



IQB-774 – EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

Professores

Denise Maria Guimarães Freire (UFRJ) – freire@iq.ufrj.br

Anderson Fragoso dos Santos (pós-doc, UFRJ) – andersonfdossantos@hotmail.com

Carga horária: 30 horas

Disciplina teórica

Créditos: 2

Vagas: 20

Objetivo

A disciplina tem por objetivo principal introduzir conceitos na área de inovação, empreendedorismo e cultura de desenvolvimento de startups a partir da pesquisa científica.

Ementa

Os principais tópicos do curso são: (i) desenvolvimento de modelo de negócio através da ferramenta *Business Model Canvas*, que permite observar todos os pontos fundamentais de um plano de negócios em uma única tela; (ii) introdução ao *desing thinking*, através de ferramentas como desenvolvimento de personas, mapa de empatia e *brainstorm*; (iii) treinamento de *pitch* para uma apresentação sumária de 3 a 5 minutos com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) pelo seu negócio; (iv) introdução em monitoramento tecnológico de patentes; (v) introdução do aluno a novas possibilidades de investimento, como: investidor-anjo, capital semente, *venture capital*, investimento coletivo (*crowdfunding*), subvenções, editais e bolsas para startups

Programa Analítico

1. *Business Model Canvas* (BM Canvas) (6 horas): elaboração do modelo de negócio para identificação da possibilidade de aplicação da pesquisa científica para o mercado. Nesse modelo podemos contemplar segmento de clientes, fontes de custo, fontes de receita, parceiros chaves, entre outros pontos de suma importância para a elaboração de uma estratégia de negócio.
2. *Desing thinking* (6 horas): introdução do *desing thinking* em Biotecnologia. Ferramentas do *design thinking* (desenvolvimento de personas, mapa de empatia, mapa da jornada do usuário e *brainstorm*). Pesquisa, enquadramento do problema, análise e prototipação focado no desenvolvimento de soluções empresariais.
3. Monitoramento tecnológico de patentes (6 horas): apresentar conceitos para a elaboração de estudos de monitoramento tecnológico que utilizem patentes (pedidos publicados e/ou patentes concedidas) como fonte de informação para elaboração de uma estratégia para o desenvolvimento da pesquisa científica.



4. Cultura de startups e novas fontes de financiamento (6 horas): introdução a cultura de startups, apresentando *cases* de sucesso de spin-offs acadêmicas, empresas criadas para explorar uma propriedade intelectual gerada a partir de um trabalho de pesquisa desenvolvido em uma instituição acadêmica. Introdução a novas fontes de investimento, como: investidor-anjo, capital semente, *venture capital*, investimento coletivo (*crowdfunding*), subvenções, editais e bolsas para startups.
5. Treinamento de Pitch (6 horas) - treinar o aluno para apresentar sua pesquisa científica com linguagem de negócio a partir do modelo de negócio. Uma apresentação sumária de 3 a 5 minutos com objetivo de despertar o interesse de investidores e/ou clientes pelo seu negócio. Ao final do curso, o aluno terá a oportunidade de apresentar sua pesquisa para uma banca formada por possíveis investidores, empresas e/ou agentes do ecossistema de Startups.

Literatura recomendada

- "Startup Enxuta", publicado em 2012. Gênero: Negócios / Empreendedorismo (ISBN: 978-85-8178-004-7).
- "Business Model Generation: Inovação Em Modelos De Negócios", publicado em 2011 (ISBN: 9788576085508. BRASIL. Congresso Nacional. Lei No. 9.279, de 14 de maio de 1996: regulamenta direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, 1996.