

PROGRAMA LUMINUS

EMENTA DA CAPACITAÇÃO - LUMINUS

Disciplina:

Mapeamento de atores e Ecossistemas de Inovação

Ementa:

Histórico do termo inovação no meio social;
Inovação x Criação;
Características da inovação;
O que é uma *startup*?
A necessidade de analisar a inovação em um contexto organizacional;
Empreendedorismo;
Características de uma startup;
A educação como meio impulsionador da inovação;
Inovação dentro das Universidades;
Visões populares da inovação;
Analisando espaços de coworking;
Mapa de atuação do Eixo Universidades;
Modelos de inovação:

1. Serendipidade
2. Modelos lineares
3. Modelo simultâneo
4. Modelo interativo

Teoria dos seis graus;
Ciência empreendedora;
Diferença entre pesquisa básica e pesquisa avançada;
Os desafios da ciência empreendedora;
Panorama do sucesso de inovação;
Organização e planejamento;
O que é o *Design Thinking*?
O que é uma *Sprint*?
Quais as Canvas que podemos usar para organizar as ideias?
O que significa a expressão *Learning Organization*?
O que significa a expressão *Divide and Conquer*?
Políticas e diretrizes para estimular a inovação nas empresas e universidades;
Mapa de atores;
Técnica de Moscow para mapeamento de vocações
Árvore de Problemas;
Mapa de empatia;
Desafios em equipe.

Referências

Gestão da Inovação e Desenvolvimento de Novos Produtos - Disponível em:
<https://statics-submarino.b2w.io/sherlock/books/firstChapter/27019702.pdf>

Inovação: Uma nova cultura - Disponível em:
https://labngs.paginas.ufsc.br/files/2019/02/Livro_inovacao_Nagi_Sociesc_2018_.pdf

A explosão da inovação: Aprenda e inove de forma explosiva - Disponível em:
<https://www.setecnet.com.br/includes/livro-inovacao.pdf>

Inovação e gestão do conhecimento - Disponível em:
https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/58/o/Inovacao_e_gestao_do_conhecimento_-_FGV.pdf

Disciplina:

Agenda de Sensibilização e Ferramentas para Inovação

Ementa:

Histórico das instituições de ensino;
Mudança de metodologia de ensino;
O que são metodologias ágeis?
1. Extreme Programming (XP);
2. Scrum;
3. Feature Driven Development (FDD);
4. Dynamic Systems Development Method (DSDM);
Introdução do processo Ágil numa organização;
Simbiose Tecnológica;
A inovação pós COVID-19;
Os empregos do futuro;
Upskilling;
Reskilling;
Outskilling;
Estudo de cenários com inovação;
Tríplice hélice de inovação;
Imersão do problema - Qual a dor iremos estudar?
Sala de aula online x Sala de aula tradicional;
Planejamento de IES;
Canvas do Ambiente das IES;
Metodologia Lean x Lean Startup;

Manifesto Ágil;
Diagrama SIPOC;
Etapas SIPOC;
Sistema KANBAN;
Princípios básicos do KANBAN;
Técnica Moscow de priorização;
Desafios em equipe.

Referências

Métodos ágeis: características, pontos fortes e fracos e possibilidades de aplicação - Disponível em:

<https://core.ac.uk/download/pdf/303709252.pdf>

Conducting an Architecture Group in a Multi-team Agile Environment - Disponível em:

https://www.academia.edu/957468/Conducting_an_Architecture_Group_in_a_Multi_team_Agile_Environment

Metodologias Ágeis Engenharia de Software sob Medida - Disponível em:

https://www.academia.edu/36405392/Metodologias_%C3%81geis_Engenharia_de_Software_sob_Medida

Metodologias Ágeis: Estudo comparativo entre SCRUM e FDD - Disponível em:

https://www.academia.edu/3447822/Metodologias_%C3%81geis_Estudo_comparativo_entre_SCRUM_e_FDD

Lean na prática - Disponível em:

<https://www.datocms-assets.com/36528/1610133392-livrolean-na-pratica2018.pdf>

Lean Manufacturing: Aplicação do conceito a células de trabalho - Disponível em:

<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1921/1/LEAN%20MANUFACTURING.pdf>

Lean Production - Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/55618812.pdf>

Disciplina

Cultura de Inovação e Ideathon de Oportunidades

Ementa

Teoria U;
Exemplos de empresas que utilizam a Teoria U;
Modelo Entrepreneurial Innovation;
Design Sprint;
Design Thinking;

Fases do Design Thinking;
Storymapping;
The Big Story e fluxo de valor;
Algumas ferramentas que trabalham com Metodologias Ágeis;
Jornada do Usuário;
Desafios em equipe;

Referências

Design Thinking: Inovação e Negócios - Disponível em:

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4874163/mod_resource/content/1/Leit%2007%20-%20VIANNA%20et%20al%20-%20livro dt MJV.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4874163/mod_resource/content/1/Leit%2007%20-%20VIANNA%20et%20al%20-%20livro%20dt%20MJV.pdf)

O Design Thinking como metodologia no processo de escolha e uso dos instrumentos de Comunicação

Organizacional - Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9347/1/2014_MariaThaisChavesEscobarBrussi.pdf

Design Thinking e Thinking Design: Metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema - Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Design-Thinking-Metodologia-Ferramentas-Reflex%C3%A3o/dp/8575224530>

Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias - Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Design-Thinking-Metodologia-Poderosa-Decretar/dp/8550814369>

Disciplina

Cultura de Inovação e Ideathon de Oportunidades 2

Ementa

Feedforward versus Feedback

Como ter uma visão de futuro?

Criando um board de visão de futuro

Prática: Ideação, feedforward de priorização e apresentação do projeto

Storymapping

Processos de construção do conhecimento: Dados, informações e conhecimento

Entradas, processamentos e saídas

Prática: Criação de um storymapping

Referências

FEEDBACK ao FEEDFORWARD. Ana Teresa Penim - Disponível em:

<https://docplayer.com.br/975626-Do-feedback-ao-feedforward-ana-teresa-penim.html>

O Uso do Feedback e do Feedforward Como Ferramentas Complementares Para a Gestão de Conflitos Intergeracionais - Disponível em:

<https://pleiade.uniamerica.br/index.php/pleiade/article/download/544/656/1689>

Feedback e feedforward: diferenças e aplicações na gestão de pessoas - Disponível em:

<https://www.poderdaescuta.com/feedback-e-feedforward/>

COMO FAZER UM QUADRO DE VISUALIZAÇÃO QUE FUNCIONE – GUIA E EXEMPLOS -

Disponível em:

<https://www.questionar-t.com/como-fazer-um-quadro-de-visualizacao-que-funcione/>

Sua empresa tem visão de futuro? - Disponível em:

<https://pt.linkedin.com/pulse/sua-empresa-tem-vis%C3%A3o-de-futuro-fernando-braz>

Story Map Concepts - Disponível em:

https://www.jpattonassociates.com/wp-content/uploads/2015/03/story_mapping.pdf

User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product - Disponível em:

<https://www.pdfdrive.com/user-story-mapping-discover-the-whole-story-build-the-right-product-e157789213.html>

Disciplina:

Elaboração de projetos de Inovação

Ementa:

O que é um projeto?
Entendendo a tríplice restrição
Riscos do projeto
Criando a estrutura do projeto de inovação
Exercícios Práticos
Design Thinking (review)
Fases do Design Thinking (review)
Technology Readiness Level
Considerações finais

Referências

Restrição Tripla em projetos - Disponível em:

<https://escritoriodeprojetos.com.br/restricao-tripla>

Vantagens da Restrição Tripla - Disponível em:

<https://revistas.rcaap.pt/uiips/article/download/14443/10830/44986>

Technology Readiness Level – A White Paper - Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/247705707_Technology_Readiness_Level_-_A_White_Paper

Technology Readiness Level Definitions - Disponível em:

https://www.nasa.gov/pdf/458490main_TRL_Definitions.pdf