

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Inovação Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Innovation

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

CE

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BS

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

135.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-45.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

5.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Mónica Isabel Lopes Azevedo - 45.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo dotar os estudantes de ferramentas, técnicas e métodos para gerar ideias e soluções inovadoras suportadas por tecnologia da informação, aumentando a capacidade dos alunos de resolver problemas inovadores de forma criativa usando a tecnologia da informação.

Os objetivos específicos são:

- i. Conhecer os diferentes tipos de inovação*
- ii. Aplicar os tipos de inovação no contexto dos Sistemas de Informação (SI)*
- iii. Conhecer e saber usar metodologias de inovação*
- iv. Impulsionar estratégias de inovação que garantam as empresas terem vantagens competitivas*
- v. Idealizar, prototipar e testar novos produtos de SI*

Apresentação do pedido | Avaliação/Acreditação de CE em Funcionamento

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

This curricular unit aims to provide students with tools, techniques and methods to generate innovative ideas and solutions supported by information technology, increasing students' ability to solve innovative problems creatively using information technology.

The specific objectives are:

- i. Know the different types of innovation;*
- ii. Apply the types of innovation in the context of Information Systems (IS);*
- iii. Know and use innovation methodologies;*
- iv. Drive innovation strategies that ensure companies have competitive advantages;*
- v. Idealize, prototype and test new IS products.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- 1. Tipos de inovação e aplicação*
- 2. Criatividade e Inovação para a transformação digital*
- 3. Gestão da Inovação: ISO 56002*
- 4. Processo de Inovação*
- 5. Metodologias de inovação*
- 6. Técnicas de idealização e de prototipagem*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- 1. Types of innovation and application*
- 2. Creativity and Innovation for digital transformation*
- 3. Innovation Management: ISO 56002*
- 4. Innovation Process*
- 5. Innovation methodologies*
- 6. Ideation and prototyping techniques*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O tópico 1 contribuirá para que os estudantes atinjam os objetivos de aprendizagem (i) e (ii).

Os tópicos 2 e 3 contribuirão para que os estudantes atinjam os objetivos de aprendizagem (ii) e (iv).

Os tópicos 4,5 e 6 contribuirão para que os estudantes atinjam os objetivos de aprendizagem (iii) e (v).

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Topic 1 will help students achieve learning objectives (i) and (ii).

Topics 2 and 3 will help students achieve learning objectives (ii) and (iv).

Topics 4,5 and 6 will help students achieve learning objectives (iii) and (v).

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Nesta unidade curricular utilizar-se-ão predominantemente metodologias ativas, nomeadamente a análise de casos e aprendizagem baseada em projetos. Recorrer-se-á também ao método expositivo e a seminários.

Através do método expositivo os estudantes ficarão a conhecer os diferentes tipos de inovação e perceber como aplicar num contexto de SI (produto, serviço processo e modelo. de negócio), bem como conhecer metodologias de inovação. A análise de casos permitirá que os alunos fiquem a perceber como impulsionar estratégias de inovação. A aprendizagem baseada em projetos permitirá que os alunos consigam saber usar metodologias de inovação e idealizar, prototipar e testar novos produtos ou serviços.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

This curricular unit will predominantly use active methodologies, namely case analysis and project-based learning. The expository method and seminars will also be used.

Through the expository method, students will learn about the different types of innovation and understand how to apply it in an IS context (product, service, process and business model), as well as learn about innovation methodologies. The case analysis will allow students to understand how to drive innovation strategies. Project-based learning will allow students to learn how to use innovation methodologies and ideate, prototype and test new products or services.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação contínua, 3 componentes:

- *Trabalho de grupo: Projeto de Inovação em Sistemas de Informação (60%)*
- *Trabalho individual: Análise de um Caso de Estudo (20%)*
- *Participação nas aulas (20%)*

4.2.14. Avaliação (EN):

Continuous assessment, 3 components:

- *Group Project: Information Systems Innovation Project (60%)*
- *Individual Project: Analysis of a Case Study (20%)*
- *Participation in classes (20%)*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias ativas, centradas no aluno, permitirão que este desenvolvam competências tão importantes para a inovação, nomeadamente o pensamento crítico e a criatividade.

Em particular o PBL contribuirá para o desenvolvimento de todos os objetivos de aprendizagem (de i a v). E os casos de estudo serão importantes de forma a se atingirem os objetivos (i) e iv. O método expositivo e os seminários contribuirão, mais especificamente para os objetivos (i), (ii) e (iii).

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Active methodologies, centered on the student, will allow them to develop skills that are so important for innovation, namely critical thinking and creativity.

In particular, PBL will contribute to the development of all learning objectives (from (i) to (v)). And the case studies will be important in order to achieve objectives (i) and (iv). The expository method and seminars will contribute, more specifically, to objectives (i), (ii) and (iii).

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Étienne Garbugli, Solving Product: Reveal Gaps, Ignite Growth, and Accelerate Any Tech Product with Customer Research, 2021.

Artiom Dashinsky, Generating Product Ideas: Actionable Techniques for Finding New Business Ideas, 2020.

Tucker J. Marion & Sebastian K. Fixson, The Innovation Navigator, Transforming your organization in the Era of Digital Design and Collaborative Culture, University of Toronto Press, 2018.

Digital Disruptive Innovation, edited by y: Joe Tidd, 2019.

Reed Hastings & Erin Meyer, No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention, Virgin Books, 2020.

Isaac Sacolick, Driving Digital: The Leader's Guide to Business Transformation Through Technology, McGraw-Hill Education, 2017.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Étienne Garbugli, Solving Product: Reveal Gaps, Ignite Growth, and Accelerate Any Tech Product with Customer Research, 2021.

Artiom Dashinsky, Generating Product Ideas: Actionable Techniques for Finding New Business Ideas, 2020.

Tucker J. Marion & Sebastian K. Fixson, The Innovation Navigator, Transforming your organization in the Era of Digital Design and Collaborative Culture, University of Toronto Press, 2018.

Digital Disruptive Innovation, edited by y: Joe Tidd, 2019.

Reed Hastings & Erin Meyer, No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention, Virgin Books, 2020.

Isaac Sacolick, Driving Digital: The Leader's Guide to Business Transformation Through Technology, McGraw-Hill Education, 2017.

4.2.17. Observações (PT):

[sem resposta]

4.2.17. Observações (EN):

[sem resposta]