

Dados de identificação		
<i>Disciplina</i>	Empreendimento em Informática	
<i>Oferecida para</i>	Ciência da Computação (CIC), Engenharia da Computação (ECP) e Estatística	
<i>Período Letivo</i>	2020/2	
<i>Professor Responsável</i>	Érika Fernandes Cota	
<i>Sigla</i>	INF01032	
<i>Carga horária (horas)</i>	60h	
<i>CH Autônoma (horas)</i>	0 horas	
<i>CH Coletiva (horas)</i>	60h	
<i>CH Individual (horas)</i>	0 horas	
Súmula	Complementar e valorizar a formação técnico-científico do aluno de computação pelo estudo de casos representativos da realidade empresarial do setor. Mostrar novas oportunidades profissionais. Dar uma visão do mercado de informática e de suas mutações. Fornecer uma visão dos princípios e idéias que levam à criação de uma empresa, desenvolvendo a percepção do aluno para as oportunidades do mundo empresarial.	
Objetivos	Despertar e desenvolver a capacidade empreendedora do estudante de informática, complementando a sua formação técnica e preparando-o melhor para o mundo do trabalho, seja para atuar como empresário ou como colaborador inovador em uma organização.	
Conteúdo Programático		
Título	Conteúdo	Semana
Introdução	Apresentação da disciplina e do grupo. Perfil empreendedor. Visão geral "caminho empreendedor	1
Reconhecendo oportunidades	Auto-conhecimento. Inovação x Invenção. Formação das equipes.	2
Design thinking.	Discussão de temas, interesses e desafios. Design Thinking: introdução e visão geral. DT: exploração do problema. DT: exploração do problema. Validação do problema (Teste de Fumaça). DT: Definição de oportunidades. DT: ideação e refinamento das ideias.	3 a 5
Proposta de valor	Proposta de valor (mapa de empatia). Validação da Proposta de valor (Quadro de hipóteses). Refinamento da solução (definição e priorização de funcionalidades). DT: prototipação. Preparação para mentoria	6 e 7
Mentoria	Sessão de mentoria.	8
Análise de mercado	Matriz SWOT. Análise de mercado.	9
Modelo de negócios	Modelo de negócios e <i>business model canvas</i> . Fontes de renda.	10
Planejamento financeiro	Análise de viabilidade econômica e financeira. Precificação.	11 e 12
Planejamento de marketing	Noções gerais sobre elementos necessários para planejamento de marketing. Slogan e marca.	13
Ecosistema de empreendedorismo	O que é um ecossistema de empreendedorismo? Atores e papéis.	14
Pitch	Preparação e apresentação do pitch final.	15
Metodologia		
<i>Estratégias didáticas em atividades remotas</i>	A disciplina será apresentada na forma de aulas teórico-práticas e pela execução de trabalhos e exercícios extraclasse empregando, majoritariamente, atividades assíncronas. A parte teórica será realizada através da apresentação de conceitos via videoaulas (formato assíncrono) e por leituras e exercícios recomendados. Os conceitos abordados na parte teórica serão complementados e reforçados por atividades e exercícios práticos, também em modo assíncrono, que utilizarão softwares disponíveis em código livre, código aberto, ou freeware, disponíveis na Internet. Todas as atividades serão propostas, entregues e avaliadas usando o Moodle da disciplina. Em caso de dúvidas e discussão sobre o projeto, os alunos poderão contar com sessões de acompanhamento e mentoria, em momentos síncronos, no horário regular da disciplina, conforme cronograma a ser divulgado no Moodle no decorrer do semestre.	
<i>Estratégias didáticas em atividades presenciais</i>	Não haverá atividade presencial.	
<i>Recursos disponibilizados</i>	As atividades previstas, assim como as instruções para sua realização, serão disponibilizadas no Moodle Institucional (moodle.ufrgs.br) em área associada a disciplina. Eventuais ferramentas adicionais, como, por exemplo, softwares de terceiros, necessários à realização das atividades práticas, serão indicados no próprio Moodle através de links para download ou acesso online. Todos os softwares empregados serão livres de licenças comerciais. O uso de alguns softwares pode exigir o cadastro do aluno. Também serão disponibilizados no Moodle links para os livros e artigos online e gratuitos, indicados para leitura e estudo, visando auxiliar na realização das atividades propostas.	

Recursos computacionais	Para acompanhar as atividades previstas neste plano de ensino será necessário acesso regular à Internet. São necessários ainda um navegador web (browser) e software que permita a visualização de vídeos e a leitura de arquivos pdf, assim como softwares para a elaboração de documentos de texto e planilhas eletrônicas. Softwares para criação de canvas de diferentes modelos em modo colaborativo e com acesso online serão necessários e serão indicados nas respectivas atividades. As atividades instrucionais síncronas – sessões para discussão de dúvidas - serão disponibilizadas através de ferramentas de videoconferências institucionais (MConf, por exemplo), e podem ser acompanhadas através de tablet, smartphone ou computador, com, pelo menos, microfone. Não é obrigatório o uso de câmeras. O endereço da sala virtual empregada para as eventuais sessões síncronas será fornecido no Moodle da disciplina.
Informações sobre Direitos Autorais e de Imagem:	Todos os materiais disponibilizados são exclusivamente para fins didáticos, sendo vedada a sua utilização para qualquer outra finalidade, sob as penas legais. Todos os materiais de terceiros que venham a ser utilizados devem ser referenciados, indicando a autoria, sob pena de plágio. A liberdade de escolha de exposição da imagem e da voz não isenta o aluno de realizar as atividades originalmente propostas ou alternativas; Todas as gravações de atividades síncronas devem ser previamente informadas por parte dos professores. Somente poderão ser gravadas pelos alunos as atividades síncronas propostas mediante concordância prévia dos professores e colegas, sob as penas legais. É proibido disponibilizar, por quaisquer meios digitais ou físicos, os dados, a imagem e a voz de colegas e do professor, sem autorização específica para a finalidade pretendida. Os materiais disponibilizados no ambiente virtual possuem licença de uso e distribuição específica, sendo vedada a distribuição do material cuja a licença não permita ou sem a autorização prévia dos professores para o material de sua autoria.
Carga Horária	
<i>Teórica</i>	20
<i>Prática</i>	40
Experiências de Aprendizagem	Os discentes serão estimulados a realizar as seguintes atividades: 1) Visualização de videoaulas (modo assíncrono) seguida de leituras recomendadas que complementem e reforcem os conceitos apresentados; 2) Realização de atividades práticas para desenvolvimento do projeto empreendedor (modelo de negócios) a partir de roteiros e artefatos guia; 3) Participação em sessões de mentoria para amadurecimento do projeto e esclarecimento de dúvidas; 4) Elaboração e entrega de um modelo de negócios e de sua apresentação na forma de um pitch.
Critérios de Avaliação	A avaliação é baseada na execução, no decorrer do semestre, de uma série de atividades necessárias para o desenvolvimento e apresentação de um modelo de negócios. O desenvolvimento dessas atividades é assíncrono e haverá uma data limite para entrega, podendo algumas serem realizadas em grupos e outras individualmente. A média aritmética simples dessas atividades terá um peso de 50% na média final do aluno. As atividades desenvolvidas ao longo do semestre são sintetizadas na forma de um Modelo de Negócios e apresentadas em formato de pitch no final do semestre. O modelo de negócios é um documento que deve ser entregue pelo Moodle. O Pitch será um vídeo com a apresentação do grupo (um por grupo) e também entregue pelo Moodle. A entrega do modelo de negócios desenvolvido, e sua apresentação final na forma de um pitch, contribuirão com um peso de 50% para a média final do aluno. Dessa forma, a média final (MF) será obtida através da média aritmética simples das atividades realizadas ao longo do semestre somada à nota da entrega e apresentação do modelo de negócios. A conversão da média final numérica para conceito será feita da seguinte maneira: MF >= 9,0 : Conceito A 9,0 > MF >= 7,5 : Conceito B 7,5 > MF >= 6,0 : Conceito C MF < 6,0 : ver Atividades de Recuperação De acordo com a Resolução do CEPE sobre o ERE, durante o período em que perdurar o ERE, fica inaplicável a atribuição de conceito FF, prevista no Parágrafo 2º, do Artigo 44, da Resolução nº 11/2013 do CEPE. Para os estudantes matriculados até o final do período e que deixaram de participar da Atividade de Ensino, deverá ser atribuído o registro NI (Não Informado) no campo de conceito do sistema acadêmico. Para os casos previstos no Parágrafo 1º, a justificativa do registro NI deverá conter a referência ao período de excepcionalidade. Os casos de não informação de conceito durante o ERE, deverão ser resolvidos até o fim do segundo período letivo, após o fim da situação emergencial de saúde.
Atividades de Recuperação Previstas	Os alunos que não tiverem atingido desempenho suficiente para a aprovação poderão fazer uma atividade avaliativa geral de recuperação, realizada de forma assíncrona, em período a ser divulgado no Moodle da disciplina, e que versará sobre todo o conteúdo da disciplina. O aluno em recuperação que atingir a nota mínima necessária (SEIS) será aprovado com conceito "C", caso contrário, será reprovado (conceito "D").

Bibliografia**Bibliografia Essencial (com alterações)**

Dornelas, J.; Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. São Paulo. Fazendo Acontecer, 2018. ISBN 9788566103076 (e-book: disponível no Sabi+)

Hisrich, R. D; Peters, M. P.; Sheperd, A. Empreendedorismo. Porto Alegre: AMGH, 2014. ISBN: 9788580553338 (e-book: disponível no Sabi+)

Bibliografia básica (sem alterações)

Baron, Robert A.. Empreendedorismo :uma visão do processo. São Paulo: Thomson Learning, 2007. ISBN Born, Roger; Garcia, Adalberto. Construindo o plano estratégico :cases reais e dicas práticas. Porto Alegre: Sulina, c2007. ISBN 9788520504741.

Drucker, Peter Ferdinand; Malferrari, Carlos José. Inovação e espírito empreendedor (entrepreneurship) :prática e princípios. São Paulo: Thomson/Pioneira, 2005. ISBN 8522100853.

Tidd, Joseph; Bessant, John; Pavitt, Keith; Cunha, Patricia Lessa Flores da; Rodrigues, Sara Viola. Gestão da inovação. Porto Alegre: Bookman, 2008. ISBN 9788577802029.

Bibliografia complementar (sem alterações)

Degen, Ronald Jean; Mello, Alvaro Augusto Araujo. O Empreendedor :fundamentos da iniciativa empresarial. Sao Paulo: McGraw-Hill, 1989.

Drucker, Peter F.; Montingelli Júnior, Nivaldo. Administrando para o Futuro:os anos 90 e a virada do seculo. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003. ISBN 8522101477.

Forsyth, Patrick. The art of successful business communication. IET, 2007. ISBN 9780863419072.

Newman, Michael. As 22 consagradas leis de propaganda e marketing. São Paulo: M. Books, 2006. ISBN 9788576800101.

Pinchot, Gifford; Montingelli Júnior, Nivaldo. Intrapreneuring :Por que você não precisa deixar a empresa para tornar-se um empreendedor. São Paulo: Editora Harbra, 1989. ISBN 0000000070836.

Porter, Michael E.. Vantagem competitiva :criando e sustentando um desempenho superior. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, c1989. ISBN 9788570015587.

Senge, Peter M.. A quinta disciplina :arte, teoria e pratica da organizacao de aprendizagem. São Paulo: Best Seller, 2009. ISBN 9788576843719.

Wellington, Pat. Effective leadership for engineers. INSPEC/IEE, 2009. ISBN 9780863419546.

Womack, James P.; Jones, Daniel T.; Roos, Daniel; Korytowski, Ivo; Ferro, José Roberto. A máquina que mudou o mundo :baseado no estudo do Massachusetts Institute of Technology sobre o futuro do automóvel.