

Programa de Curso

Disciplina: Tópicos em Arte Digital: Empreendimentos em arte e design

Carga Horária: 60 horas

Professor: Wallace Lages

OBJETIVO:

A disciplina discute o papel da inovação no sucesso de novos empreendimentos e como as disciplinas de arte e design podem ser utilizadas na criação de diferencial competitivo. São apresentados os tópicos tradicionais de empreendedorismo e as abordagens recentes de inovação em valor. O objetivo é situar a arte o design no processo de criação de riquezas e fornecer ferramentas para sua potencialização.

EMENTA:

O empreendedor, empreendimentos e inovação, empresa x produto, estratégia, design e significados, inovação tecnológica e de valor, inovação por meio do design, gerenciamento da inovação, modelos de negócio, business model canvas, marketing e vendas, análise financeira, plano de negócios, financiamento.

BIBLIOGRAFIA:

VERGANTI, R. **Design-driven innovation:** Changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Harvard Business Press, 2009.

KIM, W. C., Mauborgne, R. **Blue Ocean Strategy:** How to Create Uncontested Market Space and Make Competition Irrelevant. Harvard Business Press, 2005.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves; CLARK, Tim. **Business model generation:** a handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2010.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. **Administração para empreendedores:** fundamentos da criação e da gestão de novos negócios. São Paulo: Pearson, Prentice Hall, 2006.

CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo:** dando asas ao espírito empreendedor. São Paulo: Saraiva, 2004.

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo:** transformando idéias em negócios. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

AVALIAÇÃO:

- 20 pontos de participação
- 20 pontos de estudos de casos
- 20 pontos de apresentação do modelo de negócios
- 40 pontos apresentação do plano de negócios