

ANEXO I

DIRETORIA DE ENSINO / DEPARTAMENTO DE ENSINO

COORDENAÇÃO DO CURSO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO - MODALIDADE EAD

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD: EMPREENDEDORISMO & INOVAÇÃO I

DISCIPLINA: EMPREENDEDORISMO & INOVAÇÃO I		
Código:		
Carga Horária (CH) Total: 40h	CH Teórica: 32h	CH Prática: 8h
	CH Presencial: 8h	CH a Distância: 32h
CH Prática como Componente Curricular (PCC) do ensino: 6h	CH Prática Profissional: 2h	
Número de Créditos: 2		
Pré-requisitos: Não há		
Semestre: 1º	Nível: Técnico Subsequente - EAD	
EMENTA		
Introdução ao “Mundo dos Negócios”; Indústria 4.0; Economia criativa versus Economia tradicional; Conceitos de empreendedorismo e inovação; Tipos de empreendedorismo; Atitude empreendedora; Protagonismo empreendedor (Mulheres, Negros e outras minorias); Descoberta versus Invenção versus Inovação; Tipos de inovação e Open innovation; Ideias e Oportunidades: como identificar oportunidades de negócios.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none">• Conhecer competências, habilidades e atitudes empreendedoras;• Compreender os conceitos e tipos de empreendedorismo, assim como as atitudes empreendedoras e inovadoras;• Diferenciar ideias Versus Oportunidades.		
PROGRAMA		

UNIDADE I - Introdução ao Empreendedorismo

- Introdução ao “Mundo dos Negócios”;
- Indústria 4.0;
- Economia criativa Versus Economia tradicional;
- Conceitos de empreendedorismo e inovação;

UNIDADE II - AÇÃO EMPREENDEDORA

- Tipos de empreendedorismo;
- Atitude empreendedora;
- Protagonismo empreendedor (Mulheres, Negros e outras minorias).

UNIDADE III - INOVAÇÃO

- Descoberta Versus Invenção Versus Inovação;
- Tipos de inovação e Open innovation;

Ideias Versus Oportunidades: como identificar oportunidades de negócios;

METODOLOGIA DE ENSINO

O componente curricular será ministrado e exposto preferencialmente através do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle e pelo aplicativo de videoconferência Conferência Web RNP. O conteúdo teórico será ofertado a distância através de fórum, chat, lista de discussão, videoconferência e atividades utilizando recursos virtuais com orientação de forma síncrona e assíncrona.

Os encontros presenciais são reservados para as avaliações presenciais, revisão e atividades de fixação do conhecimento.

RECURSOS

Para o ensino à distância: Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), sala de videoconferência, Internet, e-mail, redes sociais, computador pessoal, smartphone. Para os encontros presenciais: data-show, aparelho de som, quadro branco, cartolina, pincéis, post-it, e outros.

AVALIAÇÃO

Verificação de conhecimentos através de avaliação presencial, avaliação a distância desenvolvidas em Ambiente Virtual de Aprendizagem empregando a metodologia de avaliação disponível no Moodle e auto avaliação permitindo ao aluno saber seu desempenho. A avaliação será desenvolvida nas seguintes formas:

- Diagnóstica – levantamento dos conhecimentos prévio dos alunos;
- Continuada – análise de todo o processo de ensino-aprendizagem observando a participação individual e em grupo, o envolvimento nas atividades, o desenvolvimento dos conteúdos e o nível de

percepção apresentado, isto é, o olhar não apressado que consegue descobrir detalhes, estabelecer comparações e conexões com o dia-a-dia, a condição humana, enfim, a própria vida.

Tipos de verificação:

- Assiduidade e pontualidade: Cumprimento das tarefas no prazo estabelecido;
- Atitudinal: Proatividade e Etiqueta virtual;
- Escrita, através de questionário individual e/ou em grupo;
- Oral, através de apresentação individual e/ou em grupo;

Os recursos avaliativos serão baseados no § 1º alínea de I a XV do Art. 94 do ROD do IFCE

REFERÊNCIA BÁSICA

CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. 4. ed. Barueri: Manole, 2012. E-book. (334 p.).

DEGEN, Ronald Jean. O Empreendedor: fundamentos da iniciativa empresarial. São Paulo: Makron Books, 1989. E-book. (384 p.). ISBN 9788534602174.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. Empreendedorismo. Pearson. E-book. (186 p.). ISBN 9788564574342.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

CRIATIVIDADE e Inovação. São Paulo: Pearson, 2011. E-book. (150 p.). ISBN 9788576058847. NAKAGAWA, Marcelo Nakagawa. Ferramenta: BUSINESS MODEL CANVAS (BMC). Disponível em:

<https://endeavor.org.br/estrategia-e-gestao/business-model-canvas/>. Acesso em: 11 out. 2022.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. John Wiley & Sons, 2013. Disponível em: <<https://www.strategyzer.com/books/business-model-generation>>. Acesso em: 11 out. 2022.

_____. Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want. John Wiley & Sons, 2015. Disponível em: <<https://www.strategyzer.com/books/value-proposition-design>>. Acesso em: 11 out. 2022.

SILVA, Lacy de Oliveira; GITAHY, Yuri. Disciplina de empreendedorismo e inovação: manual do estudante. Brasília: Sebrae, 2016. Disponível em: <[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/bc0a1b29c05ef9eb60a43c1303b881e8/\\$File/5696.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/bc0a1b29c05ef9eb60a43c1303b881e8/$File/5696.pdf)>. Acesso em: 11 out. 2022.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico