

ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO DE PROJETOS E INOVAÇÃO

SILVA, Janaina Joyce Gomes da; **FARIA**, Kleber Francisco de; **XAVIER**, Vanessa de Lima; **SOUZA**, Wellington. **Kids bus : proposta de um plano de negócios de um espaço móvel voltado ao entretenimento infantil (espaço kids)**. 2019. 25 f.

Orientador: Felipe Tadeu Corrêa.

Resumo:

O processo de Design Thinking tem se concepção de soluções cada vez mais próximas aos anseios dos seres humanos. Este método de analisar problemas, gerar e analisar as soluções é embasado em três principais pilares: IMERSÃO, IDEAÇÃO e PROTOTIPAÇÃO. Essa forma de pensar utilizada na concepção de soluções faz com que os produtos e serviços sejam muito mais eficazes e assertivos, pois tratam dos problemas analisados de diversas percepções, não somente do ponto de vista do criador da solução, que procura oferecer um serviço que lhe retorne lucratividade, mas também do ponto de vista dos possíveis usuários do produto, dos fabricantes desse produto, dos colaboradores envolvidos na concepção, da sociedade que será afetada ou não por ele, todos esses pontos sendo considerados na concepção do produto tornando-o muito mais completo em relação aos produtos criados sem a utilização dessa metodologia. O presente artigo tem o objetivo de expor de forma sucinta as principais etapas do Design Thinking, a IMERSÃO, a IDEAÇÃO e a PROTOTIPAÇÃO e suas principais ferramentas, apresentando de forma cronológica e didática essas informações tão necessárias à compreensão e utilização desse Método.

Palavras-chave: Design Thinking. Imersão. Ideação. Prototipação.

MONTEIRO, Alexandre; **NEVES**, Claudia das; **SILVA**, Luciano; **PERES**, Thais; **AMADO**, Tiago; **LEMES**, Tiago; **SEITY**, Eduardo. **Design glasses**. 2019. 8 f.

Orientador: Felipe Tadeu Corrêa.

Resumo:

No cenário atual com o advento da inovação tecnológica as organizações estão cada vez mais utilizando dos meios tecnológicos como estratégia competitiva no mercado. Este artigo aborda a utilização da Realidade Virtual Imersiva como ferramenta para tornar mais flexível à apresentação de um projeto da área da construção civil, contribuindo para a minimização

dos esforços gerado na compreensão do projeto pelo investidor ou na aquisição do imóvel ainda no estágio de projeto pelo cliente final, eliminando assim a compreensão subjetiva e pessoal do espaço projetado tanto por quem faz o projeto, tanto de quem se disponibiliza a comprar este projeto.

Palavras-chave: Projetos de inovação. Mercado imobiliário. Realidade virtual imersiva.

GONÇALVES, Emerson Luis; **PEREIRA**, Fabio da Silva; **PROENÇA**, Gisele Rodrigues; **SCUDELLER JUNIOR**, João Domingos; **FINOTI**, Lucas Gomes; **SOUZA**, Paulo; **VIDAL**, Rafael Otávio Pinto. **E-Chamada: aplicativo para controle de chamada escolar**. 2019. 15 f.

Orientador: Felipe Tadeu Corrêa.

Resumo:

Atualmente, utilizam-se os mesmos métodos de controle de presença em sala de aula, utilizados no início da colonização do Brasil. Com toda a tecnologia disponível, pouco foi feito para melhorar o processo de forma automatizada, o professor continua gastando um tempo valioso na realização desse processo que, entre outros, somam a perda de 1 (um) dia de aula por semana. Esse trabalho apresenta um produto para controle de chamadas em sala de aula em formato de aplicativo, onde os dados registrados são transferidos automaticamente para um servidor por meio de web service. Para a criação do produto, foram utilizadas ferramentas com o objetivo de compreender o que poderia ser feito para ajudar esses profissionais, além disso, boas práticas de gerenciamento de projetos foram utilizadas para a criação do mesmo. O aplicativo idealizado neste trabalho se mostrou uma proposta válida e usual, porém, após a realização de pesquisas e testes de validação foram identificados problemas que fazem com que melhorias ainda precisem ser feitas.

Palavras-chave: Controle de presença. Chamada escolar. Fechamento bimestral. Controle de faltas. Banco de dados.

HORAUTI, Daniela; **RIBEIRO**, Danilo; **MORON**, Marcos; **BARBOSA**, Pedro. **Eco home**: fabricação de móveis planejados a partir de placas de plástico reciclado. 2019. 8 f.

Orientador: Felipe Tadeu Corrêa.

Resumo:

Este projeto tem como intuito o estudo de viabilidade de criação de uma empresa de móveis planejados com o uso de plástico

reciclado. Inicialmente é introduzido o mercado de sustentabilidade, reciclagem, panorama de móveis planejados e com design inteligente no Brasil e após utilizou-se diversas ferramentas seguindo as boas práticas do PMBOK bem como utilização do Business Model Canvas, elaboração de protótipo, validação com pesquisa de mercado. Após todo este desenvolvimento, chegou-se aos resultados de abertura ou não da empresa com o resultado do estudo de viabilidade financeira, validação de protótipo e estudo de matriz SWOT, por fim foi comentado sobre as limitações deste trabalho e de sua importância complementando na formação dos integrantes.

Palavras-chave: Sem informação.

VEIGA, Caio Renato; **FRANCISCO**, Daniel F.; **FRANCISCO**, Danilo F.; **FRANCISCO**, Patrícia C.; **RIBEIRO**, Sabrina. **Fura Fila Expert app**. 2019. 17 f.

Orientador: Felipe Tadeu Corrêa.

Resumo:

Este trabalho apresenta o projeto Fura Fila Expert App onde a proposta é criar um modelo de negócio trazendo uma solução inovadora que busca a aceitação de mercado de um aplicativo de celular para pagamento de comanda digital em bares, casas noturnas e restaurantes, tudo de forma online através do celular. A partir de uma pesquisa de mercado, buscou-se entender qual seria a necessidade do cliente e de sua aceitação ao público alvo. Comparado o serviço atualmente disponível no mercado, o modelo de negócio apresentado mostrou ser mais efetivo por ser rápido, simples, prático e muito bem aceito pelo público nas pesquisas realizadas. Esse novo modelo de negócio do aplicativo para pagamento de comanda veio para ficar, já que a sociedade cada vez mais exigente vem querendo praticidade e não quer ficar perdendo tempo em filas para pagamento de comandas, desta forma o aplicativo veio para impactar de forma positiva a vidas das pessoas.

Palavras-chave: Aplicativo. Modelo de negócio. Comanda. Projetos.