**PLANO DE AULA 10.05 -** **DESENVOLVER PROJETOS DE STARTUPS**

**Apostila 10 –** **Empreendedorismo e Inovação na Era Digital**

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**TEMA**

Desenvolver projetos de startups

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, o final desta aula, o aluno precisará ter conquistado os seguintes objetivos:

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

DESAFIO: desenvolver um projeto factível de startup. E repassá-lo, nas aulas seguintes, sobre a abordagem Canvas se o projeto é válido e consistente.

A inovação precisa e até exige a imaginação e a capacidade de se desvencilhar de parâmetros convencionais e obsoletos. Mas há um momento em que é preciso saber concretizar as novas ideias. O desafio desta aula é saber conciliar estes dois lados e chegar a propostas viáveis e concretas.

**Desafios ao longo do curso:**

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Professor, este é um ponto ou uma fase crítica do “jogo”. Os jovens, ainda mais inovadores e dinâmicos, tendem a pensar que a improvisação poderá substituir o planejamento metódico. Cabe apontar a eles que um planejamento flexível, dinâmico e atento às mudanças do ambiente externo é o mais apropriado nos dias de hoje. Não há muito como encaixar a realidade em planejamentos rígidos. Os planejadores precisam ter a sensibilidade de acompanhar as mudanças do ambiente externo e interno das empresas.

Por que as startups precisam pensar em gerenciamento de projetos? Escutando esse termo pela primeira vez, pode ocorrer um certo estranhamento. “Gerenciamento de projetos” significa uma prática que pressupõe a criação de procedimentos, controle de prazos, documentação de processos, relatórios. Porém, startups remetem à ideia de um espírito inovador, à predisposição a riscos, à flexibilidade e à agilidade de um mercado que está em constante mudança. Para algumas pessoas, principalmente para as mais jovens, a agilidade exigida em uma startup pode se opor à gestão de projetos justamente por essa última implicar em processos bem definidos e práticas que podem ser consideradas burocráticas demais. Porém, apesar do gerenciamento de projetos estar mais associado a projetos tradicionais, esse gerenciamento pode trazer muitos benefícios para as startups. Ao contrário do que se possa imaginar, as peculiaridades de uma startup exigem um esforço ainda maior de organização, planejamento e acompanhamento para garantir o sucesso da mesma

(...)

Ao contrário do que se possa imaginar, as peculiaridades de uma startup exigem um esforço ainda maior de organização, planejamento e acompanhamento para garantir o seu sucesso.

Fonte: Apostila 10, pág. 49

TRABALHANDO COM EXEMPLOS REAIS

Professor, trabalhar com exemplos reais conhecidos pelos alunos, sempre é um estímulo. A apostila cita os **cases** do Waze, 99 Táxi ou da Catarse (esta última menos conhecida. Cabe então levantar exemplos da realidade local e conhecidos dos alunos.

Ver pág. 50 da apostila 10.

EM EQUIPE

Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Você pode estimular os alunos a perceber, a cada passo das narrativas, e melhor entender as demandas, a metodologia e as soluções propostas dos casos expostos.

Professor, para tais questões, você pode propor que os alunos se organizem em duplas ou pequenas equipes e, nos últimos 15 minutos de aula, apresentem seus resultados para a classe.

Uma dinâmica possível é que, em dupla ou pequenos grupos, os alunos resumam os conceitos examinados nesta aula.

**RECURSOS**

Professor, o tema desta aula pode ser examinado mediante o diálogo e as conversas com os alunos. Vídeos não são indispensáveis, mas podem ser um gatilho para despertar a atenção do aluno. Caso entenda necessário, providencie uma conexão de internet para a sala ou ver quais alunos possuem acesso à internet em casa ou no celular.

Repasse, também, com antecedência os links dos vídeos para que os alunos possam assisti-los em casa ou em uma lan house, por exemplo.

Para o dia da aula, caso falhe ou não tenha conexão à internet, peça aos alunos que tenham acesso por meio de celular que assistam os vídeos com os colegas.

**AVALIAÇÃO**

Professor,

++++

Destaquemos que a avaliação é fundamental na construção do aprendizado do aluno. Mais do que simplesmente dar notas e atribuir um número ou um conceito (bom, razoável, ruim, por exemplo) ao desempenho do aluno ou da equipe, o que importa é examinar, junto com eles e numa postura de diálogo qual foi o conhecimento assimilado e o aprendizado real.

Tenha em mente que esta abordagem implica avaliar CONHECIMENTO, HABILIDADES E ATITUDES (C.H.A.).

O conhecimento em si é a avaliação mais comum e tradicional. Mas é importante saber se este conhecimento formal está se traduzindo em habilidades reais dos alunos no domínio dos conceitos e das ferramentas. E, além disso, em atitudes concretas e construtivas de aprendizado.

Com a abordagem apropriada, esta avaliação poderá ser feita de forma curta.

Faça ao final da aula, uma breve avaliação (cerca de 7 minutos, por exemplo) junto aos alunos e equipes para saber se conseguiram dominar os conceitos e as ferramentas básicas expostas nesta aula.

Procure fazer isto a partir dos DESAFIOS DEFINIDOS ou situações-problema a enfrentar.

Tenha presente que o elemento principal e direcionador das atividades avaliativas do C.H.A é o problema: o conhecimento adquirido, a capacidade real e a postura para bem resolvê-lo.

Se o desafio é o problema, então a régua ou a métrica será a capacidade de resolvê-lo.

São três os principais instrumentos de avaliação que podem ser utilizados:

(1) SOCIALIZAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DOS RESULTADOS: Peça aos alunos e equipes que exponham o que aprenderam e os frutos dos seus trabalhos para os demais.

(2) RELATÓRIO TÉCNICO: “texto escrito estruturado que contempla o passo a passo do desenvolvimento do problema e a proposta de solução do problema.”, FREZATTI et ali (2018)

(3) OBSERVAÇÃO DOCENTE: Como professor, você pode pontuar e destacar conquistas dos alunos e seus progressos. Ressalte a eles também os percursos e trilhas percorridos.

Dado o tempo exíguo de aula, entenda que o relatório técnico de produção será feito de forma primordialmente oral pelos alunos e equipes ou em notas ao longo do curso.

Procure perceber e “medir” o quanto os alunos apreenderam uma noção básica dos conceitos expostos.

Além da compreensão básica, o importante é perceber se eles captaram e estão sensíveis à necessidade de dominar estes conceitos básicos ao longo do curso.

Retorne aos objetivos de aprendizagem definidos no início deste plano de aula para conferir se foram realizados. Caso não, procure enfrentá-los nas próximas aulas de forma concentrada (se houver tempo hábil) ou distribuída.

A medida do sucesso desta aula será dada por terem captado ou não a importância da disciplina e por acender em seus alunos a curiosidade pelo tema, mais do que um domínio estrito de todos os seus conceitos e ferramentas.

**CRONOGRAMA:**

Professor, nesta aula, fique às dinâmicas de grupo e ao método dialógico de perguntas e resposta e novas perguntas e respostas sucessivas. Note que esta dinâmica pode ocorrer tanto entre professor e alunos quanto diretamente entre alunos e equipes.

Tempo total de aula: 45 minutos;

Abertura e aquecimento: 5 minutos;

Desenvolvimento e dinâmicas: 30 minutos;

Avaliação e fechamento: 10 minutos

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS PARA DESENVOLVER PROJETOS DE STARTUPS**

Referências na apostila 10 – Empreendedorismo e Inovação na Era Digital

Capítulo

2.2 – Desenvolvimento de projetos: startup de base de inovação e tecnologia - 49 a 52

**ARTIGOS E LIVROS**

FERRAZ, E. 5 exemplos de líderes para inspirar os empreendedores. 2013. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/pme/5-exemplos-de-lideres-para-inspirar-os-empreendedores/> Acesso em: 26.mai.2018>.

GALLO, Carmine. Inovação: A Arte de Steve Jobs. Editora Lua de papel. 2011.

GOVINDARAJAN, Vijay; e TRIMBLE, Chris. Inovação reversa: descubra as oportunidades ocultas nos mercados emergentes. Editora Campus-Elsevier, 2013.

KELLEY, Tom; e LITTMAN, Jonathan. As 10 faces da inovação. Editora Campus, 2011.

PORTAL EDUCAÇÃO. Conceitos fundamentais de publicidade. Disponível em: < http://www. portaleducacao.com.br/marketing/artigos/52017/os-conceitos-fundamentais-de-publicidade-e-propaganda#ixzz42kHn50jC>. Acesso em: 15.mar.2016.

PORTER, M. Estratégia competitiva. São Paulo: Editora Campus, 1988.

SERAFIM, Luiz Eduardo. O poder da inovação: A Experiência da 3M e de Outras Empresas Inovadoras. Editora Saraiva, 2008.

STEVES, Roxanne Helm. Managing human capital: how to use knowledge management to transfer knowledge in today’s multi-generational workforce. International Business Research, vol. 3, n. 3, julho 2010.

ZANQUETA, Marcos. Storytelling: uma nova ideia de marketing e vendas. 2013. Disponível em: <http://www.agendor.com.br/blog/storytelling-uma-nova-ideia-de-marketing-e-vendas/>. Acesso em: 15 mar. 2016.

ZENONE, Luiz Claudio. Marketing Sustentável: Valor Social, Econômico e Mercadológico. São Paulo: Editora Atlas, 2015.