

Unidade Curricular	Design Thinking, Criatividade e Inovação		Área Científica	-	
Classificação	Pós-Graduação em Design Circular e Sustentável da Água: Saúde e Bem-Estar		Escola	Escola Superior de Hotelaria e Bem-Estar	
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1	Nível	2-1
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	5.0
Código			5067-778-1101-00-23		
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T -	TP 40	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Contextualizar o conceito de Design Thinking (DT), Criatividade e Inovação, identificando as suas características principais
2. Apresentar competências do pensamento criativo tomando consciência dos mecanismos e etapas do processo de inovação sistematizado
3. Diferenciar modelos de DT
4. Compreender e refletir criticamente sobre o papel do DT nas organizações, identificando boas práticas da sua utilização para a inovação e para a sustentabilidade
5. Realizar um processo completo de DT aplicado a problemas e/ou oportunidades identificadas, executando de forma adequada as várias técnicas do DT
6. Usar competentemente ferramentas de diversos toolkits de DT
7. Participar em dinâmicas colaborativas e multidisciplinares próprias do DT, gerindo o tempo e a distribuição de tarefas no âmbito de trabalhos de grupo
8. Veicular e defender ideias e soluções usando a comunicação oral e visual em diferentes formatos

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Introdução aos conceitos de Design Thinking, Criatividade e Inovação. O processo de inovação através do Design Thinking. A emergência de um projeto. Empatia. Geração de Ideias. Prototipagem e teste. Exposição e apresentação. Pitch Day.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução aos conceitos de Design Thinking, Criatividade e Inovação
 - Os conceitos e os seus princípios fundamentais
 - A relação entre DT, Criatividade e Inovação
 - Os mecanismos do pensamento criativo
2. O processo de inovação através do Design Thinking
 - Comparação de modelos de fases
 - • Case Studies de aplicação do DT em contexto empresarial
3. A emergência de um projeto
 - Contextualização das técnicas de investigação e inspiração
 - Realização de Opportunity Mind Maps e de um Intent Statement
4. Empatia
 - Utilização das técnicas para desenvolver empatia com os consumidores
 - Formulação das conclusões
5. Geração de Ideias
 - Utilização de técnicas para a geração de ideias
 - Utilização de técnicas de seleção de ideias
6. Prototipagem e teste
 - Contextualização das técnicas de elaboração de ideias/conceitos
 - Utilização de técnicas de prototipagem e de validação
7. Exposição e apresentação
 - Contextualização das técnicas de comunicação verbal e visual
 - Técnicas para apresentar soluções e feedback
8. Pitch Day
 - Apresentação de projetos
 - Feedback

Bibliografia recomendada

1. Alves dos Santos, J., & Moreira J. (2022). Human-centred vs Planet-centred. In Tschimmel, K. (Coord.), Creativity and Innovation Affairs (pp. 52-53). Edição Mindshake.
2. Brown, T. (2009). Change by Design. How Design Thinking transforms organisations and inspires innovation. Harper Collins Publishers.
3. Tschimmel, K. (2022). Creativity, Design and Design Thinking-A Human-Centred ménage à trois for Innovation. In Raposo D., Neves J., Silva J. (eds.). Perspectives on Design II, vol 16. Springer, Cham.
4. Tschimmel, K. (2022). Design vs Design Thinking. In Creativity and Innovation Affairs (pp. 28-29). Edição Mindshake.
5. Tschimmel, K. (2018). Toolkit Evolution 6. An E-handbook for Practical Design Thinking for Innovation. Ed. Mindshake.

Métodos de ensino e de aprendizagem

A metodologia contemplará ações didáticas de natureza diversa que incluem pesquisas, leituras ativas, análise de processos, elaboração de fichas, experimentação, exercícios práticos, debates coletivos. As atividades em sala variam entre a apresentação teórica de conceitos (método expositivo) e a exploração e aplicação das ferramentas heurísticas em trabalhos de grupo (método ativo e experimental)

Alternativas de avaliação

- Alternativa 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Discussão de Trabalhos - 15% (Neste ponto contabiliza-se a assiduidade, pontualidade e participação nos exercícios e discussões)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalho de grupo: apresentação crítica e criativa de Case Study de aplicação do DT)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalho de grupo: dossier de acompanhamento das aulas e dos exercícios desenvolvidos e sua análise)
 - Temas de Desenvolvimento - 25% (Trabalho individual: Reflexão pessoal acerca das aprendizagens realizadas na UC)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes	Maria José Gonçalves Alves
31-10-2023	08-11-2023