



LUIZ GONZAGA FONSECA MOTA
ESCOLA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Centro Administrativo Governador Virgílio Távora
Av. Gal. Afonso Albuquerque Lima, s/n - Cambéa
CEP: 60822-325 • Fortaleza/CE
CNPJ nº 07.954.514/0001-25

Gestão de Startup II

Prof. Luis Felipe Oliveira



LUIZ GONZAGA FONSECA MOTA
ESCOLA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Gestão de Startups II



Centro Administrativo Governador Virgílio Távora
Av. Gal. Afonso Albuquerque Lima, s/n - Cambéba
CEP: 60822-325 • Fortaleza/CE
CNPJ nº 07.954.514/0001-25





Objetivo da Disciplina

Discutir questões sobre proposta de valor, modelagem de negócios, design thinking, prototipagem e pitch, os incentivando a criarem soluções, dentro e fora da sala de aula, com base nos conhecimentos, competências e habilidades adquiridos ao longo da formação.

Ações Pedagógicas

Apresentar para os alunos o canvas da proposta de valor, comentando sua importância para a construção de negócios de sucesso

Definir o que é validação, apresentando técnicas para melhor validar os negócios digitais.

Discutir sobre o papel do design thinking na construção de novos negócios

Apresentar os tipos de prototipagem de negócios (MVP) e como ela pode servir para validar suas ideias

Compreender como se construir uma apresentação de impacto e sua importância na captação de pessoas interessadas pelo projeto.

Explicar o conceito de DemoDay como um momento de compartilhamento e troca de ideias e negócios



Fases da Disciplina

FASE 1: Revisão

FASE 2: Proposta de Valor

FASE 3: Modelo de Negócios

FASE 4: Validação

FASE 5: Design Thinking

FASE 6: Apresentações de Impacto

FASE 7: Demo Day de Ideias



Cronograma da Disciplina

Núcleo de Conteúdos	Descrição	Aula
1. Revisão	Plano de curso e apresentação da disciplina	01
	Organização das equipes e definição dos temas	02
	Revisão de conceitos: Necessidade, desejos e demanda, identificando dores do consumidor	03
	Revisão de conceitos: Análise de ambiente, SWOT	04
	Revisão de conceitos: Persona	05
2. Proposta de Valor	O que é proposta de valor	06
	Como identificar a proposta de valor	07
	Canvas da proposta de valor I	08
	Apresentação das propostas de valor e avaliação pela turma	10
3. Modelo de Negócios	O que é modelagem de negócios	11
	Modelos de canvas e o Business Model Canvas	12
	BMC	13
	Revisão e Correção do Business Model Canvas	19
	Apresentação do Business Model Canvas	20



Cronograma da Disciplina

Núcleo de Conteúdos	Descrição	Aula
4. Validação	O que é validação	21
	Preenchimento dos cartões de teste	22
	Criação dos questionários de validação	23
	Aplicação dos questionários de validação	24
	Preenchimento dos cartões de aprendizagem	25
5. Design Thinking	O que é Design Thinking	26
	O que é MVP	27
	Tipos de MVP: Concierge, Magico de OZ e Fumaça	28
	Construindo o MVP do negócio I	29
6. Apresentações de Impacto	Apresentações de Impacto	31
	O que é o Pitch	32
	Montando o seu pitch	33
	Pitch training I	34
7. Demo Day de Ideias	O que é o Demo Day de ideias	36
	Montando o DemoDay I	37
	DemoDay I	39

Métodos de Avaliação

Avaliação Global;

Avaliação Prática;

Ferramentas Tecnológicas;

Ferramentas de Comunicação e Colaboração;