

Criação de startups:

abordagem ágil de problemas de empresas

2º SEMESTRE DE 2024

DOCENTES, HORÁRIO E LOCAL

Esta disciplina é lecionada pelos professores: **Eduardo Valadares**, Doutor em Ciências Físicas, **Daniel Macedo**, Doutor em Ciência da Computação e pelos convidados **Tulio Henrique**, Mestrando em Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual e **Sebastião Mesquita** também Mestrando em Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual.

As aulas ocorrerão às **segundas e quartas** das **17:00 às 18:40** no **CAD3 - Sala a ser definida**.

EMENTA

Esta disciplina adota um enfoque dinâmico e interativo de aprendizado ágil no qual equipes de estudantes são expostas a um problema real e apresentam possíveis soluções. Para a cocriação sob pressão ("pressure cooker") na resolução de desafios, as equipes participam de workshops e palestras (presenciais e online), painéis, mentorias, interação com empresas e aulas com professores.

CRONOGRAMA

Segue o cronograma idealizado. Tentaremos segui-lo, mas na ocorrência de alterações os alunos serão informados via Minha UFMG.

ATIVIDADES	
Boas vindas aos pós-graduandos (Virtual)	INTRODUÇÃO
Apresentação da disciplina (Metodologias ativas + Abordagem Ágil + Pressure Cooker)	INTRODUÇÃO
O que é startup, tipo de empresas e Brasil	INTRODUÇÃO
Formação dos times (Interação)	INTRODUÇÃO
Apresentação da empresa e desafio	PRESSURE COOKER 1
Problem Statement Canvas (teoria e prática)	PRESSURE COOKER 1
Persona (teoria e prática)	PRESSURE COOKER 1
Geração das idéias (post-it) + Apresentação das ideias	PRESSURE COOKER 1
Business Idea Canvas (teoria e prática)	PRESSURE COOKER 1
Validação + Tamanho de mercado + Competidores (teoria)	PRESSURE COOKER 1
Preparando um pitch (teoria) + MVP (teoria)	PRESSURE COOKER 1
Aula Livre (Pós-graduandos)	PRESSURE COOKER 1
Construção do Pitch e validação negócio/produto	PRESSURE COOKER 1
Construção do Pitch e validação negócio/produto (Pré-banca)	PRESSURE COOKER 1
Apresentação Pitch e validação negócio/produto + Feedback	PRESSURE COOKER 1
Apresentação da empresa e desafio	PRESSURE COOKER 2

Apresentação da empresa e desafio + formação dos times	PRESSURE COOKER 2
Problem Statement Canvas + Persona (prática)	PRESSURE COOKER 2
Geração das idéias (post-it) + Apresentação das ideias	PRESSURE COOKER 2
Business Idea Canvas (prática)	PRESSURE COOKER 2
Construção do Pitch e validação negócio/produto	PRESSURE COOKER 2
Construção do Pitch e validação negócio/produto (Pré-banca)	PRESSURE COOKER 2
Apresentação Pitch e validação negócio/produto + Feedback	PRESSURE COOKER 2
Apresentação da empresa e desafio	PRESSURE COOKER 3
Apresentar formação dos times + Problem Statement Canvas + Persona (prática)	PRESSURE COOKER 3
Geração das idéias (post-it) + Apresentação das ideias	PRESSURE COOKER 3
Business Idea Canvas (prática)	PRESSURE COOKER 3
Plano de Validação negócio/produto	PRESSURE COOKER 3
Construção do Pitch e validação negócio/produto	PRESSURE COOKER 3
Construção do Pitch e validação negócio/produto (Pré-banca)	FINAL
Apresentação Pitch e validação negócio/produto (Evento)	FINAL

DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS

Serão distribuídos 100 pontos no decorrer da matéria, sendo distribuídos da seguinte forma: 33 pontos na primeira e segunda rodadas do pressure cooker e 34 na última rodada.

Distribuídos da seguinte forma

DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS				
RODADAS	Participação	Entrega dos Alunos		Totalização
	Presença + avaliação da proatividade dos alunos (peer review, avaliação dos professores)	Pitch	Validação do negócio/produto	
PRESSURE COOKER 1	8	7	7	22
PRESSURE COOKER 2	8	13	13	34
PRESSURE COOKER 2	8	18	18	44
TOTALIZAÇÃO				100

BIBLIOGRAFIA

1. Borges, Renata S. G., Valadares, E.C., Metodologias Ativas para inovar e empreender, Editora Ramalhete, Belo Horizonte (2021).
2. Ries, Eric, The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses, Currency; 1st Edition (2011).
3. Lewrick, Michael, Link, Patrick, Leifer, Larry, The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods (Design Thinking Series), Wiley; 1st edition (April 14, 2020)
4. Osterwalder, Alexander. Business Model Generation. Inovação Em Modelos De Negócios. Alta Books, 2011.
5. Knapp, Jake; Zertsky, John; Kowitz, Braden; Gottlieb, Andrea. Sprint: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Ed. Intrínseca, 1a edição, 2017.
6. Gallo, Carmine. Storytelling. Alta Books, 2019.
7. Keely, Larry; Pikkell, Ryan; Quinn, Brian. Dez tipos de Inovação. DVS Editora, 2015.

Material postado durante o curso (manuais, material de suporte para tutoriais, modelos de canvas e aulas gravadas de metodologias ágeis e de design thinking, etc).