunos dos cursos de pós-graduação da XP Educação todas as informações e orientações teóricas e técnicas necessárias para a construção de uma proposta de solução ao desafio (problema).

São atividades do(s) aluno(s) nesta etapa: entrega preliminar da versão inicial do relatório do Projeto Aplicado, participação dos encontros com o professor orientador e entrega da versão final do relatório do Projeto Aplicado referente a etapa de Desafio/Solução.

Etapa 3: Desenvolvimento do Projeto Aplicado + Banca Avaliadora

Este momento do Projeto Aplicado tem como principal objetivo promover o desenvolvimento da solução proposta até a finalização do Projeto Aplicado. Ou seja, trata-se da etapa na qual os alunos irão realizar toda a execução do Projeto Aplicado até a sua finalização, incluindo a entrega final por completo do relatório do Projeto Aplicado, a criação do Pitch do Projeto Aplicado, a validação de todos os tópicos referente ao Projeto Aplicado e o mecanismo de autoavaliação do próprio aluno referente aos seu próprio desenvolvimento durante todo o Projeto Aplicado.

Por fim e, não menos importante, nesta etapa também acontecerá o processo de avaliação do Projeto Aplicado, realizado por uma banca avaliadora composta por professores da XP Educação e do Instituto XP no formato assíncrono.

5. Informações Gerais sobre o Projeto Aplicado

5.1. Aluno – Responsabilidades e Obrigações

No Projeto Aplicado, os alunos da XP Educação são considerados os “atores principais” e, neste contexto, são responsabilidades e obrigações do aluno:

- Ser comprometido com seu autoconhecimento, autodesenvolvimento e autogestão;
- Aderir às intencionalidades do Programa;
- Ter reciprocidade de aprendizagem, dispondo-se a aprender e ensinar tudo com todos, durante todo o tempo;
- Trabalhar de forma colaborativa;
- Respeitar o ambiente acadêmico, incluindo as normas, políticas e regras institucionais;
- Respeitar as opiniões;
- Agir de maneira ética, com responsabilidade e comprometimento com relação a realização de todas as atividades propostas durante as etapas do Projeto Aplicado;
- Desenvolver o pensamento crítico, inovador, criativo e empreendedor durante todas as etapas do Projeto Aplicado;

- Respeitar e cumprir os prazos pré-estabelecidos para entrega de atividades relacionadas ao Projeto Aplicado;
- Respeitar e agir de maneira civilizada com relação ao relacionamento com o professor orientador e toda a equipe envolvida no Projeto Aplicado;
- Participar ativamente das aulas interativas e reuniões de orientação;
- Solicitar auxílio junto ao professor orientador quando necessário, com relação a dúvidas sobre as atividades do Projeto Aplicado;
- Realizar as atividades de autoavaliação e avaliação;
- Seguir o cronograma pré-estabelecido pela coordenação do Projeto Aplicado;
- Participar da banca examinadora.

5.2. Professor Orientador

O Professor Orientador é o “maestro” do Projeto Aplicado. Neste contexto, cabe a ele conduzir as Squads com maestria para que essas possam alcançar os resultados desejados. Sendo assim, são responsabilidades e obrigações do Professor Orientador durante toda a realização do Projeto Aplicado, os seguintes itens:

- Cumprir com seus deveres, obrigações e responsabilidades como profissional docente de acordo com as regras e parâmetros pré-estabelecidos pela XP Educação;
- Seguir os princípios éticos e morais relacionados à profissão de docente de ensino superior;
- Respeitar ponto de vista, opiniões, sugestões e críticas apontadas por alunos;
- Informar imediatamente qualquer desvio de conduta que esteja em desacordo com as normas, procedimentos e políticas pré-estabelecidos pela

XP Educação, ou que vão em desacordo com os princípios morais e éticos que regem o bom convívio social por parte do aluno;

- Orientar durante todo o andamento do Projeto Social Aplicado;
- Fornecer os insumos necessários para que os seus orientandos possam desenvolver as etapas do Projeto Aplicado;
- Garantir o alinhamento e a aderência do desafio e da proposta de solução (incluindo o plano de ação e todo o desenvolvimento do projeto);
- Esclarecer e responder em tempo hábil (máximo de 48h úteis) todos os questionamentos e dúvidas relacionados ao Projeto Aplicado, dispostos nos fóruns de dúvidas assíncrono;
- Garantir o envolvimento dos alunos durante todo o Projeto Aplicado;
- Avaliar de forma imparcial todas as entregas realizadas de acordo com os critérios que envolvem o processo de avaliação do Projeto Aplicado;
- Motivar os alunos para que sejam criativos, inovadores e empreendedores na apresentação dos desafios e propostas de soluções;
- Fornecer o feedback com relação ao desenvolvimento do Projeto Aplicado, incluindo os pontos de atenção referentes ao processo de avaliação, notas distribuídas, entregas realizadas e avaliação do relatório do Projeto Aplicado;
- Promover a participação ativa dos alunos durante todo o Projeto Aplicado;
- Zelar pelo cumprimento das etapas e pelo bom relacionamento acadêmico entre aluno vs. professor, para que durante todo o Projeto Aplicado, haja respeito, serenidade, resiliência e harmonia.

5.3. Banca Avaliadora

Caberá à Banca Avaliadora realizar, de forma assíncrona, a avaliação final do Projeto Aplicado por meio de uma apresentação PITCH, seguindo os critérios preestabelecidos pela coordenação do Projeto Aplicado, avaliando de forma imparcial, fornecendo os feedbacks e justificativas referentes a nota final, sugestões e/ou críticas referentes ao projeto apresentado e quaisquer outros esclarecimentos solicitados pelo aluno ou que julgar necessário.

Apresentação junto à Banca Avaliadora

Para estar apto a realizar a apresentação do Projeto Aplicado junto à Banca Avaliadora, o aluno deve realizar a postagem/entrega do Relatório Final do Projeto Aplicado. No tocante à apresentação do Projeto Aplicado para a Banca Avaliadora, o aluno deve seguir as seguintes premissas:

- O aluno deverá utilizar obrigatoriamente o templates de Power Point disponibilizado pela XP Educação através de sua plataforma acadêmica, que se apresenta no formato de PITCH para a apresentação junto a Banca Avaliadora;
- O aluno deverá produzir um vídeo com duração entre 8 e 10 minutos utilizando o templates PITCH, incluindo todas as demonstrações (se houver) do que foi concebido como solução;
- O vídeo deverá ser produzido na qualidade visual Full HD, no formato paisagem e nas seguintes extensões: MP4, M4V ou MOV.
- O ambiente no qual o aluno irá produzir o vídeo deverá ter boa iluminação, isento de ruídos e com boa qualidade audiovisual (som e imagem);
- É de responsabilidade do aluno conferir e garantir os padrões de entrega e qualidade pré-estabelecidos nos itens anteriores, antes do envio/postagem junto ao processo de avaliação realizado pela Banca Avaliadora;

- O aluno deverá utilizar uma plataforma tecnológica com serviço de armazenamento/compartilhamento de arquivos em nuvem para a postagem/envio de seu vídeo, contendo a apresentação do Pitch. Serão aceitos somente os seguintes serviços de armazenamento/compartilhamento de arquivos em nuvem: Microsoft OneDrive, Google Drive ou Dropbox.
- Assim que o vídeo for armazenado em uma das plataformas de nuvem mencionados anteriormente, o aluno deverá conceder amplo acesso ao arquivo (vídeo) por meio do compartilhamento por link, de maneira que o avaliador possa ter acesso mediante clique no link correspondente.
- O link referente ao compartilhamento do vídeo deverá ser postado no formulário/campo específico disponível na plataforma acadêmica da XP Educação, seguindo todas as orientações dispostas anteriormente.
- A apresentação do Projeto Aplicado junto à Banca Avaliadora é uma atividade avaliativa obrigatória e pontuada.
- A Banca Avaliadora será composta por 1 (um) Professor Avaliador, selecionado pela instituição exclusivamente para este fim.
- A Banca Avaliadora poderá, durante o processo de avaliação, realizar questionamentos com relação ao Projeto Aplicado para o aluno no decorrer de até 7 (sete) dias corridos.
- É de obrigação do aluno fornecer as devidas respostas (caso questionado pela Banca Avaliadora) dos questionamentos feitos pela Banca Avaliadora, no prazo máximo de 7 (sete) dias corridos;
- Ao final do prazo supracitado, havendo ou não as respostas por parte do(a) aluno(a), a Banca Avaliadora realizará a postagem de suas observações e considerações finais referentes ao Projeto Aplicado do aluno e a publicação da

nota final junto a plataforma acadêmica e no sistema SpeedGrader no prazo máximo de até 7 (sete) dias corridos.

Distribuição de Pontos do Projeto Aplicado e Banca Avaliadora

A distribuição de pontos do Projeto Aplicado deve considerar todas as etapas do Projeto Aplicado e apresenta-se da seguinte maneira:

Módulos	Duração média	Pontuação
Aquecimento e Regras do Jogo	1 semana	25
Inovação e Design Thinking	1 semana	30
Desafio e Solução	2 semanas	75
Sprint 1	2 semanas	70
Sprint 2	2 semanas	70
Sprint 3	2 semanas	70
Relatório final e banca	1 semana	160
	TOTAL	500

Para que o aluno possa ser considerado aprovado no Projeto Aplicado, ele deverá ter obtido um total mínimo de 70% da soma total dos pontos distribuídos. Ou seja, o aluno deverá alcançar 350 pontos de um total de 500 pontos distribuídos em todas as etapas do Projeto Aplicado.

5.4. Premissas adicionais do Projeto Aplicado

São premissas para os resultados do Projeto Aplicado de (PA) na XP Educação:

Do Professor Orientador

O Professor Orientador receberá o desafio e a proposta de solução de cada orientando, de maneira estruturada; Orientar os alunos durante os encontros de orientação realizados em cada etapa do Projeto Aplicado, com exceção da etapa de KickOff; o professor poderá convidar a empresa que apresentou o desafio, durante as *sprints*, para ter contato com o time e conhecer o projeto e seu andamento; o PA estará concluído com uma proposta a ser apresentada a uma banca da XP Educação; o professor pode, a partir da decisão da Banca, convidar a empresa para conhecer a solução.

Do Aluno

Compromisso com seu autoconhecimento, autodesenvolvimento e autogestão; adesão às intencionalidades do Programa; reciprocidade de aprendizagem, dispondo-se a aprender e ensinar tudo com todos, durante todo o tempo; trabalho colaborativo; os estudantes devem aprender a pedir colaboração onde ela for pertinente, em especial na empresa demandante; o professor poderá apoiá-los identificando as ações necessárias à complementação da solução; realização da autoavaliação de forma criteriosa e sistemática.

5.5. Templates do Projeto Aplicado

Os templates do Projeto Aplicado e demais informações, incluindo os materiais de apoio, templates, cronograma e demais artefatos referentes ao Projeto Aplicado, estão disponíveis no portal acadêmico/plataforma de ensino CANVAS.

6. ANEXOS

ANEXO 1 – Plano de Ensino (Módulo 1): Inovação e Design Thinking

Descrição do Módulo

Neste módulo iremos abordar temas relacionados a estrutura de processos criativos, bem como suas aplicabilidades. Observaremos os diversos mecanismos de estímulo a criatividade humana, em diversos ambientes profissionais, para contribuir com a inserção dos discentes no mercado de trabalho ou evolução contínua crescente. Em complemento será trazido à discussão o contexto da inovação aos ambientes de negócios digitais, enfatizando a escalabilidade e replicabilidade de processos.

Analisaremos os efeitos de curto, médio e longo prazo nas estratégias organizacionais após a adoção de modelos organizacionais baseados em uma cultura criativa. Por fim, discutiremos os efeitos práticos da inventividade humana, através da percepção da aplicação do Design Thinking em situações reais, que ocorrem em ambientes profissionais, sociais e pessoal de cada indivíduo.

Objetivos de ensino

Espera-se que o aluno consiga, ao final deste Módulo: interpretar os conceitos do Design Thinking e suas aplicações; consiga sugerir processos em que se aplique o conceito de Design Thinking; tenha familiaridade com ferramentas e métodos de gestão da criatividade; consiga propor modelos escaláveis e replicáveis de negócios baseado em Design Thinking como ferramenta de base.

Estrutura analítica do curso

Com base nas orientações acima, o conteúdo do Módulo e da apostila texto está estruturado da seguinte forma:

1ª Parte do Módulo

Capítulo 1 – O Design Thinking

- 1.1. Introdução
- 1.2. O método Design Thinking
- 1.3. Como as empresas utilizam o Design Thinking
- 1.4. Inovação e Design Thinking
- 1.5. Criatividade, Inventividade e Inovação

Capítulo 2 – Etapas do Design Thinking

- 2.1. Imersão preliminar
- 2.2. Imersão profunda
- 2.3. Síntese e análise de dados
- 2.4. Ideação
- 2.5. Prototipação e Testes

Capítulo 3 – Encontre sua criatividade

- 3.1. Redescubra seu potencial criativo
- 3.2. Comece uma revolução criativa
- 3.3. Inovar é humano
- 3.4. O cérebro modifica o que conhece
- 3.5. Como remodelamos o mundo

Capítulo 4 – Como o cérebro cria

- 4.1. O cérebro modifica o que conhece
- 4.2. Não cole as peças

4.3. Multiplique as opções

4.4. Explore diferentes caminhos e distâncias

4.5. Tolere o risco

Capítulo 5 – A cultura de Experimentação

5.1. Por que a cultura de experimentação

5.2. O que vem a ser a cultura de experimentação

5.3. Como fazer a cultura de experimentação

5.4. Como tornar-se uma organização baseada em cultura de experimentação

5.5. Sete mitos do uso da cultura de experimentação.

Capítulo 6 – Liderando Processos de Transformação Digital

6.1. Formação de líderes disruptivos

6.2. Desenvolvimento de lideranças estratégicas

6.3. Desafios e objetivos

6.4. Soft skills x Hard Skills

6.5. Pensamento crítico

Capítulo 7 – A Estratégia Adaptativa

7.1. Conceito de competências essenciais

7.2. As bases para um novo tratado estratégico

7.3. Um jogo totalmente dinâmico

7.4. O cliente no centro da jornada

7.5. A importância da cultura organizacional

Capítulo 8 – Leis da psicologia aplicadas a UX

8.1 Aplicando princípios da psicologia ao design

8.2 UX e UI para gestão de negócios

8.3 Impactos do EX (Employee EXP Educaçãoorience) nos negócios

8.4 Leis de Jakob, Fitts, Hick e Miller

8.5 O design do dia a dia

Capítulo 9 – O design dos jogos infinitos

- 9.1. Jogos finitos e infinitos
- 9.2. Causas justas, verdadeiras ou falsas
- 9.3. Guardião da causa
- 9.4. Vontade e recursos
- 9.5. Flexibilidade existencial

Capítulo 10 – Inspiração para criar produtos vencedores

- 10.1. Lições das principais empresas de tecnologia
- 10.2. Pessoas certas: o perfil de gerentes e designers de produtos
- 10.3. Rodmap, visão e objetivos dos produtos
- 10.4. Visão geral de técnicas de descobertas
- 10.5. Estabelecendo uma forte cultura de produto

Observação

Para ser aprovado(a) no módulo, o(a) aluno(a) precisa ter **pontuação** igual ou superior a 70 pontos.

Referências

BENVENUTTI, M. **Audaz**: as 5 competências para construir carreiras e negócios inabaláveis nos dias de hoje. São Paulo: Editora Gente, 2018. p. 224.

CAGAN, M. **Inspirado**: como criar produtos de tecnologia que os clientes amam. Tradução de: Luciana Palhanos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. p. 368.

EAGLEMAN, D.; BRANDT, A. **Como o cérebro cria**: o poder da criatividade humana para transformar o mundo. Tradução de: Donaldson M. Garschagen e Renata Guerra. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020. p. 304.

GONSALES, P. **Design Thinking e a ritualização de boas práticas educativas**. São Paulo: Instituto Educadigital, 2017. 88 p.; II

KNAPP, J.; ZERATSKY, J.; KOWITZ, B. **Sprint**: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Tradução de: Andrea Gottlieb. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. p. 320.

MAGALDI, S.; NETO, J. S.. **Estratégia adaptativa**: O novo tratado do pensamento estratégico. São Paulo: Editora Gente, 2020. p. 304.

MOREIRA, B. R. **Guia Prático do Design Thinking**: Aprenda 50 ferramentas para criar produtos e serviços inovadores. 2018.

NORMAN, D. A. **O Design do Dia-a-Dia**. Tradução de: Ana Deiró. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006. p. 255.

PARKER, G. G.; ALSTYNE, M. W. V.; CHOUDARY, S. P. **Plataforma**: a revolução da estratégia. Tradução de: Lizandra Magon de Almeida e Bruno Alexander. 1. ed. São Paulo: Editora Alta Books, 2019. p. 376.

RIES, E. **O Estilo Startup**. Tradução de: Carlos Szlak. Rio de Janeiro: LeYa, 2018. p. 367.

ROGERS, D. L. **Transformação Digital**: repensando o seu negócio para a era digital. Tradução de: Afonso Celso da Cunha Serra. São Paulo: Autêntica Business, 2017. p. 336.

SEELING, T. **Encontre sua criatividade**: redescubra seu potencial criativo com estratégias simples. Tradução de: Thais Iannarelli. Caxias do Sul: Belas Letras, 2021. p. 224.

SINEK, S. **O Jogo Infinito**. Tradução de: Paulo Geiger. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2020. p. 256.

YABLONSKI, J. **Leis da Psicologia Aplicadas a UX**: usando psicologia para projetar produtos e serviços melhores. Tradução de: Cláudio José Adas. São Paulo: Novatec Editora, 2021. p. 133.

YAMAGAMI, C.; THOMKE, S. H. **A cultura da experimentação**: Como os experimentos nos negócios podem melhorar sua capacidade de inovação. São Paulo: Benvirá, 2021. p. 288,

Anexo 3 – Regulamentação Do Projeto Aplicado

Estabelece as regras para os Projetos Aplicados dos cursos de pós-graduação a distância da XP Educação.

CLÁUSULA 1ª – DOS OBJETIVOS DO PROJETO APLICADO

O Projeto Aplicado é uma unidade curricular de Extensão interdisciplinar, de autoria do aluno, dentro da área específica de um curso de graduação, que tem como principal objetivo, a partir cenários reais de mercado, completar de formação conceitual e prática.

Possui parcerias estabelecidas com empresas de Tecnologia que utilizam seus serviços educacionais. Por meio dessas parcerias e de iniciativas internas, o(a) aluno(a) contará com diversas alternativas para o desenvolvimento de seus projetos aplicados, em cenários de campos reais. São objetivos específicos do Projeto Aplicado:

- a) Consolidar as competências e habilidades técnicas previstas nas unidades curriculares dos cursos de graduação de forma transversal e interdisciplinar.
- b) Definir, identificar e evoluir sua matriz de competências e habilidades comportamentais através do programa People Skills, tais como: liderança empática, motivação, perseverança e empatia, empreendedorismo e inovação, conhecimento, empatia e colaboração, trabalho em equipe, pensamento científico, crítico e criativo, responsabilidade e cidadania, energia, paixão e otimismo, autoconhecimento e autogestão, consciência social, dentre outras.

CLÁUSULA 2ª – DA ORIENTAÇÃO DO PROJETO APLICADO

- 2.1. Para a realização do Projeto Aplicado, o(a) aluno(a) contará com o apoio de um professor orientador durante as etapas de concepção do desafio, construção

da proposta de solução e do desenvolvimento do Projeto Aplicado, até a sua finalização e apresentação junto a Banca Avaliadora.

2.2. São responsabilidades e obrigações do(a) professor(a) orientador(a):

2.2.1. Elaborar o Plano de Ensino e de acompanhamento do Projeto Aplicado;

2.2.2. Conduzir as reuniões de inicialização (Kick-off), com o objetivo de apresentar ao aluno(a) a metodologia, os objetivos e demais artefatos inerentes a criação, desenvolvimento e processo de avaliação do Projeto Aplicado;

2.2.3. Auxiliar o(a) aluno(a) por meio do processo de orientação acadêmica na definição do desafio e na concepção da proposta de solução, incluindo os demais artefatos que fazem parte do desenvolvimento do Projeto Aplicado, contidos no Relatório do Projeto Aplicado, tais como: análise do contexto, identificação de personas, construção da matriz de certezas, dúvidas e suposições, criação do Canvas proposta de valor, definição de objetivos gerais e específicos, premissas e restrições, dentre outros.

2.2.4. Orientar, esclarecer dúvidas, recordar conceitos e técnicas necessárias ao desenvolvimento do Projeto Aplicado.

2.2.5. Avaliar, criticar e fornecer feedback durante todo o processo de desenvolvimento do Projeto Aplicado, incluindo as etapas de checkpoint e de entrega do relatório final do projeto.

2.3. O(a) professor(a) orientador(a), no exercício da orientação, poderá, se julgar necessário, contar com o auxílio dos demais professores tutores especializados no tema do Projeto Aplicado.

CLÁUSULA 3ª – DAS ETAPAS DO PROJETO APLICADO

- 3.1. O Projeto Aplicado deve contemplar as seguintes etapas:
 - 3.1.1. Reunião de Kick-off com o professor(a) orientador(a);
 - 3.1.2. Realização dos módulos de Design Thinking;
 - 3.1.3. Apresentação do Desafio/Solução;
 - 3.1.4. Ação para o desenvolvimento da proposta de Solução;
 - 3.1.5. Realização das Sprints de Desenvolvimento do plano de ação e solução;
 - 3.1.6. Realização de encontros com o professor(a) orientador(a);
 - 3.1.7. Entrega do Relatório do Projeto Aplicado;
 - 3.1.8. Apresentação do Projeto Aplicado junto a Banca Avaliadora.
- 3.2. Caso o aluno tenha cursado anteriormente, com desempenho satisfatório, os módulos de Inovação e Design Thinking, estará isento de realizá-lo novamente.
- 3.3. A duração das Sprints de desenvolvimento do Projeto Aplicado é definida pelo Núcleo Docente Estruturante do Curso, conforme objetivos e características do projeto, podendo ser alterada pelo professor orientador, se julgar necessário.

CLÁUSULA 4ª – DA APRESENTAÇÃO DO PROJETO APLICADO

- 4.1. Para estar apto a realizar a apresentação do Projeto Aplicado junto à Banca Avaliadora, o(a) aluno(a) deve postar/entregar o Relatório Final do Projeto Aplicado preenchido de forma completa.
- 4.2. O(a) aluno(a) deverá utilizar obrigatoriamente o template de Power Point disponibilizado pela XP Educação, através de sua plataforma acadêmica, que

se apresenta no formato de PITCH para a apresentação junto a Banca Avaliadora;

- 4.3. O(a) aluno(a) deverá produzir um vídeo com duração entre 8 e 10 minutos utilizando o template mencionado no item 4.2., incluindo todas as demonstrações (se houver) do que foi concebido como solução;

4.3.1. O vídeo deverá ser produzido na qualidade visual Full HD, no formato paisagem e nas seguintes extensões: MP4, M4V ou MOV;

4.3.2. O ambiente no qual o(a) aluno(a) irá produzir o vídeo deverá ter boa iluminação, isento de ruídos e com boa qualidade audiovisual (som e imagem);

4.3.3. É de responsabilidade do(a) aluno(a) conferir e garantir os padrões de entrega e qualidade pré-estabelecidos nos itens 4.3.1 e 4.3.2, antes do envio/postagem junto ao processo de avaliação realizado pela Banca Avaliadora.

- 4.4. O(a) aluno(a) deverá utilizar como plataforma tecnológica de postagem/envio de seu vídeo contendo a apresentação do Pitch um serviço de armazenamento/compartilhamento de arquivos em nuvem.

4.4.1. Serão aceitos somente os seguintes serviços de armazenamento/compartilhamento de arquivos em nuvem: Microsoft OneDrive, Google Drive ou Dropbox.

4.4.2. Assim que o vídeo for armazenado em uma das plataformas de nuvem mencionados no item 4.4.1, o(a) aluno(a) deverá conceder amplo acesso ao arquivo (vídeo), por meio do compartilhamento por link, de maneira que o avaliador possua acesso mediante clique no link correspondente.

- 4.4.3. O link referente ao compartilhamento do vídeo mencionado no item 4.4.2, deverá ser postado no formulário/campo específico disponível na plataforma acadêmica da XP Educação, seguindo todas as orientações dispostas nesta cláusula.
- 4.5. A apresentação do Projeto Aplicado junto à Banca Avaliadora é uma atividade avaliativa obrigatória e pontuada, conforme item 6.1.2 da cláusula 6 deste Regulamento.
- 4.6. A Banca Avaliadora será composta por 1 (um) Avaliador, selecionado pela instituição exclusivamente para este fim.
- 4.7. A Banca Avaliadora poderá, durante o processo de avaliação, realizar questionamentos com relação ao Projeto Aplicado para o(a) aluno(a) no decorrer de até 7 (sete) dias corridos.
- 4.8. É de obrigação do(a) aluno(a) fornecer, as devidas respostas (caso questionado pela Banca Avaliadora) dos questionamentos feitos pela Banca Avaliadora no prazo máximo de 7 (sete) dias corridos;
- 4.9. Ao final do prazo supracitado, havendo ou não as respostas por parte do(a) aluno(a), a Banca Avaliadora realizará a postagem de suas observações e considerações finais referentes ao Projeto Aplicado do(a) aluno(a) e a publicação da nota final, junto a plataforma acadêmica e no sistema SpeedGrader no prazo máximo de até 7 (sete) dias corridos.

CLÁUSULA 5ª – DA DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS DO PROJETO APLICADO

- 5.1. A distribuição de pontos do Projeto Aplicado deve considerar todas as etapas do projeto, apresentadas na cláusula 3 deste Regulamento.
- 5.1.1. A apresentação do Projeto Aplicado deve corresponder a 20% (vinte por cento) da pontuação total.

- 5.1.2. O feedback do aluno quanto à qualidade da orientação deve ser pontuado em 5% (cinco por cento) da pontuação total.

CLÁUSULA 6ª – DOS CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO NO PROJETO APLICADO

- 6.1. Será considerado aprovado no Projeto Aplicado o(a) aluno(a) que: Obter 70% de aproveitamento em relação à soma total dos pontos distribuídos durante as etapas de reunião de Kick-off, concepção do desafio, apresentação da proposta de solução, desenvolvimento do Projeto Aplicado e reuniões de orientações; concluir a etapa por completo de apresentação do seu Projeto Aplicado junto à Banca Avaliadora.