

## Empreendendo negócios inovadores em design na economia criativa

### DD061 Design e Sociedade R Horário- 8 as 12h- 2ª feira

design gráfico				design de produto
teórico				prático
básico				avançado

#### Professor

Paulo Silva – MSc, Design UFPE

#### Apresentacao/Ementa

Estabelecido sobre oito pilares – arquitetura, design, artes, moda, cinema, audiovisual, literatura e artes cênicas –, segundo o conceito original do inglês John Howkins, o termo economia criativa pode ser definido como uma forma de transformar criatividade em resultado e, mais que isso, de pensar as relações em comunidade. É um novo olhar sobre o empreendedorismo, que pede multidisciplinaridade por parte do empreendedor, atenção a novas profissões e tem a economia colaborativa como seu carro-chefe.

Entendendo a inovação, design e empreendedorismo, como propulsores de desenvolvimento social, econômico e ambiental, como também importantes ferramentas na busca de oportunidades do jovem designer no mercado local e global, dentro deste novo conceito da economia criativa.

#### Objetivos

Incentivar que o aluno adquira uma visão ampliada sobre as oportunidades do mercado, local e global, vislumbrando formas inovadoras de inserção de seus produtos, serviços e de si mesmo;  
Despertar o empreendedorismo e inovação de acordo com as novas exigências e oportunidades que estão surgindo;  
Mostrar que existe outra forma de ensino voltado para formação de um designer empreendedor e não somente formado para atender demanda de empresas industriais

#### Metodologia

Para atingir os objetivos, serão utilizadas as seguintes ferramentas:

- Aulas expositivas
- Estudos de caso -Palestras de empreendedores em design pernambucanos( profissionais, alunos, ONGs)
- Orientações de Plano de negócio
- Apresentações de vídeos
- Trabalhos em grupo
- Seminários

#### Conteúdo

##### Empreendedorismo:

- Do sonho a realidade
- Empreendedorismo no Brasil

- Características das pessoas empreendedoras
- Como buscar oportunidades
- Exercícios práticos
- Vídeos sobre empreendedorismo
- Preparando um Plano de Negócio
- Estudos de caso
- É o designer um empreendedor nato?

#### **Inovação**

- Inovação e design
- Inovação Social, ambiental e econômica
- Vídeos

#### **Design**

- Metodologia clássica x nova abordagem metodológica (Observar, pensar, realizar = resultado);
- Design thinking
- Design na economia criativa

### **Sistema de Avaliação e Critérios**

#### **1ª nota E 2ª nota**

Teste prático sobre os conceitos apresentados e discutidos em aulas expositivas- peso 2

Apresentação de trabalhos temáticos- peso 1

Entrega de resumos das palestras e vídeos Aprender a empreender- peso 1

Avaliação individual do aluno nas atividades da disciplina (comprometimento, aprendizagem, assiduidade, relacionamento com colegas e professor)- peso 1

Seminário de apresentação ( plano de negócio e projeto) – peso 5

#### **Bibliografia**

BELTRÃO, André. Manual do Freela: quanto custa o meu design. São Paulo: Editora 2AB, São Paulo, 2010.

DOLABELA, Fernando. O segredo de Luísa. São Paulo: Editora Cultura, 1999.

Cidades criativas : soluções inventivas : o papel da copa, das olimpíadas e dos museus internacionais / Ana Carla Fonseca Reis (org.) - São Paulo : Garimpo de Soluções ; Recife : FUNDARPE, 2010.

DOLABELA, Fernando. [2000a]. Oficina do Empreendedor. São Paulo: Editora Cultura, 2000.

DOLABELA, Fernando. A Ponte Mágica. São Paulo: Editora Cultura, 2004.

DRUCKER, Peter F. Inovação e espírito empreendedor. São Paulo: Pioneira, 1987.

Economia Criativa - Como Ganhar Dinheiro Com Ideias Criativas - John Howkins. Editora: M. BOOKS, 2012.

Economia da cultura: ideias e vivências / Ana Carla Fonseca Reis e Kátia de Marco (organizadoras). — Rio de Janeiro : Publit, 2009. ISBN 978-85-7773-260-9

EPSTEIN, Marc J. ; DAVILA, Tony; SHELTON, Robert D. As Regras da Inovação. São Paulo: Bookman, 1ª edição, 2007.

FIALHO, Francisco Antonio Pereira, MACEDO, Marcelo, SANTOS, Neri dos, MITIDIERI, Tibério da Costa. Gestão do Conhecimento e Aprendizagem- As Estratégias Competitivas da Sociedade Pós-industrial. Florianópolis: Visual Books, 2006.

FILION, L.J. & DOLABELA, F. Boa idéia! E agora? Plano de Negócio, o caminho seguro para criar e gerenciar sua empresa. São Paulo: Cultura, 2000.

JOHNSON, Steven. Emergência- A Dinâmica De Rede Em Formigas, Cérebros, Cidades. São Paulo: Ed. Jorge Zahar, 1ª edição, 2003.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis. Tradução Astrid de Carvalho. 1ed 1 reimpr. São Paulo: Ed da USP, 2005.

MUNARI, Bruno / Tradução José Manoel de Vasconcelos. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PINHEIRO, Marcos Breder. Empreendedorismo aplicado ao Design. Ensaio metodológico em prol de um design(er) Proativo. PDF, FUMEC, Belo Horizonte, 2007.

Programa governamental criado para incentivar a disseminação do design às empresas e à população, através de diversas ações. Design Brasil Network. Disponível em:

[http://www.designbrasil.org.br/portal/ingles/acoes/pbd\\_institucional.jhtml](http://www.designbrasil.org.br/portal/ingles/acoes/pbd_institucional.jhtml). acesso em 24.novembro, 2009.

TAKEUCHI, Hirotaka, NONAKA, Ikujiro. Trad.Ana Thorell. Gestão do Conhecimento. São Paulo: Bookman, 200