

### Caraterização da Unidade Curricular / Characterisation of the Curricular Unit

<b>Designação da Unidade Curricular / Curricular Unit:</b>	[31821183] Criatividade e Inovação [31821183] Creativity and Innovation		
<b>Plano / Plan:</b>	Licenciatura em Marketing V3		
<b>Curso / Course:</b>	Licenciatura em Marketing Marketing		
<b>Grau / Diploma:</b>	Licenciado		
<b>Departamento / Department:</b>	Departamento de Gestão		
<b>Unidade Orgânica / Organic Unit:</b>	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viseu		
<b>Área Científica / Scientific Area:</b>	Marketing		
<b>Ano Curricular / Curricular Year:</b>	2		
<b>Período / Term:</b>	S1		
<b>ECTS:</b>	4		
<b>Horas de Trabalho / Work Hours:</b>	0106:00		
<b>Horas de Contacto/Contact Hours:</b>			
(T) Teóricas/Theoretical:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo/Fieldwork:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas/Theoretical-Practical:	0019:30	(OT) Orientação Tutorial/Tutorial Orientation:	0000:00
(P) Práticas/Practical:	0019:30	(E) Estágio/Internship:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais/Practical Labs:	0000:00	(O) Outras/Others:	0000:00
(S) Seminário/Seminar:	0000:00		

### Docente Responsável / Responsible Teaching

[3879] Vítor Manuel Pinto De Figueiredo

### Docentes que lecionam / Teaching staff

[3879] Vítor Manuel Pinto de Figueiredo

[3881] Sonia Isabel de Azevedo Rodrigues Soares

### **Objetivos de Aprendizagem**

1. Os conteúdos programáticos da própria unidade curricular terão como objetivo desenvolver a capacidade criativa e o espírito de inovação dos alunos.
2. No final desta unidade curricular o aluno desenvolveu as seguintes competências: Criatividade; tomada de decisões; trabalho em grupo; liderança; organizar tarefas e gestão do tempo; desenho e melhoria na utilização de novas tecnologias.

### **Learning Outcomes of the Curricular Unit**

1. The programmatic content of the course unit itself will aim to develop student's creative ability and innovative spirit.
2. At the end of this curricular unit the student will have developed the following skills Creativity; decision making; group work; leadership; organizing tasks and time management; design and improvement in the use of new technologies.

### **Conteudos Programáticos (Lim:1000)**

#### **Criatividade:**

1. O que é a criatividade?
2. Sou criativo?
3. Pensar fora da caixa;
4. Expandir a caixa;
5. Encher a caixa;
6. Abanar a caixa;
7. Parabéns! Estás mais criativo.

#### **Inovação:**

1. Inspiração: acordo estratégico;
2. Cultura de inovação;
3. Aumentar a performance.

### Syllabus (Lim:1000)

Creativity:

1. What is creativity?
2. Am I creative?
3. Thinking outside the box;
4. Expand the box
5. Fill the box
6. Shake the box;
7. Congratulations! You've become more creative.

Innovation:

1. inspiration: strategic agreement;
2. Culture of innovation;
3. Increase performance.

### **Metodologias de Ensino (Avaliação incluída; Lim:1000)**

A avaliação é feita de acordo com o estipulado no Artigo 3.º do [Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes](#) .

O sistema de avaliação visa a demonstração de competências: a análise e avaliação dos conhecimentos teóricos adquiridos e das competências da UC através da exploração e uso das ferramentas em contexto de projeto. A avaliação por exame será só para alunos trabalhadores estudantes. Os trabalhadores estudantes poderão escolher a avaliação contínua se, antecipadamente, fizerem o pedido ao(s) docente(s) da UC e aí permanecem até ao final do período letivo.

#### **1. Avaliação Contínua:**

Tarefas criativas [T] = Tarefas Individuais [TI] + Tarefa de Grupo [TG]

Participação Presencial [P]

Cálculo da classificação final:  $30\%[TI] + 60\%[TG] + 10\%[P]$

#### **2. Avaliação Regime de Exame:**

Prova Avaliação Teórica [PAT];

Prova Avaliação Prática [PAP] ("in situ")

Cálculo da classificação final:  $50\%[PAT]+50\%[PAP]$

### Teaching Methodologies (Including evaluation; Lim:1000)

The assessment is made according to the stipulations of Article 3 of the Regulations for Assessment of Student Achievement.

The assessment system aims at the demonstration of skills: the analysis and evaluation of the theoretical knowledge acquired and the skills of the UC through the exploration and use of the tools in a project context. Assessment by examination will be only for student workers. Student-workers may choose continuous assessment if they make the request to the UC teacher(s) in advance and remain there until the end of the academic period.

#### 1. Continuous Assessment:

Creative Tasks [CT] = Individual Tasks [IT] + Group Task [GT].

Attendance [A]

Calculation of final mark:  $30\%[IT] + 60\%[GT] + 10\%[A]$ .

#### 2. Assessment by Examination:

Theoretical Assessment Test [PAT];

Practical Assessment Test [PAP] ("in situ")

Final classification:  $50\%[PAT]+50\%[PAP]$ .

### **Bibliografia de Consulta (Lim:1000)**

Dahlén, M. (2008). Creativity unlimited: thinking inside the box for business innovation. Chichester, England?; Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Goldberg, E. (2018). Creativity: The Human Brain in the Age of Innovation, OXFORD UNIV PR; Edición: 1

Sherwin, D. (2010). Creative workshop: 80 challenges to sharpen your design skills (1st ed). Cincinnati, Ohio: HOW Books.

### **Bibliografia Complementar:**

Dyer, J., Gregersen, H. B., & Christensen, C. M. (2011). The innovator's DNA: mastering the five skills of disruptive innovators. Boston, Mass: Harvard Business Press.

Lehrer, J. (2012). Imagine: how creativity works. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Watson, R. (2010). Future minds: how the digital age is changing our minds, why this matters, and what we can do about it. London?; Boston: Nicholas Brealey Pub.

Higgins, J.M. (1994). 101 Creative Problem Solving Techniques: The Handbook of New Ideas For Business. Florida: New Management Publishing Company Inc.

### **Bibliography (Lim:1000)**

Dahlén, M. (2008). Creativity unlimited: thinking inside the box for business innovation. Chichester, England?; Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Goldberg, E. (2018). Creativity: The Human Brain in the Age of Innovation, OXFORD UNIV PR; Edición: 1

Sherwin, D. (2010). Creative workshop: 80 challenges to sharpen your design skills (1st ed). Cincinnati, Ohio: HOW Books.

Dyer, J., Gregersen, H. B., & Christensen, C. M. (2011). The innovator's DNA: mastering the five skills of disruptive innovators. Boston, Mass: Harvard Business Press.

Lehrer, J. (2012). Imagine: how creativity works. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Watson, R. (2010). Future minds: how the digital age is changing our minds, why this matters, and what we can do about it. London?; Boston: Nicholas Brealey Pub.

Higgins, J.M. (1994). 101 Creative Problem Solving Techniques: The Handbook of New Ideas For Business. Florida: New Management Publishing Company Inc.

### **Observações**

«Observações»

### **Observations**

«Observations»

### **Observações complementares**