

**TeSP - Tecnologia e Programação em Sistemas de Informação**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso nº 909/2016 - 27/01/2016

**Ficha da Unidade Curricular: Atelier de Criatividade**

ECTS: 2; Horas - Totais: 54.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 602412

Área de educação e formação: Gestão e administração

**Docente Responsável**

Sílvio Manuel da Rocha Brito

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Sílvio Manuel da Rocha Brito

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

Preparar os alunos para saber utilizar e fomentar a criatividade, deter capacidade analítica, efetuar aproximações à resolução de problemas, e encorajar a iniciativa individual e coletiva.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

Preparar os alunos para saber utilizar e fomentar a criatividade, deter capacidade analítica, efetuar aproximações à resolução de problemas, e encorajar a iniciativa individual e coletiva.

**Conteúdos Programáticos**

1. Atitudes criativas.
2. Exercícios de criatividade em grupo.
3. Ativar o espírito de conceptualização de ideias.
4. Constituir uma equipa criativa.
5. Prototipagem.

## Conteúdos Programáticos (detalhado)

Atitudes criativas:

- a. Desenvolver a procura de novas soluções.
  - b. Desenvolver a capacidade de expressão.
  - c. Desenvolver a mudança de pensamento e adaptação.
2. Exercícios de criatividade em grupo.
- a. Exercícios de humorizar a resolução de problemas.
  - b. Exercícios de antecipação do pensamento ao problema.
  - c. Exercícios de desafios interpessoais.
  - d. Exercícios de desafiar as convenções.
  - e. Exercícios estimuladores de autoconfiança.
  - f. Exercícios de tolerância com a incerteza e o risco.
  - g. Exercícios de motivação.
  - h. Exercícios de tomada de decisão.

1. Atitudes criativas:

- a. Desenvolver a procura de novas soluções.
  - b. Desenvolver a capacidade de expressão.
  - c. Desenvolver a mudança de pensamento e adaptação.
2. Exercícios de criatividade em grupo.
- a. Exercícios de humorizar a resolução de problemas.
  - b. Exercícios de antecipação do pensamento ao problema.
  - c. Exercícios de desafios interpessoais.
  - d. Exercícios de desafiar as convenções.
  - e. Exercícios estimuladores de autoconfiança.
  - f. Exercícios de tolerância com a incerteza e o risco.
  - g. Exercícios de motivação.
  - h. Exercícios de tomada de decisão.

3. Ativar o espírito de conceptualização de ideias:

- a. Geração e síntese de ideias.
  - i. Ideias pelos recursos.
  - ii. Ideias pela oferta.
  - iii. Ideias pelos clientes.
  - iv. Ideias pelas finanças.
  - v. Ideias por múltiplos epicentros.
  - vi. Poder das questões de antecipação.
- b. Processo de elaboração de ideias.
  - i. Imersão.
  - ii. Expansão.
  - iii. Seleção de critérios.

4. Constituição da equipa:

- a. Detecção do potencial criativo.
- b. Detecção de conflitos.
- c. Detecção de estilos de comportamento na relação e na tarefa.

5. Prototipagem:

- a. Construir lista de prioridades.

- b. Desenho do modelo.
- c. Construção do modelo.
- d. Exposição do modelo.

### **Metodologias de avaliação**

Realização de trabalho prático em grupo que consistirá na apresentação de um protótipo de um produto ou serviço, sendo atribuída uma classificação final. A não comparência à apresentação e/ou a não realização do trabalho constitui reprovação. Em época de exame, a avaliação incidirá sobre a apresentação e discussão pública de um projeto, com uma ponderação de 50%, e um teste escrito de ponderação de 50%.

### **Software utilizado em aula**

Não aplicável.

### **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

- Clegg, B. (2016). *Instant Creativity* (Vol. 1). (pp. 1-183).London: Kogan Page
- Taylor, R. (2013). *Creativity at Work* (Vol. 1).London: Kogan Page
- M., J. e Marina, E. (2013). *El Aprendizaje de La Creatividad* (Vol. 1).Espana: Ariel
- De Bono, E. (2012). *Creatividad - 62 ejercicios para desarrollar la mente* (Vol. 1).Espana: Paidos

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Os instrumentos postos à disposição dos alunos, ao longo do decurso da cadeira como testes, questionários, e exercícios, desenvolvem os discentes a ser mais originais, flexíveis, e expressarem corretamente os seus objetivos na construção dos protótipos a apresentar.

### **Metodologias de ensino**

Metodologia totalmente centrada em equipas discentes, que executam um trabalho, no ambiente de sala de aula, sobre cada tema do programa, recolhendo previamente elementos, podendo solicitar ao docente uma orientação nas suas pesquisas.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Os instrumentos postos à disposição dos alunos, ao longo do decurso da cadeira como testes,

questionários, e exercícios, desenvolvem os discentes a ser mais coerentes na tomada de decisão e serem encorajadores e facilitadores nas iniciativas a tomar.

**Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

Não aplicável.

**Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

---

**Docente responsável**

---