



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Inovação e Criatividade			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES44			
PRÉ-REQUISITO: Não existe			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 50 h	PRÁTICA: 0 h	EaD ¹ : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 3 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 50 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Francisco Petrônio Alencar de Medeiros			

EMENTA

Conceitos de Inovação e Criatividade. Marco legal de Inovação. Modelos de Inovação. Estratégias para validação de ideias (alinhamento entre problema/solução/mercado). Técnicas para ideação, estímulo à criatividade e tomada de decisão para Inovação. Propriedade Intelectual e transferência de tecnologia.

OBJETIVOS

Geral:

- Estudar aspectos relacionados à Inovação e a Criatividade que estão relacionados aos profissionais de Engenharia de Software, nas mais diversas posições às quais eles podem atuar.

Específicos:

- Perceber os processos inovadores frente à área de Engenharia de Software.
- Compreender a relação entre as habilidades do século XXI e os processos ágeis e criativos.
- Tomar ciência da relevância das propriedades intelectuais no mundo do trabalho.

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. DIAS, Alexandre Aparecido et al. Gestão da inovação e empreendedorismo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 364 p. il.
2. CAMPOS, Newton M. "The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses." RAE 54.2 (2014): 243-244.
3. Galvão Filho, I. Criatividade e inovação - Entre na Era das Startups. 2020.

Bibliografia Complementar:

1. RUNCO, Mark A. Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice. Elsevier, 2014.
2. Knapp, Jake, John Zeratsky, and Braden Kowitz. Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon and Schuster, 2016.
3. Pádua Filho, W. Inovação é Tudo. Atlas, 2015.
4. MARIANO, Sandra R. H. Empreendedorismo: fundamentos e técnicas para criatividade. Rio de Janeiro: LTC, 2011. 197p. ISBN: 9788521617730
5. STUART, Crainer. Inovação: como levar sua empresa para o próximo nível. Porto Alegre: Bookman, 2014.180 p. ISBN: 9788582602218