



Inovação Corporativa

Modalidade EaD

Informações do curso

FIPECAFI

Apresentação do Curso

O tema inovação tem sido constantemente discutido nos âmbitos corporativo e acadêmico. Diversas perspectivas e abordagens permeiam a temática. Neste curso, será estudado o universo da inovação, desmistificando seus componentes vitais. Em específico, será relatado o ambiente exterior à corporação e os principais stakeholders. Será verificado como a inovação evoluiu ao ponto que conhecemos, quais são os novos desafios para a ciência, tecnologia e inovação e quais atores influenciam, positiva e negativamente, o processo inovativo.

Observações

Para os cursos de Educação Executiva na modalidade EaD, os dados de acesso para início do curso serão enviados em dois dias úteis após a efetivação do pagamento.

Carga Horária Estimada

16 horas

Prazo

3 meses

A carga horária é composta pelas seguintes atividades: leitura dos books, aulas virtuais, quiz e prova.

O prazo para acesso ao material será considerado a partir do envio de login e senha de acesso ao participante.

Público-alvo

Profissionais ligados a todas as áreas das organizações e que queiram se atualizar sobre a temática inovação corporativa.

Pré-requisito

Não há.

Professor-autor

Prof. Luiz Guilherme Antunes

Doutorando em administração pela Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA/USP). Mestrado e graduação em Administração pela Universidade Federal de Lavras (UFLA/MG). Atuação e pesquisador na área de redes de empresas, ambientes de inovação e startups. Experiência profissional em *startups* e gestão de pequenos negócios (gestão de projetos, recursos humanos, finanças, gestão da qualidade, planejamento empresarial, dentre outras atividades). Consultor de startups pela Guida Consultoria. Assistente Editorial da The Bottom Line Journal.

Conteúdo Programático

1. Evolução da sociedade: bases da inovação e tecnologia.
2. Tendências inovadoras e tecnológicas.
3. *Stakeholders* para inovação.
4. Contextos organizacionais e a inovação.
5. Estratégia e inovação.
6. Bases para inovação.
7. Estrutura organizacional para inovação.
8. Gestão portfólio de projetos de inovação.
9. Papel da gestão de pessoas para inovação.
10. Condicionantes da inovação: criatividade, diversidade, empreendedorismo e mudança.
11. Estímulos da inovação: gestão do conhecimento, aprendizagem e capital intelectual.
12. O ambiente interno para inovação: o papel da cultura organizacional.
13. Do indivíduo à inovação: enfoque em competências.

Critério de Avaliação

Somente terão direito ao certificado de conclusão os participantes que obtiverem conceito igual ou superior a 7,5 na Prova ou Reavaliação.

O certificado será enviado dentro de 45 dias, contados a partir do comunicado de aprovação que será enviado por e-mail.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR SUGERIDA

SERAFIM, Luiz. **O poder da inovação**: como alavancar a inovação na sua empresa. São Paulo: Editora Saraiva, 2011.

TIGRE, Paulo. **Gestão da Inovação** - Uma Abordagem Estratégica, Organizacional e de Gestão de Conhecimento. São Paulo: Grupo GEN, 2019.

TIDD, Joe; BESSANT, Joe. **Gestão da Inovação**. Porto Alegre: Grupo A, 2015.

Materiais e Ferramentas On-line

O curso é composto por materiais e ferramentas de aprendizagem on-line disponíveis no ambiente virtual, que podem incluir: 1) **Unidades de Aprendizagem**; 2) **Aulas Virtuais**; 3) **Quiz**; e 4) **Prova**.

A fim de facilitar a compreensão das ferramentas de aprendizagem contidas ou relacionadas ao material, seus usos e aplicações, seguem suas descrições:

1. Unidades de Aprendizagem	Material de leitura que apresenta o conteúdo do curso de forma expositiva, podendo também conter vídeos, áudios ou exercícios de fixação.
2. Aula Virtual	Apresentadas em formatos variados de audiovisual, estarão disponíveis dentro de algumas unidades de aprendizagem. Apresentam o desenvolvimento conceitual e teórico dos temas, de forma dinâmica. Permanecerão disponíveis no ambiente virtual e poderão ser acessadas a qualquer momento e por quantas vezes o participante julgar necessário. Não é permitido fazer o download das videoaulas, e seu acesso é limitado ao tempo em que o participante estiver matriculado no curso.
3. Quiz	O Quiz é composto por questões conceituais desenvolvidos na ferramenta própria do ambiente virtual e que não requerem muito tempo em sua resolução. Sua realização não é obrigatória.
4. Prova	Atividade que visa avaliar todos os conceitos abordados ao longo do curso.

ГІРЕСАГІ