

Trilha Comum - 64h

Inovação e Competitividade - 16h

Ementa	Entregas
<p>Invenção, ideação e inovação. Conceitos de inovação. Tipos e graus de inovação. Descrição das inovações e seus impactos – megatendências com a inovação. Identificando oportunidades para a inovação. Ecossistema da inovação: mapeando a rede de valor para a inovação na organização. Inovação sistêmica e as competências para inovação. O perfil da empresa inovadora e o profissional inovador. Fatores críticos para os processos de inovação. Avaliando o potencial de inovação organizacional – Diagnóstico de inovação organizacional. Propriedade Intelectual da Inovação. Programa de Inovação Corporativo (PIC) e Innovation Tool Box (ITB).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lista de ações prioritárias para a organização inovar e os papéis dos agentes; 2. Uma oportunidade de inovação incremental ou radical (problema, cliente, propósito e oportunidade de inovação – tipologia); 3. Uma oportunidade de inovação disruptiva (problema, cliente, propósito e oportunidade de inovação - tipologia); 4. Autoavaliação em termos de maturidade de gestão da inovação (Instrumento PNI); 5. Programa de Inovação Corporativo (PIC); 6. Framework do <i>Innovation Tool Box</i>.

A disciplina **Inovação e Competitividade** inicia com a contextualização e a exemplificação das entregas durante o programa, tanto para as atividades específicas da disciplina quanto para as entregas do PIC – Programa de Inovação da Cooperativa¹ e do ITB – *Innovation Tool Box* que continuarão sendo construídos durante toda a capacitação.

Liderar Pessoas em Ambientes Inovadores - 16h

Ementa	Entregas
<p>O papel dos agentes de ideação e de transformação como líderes de inovação. O papel dos agentes na disseminação da liderança para inovação na organização. Ambiente e ambiência para inovação. Cultura da inovação e seu impacto. Comportamentos inovadores e restritivos – quem faz a inovação? Competências pessoais, profissionais, gerenciais e técnicas para a inovação. Motivar para inovar. Reconhecimentos e incentivos para a inovação. Formação e papel de lideranças de times de inovação. Liderança de pessoas e de equipes para a ideação e de transformação. Desenvolvimento das competências comportamentais necessárias para o intraempreendedorismo e para a inovação acontecer nas organizações.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plano de ação voltado a disseminar a cultura da inovação na organização; 2. Plano de ação para estímulo ao intra empreendedorismo; 3. Programa/Plano Específico de Capacitação para liderança de inovação para a organização; 4. Plano de ação individual de ações de inovação.

A disciplina **Liderança em Ambientes Inovadores** trata da importância e a necessidade do desenvolvimento de competências dos agentes de ideação e de transformação, que se tornarão os líderes de inovação dentro das cooperativas, bem como, no desenvolvimento de um ambiente favorável para a colaboração.

¹ articulação organizacional composta por ações programas e projetos organizados, sistematizados e conduzidos pelos agentes, sob a liderança de um *sponsor* principal, voltados à disseminação da cultura de inovação e a implementação de projetos inovadores (oportunidades de inovação em produtos, serviços, processos e modelos de negócios).

Inovação Sustentável e o Cooperativismo - 16h

Ementa	Entregas
<p>Inovação sustentável: características e tendências mundiais. <i>B Corporations</i>. Pilares da sustentabilidade. Oportunidades para negócios sustentáveis. Impactos positivos da inovação sustentável: impacto social e indicadores. Empreendedorismo sustentável: características do inovador social para a sustentabilidade ampla. Tipos de negócios sociais. Tecnologias sociais. Design social e ciclo de vida de produtos e serviços. Gestão participativa. Inovação social como estratégia organizacional. Indicadores de inovação social e sustentável.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mapa dos stakeholders impactados (internamente e externamente pelos produtos e serviços atuais da organização); 2. Mapa dos ODS impactados (positivamente e negativamente pelos produtos e serviços atuais da organização); 3. Oportunidade (Projeto) de inovação com impacto social atrelada ao mapa dos ODS; 4. Plano de ação de disseminação entre os colaboradores da importância da inovação sustentável.

A disciplina **Inovação Social e Sustentável** trata da inovação sob a perspectiva social, ambiental e econômica, no intuito de salientar que a inovação transcende o âmbito econômico e que a sustentabilidade é aliada às soluções inovadoras e tecnológicas.

Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups - 16h

Ementa	Entregas
<p>Inovação aberta: definição e desafios. Ecossistema de inovação aberta. Oportunidades de inovação tecnológica e mercadológica em inovação aberta. Mapeamento de redes e cadeias de valor de inovação aberta. Mapeamento e articulação com Startups. Arquiteturas organizacionais. Redes e modelos de cooperação. Internacionalização de Pesquisa & Desenvolvimento (P&D). Modelos de negócios abertos. Estratégias de cooperação e intercooperação. Propriedade intelectual. <i>Venture Capital</i> para projetos de inovação. Investimentos em Ambientes Inovadores.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plano/estratégias de inovação aberta da organização; 2. Mapa detalhado do ecossistema de inovação da organização; 3. Mapa e forma de articulação com startups; 4. Política de Propriedade Intelectual de parcerias; 5. Mapa de <i>venture capital</i> para inovação; 6. Plano de ação de coleta de ideias do ambiente externo.

A disciplina **Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups**, aborda o conceito de inovação aberta na prática, entendendo como apoiar a nova economia e como se relacionar com as startups, desde o mapeamento do ecossistema de inovação até o modelo de articulação e investimento.

Trilha Específica: Perfil Potencial Aderente à Ideação - 64h

Criatividade - 16h

Ementa	Entregas
<p>O que é criatividade? Em qual contexto a criatividade é importante. Ser criativo é ser inovador? A importância da criatividade nas organizações. As etapas do processo criativo: sua facilitação e condução. Aplicação de técnicas que estimulam o surgimento e o aperfeiçoamento de ideias criativas. Características do clima incentivador à adoção do comportamento criativo. Espaços criativos. Estruturas e processos para a sustentação da criatividade. A prática da criatividade: casos e experiências de empresas no Brasil e no exterior. O processo de criação em organizações exponenciais. Criatividade em ambientes tradicionais.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etapas do Processo Criativo; 2. Uso de Técnica de Estímulo à Criatividade (mínimo 3 técnicas); 3. Criação de Espaço Criativo no ambiente organizacional (FabLab).

A disciplina **Criatividade** estimula o desenvolvimento desta competência focada em exercitar e conduzir técnicas dos processos criativos, bem como estabelecer espaços para a sustentação da criatividade.

Tendências e Gestão Focada no Usuário - 16h

Ementa	Entregas
<p>Compreender os sinais do mercado que apontam para o futuro, e como utilizar estas informações em processos de inovação. Tendência, comportamentos e valores percebidos pelas “pessoas”. Macro e micro tendências de consumo vigentes, ampliando o repertório dos participantes de forma que consigam enxergar o futuro dos hábitos de consumo das gerações, e com isso criar, de forma inteligente e estruturada, novos produtos, serviços, comunicação e estratégias empresariais focadas no usuário.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificação e mapa de Tendências, Comportamentos e Valores da Cadeia da organização; 2. Identificação de Micro e Macrotendências; 3. Identificação de Novos Produtos e Serviços.

A disciplina **Tendências e Gestão Focada no Usuário** identifica sinais do mercado em função do futuro. Durante a disciplina é possível realizar a análise comportamental e os valores percebidos pelas pessoas. O objetivo é conseguir enxergar futuros hábitos de consumo.

Design Thinking e Design Sprint - 16h

Ementa	Entregas
<p>Evolução do design na vida cotidiana. Processo e conceito de Design Thinking e Design Centrado no Humano. Classificação de Problemas pelo Modelo Cynefin. Métodos ágeis versus métodos tradicionais de resolução de problemas. O que é Design Sprint. Ferramentas visuais e colaborativas. Experiência e Jornada do Usuário. Formação de times de design. Características da abordagem projetual (imersão, ideação, prototipagem e implementação) do design de produtos e serviços. Pesquisa e reenquadramento em design de produtos e serviços inovadores.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Processo iterativo de <i>Design Thinking</i>; 2. Prototipagem rápida com <i>storyboard</i> e roteiro de validação com clientes; 3. Conjunto de ferramentas visuais e ágeis para cocriação de projetos inovadores; 4. Avaliação e seleção de projetos de produtos e serviços inovadores com <i>Design Thinking</i>.

A disciplina **Design Thinking e Design Sprint** instrumentaliza os agentes de inovação com ferramentas que auxiliam desde a ideação até a prototipação das ideias.. Durante a disciplina é possível realizar o uso de diferentes canvas e ferramentas que darão subsídio para uma performance melhor dos agentes.

Inteligência Competitiva - 16h

Ementa	Entregas
<p>Inteligência Competitiva aplicada à inovação. Conceito, objetivos e tipologia de IC. Processo e fases do ciclo de IC. Inovações disruptivas, ruptura econômica e tendências do mercado. O profissional de IC. Recomendações para implantação de estruturas e modelos de IC. Sistemas e modelos de IC para o apoio aos processos de elaboração de estratégias organizacionais com foco em inovação. Estruturação de uma área de inteligência competitiva como apoio à tomada de decisão em inovação. Identificação de tendências tecnológicas e cenários.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo de Processo de Inteligência Competitiva para a organização; 2. Da Pergunta ao Relatório de Inteligência Competitiva; 3. Estrutura e Perfis para Área de Inteligência Competitiva na organização.

A disciplina **Inteligência Competitiva** instrumentaliza os agentes com ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de processos e fases de inteligência competitiva na cooperativa. Durante a disciplina é possível identificar sistemas e modelos de Inteligência Competitiva para apoio a estes processos que subsidiam a elaboração de estratégias organizacionais e tendências.

Trilha Específica: Perfil Potencial Aderente à Transformação - 64h

Modelos de Negócios Inovadores - 16h

Ementa	Entregas
<p>Criação e Co-criação de modelos de negócios inovadores. <i>Business Model Canvas</i>. Elaboração de modelos de negócios por meio do <i>Business Model Canvas</i>. Modelos disruptivos de inovação. Transformação de ideias em projetos utilizando Canvas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estratégias de Criação e de Co-Criação nas organizações; 2. Novos Modelos de Negócios Usando Canvas; 3. Modelo Disruptivo de Inovação nas organizações.

Na disciplina **Modelo de Negócios Inovadores** os agentes aprendem ferramentas que auxiliam o pensamento divergente e colaborativo para a convergência na co-criação de modelos de negócios que atendam as demandas atuais de mercado e o “novo mundo”.

Elaboração e Gerenciamento de Projetos Ágeis de Inovação - 16h

Ementa	Entregas
<p>Características dos projetos. Ciclo de vida do projeto. Elaboração de Projetos (objetivos e metas, meios e recursos, operacionalização 5W2H, sequenciamento e representações gráficas, controle, gestão de riscos). Diferenciação de projetos de inovação e projetos tradicionais. Metodologias para gerenciamento de projetos de Inovação (PMBok/PMI e Ágil). Planejamento da execução do projeto (objetivos e fases do planejamento, preparação, organização, desenvolvimento, conclusão, avaliação e desmobilização. O Papel do Gerente de projetos de Inovação. Conhecimentos, habilidades e atitudes IPMA. PM Canvas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboração de um Projeto de Inovação; 2. Plano de projeto de inovação baseado no PMBoK; 3. Plano de projeto de inovação baseado em metodologia ágil; 4. Competências do Gerente de Projetos para Projetos de Inovação.

Elaboração e Gerenciamento de projetos Ágeis de Inovação é uma disciplina que instrumentaliza os agentes e os capacita para trabalhar com projetos ágeis de inovação.

Estrutura e Governança para Inovação - 16h

Ementa	Entregas
<p>Compreender as diferenças e semelhanças da Governança para Inovação. Princípios e boas práticas da governança para inovação no Brasil e no Mundo. A governança em um mundo em rede e em transformação digital.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrutura do Comitê de Inovação; 2. Escritório de projetos de inovação; 3. Centro de pesquisa para inovação; 4. Área de P&D.

A disciplina de **Estrutura e Governança para Inovação** o demonstra quão importante é desenvolver uma estratégia de inovação ligada à cultura com base em estruturas e com uma governança apropriada para inovação, de forma que a inovação seja tratada de forma estratégica.

Gestão do Conhecimento para Inovação - 16h

Ementa	Entregas
<p>Conceitos básicos de GC. Conhecimento tácito, explícito e implícito; estruturado e não estruturado. Integração dos processos de GC & Inovação. Funções de GC com foco na geração, gestão, desenvolvimento e implantação de processos de inovação. Avaliação do Nível de Maturidade em GC. Práticas de GC com foco em Inovação (banco de ideias; comunidades de prática ou de interesse (presenciais ou virtuais); Storytelling; benchmarking e outras).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nível de maturidade em GC da organização; 2. Plano de estímulo à implantação de comunidade de práticas. 3. Plano de implantação de programa de ideias da organização.

Entender como a **Gestão do Conhecimento para Inovação** contribui com as estruturas de inovação nas organizações, permite que os agentes iniciem um plano de estímulo à implantação de uma comunidade de práticas e uma plano de programa de ideias da organização.

Aplicação e Multiplicação: iLAB Goiás - 64h



Encontros		1º encontro - 16h	2º encontro - 16h	3º encontro - 16h	4º encontro - 16h
Dia	Período	Tema: PIC (programa de inovação corporativo), ITB (innovation tool box) e desafios/problemas.	Tema: TD (transformação digital), Negócios e tecnologias e articulação com as startups.	Tema: Mentoria para o plano de ação, protótipo e MVP (produto mínimo viável).	Tema: Pitches - preparação e apresentação.
1º dia	Manhã	Visão geral do lab de inovação, PIC, desafio/problema, ITB, metodologia, templates e entregas.	Transformação digital, novos negócios, startups e entregas.	Plano de ação, protótipo ou MVP, entregas.	Técnicas de apresentação e pitches, entregas.
		Olhando para o passado! Elaboração da lista de ideias, propostas e oportunidades já levantadas ao longo das disciplinas e/ou ITB e PIC.	Elaboração da lista das oportunidades de tecnologias de startups no ecossistema.	Elaboração do plano de ação, protótipo ou MVP de oportunidade de inovação em TD ou modelo de negócio inovador.	Elaboração do pitch da oportunidade de inovação.
	Tarde	Elaboração do PIC, lista dos programas específicos/ações estruturantes e/ou ITB.	Elaboração de um programa de articulação com startups.	Elaboração do plano de ação, protótipo ou MVP de oportunidade de inovação em TD ou modelo de negócio inovador.	Elaboração do pitch do programa de inovação.
			A partir do desafio/problema definido no encontro 01, gerar ideias em TD.		
2º dia	Manhã	Elaboração do PIC, lista de projetos de oportunidades de inovação identificadas e/ou ITB.	Entender desafio no contexto da TD, geração e análise de ideias para resolver desafios/problemas.	Elaboração do plano de ação, protótipo ou MVP de oportunidade de inovação em TD ou modelo de negócio inovador.	Preparação e simulação do pitch
	Tarde	Olhando para o futuro! Elaboração do banco de desafios, seleção, priorização e escolha desafios/problemas para as organizações.	Escolha da ideia e definição da oportunidade de inovação em TD na organização a ser seguida.	Elaboração do plano de ação, protótipo ou MVP de oportunidade de inovação em TD ou modelo de negócio inovador. Validação do plano de ação do protótipo ou do MVP.	Apresentação e gravação dos pitches.
Entregas		Documento do PIC, desafio/problema definido e Innovation Tool Box.	Programa Organização-Startup e oportunidade de inovação em TD.	Plano de ação, protótipo ou MVP validado.	Pitch em vídeo por organização.