

## MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS

### DISCIPLINA:

Tópicos Avançados em Indústrias Criativas

### EMENTA:

Conhecimento técnico-científico aplicado para criação ou aprimoramento de produtos, processos e sistemas no setor das indústrias criativas. Apresentação e discussão de casos (cases) de sucesso e de fracasso. Tópicos emergentes em criatividade e inovação. Bens e serviços desenvolvidos em ambiente de convergência midiática. As relações travadas para a inserção desses produtos e bens de serviços em novos modelos de negócio. Parques tecnológicos, clusters e universidades. Exemplos práticos nacionais e internacionais em Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I). Investimentos, incubadoras, criação e manutenção de patentes. Prototipação.

### BIBLIOGRAFIA:

1. ANDERSON, Chris. A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
2. BOLAÑO, C. R. S. Indústria cultural: informação e capitalismo. São Paulo: Hucitec, 2000.
3. CANCLINI, N. G. Consumidores e cidadão. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.
4. \_\_\_\_\_. Culturas híbridas. São Paulo, EDUSP, 1998.
5. CAVES, R. Creative industries. Harvard: Harvard University Press, 2000.
6. DAVID, Paul. Intellectual property Institutions and the Panda's Thumb: Patens, Copyright, and Trade Secrets in Economic Theory and History, p. 2/3, 2003.
7. DETERDING, Sebastian. Gamification: designing for motivation. In: Magazine interactions Interactions Homepage archive, Volume 19 Issue 4, July + August, 2012.
8. GRANDO, Nei (org.). Empreendedorismo inovador: como criar startups de tecnologia no Brasil. São Paulo: Editora Évora, 2012.
9. HERSCOVICI, A. A economia política da informação, da cultura e da comunicação: questões metodológicas e epistemológicas. Revista de Economia Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Vol. V., n. 3, Sep./Dic., 2003
10. HOWKINS, J. The Creative Economy: how people make money from ideas. London: Allen Lane, 2001.
11. KOSTELNICK, Charles. Cultural adaptation and information design: two contrasting views.
12. LEITE, Carlos. Cidades sustentáveis, cidades inteligentes: desenvolvimento sustentável num planeta urbano. Porto Alegre: Bookman, 2012.

13. LEMOS, André (ed.). Cibercidade: as cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.
14. \_\_\_\_\_. As estruturas antropológicas do ciberespaço. Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, julho, 1996.
15. LIPOVETSKY, G. Os tempos hipermodernos. São Paulo: Barcarolla, 2004.
16. MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2002.
17. NEGRI, A.; LAZZARATO, A. O trabalho imaterial. Rio de Janeiro: DPA, 2001.
18. RHEINGOLD, Howard. Smart mobs: the next social revolution. Basic Books, 2002.
19. Sennett, R. A cultura do novo capitalismo. Rio de Janeiro: Record, 2006.
20. TAPSCOTT, D. et al. Blueprint to the digital economy: creating wealth in the era of e-business. New York: McGraw-Hill, 1998.