**TERMO DE CIÊNCIA –** **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (ANEXO III)**

Seguem abaixo as disciplinas, com conteúdo e temas que deverão formar cada módulo e serão abordados:

**PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**

**TRILHA DO CONHECIMENTO:**

**Learning Agility para Inovação (16h)**

Construto de learning agility (comportamentos de líderes de inovação e mindset de transformação); - As 5 dimensões da agilidade de aprendizagem: autoconhecimento, agilidade interpessoal, agilidade para mudanças, agilidade mental e agilidade para resultados.

**TRILHA INOVAÇÃO (64H)**

Invenção, ideação e inovação. Conceitos de inovação. Descrição da inovação e seus impactos. Identificando oportunidades de 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).

\_ Durante a disciplina de inovação e competitividade os alunos irão preencher um Diagnóstico de Maturidade de Inovação da Cooperativa. A caracterização do grau de maturidade de inovação da cooperativa é aferida por meio de um instrumento de medição que auxilia na avaliação dos fundamentos da capacidade de inovação das cooperativas. Os fundamentos da capacidade de inovação avaliados são: 1. Aprendizagem organizacional. 2. Cultura de inovação. 3. Estratégia orientada à inovação. 4. Estrutura orientada à inovação. 5. Recursos financeiros disponíveis para a inovação. 6. Liderança comprometida com a inovação. 7. Marketing para a inovação. 8. Pessoas orientadas à inovação. 9. Processos habilitadores da inovação e 10. Relacionamento com o ambiente externo

**Liderar Pessoas em Ambientes Inovadores (16h)**

- 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. Reconhecimento 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.

**Inovação Sustentável e o Cooperativismo (16h)**

- Inovação sustentável: características e tendências mundiais. Corporations. 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.

**Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups (16h)**

- 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. Venture Capital para projetos de inovação. Investimentos em Ambientes Inovadores.

**TRILHA DREAMERS (64H)**

**Criatividade (16h)**

- 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.

**Tendências e Gestão Focada no Usuário (16h)**

- 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.

**Design Thinking e Design Sprint (16h)**

- 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.

**Gestão do Conhecimento e Inteligência Competitiva para Inovação (16h)**

- 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).

- 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.

**Modelos de Negócios Inovadores (16h)**

- Criação e Cocriação de modelos de negócios inovadores. Business Model Canvas.

- Elaboração de modelos de negócios por meio do Business Model Canvas.

- Modelos disruptivos de inovação.

- Transformação de ideias em projetos utilizando Canvas.

**Elaboração e Gerenciamento de Projetos Ágeis de Inovação (16h)**

- 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.

**Estrutura e Governança para Inovação (16h)**

- 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.

- Modelos de Governança da Inovação aplicados a cooperativas.

Elaboração de Caso de Sucesso de Inovação em Cooperativas (16h)

- Contexto da Cooperativa.

- Desenvolvimento da Inovação - ideia e recursos.

- Resultados / Benefícios - situação depois da inovação.

- Importância da disseminação do caso de sucesso de inovação em cooperativa.

**COOPLAB (64H)**

CoopLab 1 - PIC, MVP ou Protótipo

CoopLab 2 - Pitches de Impacto

Declaro para fins de inscrição, que ESTOU CIENTE dos conteúdos a serem abordados e das regras que incluem a minha inscrição.

Rio de Janeiro, \_\_\_ de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ de 202\_\_.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ASSINATURA - NOME COMPLETO – CPF