**PROGRAMA DE ENSINO[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7267 | Design e Inovação |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 2 | 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| Módulo introdutório | EGR7182 | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Relação da inovação com a tecnologia e o significado. Tendências e conhecimentos relacionados ao design inteligente. |
| **Objetivos da disciplina** | Compreender a relação da tecnologia e o significado com a inovação;  Analisar produtos e sistemas inteligentes e inovadores;  Compreender a necessidade de conhecimentos de tecnologia para o projeto de produtos inovadores;  Relacionar a tecnologia envolvida com inovação. |
| **Conteúdo Programático** | Design e inovação. Definição  Tecnologias e significados  Análise do ciclo de vida  Limites da inovação. Exemplos de produtos e serviços inovadores  Importância das tendências e micro tendências  Análise de tendências e caçadores de tendências |
| **Bibliografia** | KELLEY, Tom. **A Arte da Inovação**. 2 ed. São Paulo: Futura, 2001.  KELLEY, Thomas. **As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2007.  KIM, W. Chan **A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante**. Rio da Janeiro, 2005.  NORMAN, Donald A. **O design do futuro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.  PINK, Daniel H. **A revolução do lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2005  1.CAMPOS, Cristian. **Diseño de productos: Diseño para todos los tamaños**. Maomao. Espana, 2006.  CULLEN, Cheryl Dangel. **Design secrets. Products 2: 50 real-life projects uncovered:** projects chosen by IDSA. 2004.  GRINGER, Clive. ***Smart Design: Products that change our lives***. Rotovision. Switzerland,2001.  HOUSER, John, URBAN, Glen;***Design and Marketing of New Products***. Prentice Hall,1993  5. VERGANTI, Roberto. **Design-Driven Innovation. Mudando as regras da competição: A inovação radical do significado de produtos.** Editora Canal Certo. São Paulo, 2012. |

1. Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)