

INFORMATIVO ACADÊMICO

# PÓS & MBA

## *Pós-Graduação em Inovação, Design e Estratégia*

*Início em 12 de setembro de 2017*

*Aulas aos sábados, das 8h30 às 15h*

*Consultar planos de pagamento*

*Desconto para pagamento à vista.*

**ESPM**

QUEM FAZ TRANSFORMA

O atual contexto econômico, global e complexo é caracterizado por uma transformação constante nos padrões de produção e gestão da informação, produtos, serviços e experiências. Neste cenário, é premissa que líderes desenvolvam habilidades para inovação.

O curso proporciona a preparação de gestores para atuar nesse novo contexto em transformação, por meio do equilíbrio entre fundamentos teóricos, estudos de caso e práticas de mercado.

A curso de Pós-Graduação em Inovação, Design e Estratégia visa a capacitação na criação, no gerenciamento e na implementação de projetos com foco em design e inovação. A sinergia entre um profundo entendimento das pessoas, a estruturação de modelos de negócio consistentes e a viabilidade tecnológica permitem a construção de uma vantagem competitiva efetiva e sustentável.

A grade de disciplinas engloba os principais conceitos, metodologias e estratégias, visando ampliar a capacidade analítica, desenvolver a criatividade e o espírito inovador, melhorar a habilidade de comunicação e incentivar o trabalho em equipe e o comportamento ético.

### **Objetivo do curso**

Os objetivos do curso consistem em: abordar os principais fundamentos de inovação e do design, com base nas práticas de mercado, para uma eficiente tomada de decisão. Explorar novas técnicas de implementação e análise permitindo o desenvolvimento de atitude empreendedora. Despertar visão crítica sobre estratégias e modelos de negócio, estimulando o desenvolvimento de atitudes gerenciais compatíveis com as práticas do mercado, a ética e a responsabilidade social e empresarial.

### **Público-alvo**

O curso é dirigido, prioritariamente, a executivos com formação na área de design e em áreas correlatas, que desejem adquirir ou ampliar conhecimentos sobre o tema para atuarem como gestores ou empreendedores.

### **Palavras-chave**

Design; Estratégia; Inovação; Empreendedorismo; Criação; Projeto.

### **Oportunidades**

Área de E-business e E-commerce / Mercado de Entretenimento Digital. / Área de Design Digital. / Organizações que atuam com novas mídias digitais e têm como suporte a interface gráfica em seus produtos.

## ***Pré-requisito***

- Ensino superior completo
- Aprovação no processo de seleção

## ***Critério de Avaliação***

A aprovação é obtida pela verificação de **frequência (mínimo 75% de cumprimento)** e por avaliação de **desempenho** com nota final mínima de **7,0 (sete)**.

O instrumento de avaliação será informado pelo professor no primeiro dia de aula durante a apresentação do programa.

## ***Carga horária***

- O curso tem carga horária de 360 horas;
- Horários: Sábados, das 8h30 às 15h.

## ***Certificado de especialização***

A ESPM Rio fornecerá, ao final do curso, o certificado de Pós-Graduação “Lato Sensu”, em nível de Especialização, ao aluno que atender aos critérios de aprovação estabelecidos no regulamento do curso.

### Estrutura do curso

Inovação, Design e Estratégia			
Disciplinas			Carga Horária(h/a)
1º Bloco	Mercado e Estratégia	Fundamentos de Marketing (EAD)	24
		Marketing Estratégico	24
		Tendências e Futuro Inteligente	24
		Big Data e Inteligência Competitiva	24
2º Bloco	Inovação e Design	Gestão da Inovação	24
		Inovação Social, Propósito e Impacto	24
		Gestão de Projetos e Metodologias Ágeis de Implementação	24
3º Bloco	Design e Interação	Experiência do Usuário - UX	24
		Gamification	24
		Design Thinking	24
		Design de Serviços	24
		Neuro Design	24
4º Bloco	Conteúdos Conexos	Eletiva (01)	24
		Eletiva (02)	24
5º Bloco	Trabalho de Conclusão de Curso	TCC I ( Orientação – Entendimento e Ideação )	8
		TCC II (Conclusão - Proposição)	16
<b>TOTAL GERAL</b>			<b>360</b>

### **Disciplinas do curso**

#### **Fundamentos de Marketing (EAD)\***

Apresentar os conceitos básicos de administração mercadológica. Estimular a compreensão da evolução do conceito de marketing, entender a importância de conceitos centrais, necessidades, desejos e demandas, mercados-alvo, posicionamento, segmentação e processo de compra. Ao final da disciplina, o aluno estará apto a realizar análises básicas do macro e microambiente nos quais o objeto de estudo está inserido.

\* Essa disciplina será lecionada por Ensino à Distância (EAD).

#### **Marketing Estratégico**

Discutir os conceitos e objetivos do marketing, as estratégias competitivas e o marketing no contexto empresarial. Consolidar conhecimentos de marketing estratégico dentro de uma visão contemporânea.

#### **Tendências e Futuro inteligente**

Permitir o conhecimento das possibilidades que o futuro irá ofertar, quando inteligência passará a fazer parte de todos os aspectos da vida das pessoas, permitindo que a tecnologia as empodere e apresente novas possibilidades. Apresentar novas tecnologias como equipamentos inteligentes, internet das coisas, cidades e transporte inteligente, *wereables tech*, *beacons*, *DIY* e movimentos como *Hacker* e *Maker*. Explorar de que forma as principais tendências podem ser utilizadas como insumos e inspiração para um processo de inovação.

#### **Big Data e Inteligência Competitiva**

Propiciar ao aluno a oportunidade de desenvolver e exercitar as competências necessárias para aproveitar a enorme quantidade de dados por meio do *Big Data*, como avaliar as informações sobre a atividade dos concorrentes, hábitos comportamentais das pessoas e tendências de negócios, no intuito de atingir os objetivos estratégicos da empresa.

Permitir a compreensão da importância do alinhamento estratégico nas organizações com as premissas conceituais dos modelos de inteligência competitiva e de *Business Intelligence*.

#### **Inovação Social, Propósito e Impacto**

Abordar aspectos da cultura inovadora, em que a capacidade de transformar ideias em realidade permite a geração de oportunidades, individuais ou coletivas, para organizações ou comunidades. Discutir possibilidades de empreendedorismo como carreira, para concepção e a implementação de novos negócios, envolvendo fatores e cases de sucesso e liderança empreendedora. Possibilitar a reflexão sobre os conceitos em inovação social, estratégias ancoradas em necessidades sociais de todas as naturezas, das condições de trabalho e educação até o desenvolvimento de comunidades e saúde como vantagem competitiva.

### Gestão de Projetos e Metodologias Ágeis de Implementação

Compreender técnicas de gerência de projeto. Explorar técnicas de modelos ágeis de gestão de projetos e suas aplicações em inovação: *SCRUM, Agile, Lean Start-up, Sprints*.

### Experiência do Usuário - UX

Apresentar os conceitos de usabilidade, design de interação, experiência do usuário (UX), os quais determinam o comportamento e as respostas das interações entre usuário e sistemas. Construir a experiência do usuário em um projeto de design digital, através da criação de personas, definição de cenários para priorização de requisitos, construção de protótipos de baixa-média fidelidade e aplicação dos padrões e princípios de design para definição da estrutura de interface e interações.

### Gamification

Apresentar o conceito de *gamification* (mecânica de jogos) como ferramenta para gestão de mudanças e aumento de engajamento. Expor as frequentes estratégias utilizadas em gestão de mudanças no contexto corporativo. Explorar as ferramentas para a gestão de mudanças centradas no usuário.

### Design Thinking

De *'problem-solving* a *'problem-finding'*: a evolução do Design como de uma disciplina voltada à estética de produtos à uma abordagem que fomenta inovação e a identificação de novas oportunidades de soluções centradas no usuário. Possibilitar a compreensão da abordagem metodológica do *design thinking* e suas aplicações em diversas indústrias e segmentos. Introdução das ferramentas, estabelecendo um entendimento das etapas, agentes e protocolos apropriados. Preparar o aluno para explorar um pensamento integrativo, que busca equilibrar o raciocínio lógico e criatividade, com o objetivo de decodificar os anseios (conscientes e subconscientes) das pessoas para atender suas necessidades, tecnologicamente possíveis e economicamente viáveis.

### Neuro Design

Compreender como a neurociência pode influenciar o design e o marketing ao permitir um conhecimento direto, implícito e científico sobre as reais intenções de consumo. Introduzir conceitos sobre as bases neurobiológicas do comportamento, permitindo uma visão diferenciada sobre o comportamento do consumidor. Conhecer as bases neurais das principais funções que coordenam o comportamento de compra e interação. Conhecer as principais ferramentas de neurociência e suas aplicações para o aprimoramento de produtos, embalagens e campanhas.

### Gestão da Inovação

Abordar tópicos como processos de inovação incremental e disruptiva, metodologias, open innovation, inovações na cadeia de valor e cultura de inovação. Discutir técnicas e processos para o estímulo, direcionamento e aplicação prática de processos criativos.

### Design de Serviços

Compreender o design de serviços enquanto uma abordagem multidisciplinar e integradora, orientada para a experiência do consumidor. Do marketing de serviços ao entendimento dos métodos de *design thinking*, a disciplina visa a instrumentalização para a criação e projeto de serviços.

### Disciplinas Eletivas (02 Eletivas)

Disciplinas de livre escolha que estejam sendo ofertadas nos demais cursos de pós lato sensu na ESPM. Estas disciplinas visam a possibilidade de customização da formação, orientada para os desafios específicos de cada estudante.

### TCC I – Orientação (Entendimento e Ideação)

Aplicar as metodologias e os instrumentos de *design thinking* para a elaboração de ideiação.

### TCC II – (Conclusão – Proposição e Artigo)

Fornece a orientação e a supervisão necessárias à produção desse projeto, de modo a permitir a aplicação dos referenciais conceituais, metodológicos e instrumentais aprendidos. Formalização da entrega do artigo individual.

## Processo seletivo

- **Inscrição aberta no site até 6 de setembro de 2017;**
- A inscrição tem o custo de R\$100,00 (cem reais);
- Análise curricular e entrevista com o coordenador da área;
- A entrevista será agendada pela ESPM, para a qual o candidato deverá trazer seu currículo profissional;

**Obs: O valor da taxa de inscrição não será devolvido em caso de desistência ou não aprovação do candidato no processo seletivo.**

## Período de matrícula

Matrícula até **11/9/2017**, das 7h30 às 20h30, na Secretaria de Pós-Graduação.

Matrículas realizadas até **12/8/2017** terão **desconto de 50%** no valor da entrada nos planos parcelados e preços diferenciados para pagamento à vista.



## **Documentos necessários** (originais)

- RG e CPF;
- Comprovante de Residência;
- Curriculum Vitae
- Foto
- Histórico Escolar da Graduação
- Diploma da Graduação (Caso não tenha o Diploma, o candidato poderá apresentar a declaração de conclusão de curso superior **original**) com data de colação de grau. Esse documento é provisório, devendo ser substituído pelo Diploma de conclusão de curso (frente e verso);

\* No caso de diplomas internacionais, é necessária sua tradução juramentada, consularização pelo Brasil no país de origem e revalidação, de acordo com a Resolução nº8, de 04/10/2007, do CNE – Conselho Nacional de Educação, disponível em <http://portal.mec.gov.br/>;

## **Início das aulas**

**Aula inaugural prevista para 12/9/2017.**

## **Local**

Rua do Rosário, 111 – Centro – Rio de Janeiro/RJ (ESPM Rio)

## **Certificado de especialização**

A ESPM Rio fornecerá, ao final do curso, o certificado de Pós-Graduação “Lato Sensu”, em nível de Especialização, ao aluno que atender aos critérios de aprovação estabelecidos no regulamento do curso.



## Resolução do MEC

Os cursos de Pós-Graduação “Lato Sensu” atendem às exigências da Resolução do CNE/CES nº 1 de 8 de junho de 2007. Publicada no D.O.U. em 8 de junho de 2007.

## Política de Desconto ESPM

- Para alunos de Graduação e Pós-Graduação da ESPM. Desconto de 20% em qualquer forma de pagamento.
- Para ex-alunos dos cursos de Graduação e Pós-Graduação da ESPM. Desconto de 20% em qualquer forma de pagamento.

Para usufruir do desconto, no ato da inscrição, independente da unidade, o aluno terá que solicitar

**Observação:** É considerado ex-aluno quem concluiu um dos cursos acima e não tem nenhuma pendência financeira. Descontos não cumulativos a outros que possam ser concedidos.

## Investimento

Planos de Parcelamento:

A vista: entrada de R\$ 1.062,00 + 1 de R\$ 17.230,00 (Total= R\$ 18.292,00)

12 meses: entrada de R\$ 1.062,00 + 11 de R\$ 1.836,93\* (Total= R\$ 21.270,29)

18 meses: entrada de R\$ 1.062,00 + 17 de R\$ 1.223,40\* (Total=R\$21.868,20)

24 meses: entrada de R\$ 1.062,00 + 23 de R\$ 929,43\* (Total=R\$22.477,45)

30 meses: entrada de R\$ 1.062,00 + 29 de R\$ 758,04\* (Total=R\$23.098,01)

36 meses: entrada de R\$ 1.062,00 + 35 de R\$ 646,03\* (Total=R\$23.729,84)

\*Devido aos residuais decimais que há em cada parcela do curso, o último pagamento será superior aos demais para que se complete o valor total do investimento. O valor final do curso informado em cada plano de pagamento não será alterado. Em caso de dúvidas, por gentileza, entre em contato com a nossa Central de Relacionamento.

**Observação:**

- O pagamento da primeira parcela será feito por meio de boleto bancário, enviado para o e-mail do aluno após a entrega da documentação e assinatura do contrato;
- As próximas parcelas também serão pagas por boleto bancário com vencimento no dia 8 de cada mês. Essas serão enviadas pelos correios;

## **Seguro Educacional**

Agora, você recebe da ESPM, sem nenhum custo, o Seguro Educacional. Ele terá validade a partir do início das aulas e da aprovação da proposta, por parte da seguradora. [Clique aqui](#) para conhecer o regulamento.

## **Coordenador – Luciano Tardin**

Doutorando em Engenharia de Produção – COPPE – UFRJ. M.Sc. em História da Arte pela EBA/UFRJ (1999). Bacharel em Design pela PUC/RJ (1991). Atua no mercado de design há mais de 20 anos desenvolvendo projetos, tendo participado como sócio e gestor da ZOA programação visual e posteriormente da MAIS programação visual. Hoje atua no mercado através da Idéia Café. Desenvolve a atividade acadêmica de docente desde 1995. Coordenador da Área de Design da Pós-Graduação da ESPM –RJ.



**A ESPM reserva-se o direito de não abrir turmas com menos de 15 estudantes.**



QUEM FAZ TRANSFORMA

## *Informações gerais*

**ESPM Rio – Rua do Rosário, 111 – Centro – Rio de Janeiro/RJ**

**Central de Atendimento: (21) 2216-2002 ou [cursos@espm.br](mailto:cursos@espm.br)**

**Horário de atendimento: de segunda a sexta-feira, das 8h às 20h.**

[www.espm.br/pos](http://www.espm.br/pos)

[www.facebook.com/espm.br](https://www.facebook.com/espm.br)