



DELIBERAÇÃO – Colegiado LSP N° 25/2022

Reestrutura o Curso de Pós-Graduação *Lato sensu* MBA em Gestão de Design: Inovar e Empreender nas Organizações, que passa a denominar-se **Curso de Pós-Graduação *Lato sensu* MBA em Inovação e Design Thinking**.

CONSIDERANDO a solicitação da Coordenação do Curso, conforme e-protocolo 19.205.858-9;

CONSIDERANDO a competência designada aos respectivos Colegiados da Pós-Graduação *Lato sensu*, conforme processo nº 11318/2016, que alterou o regimento da Câmara de Pós-Graduação;

O COLEGIADO DOS CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* DAS ÁREAS PROFISSIONALIZANTES, em reunião no dia 23 de agosto de 2022, aprovou a seguinte Deliberação:

Art. 1º Fica reestruturado, para vigorar a partir do 1º semestre de 2023, o Curso de Pós-Graduação *Lato sensu* MBA em Gestão de Design: Inovar e Empreender nas Organizações, que passa a denominar-se **Curso de Pós-Graduação *Lato sensu* MBA em Inovação e Design Thinking**.

Art. 2º O Curso terá a duração de 495 (quatrocentas e noventa e cinco) horas, correspondentes a 33 (trinte e três) créditos, a serem desenvolvidos em 3 (três) períodos letivos.

Art. 3º O desenvolvimento do Curso obedecerá à seguinte organização curricular:

Módulo 1

2 DGN 222 -	Gestão Estratégica de Design e Inovação	2 cr	30 h
2 DGN 223 -	Gestão de Comunicação e Comportamento de Consumo	2 cr	30 h
2 DGN 224 -	Design para Novos Cenários e Tendências	2 cr	30 h
2 DGN 225 -	Design Thinking	2 cr	30 h
2 DGN 226 -	Gestão da Inovação	2 cr	30 h
2 ADM 478 -	Fundamentos da Administração de Empresa	2 cr	30 h

Módulo 2

2 DGN 227 -	Gestão de Equipes de Inovação com Base em Design	2 cr	30 h
2 DGN 228 -	Gestão do Conhecimento	2 cr	30 h
2 DGN 229 -	Sustentabilidade e Inovação Social pelo Design	2 cr	30 h
2 DGN 230 -	Branding e Cognição	2 cr	30 h
2 DGN 231 -	Design para um novo Marketing	2 cr	30 h
2 DGN 232 -	Gestão de Design Operacional	2 cr	30 h



Módulo 3

2 DGN 233 -	Empreendedorismo	2 cr	30 h
2 DGN 234 -	Gestão Financeira em Design	2 cr	30 h
2 DGN 220 -	Design Thinking para o Planejamento Pessoal e Profissional	2 cr	30 h
2 DGN 236 -	Pesquisa e Desenvolvimento em Design Estratégico e Inovação	2 cr	30 h
2 DGN 237 -	Tópicos Especiais em Gestão Estratégica de Design e Inovação	1 cr	15 h
2 DGN 022 -	Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação		

DISCIPLINAS OPTATIVAS:

2 DGN 006 -	Moda, Cultura e Sociedade	2 cr	30 h
2 DGN 157 -	Marketing Digital	1 cr	15 h

Art. 4º Poderão candidatar-se ao Curso graduados ou graduandos em design e áreas correlatas, empresários e outros profissionais que queiram reciclar seus conhecimentos na área, profissionais envolvidos com inovação, desde que comprovem a conclusão da graduação na data da matrícula.

Art. 5º A seleção será realizada pela Comissão de Seleção indicada pela Comissão Coordenadora do Curso, conforme critérios divulgados previamente no Edital de Oferta de Turma.

Art. 6º A avaliação do aproveitamento, a verificação da frequência e os controles acadêmicos e administrativos obedecerão às normas constantes do Regulamento dos Cursos de Pós-Graduação *Lato sensu* (Resolução CEPE) e do Regimento Geral da UEL.

Art. 7º As ementas das disciplinas integrantes da organização curricular constam do anexo da presente Deliberação.

Art. 8º O Curso de Pós-Graduação *Lato sensu* MBA em Inovação e Design Thinking integrará o Colegiado dos Cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu* das áreas Profissionalizantes e seu controle acadêmico será centralizado na Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação.

Art. 9º Esta Deliberação entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 23 de agosto de 2022.

Prof. Dra. Patrícia Ayub da Costa,
Coordenadora do Colegiado dos Cursos de
Pós-Graduação *Lato sensu* das
áreas Profissionalizantes.



ANEXO DA DELIBERAÇÃO – Colegiado LSP N° 25/2022

Módulo 1

2 DGN 222 - Gestão Estratégica de Design e Inovação **2 cr 30 h**
Gestão do Design. Níveis da Gestão de Design (estratégico, tático e operacional). Design estratégico. Introdução à Inovação. Desenvolvimento do pensamento sistêmico.

2 DGN 223 - Gestão de Comunicação e Comportamento de Consumo **2 cr 30 h**
Comportamento social e design. Cultura, comunicação e mercado. A organização Ponto Zero. Novos perfis de consumo, consumidores e colaboradores. Inovação em comunicação e empreendedorismo.

2 DGN 224 - Design para Novos Cenários e Tendências **2 cr 30 h**
Gestão das tendências no processo de inovação: análise de sinais da dinâmica cultural contemporânea que apontam tendências a serem consideradas estrategicamente na criação de novos produtos, serviços, comunicação e modelos de negócios. Zeitgeist: visão e análise do entorno, fundamentos da hipermodernidade e da pós-modernidade. Coleta de dados: análise de padrões e anomalias. Métodos para leitura do universo simbólico por trás do consumo. Macro e microtendências. Leitura de perfil atitudinal nas gerações.

2 DGN 225 - Design Thinking **2 cr 30 h**
Origens do termo. Design Thinking (DT) como modelo mental. Bases do DT no Human centered design. Processo de DT. Habilidades evidenciadas pelo modelo mental. Aplicações como método de resolução de problemas, abordagem de inovação e estratégias de ensino-aprendizagem. Desenvolvimento do modelo mental do DT.

2 DGN 226 - Gestão da Inovação **2 cr 30 h**
Inovação. Gestão da Inovação. Inovação aberta. Métodos, processos e indicadores para inovação.

2 ADM 478 - Fundamentos da Administração de Empresas **2 cr 30 h**
O pensamento administrativo atual.

Módulo 2

2 DGN 227 - Gestão de Equipes de Inovação com Base em Design **2 cr 30 h**
Tipologias organizacionais para a inovação. Criatividade individual e coletiva. Pensamento sistêmico. Abordagem arquetípica aplicada à gestão de equipes. Gestão e liderança de equipes de inovação. Conceitos, fundamentos métodos e ferramentas.

2 DGN 228 - Gestão do Conhecimento e a Aprendizagem Organizacional **2 cr 30 h**
Caracterização, tipos, conversão e gestão do conhecimento. Integração do conhecimento. Caracterização e mecanismos de aprendizagem. Gestão do ensino e aprendizagem organizacional.



2 DGN 229 - Sustentabilidade e Inovação Social pelo Design 2 cr 30 h

Design como elemento motivador e guia da inovação social e da sustentabilidade. Fundamentos e histórico da discussão do desenvolvimento sustentável. Dimensões contemporâneas da sustentabilidade e de seus impactos sociais. Design de ciclo de vida dos sistemas de produção e utilização – análise e estratégias para sua otimização quanto a impactos ambientais, econômicos e sociais.

2 DGN 230 - Branding e Cognição 2 cr 30 h

Marca. Branding. Branding digital. Imagem e identidade. Design e branding. Sistemas de percepção e de cognição humana. Introdução aos fundamentos em Neurociência, Neuromarketing e Neuroestética. Neurodesign.

2 DGN 231 - Design para um novo Marketing 2 cr 30 h

MKT digital para negócios. Estratégias e Design. Conceito de Produto. Ações midiáticas integradas e inovadoras. Redes sociais. Componentes e dispositivos da internet. Gestão de Marcas no Ciberespaço. Marketing de Conteúdos e de Atração pelo Design.

2 DGN 232 - Gestão de Design Operacional 2 cr 30 h

Experiência do usuário. Design para novas tecnologias. Gestão do processo de design thinking em nível operacional (o projeto; o fazer).

Módulo 3

2 DGN 233 - Empreendedorismo 2 cr 30 h

Empreendedorismo. Perfil do Empreendedor. Empreendedorismo e Inovação. Startups. Modelagem de negócios. Estratégias e Mercado.

2 DGN 234 - Gestão Financeira em Design 2 cr 30 h

Ferramentas de gestão financeira – Balança Patrimonial; DRE; DFC; Orçamento empresarial. Gestão de Custos e Pricing – Métodos de custeio aplicáveis a empresas de serviços; Gestão de Preços; Análise de Margem de Contribuição e Ponto de Equilíbrio. Abertura de Empresa no Brasil – Tipos de Empresa; Tributação sobre serviços de Design; Etapas para abertura da empresa e obrigações mensais.

2 DGN 220 - Design Thinking para o Planejamento Pessoal e Profissional 2 cr 30 h

Design Thinking como modelo mental e processo de inovação pessoal e profissional. Autoconhecimento e autoaprimoramento. Definição de propósito, objetivos e metas de vida e carreira. Exploração e prototipagem de possibilidades. Plano de ação pessoal e profissional.

2 DGN 236 - Pesquisa e Desenvolvimento em Design Estratégico e Inovação 2 cr 30 h

Pesquisa científica. O meio científico. Aplicação da pesquisa científica em projetos de design.

2 DGN 237 - Tópicos Especiais em Gestão Estratégica de Design e Inovação 2 cr 30 h

Gestão do Conhecimento (incorporação). Gestão da Qualidade no Design. Macroergonomia.



**UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA**

(Reconhecida pelo Decreto Federal n. 69.324 de 07/10/71)

Disciplinas Optativas

2 DGN 006 - Moda, Cultura e Sociedade

2 cr 30 h

Reflexão e análise crítica do significado de tendência. Antecipação e construção de tendência. Interpretação de sinais socioculturais e estéticos. Observação das mudanças de comportamento, das aparências e do consumo.

2 DGN 157 - Marketing Digital

1 cr 15 h

Fundamentos e ferramentas do marketing digital. Marketing para mídias sociais. Inbound marketing e criação de conteúdo. Estratégias e estudo de casos em campanhas de marketing digital.
