

---

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

**PLANO DE ENSINO**

DISCIPLINA: **NDIP100 - Empreendedorismo e Inovação I**

NÍVEL: **PÓS-GRADUAÇÃO (MESTRADO E DOUTORADO)**

CARGA HORÁRIA: **3 horas/semana – 15 semanas CRÉDITOS: 3**

VAGAS: **40**

Professores Responsáveis: **Michèle Oberson de Souza** ([michele.souza@ufrgs.br](mailto:michele.souza@ufrgs.br)); **Wendy Beatriz Witt Haddad Carraro** ([wendy.carraro@ufrgs.br](mailto:wendy.carraro@ufrgs.br)); **Ângela de Moura Ferreira Danilevicz** ([angelamfd@producao.ufrgs.br](mailto:angelamfd@producao.ufrgs.br)); **Letícia de Oliveira** ([leticiaoliveira@ufrgs.br](mailto:leticiaoliveira@ufrgs.br)); **Aurora Carneiro Zen** ([aurora.zen@ufrgs.br](mailto:aurora.zen@ufrgs.br)), **Lisiane Bizarro** ([lisiane.bizarro@gmail.com](mailto:lisiane.bizarro@gmail.com)), **Érika Fernandes Cota** ([erika@inf.ufrgs.br](mailto:erika@inf.ufrgs.br))

PROCESSO SELETIVO PARA PREENCIMENTO DAS VAGAS: **Os critérios de seleção para o preenchimento das vagas serão divulgados através de um edital.**

---

**SÚMULA**

Conceitos de Empreendedorismo; Autoconhecimento; Paradigma do Empreendedorismo; Comportamento empreendedor; Processo criativo; Processo da Inovação (universidade - sociedade); Proteção da propriedade intelectual; Transferência do conhecimento; Gestão da Inovação; Modelo de Negócios; Planejamento Estratégico; Análise de Mercado; Plano de Marketing; Plano de Negócios; Planejamento Financeiro.

**OBJETIVOS**

A disciplina objetiva, em linhas gerais, fornecer elementos teórico-práticos para fomentar a inovação, a criatividade e o espírito empreendedor nos participantes em todas as áreas do conhecimento. Serão oportunizadas e incentivadas reflexões entre os participantes da disciplina sobre a oportunidade de criar empreendimentos como opção de carreira.

Mais especificamente, suscitar o debate acerca das etapas para o empreendimento de novas ideias; analisar os elementos influenciadores neste processo; bem como discutir questões de posicionamento em mercados em nível local, nacional e global. Para contextualizar o processo da inovação, serão apresentadas as estruturas tais como parque tecnológico, empresas incubadas, *start-up*, *spin-off*, etc.

Enquanto resultados, o objetivo principal da disciplina é o de familiarizar os alunos de pós-graduação com a possibilidade de empreender e inovar, partindo-se de um autoconhecimento, passando-se pelos conceitos teóricos necessários para empreender e finalizando-se com um projeto inovador respondendo a um desafio. Será introduzida a regulamentação que visa em proteger a propriedade intelectual e em efetuar a transferência de tecnologia. Enquanto resultados secundários, o objetivo é o de desenvolver uma atividade interdisciplinar que proporciona evidenciar a importância do compartilhamento de habilidades complementares. Ao final da disciplina, os alunos experimentarão a aquisição dos conteúdos apresentando o planejamento de uma oportunidade.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Introdução aos conceitos de empreendedorismo.
- Ferramentas de Planejamento
- Análise de Mercado

- Plano de Marketing
- Plano de Negócios
- Planejamento financeiro
- Proteção Propriedade Intelectual
- Transferência de tecnologia
- Estruturas no caminho da Inovação
- Viabilidade financeira
- Apresentação de Pitch para banca

### **MÉTODO DE TRABALHO**

Desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, seguidas de debates e exposição de conceitos básicos, realização de trabalhos individuais, em grupos e aplicação prática de conteúdos. Paralelamente serão realizadas atividades empregando ferramentas de Ensino a Distância (EAD).

### **AVALIAÇÃO**

A avaliação é composta de três notas: projeto (50%), atividades individuais (30%) e presença/participação (20%). A nota do projeto refere-se à sua apresentação (em formato de *Pitch*) e defesa, a ser realizada para uma banca avaliadora. O conceito final será obtido da média ponderada (M) das três notas.

É considerado aprovado o aluno que tiver média M igual ou superior a 6,0 e frequência nas aulas igual ou superior a 75%.

Os alunos que não alcançarem média M igual ou superior a 6,0, mas tiverem média igual ou superior a 3,0 e frequência nas aulas igual ou superior a 75%, serão submetidos a uma atividade de recuperação.

Após a recuperação, a nota final é calculada como  $NF = (M + 2 \times \text{Recuperação})/3$ , a qual deverá ser igual ou superior a 6,0 para aprovação.

**OBS 1: Não haverá recuperação de nota por não comparecimento na data da realização dos trabalhos e defesa de projeto, salvo exceções, via junta médica ou aquelas acertadas com o professor.**

### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- AFUAH, Allan. **Business Model Innovation: Concepts, Analysis, and Cases**. Routledge, 2014.
- BLANK, Steve. DORF, Bob. **The Startup Owner's Manual: The Step-By-Step Guide for Building a Great Company**. K&S Ranch Publishing Division. Volume I, 2012.
- BROWN, T. **Design Thinking**. Harvard Business Review. p.84-95. June, 2008.
- BURGER-HELMCHEN, Thierry. **Entrepreneurship – Creativity and Innovative Business Models**. InTech, 2012.
- BYGRAVE, William D.; ZACHARAKIS, Andrew. (Org.) **The portable MBA in entrepreneurship**. 4ed. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2010.
- DOLABELA, Fernando. **Oficina do empreendedor**. Sextante, 2008.
- HASHIMOTO, Marcos; LOPES, Rose Mary A.; ANDREASSI, Tales; NASSIF, Vania Maria J. **Práticas de empreendedorismo: casos e planos de negócios**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2012.
- NECK, H.; BRUSH, C. **Idealab**. Symposium for Entrepreneurship Educators. Wellesley/MA: Price Babson, 2012.

### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

- BERNARDI, Luiz Antonio - **Manual de empreendedorismo e gestão: Fundamentos, Estratégias e Dinâmicas**. São Paulo: Atlas, 2012.
- MENDES, Jerônimo - **Manual do Empreendedor - Como construir um empreendimento de sucesso**.
- Leitura de textos que serão fornecidos no decorrer da disciplina.

- Utilização da plataforma Moodle e DreamShaper.

**CRONOGRAMA 2017/2**

<b>Aula</b>	<b>Conteúdos</b>
1	Introdução dos conceitos de empreendedorismo - Autoconhecimento e percepção de oportunidades – Formações das equipes – Apresentação das ferramentas EAD.
2	Geração de ideias e o processo criativo - <i>Design Thinking</i>
3	<i>Design Thinking</i> – Repensando o Projeto
4	Conectando a ideia com o Mercado (características do mercado, clientes, segmentos e matriz SWOT)
5	Desenvolvimento e Planejamento do Projeto – Canvas – Mapa de Empatia – Teste de Empatia
6	Processo de Inovação – <i>Golden Circle</i> (foco no produto/serviço)
7	Ecosistema da Inovação - Apresentação Incubadas - <i>Start-up</i>
8	Plano de Marketing e Plano de Negócios (estratégias e ações) Teste de Empatia + Prototipagem 1
9	Mentoria
10	Planejamento financeiro e Viabilidade financeira (Estrutura do DRE, Precificação, Ponto de Equilíbrio, Caixa X Resultado, Capital de giro, Investimento)
11	Regulamentação para a Proteção da Propriedade Intelectual - Legislação
12	Estruturas do processo de Inovação - Construção da Marca e Slogan
13	Mentoria
14	Oficina de <i>Pitch</i> – Preparação <i>Pitch</i>
15	Apresentação de <i>Pitch</i> para banca avaliadora