

Unidade Curricular	Criatividade e Ideia de Negócio		Área Científica	Ciências Empresariais	
Mestrado em	Empreendedorismo e Inovação		Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança	
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	1	Nível	2-1
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	10.0
Código	5054-664-1103-00-19				
Horas totais de trabalho	270	Horas de Contacto	T -	TP 40	PL -
			TC -	S 12	E -
			OT 18	O -	

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes, Ana Isabel Pinheiro Nunes Pereira

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Gerir um processo criativo e compreender os estilos do pensamento criativo;
2. Compreender os processos e métodos de resolução de problemas criativos: observação, definição, representação, conceção, avaliação e tomada de decisão;
3. Captar e avaliar as oportunidades de negócios, transformando ideias em oportunidades e comercializando ideias e inovações;
4. Identificar e dominar os requisitos necessários para desenvolver e implementar propostas úteis de empreendedorismo;
5. Desenvolver um plano de negócios inovador com especial intensidade em aspetos comerciais e criando valor para a marca
6. Criar mecanismos para o lançamento de um negócio desenvolvendo planos para alcançar metas e alocar recursos na implementação desses mesmos planos;
7. Compreender a ligação entre ambiente e a análise estratégica.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Criatividade e Ideia de Negócio. Exploração da oportunidade. Sistema de informação. Gestão de marketing. Particularidades das vendas. Gestão estratégica e plano de negócios. Nova análise do meio ambiente. Inovação e relacionamento com a estratégia.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Criatividade e ideia de negócio.
2. Exploração de oportunidades
3. Sistema de informação
4. Gestão de marketing
5. Particularidades das vendas
6. Gestão estratégica e plano de negócios
7. Nova análise do meio ambiente
8. Inovação e relacionamento com a estratégia empresarial

Bibliografia recomendada

1. Zacharakis, A., Bygrave, W. D., & Corbett, A. C. (2017). Entrepreneurship (4th Edition). Lighting Sources Inc.
2. Hollister, S. (2017). Business Plan: The Right Way to Create a Winning Business Plan. Publisher: CreateSpace Independent Publishing Platform.
3. Seeling, T. (2017). Creativity Rules: Get Ideas Out of Your Head and into the World. HarperOne.
4. Shalley, C., Hitt, M. A., & Zhou, J. (2016). The Oxford Handbook of Creativity, Innovation, and Entrepreneurship. Oxford University Press.
5. Kawasaki, G. (2015). The Art of the Start 2.0: The Time-Tested, Battle-Hardened Guide for Anyone Starting Anything. Portfolio.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Estratégias de aprendizagem com base na prática, recorrendo ao trabalho colaborativo. Debates, Workshops e Seminários sobre os conteúdos, permitindo desenvolver competências necessárias aos futuros líderes e empreendedores. Abordagem "flipped classroom", onde os estudantes lideram a aprendizagem. Leitura ou visualização de publicações sobre os conteúdos programáticos e redação de ensaios.

Alternativas de avaliação

- Avaliação contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Trabalhos Práticos - 40% (Trabalhos práticos no âmbito do conteúdo da unidade curricular)
- Projetos - 10% (Elaboração e submissão de propostas de projetos)
- Temas de Desenvolvimento - 50% (Sessões de trabalho, em equipa, com discussão de temas sobre o desenvolvimento e gestão da empresa)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes	António Borges Fernandes	José Carlos Lopes	Paulo Alexandre Vara Alves
28-10-2019	11-11-2019	11-11-2019	13-11-2019