



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo

Campus de Goiabeiras

Curso: Gemologia

Departamento Responsável: Departamento de Gemologia

Data de Aprovação (Art. nº 91): 03/08/2022

DOCENTE PRINCIPAL : ANDRE ABREU DE ALMEIDA

Matrícula: 2462461

Qualificação / link para o Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1506097009921180>

Disciplina: EMPREENDEDORISMO

Código: GEM06695

Período: 2022 / 2

Turma: 01

Carga Horária Semestral: 60

Distribuição da Carga Horária Semestral

Créditos: 3	Teórica	Exercício	Laboratório
	45	15	0

Ementa:

Desenvolvimento da capacidade empreendedora, com ênfase no estudo do perfil do empreendedor, nas técnicas de identificação e aproveitamento de oportunidades, na aquisição e gerenciamento dos recursos necessários ao negócio, com metodologia que priorize técnicas de criatividade e aprendizagem pró-ativa. Desenvolvimento de plano de negócio de empreendimento na cadeia produtiva de gemas e joias..

Objetivos Específicos:

Esta disciplina visa a proporcionar aos alunos a oportunidade de enfrentar o mercado de trabalho com a preparação requerida pelo mundo moderno, em que a força maior do desenvolvimento econômico encontra-se fundamentalmente na pequena empresa. Destina-se a desenvolver a capacidade empreendedora de estudantes universitários, estimulando e dando ferramentas àqueles cuja vocação e/ou vontade profissional estiverem direcionada à criação de uma empresa.

Conteúdo Programático:

Conceitos inovação e empreendedorismo. Inovação na prática: Identificação de problema a ser solucionado e hipóteses. Validação do problema. Geração de ideias de solução. Validação da solução. Produto Mínimo Viável. Modelo de negócios. Vendas e exponencialidade. Pitches.

Metodologia:

A disciplina é oferecida no formato de aprendizagem por projetos (PBL - Project-based Learning). Os (as) estudantes percorrem uma jornada de aprendizagem em 15 semanas. As etapas são: identificação de problema, identificação de usuário e de cliente, identificação de concorrentes, identificação de uma proposta única de valor, ideação de uma solução que seja produto ou serviço, desenvolvimento da solução, teste com usuários e clientes, proposta de modelo de negócios, apresentação de pitch aberta para todas as pessoas, de dentro e de fora da universidade interessados em inovação e empreendedorismo em um Demoday.

A dinâmica das aulas prevê exposição de conteúdo básico de referência; especificação e orientação das entregas semanais que os grupos de estudantes deverão fazer para cumprir a jornada proposta; entregas das tarefas semanais por parte dos grupos de estudantes, feedback das tarefas apresentadas; mentorias; e tempo para a reunião dos grupos de trabalho.

A disciplina será oferecida para estudantes de diferentes cursos da Ufes simultaneamente.

Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

A avaliação de aprendizagem é feita de modo contínuo ao longo da jornada. Semanalmente, após a apresentação do grupo, são feitos os comentários por parte dos professores que acompanham a disciplina dos pontos fortes, pontos fracos, oportunidades de melhorias e necessidades de ajustes. Além disso, os professores se reúnem ao final de cada aula e preenchem uma planilha com indicações qualitativas sobre as entregas que visam à orientação do trabalho do grupo ao longo da jornada.

A nota final será contabilizada a partir da média entre NOTA 1 e NOTA 2.

NOTA 1: resultado da avaliação 360 (avaliação de desempenho de cada membro da equipe realizada pelos pares).

NOTA 2: avaliação do grupo pelos professores.

A NOTA 1 será calculada computando a média das notas que cada um recebeu dos integrantes de sua equipe nos critérios interação, engajamento, produtividade e convivência. A nota mais alta dentro de cada grupo será normalizada para 100 e as demais serão ajustadas proporcionalmente.

A NOTA 2 será atribuída pelos professores usando os critérios: pitch, solução e trajetória (registrada nas avaliações semanais).

Bibliografia básica:

BARON, Robert A.; SHANE, Scott A. Empreendedorismo: uma visão do processo. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
CARPENTER, Candice. Seja você: assumo o controle das transformações. Rio de Janeiro: Campus. 2002
DOLABELA, Fernando. Oficina do Empreendedor. São Paulo: Editora de Cultura. 2003
DOLABELA, Fernando. O Segredo de Luisa. São Paulo: Editora de Cultura. 2006
DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: Transformando idéias em negócios. Rio de Janeiro. Ed. Campus. 2001 * Esta disciplina faz uso de pacote de slides e vídeos desenvolvidos pela CNI e do software de plano de negócios: Make Money

Bibliografia complementar:

Cronograma:

Aula	Data	Descrição	Exercícios	Observações
01	15/09/2022	Aula inaugural: apresentação dos professores, introdução à disciplina, apresentação de documentação/site, apresentação do desafio do semestre, explicação sobre etnografia, criação de grupos de 3 a 4 membros, para a quest #01, apresentação da quest#01.	Quest#01: pesquisa etnográfica sobre temas de interesse, criação do vídeo do grupo, apreciação dos vídeos dos demais grupos.	
02	22/09/2022	Apresentações das entregas do quest#01, votação dos temas + formação dos grupos, apresentação sobre Design Thinking, apresentação da quest#02.	Quest#02: preparação do quest#02 incluindo pitch.	
03	29/09/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos da quest#2, avaliação / feedback dos professores, apresentação sobre o que é inovação, apresentação da quest#03	Quest#03: preparação do quest#03 incluindo pitch.	
04	06/10/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos da quest#3, avaliação / feedback dos professores, apresentação da quest#04	Atividade: Quest#04: preparação do quest#04 incluindo pitch.	Esta aula será ministrada pela equipe de professores da disciplina.
05	13/10/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos da quest#4, avaliação / feedback dos professores, aula sobre MVP. Divisão das equipes com seus respectivos mentores.	Preparação do MVP	
06	20/10/2022	Apresentação dos MVP's de todos os grupos, avaliação / feedback dos professores, apresentação sobre Oceano Azul	Quest#05: preparação do quest#05 incluindo pitch.	

Aula	Data	Descrição	Exercícios	Observações
		e curvas de valor, apresentação da quest#5.		
07	27/10/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos da quest#5, avaliação / feedback dos professores, mindset de trabalho em equipe e cultura multidisciplinar/liderança (vídeo), apresentação da quest#06	Quest#06: preparação do quest#06 incluindo pitch.	
08	03/11/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos, avaliação da quest#6/ feedback dos professores, apresentação sobre ARM (vídeo), apresentação da quest#07.	Quest#07: preparação do quest#07 incluindo pitch.	
09	10/11/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos, avaliação da quest#7/ feedback dos professores, apresentação da quest#08.	Quest#08: preparação do quest#08 incluindo pitch.	
10	17/11/2022	Apresentação dos pitches de todos os grupos, avaliação da quest#8/ feedback dos professores, apresentação da quest#09.	Quest#09: preparação do quest#09 incluindo pitch.	
11	24/11/2022	Mentoria temática.	Desenvolvimento do MVP.	
12	01/12/2022	Mentoria temática.	Desenvolvimento do MVP.	
13	08/12/2022	Apresentação das validações de todos os grupos, avaliação / feedback dos professores.	Desenvolvimento do MVP.	
14	15/12/2022	DEMODAY aberto ao público com envolvimento de ecossistema de inovação e empreendedorismo do ES.		
15	22/12/2022	Apresentação Caminhos, oportunidades e armadilhas possíveis sobre as possibilidades pós-projetão, editais de inovação, estágios, investimentos, fases dos projetos e possíveis armadilhas.		

Observação:

Disciplina vinculada ao projeto de extensão intitulado Extensão em inovação, registrado na Proex sob número 2890. O projeto de extensão em inovação é uma iniciativa multidisciplinar que reúne professores e estudantes de vários departamentos e centros da UFES atuando conjuntamente em uma iniciativa cujo nome fantasia é Projetão. O objetivo geral do projeto é promover o aprendizado metodológico em inovação por meio de sua aplicação em um caso real, ou seja, a partir da interação dialógica com a sociedade. A parte conceitual da metodologia de inovação é trabalhada em disciplinas de graduação oferecidas pela universidade relacionadas com inovação e empreendedorismo. A aplicação prática de tais conceitos é realizada de forma autônoma pela(o)s estudantes em espaços ou oportunidades em que identifiquem a oportunidade de inovar. Isso é feito por meio de visitas e observações etnográficas em campo, em locais escolhidos pela(o)s estudantes. O contato com os atores sociais selecionados é mantido durante todo o processo, desde a seleção do problema até a entrega de uma solução inovadora funcional.