

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: Presencial; 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.

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.

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.

Metodologias de avaliação

Avaliação periódica: Dois trabalhos de grupo: realização de uma entrevista (30%) e apresentação de um protótipo de um produto, serviço ou estudo de caso (70%).

Avaliação em exame, por prova escrita, 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* Espanha: Paidós

- José António, M. e Marina, E. (2013). *El Aprendizaje de La Creatividad Espanha*: Ariel
- Clegg, B. (2016). *Instant Creativity* (Vol. 1). (pp. 1-183).London: Kogan Page
- Bridges, C. (2016). *In Your Creative Element* (Vol. 1). (pp. 1-257).London: Kogan Page

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 do programa, e solicitam ao docente uma orientação nas suas pesquisas, para alcançarem os objetivos propostos na unidade curricular.

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

**Maria Graciete
da Purificação
Reis Henriques
Honrado**

Assinado de forma
digital por Maria
Graciete da Purificação
Reis Henriques Honrado
Dados: 2020.02.06
13:27:18 Z

