

**Gestão de Recursos Humanos e Comportamento Organizacional**

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 1887/2016 - 05/02/2016

**Ficha da Unidade Curricular: Seminário: Criatividade e Inovação**

ECTS: 3; Horas - Totais: 81.0, Contacto e Tipologia, OT:15.0; S:45.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 964034

Área Científica: Psicologia

**Docente Responsável**

Maria Graciete da Purificação Reis Henriques Honrado

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Maria Graciete da Purificação Reis Henriques Honrado

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

Os Alunos devem ficar aptos a:

- Desenvolver a criatividade, a inovação,a aprendizagem e a mudança organizacional.
- Identificar a importância e vantagem competitiva da criatividade e inovação.
- Identificar ferramentas promotoras de criatividade, sobretudo no campo da inclusão.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

Definir criatividade, inovação, aprendizagem e mudança organizacionais.

Descrever o processo de criatividade.

Os Alunos devem ficar aptos a:

- Definir criatividade, inovação, aprendizagem e mudança organizacionais.
- Descrever o processo de criatividade.
- Descrever o processo de inovação organizacional.
- Descrever o processo de aprendizagem organizacional.
- Descrever o processo de mudança organizacional.
- Identificar a importância e vantagem competitiva da criatividade e inovação.

- Identificar ferramentas promotoras de criatividade.

No final da unidade curricular os Alunos deverão saber utilizar e fomentar a criatividade e encorajar a inovação na organização.

### **Conteúdos Programáticos**

1. Criatividade individual e organizacional.
2. Inovação organizacional.
3. Aprendizagem organizacional.
4. Mudança organizacional.
5. Na inovação e na criatividade devem seguir o 11.º ODS que apela às cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis.

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Criatividade individual e organizacional:
  - Definição.
  - Processo.
  - Ferramentas.
2. Inovação organizacional:
  - Definição.
  - Processo.
3. Aprendizagem organizacional:
  - Definição.
  - Processo.
4. Mudança organizacional:
  - Definição.
  - Processo.
  - Barreiras e estratégias de gestão.
5. Na inovação e na criatividade devem seguir o 11.º ODS que apela às cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis.

### **Metodologias de avaliação**

Avaliação periódica: Dois trabalhos de grupo: realização de uma entrevista (20%) e apresentação de um protótipo de um produto, serviço ou estudo de caso (80%). Dispensam do exame os Alunos com nota igual ou superior a 10 valores, na avaliação periódica.

Avaliação em exame, na época estabelecida no calendário letivo.

### **Software utilizado em aula**

Os discentes podem utilizar todo e qualquer software para poderem executar os seus trabalhos.

### **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

- De Bono, E. (2012). *Creatividad - 62 ejercicios para desarrollar la mente* . 1, Paidós. Espanha
- José António, M. e Marina, E. (2013). *El Aprendizaje de La Creatividad* . 1, Ariel. Espanha
- Clegg, B. (2016). *Instant Creativity* (Vol. 1). (pp. 1-183). 1, Kogan Page. London
- Bridges, C. (2016). *In Your Creative Element* (Vol. 1). (pp. 1-257). 1, Kogan Page. London
- Ussmane, M. (2013). *Inovação e Criatividade - Manual do desenvolvimento de produto* . 1, Edições Sílabo. Lisboa

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

Todos os pontos da matéria relacionam-se com a aquisição da atitude criativa, na deteção do potencial criativo, no diagnóstico do uso da criatividade como competência utilizada em todo o tipo de atividades.

### **Metodologias de ensino**

As equipas de discentes recolhem dados para um trabalho, no ambiente da sala de aula, acerca de cada tema dos conteúdos da unidade curricular, e solicitam ao docente uma orientação nas suas pesquisas, para alcançarem os objetivos propostos.

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

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

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não aplicável.

### **Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

### **Observações**

---

**Docente responsável**

---