

Disciplina:

Gestão e Empreendedorismo

Carga horária:

30h

EMENTA

Introdução ao Empreendedorismo. Abordagem sobre identificação e validação de oportunidades de negócio. Modelos de negócios e estratégias empreendedoras. Inovação e propriedade intelectual. Ecossistemas de inovação e no marco regulatório voltado à ciência, tecnologia e inovação.

PROGRAMA

OBJETIVOS

- Desenvolver competências ao perfil empreendedor, a partir de atividades teóricas e práticas mediadas por tecnologias digitais, demonstrando capacidade de analisar oportunidades, propor soluções inovadoras e planejar iniciativas que possam resultar na criação de um negócio próprio ou na aplicação do pensamento empreendedor em diferentes contextos profissionais.
- Desenvolver habilidades alinhadas às demandas contemporânea, marcadas pelo avanço das tecnologias da informação, por novos formatos organizacionais e pelos processos e sistemas que impulsionam a inovação tecnológica.

BASES CIENTÍFICO-TECNOLÓGICAS (CONTEÚDOS)

1. Gestão Aplicada ao Empreendedorismo

- 1.1. Fundamentos da gestão e estruturas organizacionais.
- 1.2. Gestão de pessoas: liderança, trabalho em equipe e comunicação.
- 1.3. Gestão financeira: custos, precificação e fluxo de caixa.
- 1.4. Gestão de marketing: composto de marketing e posicionamento inicial.
- 1.5. Gestão de processos: organização, qualidade e eficiência em pequenos negócios.

2. Introdução ao Empreendedorismo

- 2.1. Conceito de Empreendedorismo.
- 2.2. Processo Empreendedor.
- 2.3. Teoria Econômica e Teoria Comportamental.

3. Identificação e Validação de Oportunidades de Negócio

- 3.1. Proposta de Valor.
- 3.2. Modelo 3M e Técnicas de Validação de Ideias.

3.3. Análise de Mercado e Segmentação de Clientes.

4. Modelos de Negócios e Estratégia

4.1. Modelo de Negócios Canvas.

4.2. Arquitetura e Estratégia do Modelo de Negócio (Modelo Desagregado; Cauda Longa; Freemium; e Isca e Anzol).

4.3. Design Thinking.

4.4. Startup Enxuta (Lean Startup).

4.5. Desenvolvimento de Clientes (Customer Development).

4.6. Plano de Negócios.

5. Ecosistema de Inovação e Propriedade Intelectual

5.1. Conceito de Inovação e suas tipologias.

5.2. Inovação Aberta.

5.3. Fundamentos da propriedade Intelectual.

5.4. Sistema Brasileiro de Concessão e Garantia de Direitos de Propriedade Intelectual.

5.5. Parques Tecnológicos, Incubadoras e Aceleradoras de empresas.

5.6. Hélice Tríplice.

5.7. Marco Regulatório da Ciência, Tecnologia e Inovação (Lei 13.243/2016 e Decreto 9.283/2018).

6. Visita virtual a um ambiente de inovação e empreendedorismo por meio de tours digitais, vídeos institucionais, entrevistas gravadas, materiais multimídia ou plataformas virtuais de incubadoras, aceleradoras ou parques tecnológicos, com o objetivo de compreender o funcionamento dos ecossistemas de inovação, seus serviços, processos e impactos no desenvolvimento de novos empreendimentos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Serão adotadas metodologias próprias da Educação a Distância, combinando momentos síncronos e assíncronos. Incluem-se:

1. Videoaulas e webconferências interativas;
2. Fóruns de discussão;
3. Estudos de caso mediados por plataformas digitais;
4. Trilhas de aprendizagem assíncronas;
5. Atividades colaborativas online;
6. Aprendizagem baseada em problemas e em projetos mediada por ambientes virtuais;
7. Gamificação digital;
8. Tutoria ativa e feedback contínuo no AVA.

RECURSOS DIDÁTICOS

Como apoio ao processo de ensino e aprendizagem, serão utilizados os seguintes recursos didáticos:

- Plataforma Moodle, com utilização de ferramentas interativas como fóruns, chats, questionários, tarefas e wikis;
- Materiais didáticos digitais e/ou impressos;
- Videoaulas, lives e conteúdos audiovisuais;
- Textos complementares, artigos científicos e recursos multimídia;
- Ferramentas digitais de apoio à pesquisa, produção e colaboração.

AÇÕES EXTENSIONISTAS

Não há previsão de ações extensionistas para este componente curricular.

AVALIAÇÃO

A avaliação considerará atividades realizadas no AVA, incluindo:

1. Provas e questionários online;
2. Participação em fóruns e atividades síncronas;
3. Entregas individuais e em grupo;
4. Elaboração de Modelo de Negócio Canvas ou Plano de Negócios por meio de ferramentas digitais;
5. Apresentação remota dos projetos desenvolvidos (vídeo, apresentação gravada ou webconferência).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BESSANT, J.; TIDD, J. **Inovação e empreendedorismo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

HISRIC, R. D.; PETERS, M. P.; SHEPHERD, D. A. **Empreendedorismo**. Porto Alegre: Amgh Editora, 2014.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business model generation**: inovação em modelos de negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BLANK, Steve; DORF, Bob. **Startup**: manual do empreendedor. Porto Alegre: Alta Books Editora, 2014.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Porto Alegre: Alta Books, 2020.

RIES, Eric. **A startup enxuta**. São Paulo: Leya, 2012.