



**Universidade Federal de Santa Catarina**  
**Centro de Comunicação e Expressão**  
**Departamento de Expressão Gráfica**  
**Curso de Design**

### PROGRAMA DE DISCIPLINAS<sup>1</sup> (PROJETO DE INOVAÇÃO DIGITAL)

Código	Disciplina	Créditos	H/A
EGR 7821	PROJETO DE INOVAÇÃO DIGITAL	04	72

Pré-requisito	Ofertada ao(s) Curso(s)
EGR 7142	Design

<b>Ementa</b>	Gestão Visual de Projetos; Gestão Ágil; Scrum; Design Thinking; Técnicas de Prototipagem Digital; e Minimum Viable Product - MVPs;
<b>Objetivos da disciplina</b>	Desenvolver Projetos de Design voltados para ambientes digitais, principalmente negócios. Principais enfoques Marketing e Vendas Digitais, Aplicativos; E-commerce; Projeto de Consultoria em Design para Negócios Digitais. Obs.: Foco no design voltado ao negócio, e não à interface.
<b>Conteúdo Programático</b>	Apresentar princípios-chave da gestão projetos para negócios digitais. A- Expor aspectos básicos da Gestão Ágil de Projetos; B- Estimular o pensamento visual; C- Promover o uso consciente de processos e ferramentas visuais; D- Desenvolver projetos de design para negócios digitais;
<b>Bibliografia Básica</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ROZENFELD, H. et al.. Gestão de Desenvolvimento de Produtos: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006. 542 p.</li> <li>2. TEIXEIRA, J. Gestão Visual de Projetos: Uma nova proposta chamada Lemming. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018</li> <li>3. TEIXEIRA, J. M. Gestão Visual de Projetos: Um modelo que utiliza o design para promover maior visualização ao processo de desenvolvimento de projetos. 2015. 330 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <a href="https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/132982">https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/132982</a></li> </ol>
<b>Bibliografia Complementar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SIBBET, D. Reuniões Visuais: como gráficos, lembretes autoadesivos e mapeamento de ideias podem transformar a produtividade de um grupo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.</li> <li>2. FINOCCHIO JÚNIOR, F.. Project Model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.</li> <li>3. TEIXEIRA, J. M., BENEDET, G. V. HOPPE, A. Um passo a passo para transformar pesquisa informacional e personas em requisitos de projeto. E-Revista Logo, Florianópolis, v. 4, n. 2, p.1-16, dez. 2015. Disponível em: <a href="http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO">http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO</a>.</li> <li>4. VIANNA, M. et al.. Design Thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 161 p.</li> <li>5. AMARAL, D. et al. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011. 240 p.</li> <li>6. SIBBET, D.. Equipes Visuais: ferramentas gráficas para comprometimento, inovação e alta performance. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015</li> </ol>

<sup>1</sup> Programa de elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84

