



Código: BiSuCOM.117

Disciplina: Gestão da Inovação

Pré-requisito(s): -

Co-requisito(s): -

Carga Horária		
Teórica: 33.2	Prática: 0	Total: 33.2

Ementa:

Definições e conceitos da Gestão da Inovação. Invenção versus inovação. A criatividade e a ideação como fatores determinantes da inovação. As condições capacitadoras para a criação de um ambiente organizacional propício à inovação. Principais tipologias sobre inovação. A dinâmica e as características do processo de inovação. Fatores condicionantes de difusão da inovação. Inovação no ambiente organizacional. Mensuração da inovação. Inovação aberta e cocriação. Sistemas locais e nacionais de inovação.

Objetivo Geral:

Compreender o que é inovação e sua importância na estratégia organizacional.

Objetivo Específico:

Compreender as estratégias para gerenciar a inovação nas corporações. Correlacionar a inovação com o ambiente tecnológico. Diferenciar inovação, invenção e patente. Compreender estratégias de fomento à inovação.

Bibliografia Básica:

FERRARI, ROBERTO. **Empreendedorismo para computação:** criando negócios de tecnologia. São Paulo: Elsevier, 2009. 164 p. Acervo: 658.4063 F375e

POSSOLLI, GABRIELA EYNG. **Gestão da Inovação e do Conhecimento.** , v. 2. Curitiba: Intersaberes, 2012. 168 p. Disponível em:



<<http://ifmg.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788565704243>>,
Acesso em: 20 mai. 2018

REIS, DÁLCIO ROBERTO DOS. **Gestão da Inovação Tecnológica**. 2. ed. Barueri, SP: Manole, 2008. 206 p. Disponível em: <<http://ifmg.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788520426784>>,
Acesso em: 20 mai. 2018

Bibliografia Complementar:

PAIXÃO, MARCIA VALÉRIA. **Inovação em produtos e serviços**. Curitiba: Intersaberes, 2014. 183 p. Disponível em: <<http://ifmg.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788544301050>>,
Acesso em: 20 mai. 2018

ACADEMIA PEARSON. **Criatividade e Inovação**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 135 p. Disponível em: <<http://ifmg.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788576058847>>,
Acesso em: 20 mai. 2018

LIMA NETTO, ROBERTO. **A criatividade do rei**: Um método fácil para você se tornar mais criativo. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. 156 p. Acervo: 153.32 L732c

SOUTO, LEONARDO FERNANDES (ORG.). **Gestão da Informação e do Conhecimento**: Práticas e Reflexões. Rio de Janeiro: Interciência, 2014. 295 p. Disponível em: <<http://ifmg.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788571933354>>,
Acesso em: 20 mai. 2018

SANTOS, RAFAEL. **Introdução à Programação Orientada a Objetos usando Java**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 319 p. Acervo: 005.13 S237i
