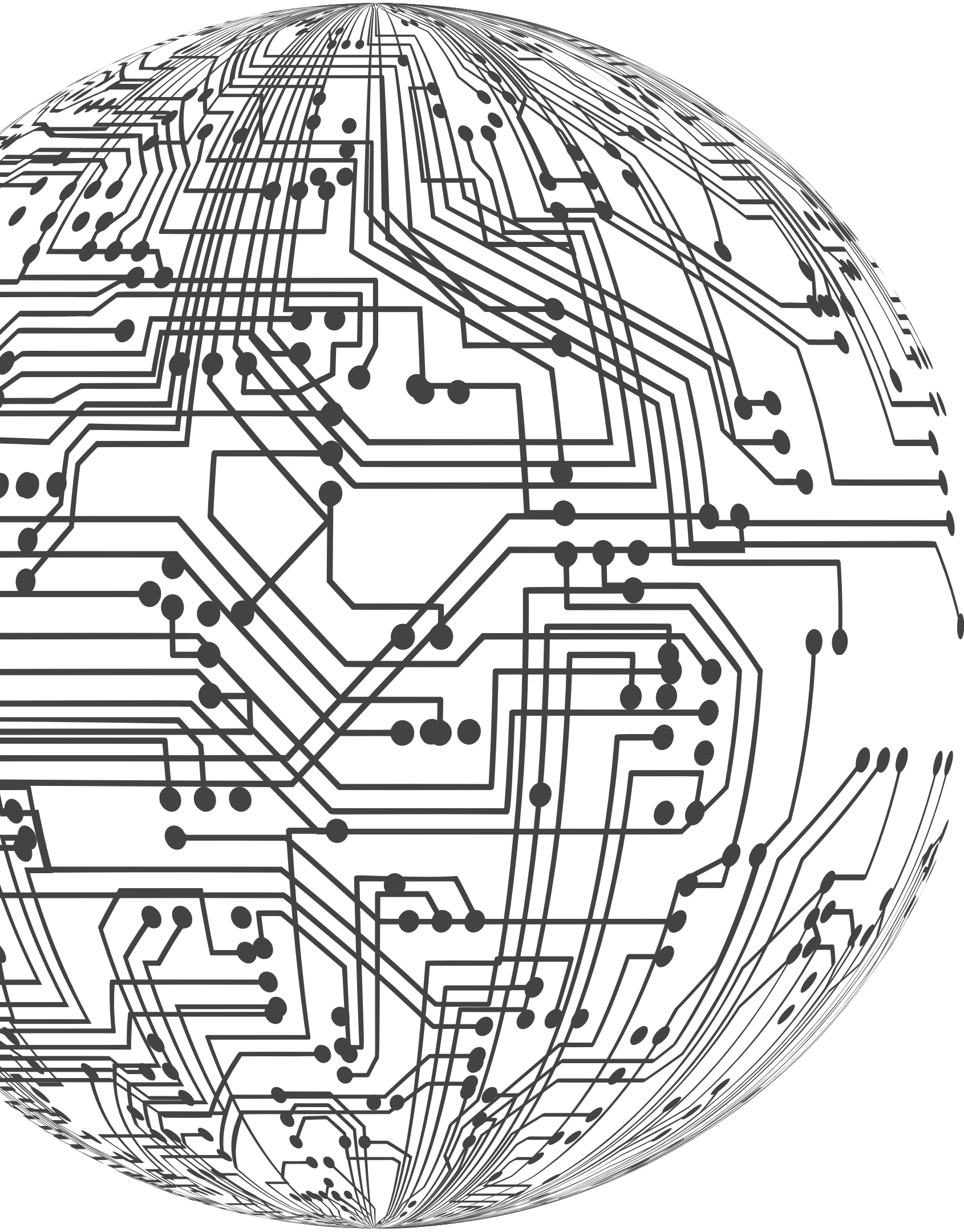


PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO DA INOVAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO TECNOLÓGICA

APRESENTAÇÃO DE EMENTA



EIXOS TEMÁTICOS

EIXO 1 — FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

EIXO 2 — CRIATIVIDADE E DESIGN DE SOLUÇÕES

EIXO 3 — TECNOLOGIA E FUTURO

EIXO 4 — GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

1

Princípios Administrativos Aplicados à Inovação

Conteúdo:

- Teorias da administração;
- Estrutura organizacional e Fluxos de trabalho;
- Tomada de decisão nas organizações;
- Cultura organizacional: Ambientes que estimulam a inovação.

2

Introdução à Gestão da Inovação

Conteúdo:

- Como classificar iniciativas de inovação?;
- Horizonte da inovação;
- Ambientes e ecossistema de inovação;
- Inovação orientada a problemas e valor.

3

Empreendedorismo e Modelos de Negócio Inovadores

Conteúdo:

- Mentalidade empreendedora e Lean Startup;
- Identificação de oportunidades;
- Modelagem de Negócio (Business Model Canvas);
- Pitch e Investimento.

4

Cultura Organizacional e Liderança para Inovação

Conteúdo:

- Culturas de Aprendizado vs. de Performance;
- Liderança ambidestra: como liderar em diferentes contextos?;
- Dinâmica de times inovadores;
- Rituais e práticas de inovação.

CERTIFICADO ao final do primeiro eixo: **Princípios de Liderança e Gestão de Pessoas**

EIXO 1 - FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

1. PRINCÍPIOS ADMINISTRATIVOS APLICADOS À INOVAÇÃO

Esta disciplina estabelece a base da gestão organizacional, focando na integração de processos, recursos e pessoas para o alcance dos objetivos. Os estudantes irão explorar as funções clássicas da administração, preparando-se para gerir estruturas complexas que demandam eficiência e adaptabilidade.

CONTEÚDO

- Teorias da administração;
- Estrutura organizacional e Fluxos de trabalho;
- Tomada de decisão nas organizações;
- Cultura organizacional: Ambientes que estimulam a inovação.



OBJETIVO

Entender como as organizações se estruturam, decidem e inovam. Dominar funções de planejamento, organização e controle, aplicando os princípios administrativos à gestão da inovação.



PROJETO PRÁTICO

Análise de estrutura organizacional, com identificação de riscos e oportunidades, e elaboração de diagnóstico com propostas de melhoria focada em inovação.

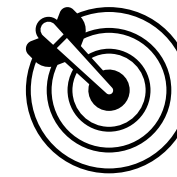
EIXO 1 - FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

2. INTRODUÇÃO À GESTÃO DA INOVAÇÃO

Esta disciplina visa desmistificar o conceito de inovação, diferenciando-a de mera invenção, e explorando sua aplicação como vantagem competitiva. Os estudantes irão compreender os diferentes graus de inovação e como estruturar um ambiente que favoreça a renovação constante da empresa.

CONTEÚDO

- Como classificar iniciativas de inovação?;
- Horizonte da inovação;
- Ambientes e ecossistema de inovação;
- Inovação orientada a problemas e valor.



OBJETIVO

Compreender os fundamentos, modelos e o panorama global da inovação corporativa, capacitando o aluno a analisar e propor estratégias inovadoras.



PROJETO PRÁTICO

Análise do contexto de uma organização real e elaboração de um manifesto de inovação que orienta decisões, projetos e ações inovadoras.

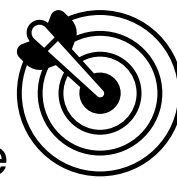
EIXO 1 - FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

3. EMPREENDEDORISMO E MODELOS DE NEGÓCIO INOVADORES

Esta disciplina foca na atitude empreendedora como motor de transformação, seja na criação de novos negócios ou na renovação de empresas existentes. Os alunos aprenderão a identificar oportunidades e a validar modelos de negócio de forma ágil e eficaz.

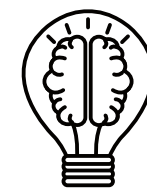
CONTEÚDO

- Mentalidade empreendedora e Lean Startup;
- Identificação de oportunidades;
- Modelagem de Negócio (Business Model Canvas);
- Pitch e Investimento.



OBJETIVO

Desenvolver a capacidade de transformar problemas e oportunidades em modelos de negócio viáveis e escaláveis.



PROJETO PRÁTICO

Construção e validação de um Business Model Canvas (BMC) para uma nova solução, pronto para apresentação a parceiros, empresas ou investidores.

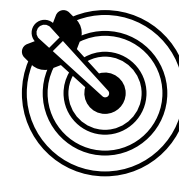
EIXO 1 - FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

4. CULTURA ORGANIZACIONAL E LIDERANÇA PARA INOVAÇÃO

Esta disciplina foca na transformação da mentalidade corporativa, abordando como criar um ambiente saudável e que incentive a autonomia. Os estudantes aprenderão a identificar barreiras culturais que impedem a disrupção e a implementar rituais que sustentem uma cultura de inovação permanente, indo além de iniciativas isoladas.

CONTEÚDO

- Culturas de Aprendizado vs. de Performance;
- Liderança ambidestra: como liderar em diferentes contextos?;
- Dinâmica de times inovadores;
- Rituais e práticas de inovação



OBJETIVO

Capacitar o gestor a liderar a mudança cultural necessária para sustentar a inovação contínua.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração de um plano de intervenção cultural para uma equipe ou departamento tradicional.

1

Processo Criativo e Design de Soluções

Conteúdo:

- Barreiras à criatividade;
- Pensamento lateral e técnicas criativas;
- Brainstorming e dinâmicas de ideação;
- Prototipagem de baixa fidelidade.

2

Design Thinking

Conteúdo:

- Fundamentos e etapas do Design Thinking;
- Empatia e jornada do usuário;
- Prototipagem e Testes;
- Validação de Soluções e Aprendizado Contínuo.

3

Marketing e Inovação

Conteúdo:

- Segmentação e posicionamento estratégico;
- Marketing de Crescimento;
- Branding para novos produtos;
- Canais de Aquisição e Go-to-Market.

4

Inovação Inclusiva e Tecnologias Sociais

Conteúdo:

- Inovação Frugal e Reversa;
- Negócios de Impacto Social;
- Mensuração de Impacto;
- Design para a Inclusão.

Certificado ao final do segundo eixo: **Criatividade Aplicada e Design Thinking**

EIXO 2 - CRIATIVIDADE E DESIGN DE SOLUÇÕES

1. PROCESSO CRIATIVO E DESIGN DE SOLUÇÕES

Esta disciplina explora as técnicas e ferramentas para o desbloqueio do pensamento criativo, transformando a criatividade em um processo gerenciável. O foco é gerar ideias que atendam a necessidades reais.

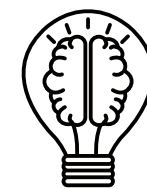
CONTEÚDO

- Barreiras à criatividade;
- Pensamento lateral e técnicas criativas;
- Brainstorming e dinâmicas de ideação;
- Prototipagem de baixa fidelidade.



OBJETIVO

Capacitar o estudante a conduzir processos criativos e liderar sessões de ideação, gerando soluções “fora da caixa” para problemas reais em contextos organizacionais.



PROJETO PRÁTICO

Facilitação de um workshop de ideação para resolver um desafio real com aplicação de técnicas criativas.

EIXO 2 - CRIATIVIDADE E DESIGN DE SOLUÇÕES

2. DESIGN THINKING

Esta disciplina apresenta a metodologia centrada no ser humano para a resolução de problemas complexos e a criação de experiências memoráveis. Os alunos aprenderão a desenvolver o design de serviços e produtos que realmente resolvam os problemas dos usuários.

CONTEÚDO

- Fundamentos e etapas do Design Thinking;
- Empatia e jornada do usuário;
- Prototipagem e Testes;
- Validação de Soluções e Aprendizado Contínuo.



OBJETIVO

Aplicar o pensamento de design para criar soluções validadas pelo mercado, utilizando métodos e ferramentas amplamente adotados pelas organizações.



PROJETO PRÁTICO

Desenvolvimento de um protótipo de solução baseado na jornada real de um cliente.

EIXO 2 - CRIATIVIDADE E DESIGN DE SOLUÇÕES

3. MARKETING E INOVAÇÃO

Esta disciplina aborda a inovação focando em como posicionar novas ideias no mercado de forma eficaz. Os estudantes aprenderão a analisar o comportamento do consumidor moderno e a utilizar estratégias de marketing digital e branding para mapear as inovações.

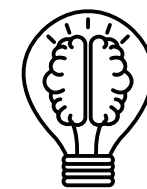
CONTEÚDO

- Segmentação e posicionamento estratégico;
- Marketing de Crescimento;
- Branding para novos produtos;
- Canais de Aquisição e Go-to-Market.



OBJETIVO

Construir estratégias de marketing orientadas à inovação, capazes de garantir a adoção e o sucesso comercial de novos produtos, serviços ou modelos de negócio.



PROJETO PRÁTICO

Criação de um plano de marketing e go-to-market para um produto ou serviço inovador.

EIXO 2 - CRIATIVIDADE E DESIGN DE SOLUÇÕES

4. INOVAÇÃO INCLUSIVA E TECNOLOGIAS SOCIAIS

Esta disciplina aborda a inovação voltada para a base da pirâmide e para a resolução de problemas sociais estruturais. Os alunos aprenderão a desenvolver soluções acessíveis, escaláveis e que gerem impacto social positivo.

CONTEÚDO

- Inovação Frugal e Reversa;
- Negócios de Impacto Social;
- Mensuração de Impacto;
- Design para a Inclusão.



OBJETIVO

Capacitar o aluno a desenvolver soluções que conciliem o lucro e o impacto social, aplicando princípios de acessibilidade e mensuração de impacto.



PROJETO PRÁTICO

Redesenho de uma solução tecnológica para torná-la acessível, com análise de impacto e viabilidade.

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

1

Inteligência Artificial (IA) para Negócios e Inovação

Conteúdo:

- Fundamentos de Inteligência Artificial;
- IA Generativa nos negócios;
- Ética, dados e riscos da IA;
- Casos de uso setoriais – IA aplicada.

2

Transformação Digital e Indústria 4.0

Conteúdo:

- Indústria 4.0 e seus impactos;
- Tecnologias emergentes;
- Transformação Digital: como conduzir as mudanças?;
- Prospeção e antecipação de tendências.

3

Liderança e Gestão de Pessoas

Conteúdo:

- Estilos de Liderança para Inovação;
- Segurança Psicológica nas Organizações;
- Gestão da Diversidade e Inclusão;
- Talentos, Performance e Feedback Contínuo.

4

Matemática Financeira

Conteúdo:

- Fundamentos de juros e desconto;
- Avaliação econômica de projetos: VPL e TIR;
- Payback e Análise de Retorno;
- Orçamento de projetos e viabilidade financeira.

5

Data Science para Gestores

Conteúdo:

- Alfabetização de Dados (Data Literacy);
- Big Data e seus conceitos;
- Business Intelligence (BI) vs. Data Science;
- Métricas e KPIs de Inovação.

Certificado ao final do terceiro eixo: Fundamentos de Inteligência Artificial e Data Science

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

1. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) PARA NEGÓCIOS E INOVAÇÃO

Esta disciplina visa explicar o uso da IA no ambiente de negócios, explorando como os dados podem ser transformados em inteligência preditiva e automação. O foco está na aplicação estratégica da IA para otimizar processos, personalizar experiências e criar novos fluxos de receita.

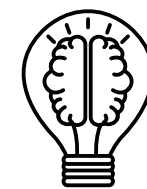
CONTEÚDO

- Fundamentos de Inteligência Artificial;
- IA Generativa nos negócios;
- Ética, dados e riscos da IA;
- Casos de uso setoriais – IA aplicada.



OBJETIVO

Capacitar o aluno para identificar, avaliar e planejar oportunidades de implementação da IA para gerar eficiência e diferencial competitivo.



PROJETO PRÁTICO

Roadmap de implementação de uma solução de IA em um processo de negócio existente.

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

2. TRANSFORMAÇÃO DIGITAL E INDÚSTRIA 4.0

Esta disciplina explora o impacto das tecnologias emergentes na sociedade e nas indústrias, preparando o gestor para antecipar mudanças tecnológicas. O foco é entender o potencial de ferramentas como IoT, Blockchain e Edge Computing nos modelos de negócio tradicionais.

CONTEÚDO

- Indústria 4.0 e seus impactos;
- Tecnologias emergentes;
- Transformação Digital: como conduzir as mudanças?;
- Prospecção e antecipação de tendências.



OBJETIVO

Compreender e avaliar tecnologias de ponta para prever tendências e riscos tecnológicos.



PROJETO PRÁTICO

Relatório de prospecção tecnológica e impacto setorial para os próximos 5 anos.

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

3. LIDERANÇA E GESTÃO DE PESSOAS

Esta disciplina visa capacitar o gestor a atuar em ambientes de alta incerteza e mudança constante. Os estudantes irão explorar o desenvolvimento de liderança situacional e o conceito de segurança psicológica, fundamentais para que as equipes se sintam seguras para experimentar, errar e inovar. O foco recai sobre a construção de times de alta performance, diversidade cognitiva e a retenção de talentos em mercados competitivos.

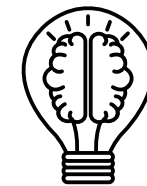
CONTEÚDO

- Estilos de Liderança para Inovação;
- Segurança Psicológica nas Organizações;
- Gestão da Diversidade e Inclusão;
- Talentos, Performance e Feedback Contínuo.



OBJETIVO

Desenvolver competências de liderança para gerir equipes multidisciplinares e fomentar um ambiente de colaboração e alta produtividade.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração de um Plano de Desenvolvimento Individual (PDI) para membros da equipe e desenho de um rito de gestão para fortalecer a cultura de inovação.

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

4. MATEMÁTICA FINANCEIRA

Esta disciplina fornece as ferramentas analíticas para avaliar a viabilidade econômica e financeira de projetos de inovação. O foco recai sobre o cálculo de retorno, gestão de riscos financeiros e a capacidade de justificar investimentos para stakeholders através de dados precisos.

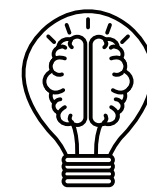
CONTEÚDO

- Fundamentos de juros e desconto;
- Avaliação econômica de projetos: VPL e TIR;
- Payback e Análise de Retorno;
- Orçamento de projetos e viabilidade financeira.



OBJETIVO

Desenvolver a capacidade de analisar retorno sobre investimento (ROI), riscos e sustentabilidade financeira de iniciativas inovadoras.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração de um plano de viabilidade financeira para aprovação de investimento.

EIXO 3 - TECNOLOGIA E FUTURO

5. DATA SCIENCE PARA GESTORES

Esta disciplina visa capacitar o gestor a tomar decisões baseadas em dados, sem a necessidade de ser um programador. O foco está na compreensão do ciclo de vida dos dados, na interpretação de modelos estatísticos e em como formular as perguntas certas para as equipes técnicas, transformando dados brutos em inteligência competitiva.

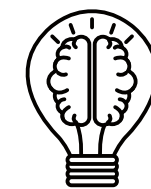
CONTEÚDO

- Alfabetização de Dados (Data Literacy);
- Big Data e seus conceitos;
- Business Intelligence (BI) vs. Data Science;
- Métricas e KPIs de Inovação.



OBJETIVO

Desenvolver o pensamento analítico para liderar projetos de ciência de dados e análise preditiva.



PROJETO PRÁTICO

Construção de um Dashboard de indicadores de inovação para suporte à decisão.

1

Métodos Ágeis para Gestão da Inovação

Conteúdo:

- Métodos ágeis e seus princípios;
- Scrum: Entrega iterativa de valor;
- Kanban: Gestão de fluxo e prioridades;
- OKRs (Objectives and Key Results) e Liderança Ágil.

2

Gestão de Conflitos e Mudança Organizacional

Conteúdo:

- Inteligência emocional na liderança;
- Negociação e mediação de conflitos;
- Comunicação estratégica e não-violenta;
- Gestão da mudança e stakeholders.

3

Registro de Software, Propriedade Intelectual e Ativos Digitais

Conteúdo:

- Patentes e Marcas;
- Contratos de Transferência de Tecnologia;
- Direitos Autorais.
- Estratégias de monetização de ativos digitais.

4

Inovação Aberta e Ecossistemas (Open Innovation)

Conteúdo:

- Modelos de Open Innovation;
- Mapeamento de Startups;
- Hubs de Inovação;
- Parcerias Público-Privadas

5

Compliance e Ética na Inovação Digital

Conteúdo:

- Governança de Dados;
- Ética em Algoritmos de IA;
- Compliance Digital;
- Responsabilidade Civil na Inovação.

Certificado ao final do terceiro eixo: **Metodologias Ágeis: Conceitos e Ferramentas**

EIXO 4 - GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

1. MÉTODOS ÁGEIS PARA GESTÃO DA INOVAÇÃO

Esta disciplina capacita o gestor a liderar projetos em ambientes de incerteza, utilizando frameworks que priorizam a entrega rápida de valor e o aprendizado contínuo. Os alunos dominarão ferramentas para gerenciar o fluxo de trabalho e aumentar a colaboração das equipes.

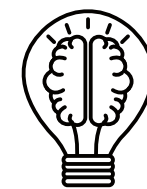
CONTEÚDO

- Métodos ágeis e seus princípios;
- Scrum: Entrega iterativa de valor;
- Kanban: Gestão de fluxo e prioridades;
- OKRs (Objectives and Key Results) e Liderança Ágil.



OBJETIVO

Implementar agilidade organizacional para reduzir o time-to-market de novos produtos.



PROJETO PRÁTICO

Estruturação de um backlog e planejamento de sprints para um projeto de inovação.

EIXO 4 - GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

2. GESTÃO DE CONFLITOS E MUDANÇA ORGANIZACIONAL

Esta disciplina desenvolve competências para mediar as tensões naturais que surgem em ambientes de alta mudança e inovação. Os estudantes aprenderão técnicas de comunicação assertiva e negociação para transformar divergências em cooperação, mantendo o engajamento da equipe.

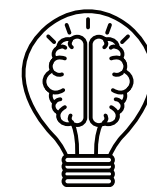
CONTEÚDO

- Inteligência emocional na liderança;
- Negociação e mediação de conflitos;
- Comunicação estratégica e não-violenta;
- Gestão da mudança e stakeholders.



OBJETIVO

Capacitar o aluno para liderar pessoas e mediar crises em processos de transformação e inovação.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração de um plano de gestão de conflitos e mudança organizacional.

EIXO 4 - GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

3. REGISTRO DE SOFTWARE, PROPRIEDADE INTELECTUAL E ATIVOS DIGITAIS

Esta disciplina introduz a compreensão de linguagem natural (texto e fala) e a interpretação de imagens e vídeos. O foco é capacitar o aluno a integrar essas tecnologias em soluções, permitindo que as máquinas "vejam" e "entendam" o mundo de forma semântica.

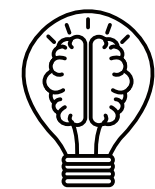
CONTEÚDO

- Patentes e Marcas;
- Contratos de Transferência de Tecnologia;
- Direitos Autorais.
- Estratégias de monetização de ativos digitais.



OBJETIVO

Proteger a vantagem competitiva da empresa através da gestão estratégica de ativos intangíveis.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração do plano de proteção e conformidade jurídica para uma solução desenvolvida no curso.

EIXO 4 - GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

4. INOVAÇÃO ABERTA E ECOSSISTEMAS (OPEN INNOVATION)

Esta disciplina explora como as organizações podem inovar mais rápido ao colaborar com parceiros externos, como startups, universidades e centros de pesquisa. Os alunos aprenderão a estruturar programas, editais de inovação e parcerias estratégicas para acessar tecnologias e talentos fora das fronteiras da empresa.

CONTEÚDO

- Modelos de Open Innovation;
- Mapeamento de Startups;
- Hubs de Inovação;
- Parcerias Público-Privadas



OBJETIVO

Gerenciar parcerias externas e integrar soluções de terceiros ao core business da organização.



PROJETO PRÁTICO

Desenho de um programa de conexão com startups para resolver um desafio interno.

EIXO 4 - GESTÃO, VIABILIDADE E PROTEÇÃO

5. COMPLIANCE E ÉTICA NA INOVAÇÃO DIGITAL

Esta disciplina aborda os desafios éticos e regulatórios que acompanham a inovação tecnológica, como o uso de algoritmos e a privacidade de dados. O foco está em garantir que a inovação seja desenvolvida de forma íntegra e responsável, mitigando riscos reputacionais e legais que podem inviabilizar projetos inovadores antes mesmo de chegarem ao mercado.

CONTEÚDO

- Governança de Dados;
- Ética em Algoritmos de IA;
- Compliance Digital;
- Responsabilidade Civil na Inovação.



OBJETIVO

Estabelecer diretrizes éticas e de governança para projetos de inovação, garantindo a conformidade com leis e padrões globais.



PROJETO PRÁTICO

Elaboração de um Código de Ética e Guia de Governança para um projeto de IA ou Big Data.

**ONDE A INOVAÇÃO ACONTECE,
DE VERDADE.**



www.ipasi.org.br  **81 9 9232-5383**  **ipasi.br**

MATRICULE-SE JÁ