Mindset Canvas e Plano de negócios

Professor :

Eduardo Vilas Boas

Empreendedorismo corporativo: Poder empreender em uma corporação

Pesquisar PIPE-FAPESP Projeto De inovação na pequena empresa

<https://fapesp.br/58/programa-fapesp-pesquisa-inovativa-em-pequenas-empresas-pipe>

Agenda:

* Conceito de empreendedorismo
* Competências empreendedoras
* Mindset Empreendedor
* Ferramentas de apoio ao empreendedor
  + Canvas
  + Lean Startup
  + Plano de negócios
* O empreendedor é aquele que **destrói a ordem econômica** **existente** **através da introdução de novos produtos e serviços,** pela criação de novas formas de organização ou pela exploração de novos recursos materiais.

Joseph Schumpeter (1949)

* O que é inovação ? 🡪 O que é novo ?
  + Existem graus de inovação
* Empreender pode ser definido como o ato de **realizar sonhos e transformar ideias em oportunidades** e agir **para concretizar objetivos, gerando valor** para a sociedade

José Dornelas (2014)

* Nesta Visão:
  + Empreender é maior que criar empresas
  + Empreender é criar valor para a sociedade
  + Empreendedorismo de necessidade X Empreendedorismo de oportunidade
* Empreendedorismo de oportunidade:

Criação de empresa de alta qualidade, o empreendedorismo decorre de uma oportunidade, de uma lacuna identificada no mercado

* Empreendedorismo de necessidade:

Criação de empresa de baixa qualidade , o empreendedorismo decorre da necessidade de fazer dinheiro e se encaixar no mercado de trabalho.

* Ideias e oportunidades

Competências que devo ter para pensar em algo novo, para pensar em algo diferente, para olhar o mundo e ver onde temos oportunidades, para saber desenvolver ideias para conseguir ser ético na prática, capacidade de transformar ou ver coisas diferentes.

* + Identificar oportunidades
    - Usar a imaginação e as habilidades para identificar oportunidades de criação de valor
    - Onde que existe espaço de mercado para se criar valor?
    - Será que é uma oportunidade?
    - Usar a imaginação para ver as chances de criar valor
  + Criatividade
    - Desenvolver ideias criativas e significativas
    - Fazer coisas criativas, coisas diferentes, não fazer o mesmo. Não ser o empreendedor que copia
  + Visão
    - Trabalhar focado na sua visão do futuro
    - Ter visão de futuro, empreender para o que vira não criar coisas que já passaram
    - Entender e conseguir olhar como o mundo vai ser no futuro
  + Valorizar as ideias
    - Aproveitar ao máximo as ideias e oportunidades
    - Valorar, saber analisar o valor das ideias
    - Quanto vale a minha ideia?
    - Que valor a minha ideia gera?
    - Será que a ideia que eu tive gera valor?
  + Pensamento ético e sustentável
    - Avaliar as consequências e o impacto de ideias oportunidades e ações.
    - Quais são os impactos das minhas ideias?
    - Empreendedor não é somente aquela pessoa que faz tudo para ganhar dinheiro, mas que também olha para o impacto das ações.
* Recursos

Não basta ver o novo, ver as possibilidades, é necessário levantar recursos para fazer é preciso fazer acontecer

* Autoconsciência e autoeficácia
  + - Acreditar em si mesmo e continuar se desenvolvendo.
    - Se conhecer, acreditar em si mesmo, saber onde se desenvolver.
    - Um dos recursos SOU EU !!!!
    - Quais são os recursos que eu mesmo posso entregar para a minha empresa?
  + Motivação e perseverança
    - Manter o foco e não desistir
    - Ao empreender temos uma certeza algo vai dar errado
    - Resiliência, se adaptar, manter a perseverança
  + Mobilizar Fontes
    - Obter e gerenciar os recursos necessários
    - Conseguir os recursos que você precisa
    - Dinheiro, máquina, equipamento
  + Alfabetização financeira e econômica
    - Desenvolver conhecimentos financeiros e econômicos.
    - É preciso saber um pouco de economia e finanças
  + Mobilizar Pessoas
    - Inspirar, envolver e incluir pessoas
    - Assim como eu mobilizo dinheiro e máquinas eu preciso mobilizar pessoas para sonharem juntos
* Ação

Competência para efetivamente fazer acontecer, colocar a ideia em prática, capacidade de implementar

* + Tomar a iniciativa
    - Ir em Frente
  + Planejar e gerenciar
    - Priorizar, organizar e acompanhar.
  + Lidar com a incerteza, ambiguidade e reisco
    - Tomar decisões, lidando com incerteza, ambiguidade e risco.
    - Saber que tem horas que você vai precisar ter momentos de não saber o que vai acontecer.
  + Trabalhar com pessoas
    - Trabalhar em equipe, de modo colaborativo e rede de contato
    - Mobilizar pessoas é convencer a entrar no projeto
    - Trabalhar com pessoas e convencer a continuar no projeto
  + Apreender por meio da experiencia
    - Apreender fazendo, apreender sempre, apreender com os erros
    - O que deu certo?
    - O que deu Errado?
    - Aprendizado contínuo
* Conceito de competências:
  + Conhecimento, Habilidades e Atitudes
    - Conhecimento: Eu sei
    - Habilidade: Eu sei fazer
    - Atitude: Eu quero fazer
* Mindset Empreendedor

Quebra cabeça ou LEGO ?

* + Quebra Cabeça
    - Objetivo Final Claro e rapidamente definido
    - Obter recursos
    - Planejamento, estratégia para atingir o objetivo
    - Organizar
    - Dividir as tarefas
    - Definir a estratégia
    - Executar o planejado
    - Mede o progresso
    - Atinge o objetivo
    - Se faltar uma peça o objetivo não é alcançado

Logica de pensamento Gerencial

* + Lego
    - Limitado apenas pela imaginação e habilidade
    - Usa as peças disponíveis no momento
    - Cada integrante traz suas peças e contribuições
    - Os recursos dependem de quem você conhece
    - O design evolui ao longo do tempo
    - Cada ação amplia as possibilidades do resultado final
    - Não é amarrado a um planejamento Claro

Logica de pensamento Empreendedor

|  |  |
| --- | --- |
| LEGO | Quebra cabeça |
| Ação | Planejamento |
| ‘criação’ | ‘Previsao’ |
| Meios | Fins |
| Effectual | Casual |
| Extrema Incerteza | Certa Previsibilidade |

|  |  |
| --- | --- |
| Ação Empreendedora  Cada entrada (ações, informação, recursos) expande as possibilidades de oportunidades e resultados. | Analise gerencial  Grande quantidade de informação analisada para filtrar as opções, avaliar e tomar decisões. |

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

|  |  |
| --- | --- |
| Criação  Quanto mais entradas maior a oportunidade de acertar mesmo que também haja muitos erros | Previsão  Evitar ao máximo o erro |

* Effetuation
  + Ideia Inicial:
    - Todo negócio precisa ter um plano de negócios para ser colocado em prática.
    - Com poucos recursos disponíveis não se pode correr o risco de errar.
    - Planejamento detalhado antes do inicio da execução
  + Visão da realidade
    - Na pratica não é bem o que acontece
    - Na maioria das vezes as pessoas vão e fazem e se adaptam a partir do que dá certo ou errado
  + Os princípios da Effetuation
    - The bird in Hand( Pássaro na mão)
    - The affordable Loss ( a perda tolerável)
    - The crazy Kilt(Colcha de retalhos)
    - The lemonade (Faça do limão uma limonada)
    - The pilot in the Plane( O piloto no avião)
  + The Bird In the Hand

Comece com o que você tem em mãos, olhe o que tem e pense o que se pode fazer à partir disso

* + - Quem eu sou?
    - O que eu sei?
    - Quem eu conheço?
    - O que você gosta?
    - No que você é bom?
    - Qual o seu proposito?
    - O que você Sabe?
    - O que você faz bem?
    - Quais pessoas que você conhece que podem te ajudar?
  + The affordable loss
    - Quando eu estou disposto a perder

X

* + - Qual opção com maior retorno Esperado

Uma logica maior do que eu posso perder do que necessariamente em querer ganhar o máximo possível

* + The crazy quilt
    - Faça Parcerias
    - Nem todos são concorrentes
    - Parar de olhar para o mercado como um competidor
    - Enxergar o mercado como um possível parceiro
  + The lemonade
    - Aproveite as contingências
    - Aproveite aquilo que da errado
    - As vezes algo que da errado revela um caminho de como fazer diferente
    - Esta tudo bem haver desvios de planejamento e pode trazer oportunidades
  + The pilot in plane
    - Controle aquilo que é controlável
    - Não demandar que tudo ocorra 100% conforme o planejamento inicial
    - Tolerância para erros

Fim Bloco 1