



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design Estratégico e Inovação		Código da Disciplina: MIN304
Course: Strategic Design and Innovation		
Materia: Diseño estratégico y la Innovación		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 02 - 00 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase:	Série:	Período:
Administração	4	Matutino
Administração	4	Noturno
Engenharia de Alimentos	5	Diurno
Engenharia de Controle e Automação	6	Noturno
Engenharia de Controle e Automação	5	Diurno
Engenharia de Computação	5	Diurno
Engenharia Civil	5	Diurno
Engenharia Civil	6	Noturno
Design	4	Noturno
Design	4	Matutino
Engenharia Eletrônica	5	Diurno
Engenharia Eletrônica	6	Noturno
Engenharia Elétrica	6	Noturno
Engenharia Elétrica	5	Diurno
Engenharia Mecânica	6	Noturno
Engenharia Mecânica	5	Diurno
Engenharia de Produção	5	Diurno
Engenharia de Produção	6	Noturno
Engenharia Química	5	Diurno
Engenharia Química	6	Noturno
Professor Responsável: José Carlos Carreira	Titulação - Graduação Tecnólogo em Mecânica	Pós-Graduação Doutor
Professores: José Carlos Carreira	Titulação - Graduação Tecnólogo em Mecânica	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
O objetivo principal desta disciplina é capacitar o aluno para desenvolver um entendimento e uma prática mais ampla do design. Design além da projeção de produtos e serviços para o projeto de experiências e significados voltados para o ser humano, seus problemas, necessidades e desejos, bem como para as estratégias empresariais visando o processo contínuo de inovação. A inovação é hoje principal ferramenta para a diferenciação de uma empresa frente à sua concorrência, e o aluno, ao entender o conceito de design estratégico, estará apto a contribuir com estratégias inovadoras frente às demandas competitivas e sociais. Como objetivos secundários o aluno entenderá os conceitos de gestão e estratégias e suas aplicações no âmbito do design, desenvolverá habilidade		



atitudes relativas ao pensamento abdutivo, crítico e estratégico.

### EMENTA

Revisão de conceitos de marketing, pesquisa e valorização estratégica. Panorama do design estratégico, empresas orientadas pelo design, novas economias, design de serviços e negócios. Estratégias de diferenciação competitiva (oceano azul), inovação, valorização do consumidor. Painel de tendências. Pesquisa etnográfica e experiência do usuário. Mapa da empatia. Pensamento do design (Design Thinking) conceitos e metodologias. Aplicação Design Thinking. Desenvolvimento Design Thinking - metodologia Double Diamond. Definição da Proposta de valor. Modelagem de negócio - Canvas. Aplicação do modelo de negócio.

### SYLLABUS

Review of concepts of marketing, research and strategic valuation. Overview of strategic design, design-oriented companies, new economies, service and business design. Strategies of competitive differentiation (blue ocean), innovation, consumer appreciation. Trend panel. Ethnographic research and user experience. Map of empathy. Thinking Design (Design Thinking) concepts and methodologies. Application Design Thinking. Development Design Thinking - Double Diamond methodology. Definition of Value Proposition. Business modeling - Canvas. Application of the business model.

### TEMARIO

Revisión de conceptos de marketing, investigación y valorización estratégica. Panorama del diseño estratégico, empresas orientadas al diseño, nuevas economías, diseño de servicios y negocios. Estrategias de diferenciación competitiva (océano azul), innovación, valorización del consumidor. Panel de tendencias. Investigación etnográfica y experiencia del usuario. Mapa de la empatía. Pensamiento del diseño (diseño de la mente) conceptos y metodologías. Aplicación de diseño de Thinking. Desarrollo de Diseño de Thinking - metodología Double Diamond. Definición de la Propuesta de valor. Modelado de negocio - Canvas. Aplicación del modelo de negocio.

### ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Teoria - Sim

### LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning

### METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas e colaborativas, tendo a integração entre docente e discente como principal ferramenta para a fixação dos conceitos apresentados. Leituras pré e pós aula como sala de aula invertida. Aulas orientadas para aprendizado baseado em problemas e projetos. Trabalhos práticos e orientações durante as aulas.



### CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

O aluno deve ter curiosidade, visão estratégica e alguns conceitos básicos de marketing e design no tocante as necessidades e desejos dos usuários.

### CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

A disciplina é dividida em três blocos: conceitos; ferramentas e projeto, neste sentido ela contribui para desenvolver um pensamento criativo, crítico e estratégico no aluno, além de fomentar a inovação como diferenciador de estratégias empresariais, a gestão do design quanto aos recursos internos, bem como das novas economias. Desenvolverá no aluno o pensamento do design na solução de problemas empresariais contribuindo para dar ao design uma compreensão além da forma e função, no sentido de projetar estratégias competitivas e inovadoras.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

BROWN, Tim; KATZ, Barry. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias. Trad. de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010. 249 p. ISBN 9788535238624.

BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa 2010. [Do you matter? How great design will make people love your company]. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2010. 208 p. ISBN 9788576800842.

MARTIN, Roger. Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso. Trad. de Ana Beatriz Rodriguez. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010. 187 p. ISBN 9788535237733.

#### Bibliografia Complementar:

FINOCCHIO JUNIOR, José. Project model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. Rio de Janeiro: Elsevier, c2013. 229 p. ISBN 9788535274561.

KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante. Trad. de Afonso Celso da Cunha Serra; rev. téc. Consultores Symnetics. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2005. 241 p. ISBN 9788535215243.

MOZOTA, Brigitte Borja de; KLOPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Trad. Lene Belon Ribeiro, rev. téc. Gustavo Severo de Borba. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 343 p. ISBN 9788577807826.



OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. New Jersey: Willey, c2010. 280 p. ISBN 9780470876411.

VERGANTI, Roberto. Design-driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Boston: Harvard Business, c2009. 272 p. ISBN 9781422124826.

#### **AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)**

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

$k_1$ : 1,0  $k_2$ : 1,0

#### **INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS**

Trabalhos em grupo divididos em T1 e T2

T1 : Tendências; Etnografia; Mapa da Empatia

T2: Ideação; proposta de Valor; Prototipação (canvas)



OUTRAS INFORMAÇÕES



## SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

VLC

Pacote Office

Google Forms



## APROVAÇÕES

Prof.(a) José Carlos Carreira

Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Angelo Sebastiao Zanini

Coordenador do Curso de Engenharia de Computação

Prof.(a) Cassia Silveira de Assis

Coordenador(a) do Curso de Engenharia Civil

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca

Coordenador(a) do Curso de Design

Prof.(a) David Garcia Penof

Coordenador do Curso de Engenharia de Produção

Prof.(a) Edval Delbone

Coordenador(a) do Curso de Engenharia Elétrica

Prof.(a) Eliana Paula Ribeiro

Coordenador(a) do Curso de Engenharia de Alimentos

Prof.(a) Fernando Silveira Madani

Coordenador(a) do Curso de Eng. de Controle e Automação

Prof.(a) Luciano Gonçalves Ribeiro

Coordenador(a) do Curso de Engenharia Química

Prof.(a) Ricardo Balistiero

Coordenador(a) do Curso de Administração

Prof.(a) Sergio Ribeiro Augusto

Coordenador do Curso de Engenharia Eletrônica



Prof.(a) Susana Marraccini Giampietri Lebrao  
Coordenadora do Curso de Engenharia Mecânica

Data de Aprovação:





PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
21 T	Apresentação da disciplina, revisão de conceitos de marketing, pesquisa e valorização estratégica	0
22 T	Panorama do design estratégico, empresas orientadas pelo design, novas economias, design de serviços e negócios. Sala Invertida	11% a 40%
23 T	Estratégias de diferenciação competitiva (oceano azul), inovação, valorização do consumidor - Sala Invertida	1% a 10%
24 T	Painel de tendências - Design Thinking	1% a 10%
25 T	Pesquisa etnográfica e experiência do usuário - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
26 T	Pesquisa etnográfica Prática de Observação - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
27 T	mapa de empatia - Conceitos - Sala Invertida	0
28 T	Mapa da empatia - Práticas	0
29 T	Apresentação e entrega T1: Problematização, Tendências e Mapa da empatia	0
30 T	Devolutiva T1 e Pensamento do design conceitos e metodologias	0
31 T	Desenvolvimento Design Thinking - metodologia Double Diamond para desenvolvimento de estratégias, em complemento a outra disciplina da Design Thinking	1% a 10%
32 T	Design da Proposta de Valor - Conceito - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
33 T	Design da Proposta de Valor - Usuário - Atividades, Dores e Ganhos - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
34 T	Design da Proposta de Valor - Oferta, Analgésicos, Potencializadores de ganhos - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
35 T	Design da Proposta de Valor - Priorização e Encaixe - Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
36 T	Modelagem do Negócio (Canvas)	0
37 T	Modelagem do Negócio - formatação do Canvas Aprendizagem Baseada em Projetos	1% a 10%
38 T	Apresentação e entrega T2: PrOposta de Valor e Modelo de Negócio - Canvas	0
39 T	Devolutiva	0
40 T	Trabalho substitutivo	0
41 T	Encerramento do semestre	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		