

Qual a actividade?

## Experiments

[illegible]

longo deste semestre incidiu sobre a já descrita EscolEmp++. Esta iniciativa consistiu na selecção de 20 alunos para fazerem parte de um programa de empreendedorismo, com actividades ao longo do semestre. Estas actividades serviram para dar uma perspectiva sobre start-ups, desde a sua criação, ao desenvolvimento até à sua implementação. Ao longo destas actividades foram apresentadas várias impresas e várias ideias inovadoras.

Na primeira actividade foi abordada uma definição simples de empreendedorismo, sendo esta o processo de indentificação e o início de um novo negócio, tendo como base a organização dos recursos. Nesta primeira actividade foi também abordada a cultura e o impacto que as novas ideias têm na sociedade, e no papel da criatividade no empreendedorismo. Foram discutidos vários pontos interessantes sobre a criatividade, se podemos treinar a nossa criatividade, e como distinguir ideias criativas de inovadoras.

A segunda actividade consistiu na discussão de alguns pontos tratados na actividade anterior, tendo assim concluído que a criatividade pode ser treinada, e foi também falado que a criatividade pode surgir quando mais precisamos dela. Nesta actividade foram discutidas novas ideias e mostrados alguns videos de ideias inovadoras como:

- Roupas com fibras inteligentes
- Pagamentos com base em bio-identificação, ou seja, sem qualquer tipo de cartão ou dispositivo.
- Reutilização da água da banheira para outros propósitos.

Nesta actividade foram também atribuídos os grupos, para que pudessem começar já a pensar numa ideia e a alisar essa mesma ideia, para no futuro ser analisada essa ideia com as ferramentas que a Incubadora apresentou.

Na terceira actividade foi abordada a realidade portuguesa, em que estiveram presentes convidados, que abordaram os seus percursos profissionais, realçando as semelhanças processo criativo com a visão empresarial e artístico.

Na quarta actividade realizada, foi abordada uma nova tecnologia designada por LEAP Motion, em conjunto com o AR.Drone2.0. Esta

actividade consistiu em ser apresentado como o AR.Drone pode ser controlado com simples movimentos manuais. Na figura abaixo é ilustrado como o LEAP Motion controla o AR.Drone.



Figura 1. AR.Drone a ser controlado com o LEAP.

Nesta actividade foram também apresentadas várias técnicas de aprendizagem, neste caso de como podemos aprender a programar em mais linguagens do que aquelas que nos são apresentadas ao longo do nosso curso. E o objectivo desta actividade foi agrupar tecnologias já existentes e tentar conjugá-las com ideias inovadoras, usando estas tecnologias já existentes.

Na quinta actividade tivemos como convidados a Incubadora Taguspark e a Progma, e foram discutidos planos de negócios e técnicas de Pitching com os convidados de ambas as entidades. Esta actividade foi bastante interessante devido ao facto de termos estado em contacto com a Incubadora, que apoia os empreendedores de várias áreas, no seu processo de desenvolvimento, sendo este processo considerado dos mais importantes, é uma mais valia existir uma entidade como esta que apoia os empreendedores nesta fase de desenvolvimento de start-ups.

Na sexta e ultima actividade foram tratados assuntos de como obter dinheiro para futuros investimentos, foram também tratado a possibilidade da elaboração de workshops, bolsas de investigação, etc. Nesta actividade foram também mencionados algumas fontes de informação que permitem caracterizar por exemplo uma ideia, quanto à sua criatividade e inovação.

*grain outor ?*

### 3 CONCLUSÃO

Os objectivos desta actividade foram cumpridos, tendo feito com que no decorrer de todas as actividades realizadas, tivesse angariado um leque de conhecimentos, que não conseguiria obter, sem a ajuda desta iniciativa levado a cabo pelo LAGE2 e pelo grupo de empreendedorismo. Fiquei também a conhecer várias tecnologias que até então não tinha conhecimento. Em conjunto com os convidados das actividades e com as pessoas que compareceram, foram levantados vários pontos interessantes, e conseguimos abordar o tema do empreendedorismo como um todo. Com o contacto obtido com pessoas mais experientes nesta matéria, foi possível ficar com uma ideia das dificuldades da criação de uma empresa, e do desenvolvimento de uma ideia, mas também com uma ideia das enormes possibilidades de negócio, e com o sucesso que uma ideia que parece simples poder tornar-se num sucesso tanto nacional como mundial.

Outra das conclusões tiradas após a realização desta actividade, foi o papel da criatividade no sucesso de um negócio, tendo me apercebido da importância da criatividade enquanto futuro engenheiro.

### AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de poder ter feito parte do LAGE2 e deste grupo de empreendedorismo em particular. Respetivamente ao presidente do LAGE2 e ao coordenador do grupo de empreendedorismo.

*Neste tipo de documento (Técnico)  
a Conclusão deve começar com  
um resumo do assunto abordado  
e depois deve realçar o resultado*

## APÊNDICE

### COMPROVATIVOS DE EXECUÇÃO

Colocar aqui os comprovativos da Execução, na forma de documento PDF.



## Certificado de Actividade

O LAGE2 - Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes - certifica que o(a) aluno(a) **Jorge Martins**, com o número **64012**, realizou actividade neste laboratório durante o **2º** semestre do ano lectivo **2013/2014** no âmbito do(s) **Empreendedorismo**, cumprindo o requerido pelo regulamento dos Portfolios Pessoais.

Laboratório de Apoio à Gestão de  
Actividades Extracurriculares dos Estudantes

O Director Executivo,

**SIGN HERE**

António Cardoso Junior