

**DEPARTAMENTO DE ENSINO
COORDENAÇÃO DO CURSO
PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD**

DISCIPLINA: CRIAÇÃO DE NOVOS NEGÓCIOS	
Código: ADS403	
Carga Horária Total: 80h	CH Teórica: 20h CH Prática: 60h CH PPS: 0h CH Extensão: 0h
Número de Créditos: 4	
Pré-requisitos: ADS305	
Semestre: 4	
Nível: Superior Tecnológico	
EMENTA	
Desenvolvimento da solução. Estruturação do negócio no mercado de trabalho. Produto Mínimo Viável (MVP). Pitch. Validação da solução com o mercado.	
OBJETIVO	
Objetivo geral Oferecer aos alunos um método aplicado de aceleração de negócios de base tecnológica, que emula um programa de aceleração de startups. Objetivos específicos - Compreender o perfil do time de empresas de base tecnológica; - Conhecer estratégias de validação de solução; - Modelar novos negócios com ferramentas de modelagem; - Construir MVP; - Registrar novas empresas de base tecnológica.	
PROGRAMA	
DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO • Análise de perfil do time de inovadores (founder-market-fit); • Identificação e validação da oportunidade; • Acordo societário da startup; • Desenho e validação da solução em estágio conceitual (problem-solution-fit). • Prototipação da solução; • Validação da solução (product-market-fit); • Estratégias para validação da solução. ESTRUTURAÇÃO DO NEGÓCIO NO MERCADO DE TRABALHO • Modelos utilizados para estruturação de startups; • Abordagem Lean Canvas para startups; • Desenho e validação do modelo de negócio (business-model-fit); • Definição do modelo de monetização;	

- Monetização para startups;
- Como construir, medir e mensurar.

PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL (MVP)

- Conceitos de MVP;
- Tipos de MVP;
- Branding e marca;
- Experiência do usuário - UX: análise e desenho do design do produto/serviço
- Ferramentas para construção de MVP;
- Elaboração de MVP;
- Ferramentas de gestão de projetos;
- Testes e validação do MVP com clientes.

PITCH

- Conceitos de pitch;
- Tipos de pitch;
- Elaboração de pitch.

PROJETO PRÁTICO

- Validação da solução com o mercado;
- Demoday;
- Registro de novas startups.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas:

- As estratégias de aprendizado farão uso de aulas expositivas, a fim de apresentar o conjunto de conhecimentos sistêmicos acerca do desenvolvimento do produto mínimo viável de uma startup. As aulas terão uma condução de acompanhamento dos projetos práticos alinhados com o setor produtivo da região, possibilitando validação e testes em ambiente real. Todo o processo de aprendizagem será conduzido de forma que o aluno consiga ao final ter um produto testado e validado com o mercado, possibilitando comercializar. Reconhecendo as diferentes aptidões e experiências dos estudantes, deve-se ter atenção às dificuldades distintas apresentadas pelos discentes e estimular experiências complementares de aprendizagem que atendam, mais proximamente, às necessidades particulares de comunicação do(a) aluno(a). Como recursos de apoio, tem-se a utilização do quadro branco, projetor de slides e livro(s) de referência(s).

Aulas práticas:

- Atividades práticas serão conduzidas no Centro de Empreendedorismo e Inovação, possibilitando o aluno aplicar os conceitos de desenvolvimento de startup a um problema identificado previamente;
- Durante as aulas práticas, o aluno deverá passar por toda análise de mercado e produto da sua solução para incluir no mercado de trabalho, além de desenvolver o MVP e estruturar o pitch deck para fins de validação da solução;
- Uso da aprendizagem baseada em resolução de problemas com foco na interdisciplinaridade para registrar novos negócios.

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará de forma contínua, considerando aspectos qualitativos e quantitativos, em conformidade com as diretrizes estabelecidas no Regulamento da Organização Didática (ROD). Considerando seu caráter formativo, os instrumentos de avaliação deverão prever retorno aos estudantes sobre seus progressos e orientações para sanar dificuldades. Os instrumentos de avaliação serão diversificados e deverão estimular o desenvolvimento do perfil empreendedor do(a) aluno(a), bem como apoiar a estruturação do produto mínimo viável para inserção no mercado por meio da legislação atual. Os instrumentos de avaliação a serem adotados serão realização de trabalhos, apresentações, individuais e em grupo, elaboração de gêneros textuais, visitas técnicas aos ecossistemas de inovação, dentre outros. A escolha dos instrumentos deve considerar o perfil da turma e ser um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Durante toda a continuidade do processo ensino-aprendizagem, sugere-se a promoção, em alta frequência, de avaliações formativas capazes de proporcionar ao docente um feedback imediato de como estão as interferências pedagógicas em sala de aula, e permitindo ao aluno uma reflexão sobre ele mesmo, exigindo autoconhecimento e controle sobre a sua responsabilidade, frente aos conteúdos já vistos em aula, privilegiando a preocupação com a satisfação pessoal do aluno e juntando informações importantes para mudanças na metodologia e intervenções decisivas na construção de conhecimento dos discentes, inclusive com subsídios para propostas de atividades de recuperação paralela na(s) reunião(es) de colegiado de curso, coordenadoria de curso e demais setores ligados ao ensino.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- [1] CASAS, Alexandre Luzzi Las; GARCIA, Maria Tereza. **Diferenciação e Inovação em Marketing**. São Paulo: Saraiva, 2007. E-book. ISBN 9788502109636. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502109636>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [2] DENNIS, Pascal; SIMON, Laurent. **Dominando a Disrupção Digital: Como as Empresas Vencem com Design Thinking, Agile e Lean Startup**. Porto Alegre: Bookman, 2022. E-book. ISBN 9788582605837. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605837>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [3] CAROLI, P. **Lean Inception: Como alinhar pessoas e construir o produto certo**. 1a edição. Rio de Janeiro: Caroli.org, 160p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- [1] FEIGELSON, Bruno; NYBØ, Erik Fontelene; FONSECA, Victor Cabral. **Direito das startups**. São Paulo: Saraiva Jur, 2018. E-book. ISBN 9788553600311. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553600311>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [2] RUBIN, Kenneth S. **Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017. E-book. ISBN 9788550804118. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550804118>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [3] Knapp, J., Zeratsky, J., Kowitz, B. **Sprint: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias**. 1a edição, Editora Intrínseca, 2017, 320p. ISBN 9788551001530.
- [4] BROWN, Tim. **Design Thinking** – Edição Comemorativa 10 anos. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2020. E-book. ISBN 9788550814377. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550814377>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [5] LEIFER, Larry; LEWRICK, Michael; LINK, Patrick. **A Jornada do Design Thinking**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2019. E-book. ISBN 9788550808741. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550808741>. Acesso em: 23 de fev. 2023.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico