



INOVAÇÃO.UFABC
engenharia + gestão

Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão da Inovação

Disciplina: INV103 Design de Negócios – 2023_3

Professores: Anderson Orzari Ribeiro, Karla Vittori

Horário: 5ª feiras, das 19h as 23h

Local: Inovateca - Bloco B - 3ºandar - Sala 307

Objetivos: O objetivo da disciplina Design de Negócios é aplicar os princípios e práticas de design para a criação de novos valores e novas formas de vantagem competitiva. Na disciplina Design de Negócios será utilizada a metodologia do “*Design Thinking*” no contexto de solução de um problema real. Assim, espera-se que os discentes sintam-se estimulados, por meio de técnicas e processos do Design de Negócios, a desenvolver e criar soluções inovadoras para o problema.

Formato das aulas: O papel do docente é o de um facilitador da aprendizagem e das atividades a serem desenvolvidas dentro e fora da aula. Os alunos serão divididos em equipes para abordar um problema/desafio científico e/ou tecnológico apresentado pelo docente. O trabalho em equipe para o desenvolvimento do projeto visa gerar resultados inovadores, mas que ao mesmo tempo sejam interessantes financeiramente e tecnicamente por qualquer instituição interessada.

Critérios de avaliação

1. Leitura de Textos

Quando apresentada a tarefa de leitura de textos, espera-se que o aluno, ou grupo de alunos, apresente uma análise crítica, em textos de 1 ou 2 páginas, sobre o conteúdos mais relevantes da atividade.

A análise crítica deve conter:

- a. Um breve resumo do caso
- b. Identificar e discutir o conteúdo ou o caso prático em questão
- c. Fornecer uma análise crítica sobre o impacto científico e tecnológico no mercado, os pontos críticos e suas recomendações, bem como sugestões e melhores, sempre com base em conceitos teóricos.

2. Contribuição nas discussões: A fim de estimular a aprendizagem ativa, as atividades em sala deverão ter como base a discussão. A qualidade de uma discussão é determinada pela preparação de cada discente. Para a avaliação, contribuições significativas são consideradas em termos de qualidade que trará ao debate e não em quantidade de intervenções.

3. Projeto em Equipe

O trabalho em equipe será a atividade mais relevante desta disciplina. Ao final dos trabalhos, o grupo apresentará seus resultados em forma oral, que será avaliado pelos seguintes aspectos: conteúdo teórico estudado, proposta de valor, design gráfico, potencial de aplicação no mercado, relevância inovadora da proposta. O conceito da equipe será atribuído pelo desempenho da apresentação, e todos os alunos da equipe ficarão com o mesmo conceito.

Conceito Final: O conceito final será a combinação do conceito atribuído na apresentação e o conceito atribuído pelo professor da disciplina, que levará em consideração o esforço individual de cada aluno ao longo das atividades. Assim, cada aluno terá, ao final do curso, dois conceitos, um da apresentação, que é o mesmo para todos os membros da equipe, e um atribuído individualmente pelos professores da disciplina. Os dois conceitos serão combinados para a atribuição do conceito final.

A Excelente, com direito a crédito

B Bom, com direito a crédito

C Regular, com direito a crédito

R Reprovado, sem direito a crédito

Programa

Aula	Data	Tópico	Atividade
Introd	21/09	Apresentação. Formação das Equipes.	Apresentação da Disciplina. Apresentação sobre Design de Negócios.
01	28/09	Ideias	Descrição do desafio. Separação dos Grupos. Exercícios de formação da equipe visando o desenvolvimento do projeto: experiência pessoal, entrosamento, observação.
02	05/10	Concorrência. Análise de negócios	Descrição de negócios. Exercícios em grupo. Desenvolvimento do projeto
03	12/10	FERIADO	Não haverá aula
04	19/10	Exclusividade	Análise de oportunidades de mercado para o projeto. Tendências do mercado.
05	26/10	Inteligência Artificial.	Conceitos fundamentais. Aplicação em negócios.
06	02/11	FERIADO	Não haverá aula
07	09/11	Ciência e Tecnologia. Pesquisa com clientes.	Análise das características do cliente final: empatia, pesquisa com usuários, stakeholders. Desenvolvimento de produtos. Brief do Projeto.
08	16/11	Plano de negócios. O que fazer e o que não fazer.	Plano de negócios. Pesquisa com clientes. Definição dos limites de atuação da equipe. Elencar as necessidades de ajuda. Resultados da pesquisa com clientes. Desenvolvimento de produtos.
09	23/11	Apresentação parcial	Apresentação parcial.
10	30/11	Apresentação dos Projetos	Apresentação do projeto.
11	07/12	Conceitos	Divulgação de conceitos. Recuperação.

Referências

[1] Brow, Tim. *Design Thinking*. Alta Books; Ed. 2020.

[2] Frase, H. M. A. *Design para negócios na prática*. Elsevier, 2012.

[3] Osterwalder, A., Bernarda, G., Pigneur, Y., Smith, A., Papadacos, T. *Value Proposition Design: Como construir propostas de valor inovadoras*, Alta Books; 1ª ed., 2019.

[4] Roger, M. *Design de negócios: porque o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso*. Elsevier, 2010.