



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO ARAGUAIA  
Bacharelado em Ciência da Computação

## FORMULÁRIO – GUIA DE ESTUDO

### 1. APRESENTAÇÃO GERAL DO COMPONENTE CURRICULAR:

DISCIPLINA:	<b>EMPREENDEDORISMO</b>
PERÍODO DA DISCIPLINA:	2020/1
DURAÇÃO TOTAL DA DISCIPLINA:	Agosto/2020 a Dezembro/2020
CARGA HORÁRIA TOTAL DA DISCIPLINA:	64h

### 1.2. Objetivo Geral:

Ao final da disciplina o estudante deverá conhecer o processo empreendedor, terá consciência e será capaz de descrever os principais desafios e resultados potenciais de um empreendimento na área de tecnologia e terá estudado sobre casos de sucesso na área de tecnologia.

### 1.2.1. – Objetivos Específicos:

Discutir e conhecer o perfil de um empreendedor.
Conhecer as características de uma empresa de tecnologia, a necessidade de inovação e resolução de problemas dos seus clientes.
Aprender sobre o processo de concepção da ideia, o desenvolvimento de um produto que atenda necessidades das pessoas, e comercialização.
Dar noção sobre métricas de avaliação de um negócio e como iniciar uma <i>startup</i> .
Conhecer sobre a legislação e conceitos inerentes ao registro de patentes, marcas e licenças de software.
Conhecer sobre legislação e formas jurídicas de empresas, especialmente o contexto de empresas de tecnologia.
Conhecer sobre casos de sucesso em empreendedorismo, desafios enfrentados, superação e evolução de negócios.

### 1.3. DEFINIÇÃO DAS UNIDADES DE APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA

Unidades	Nome da unidade.	Início	Término	Carga Horária	Duração/Dias	Nota atribuída
I	O empreendedor	10/08/2020	04/09/2020	14h	25	
II	A empresa de tecnologia	05/09/2020	25/09/2020	12h	20	

III	O caminho da ideia ao produto	26/09/2020	16/10/2020	10h	20	
IV	Vale a pena empreender? Como funciona uma Startup	17/10/2020	06/11/2020	10h	20	
V	Patentes, marcas e proteção de software	07/11/2020	27/11/2020	10h	20	
VI	Formas jurídicas para empresas	28/11/2020	16/12/2020	8h	18	

#### 1.4. REQUISITOS PARA PARTICIPAR DA DISCIPLINA:

- Acesso à Internet, com banda suficiente para assistir pequenos vídeos e baixar documentos de texto para leitura;
- Disponibilidade de 4 horas por semana para desenvolvimento dos estudos;
- Acesso à plataforma AVA da UFMT.

#### 1.5. DINÂMICA DE APRENDIZAGEM:

Mensagem de boas-vindas ao estudante:

Olá Caro Aluno,

estamos passando por um período atípico, que está nos impondo mudanças radicais no nosso modo de vida, de trabalho, e também de estudo.

Sabemos que o ensino presencial tem seu valor e características que favorecem ao aprendizado, troca de experiências e outros aspectos positivos que serão difíceis de se manterem em alto nível num contexto de aprendizado à distância. No entanto, não podemos nos furtar ao dever de darmos continuidade aos estudos.

Dessa forma, a UFMT e o Colegiado do curso de Ciência da Computação, pensaram na melhor maneira de proporcionar (excepcionalmente) estudo à distância em tempos de pandemia. Uma das disciplinas que será ofertada neste modelo é esta, a de Empreendedorismo.

Enquanto professor, estou elaborando meios para proporcionar a você o melhor possível para que possamos discutir e aprender sobre empreendedorismo na área de tecnologia. Dessa forma, lançarei mão de aulas gravadas, on-line, fóruns de discussão, questionários on-line, envio de resenhas e tudo que eu julgar produtivo para auxiliá-lo no processo de aprendizagem.

Seja bem vindo e vamos juntos enfrentar esse novo desafio e descobrir como o empreendedorismo é fascinante e tem um grande potencial!

##### **Notas importantes sobre a disciplina:**

- Leia o Guia de Estudos para que você tenha conhecimento de todo o conteúdo que será abordado, da organização e dos prazos para estudo e envio das atividades.
- Fique atento aos prazos/datas para estudo e execução das atividades previstas em cada unidade do curso.
- Se desejar, entre no grupo no Whats App para avisos e tira-dúvidas rápidas: Link para acesso ao grupo.

#### 1.6. ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Nesta disciplina, serão realizadas as seguintes estratégias de ensino por meio de atividades e recursos educacionais a saber:

- Aulas gravadas;
- Aulas e 'tira-dúvidas' on-line;
- Fóruns de discussão;
- Questionários de acompanhamento ao final de cada unidade;
- Envio de atividades.

### **1.7. ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM**

Em cada unidade do curso será estabelecido um fórum de discussão, para além do debate técnico, permitir a discussão a respeito do encaminhamento da disciplina, dificuldades enfrentadas pelos alunos, anseios e sugestões de ações.

Além do fórum, também ao fim de cada unidade, será aplicado um questionário para acompanhamento do conteúdo assimilado pelo aluno e com a possibilidade de apresentação de críticas e sugestões.

### **1.8. ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO**

Serão utilizados os recursos de aulas on-line por meio da ferramenta Big Blue Button, mensagens, fórum de discussão, questionário e envio de atividades (tarefa).

### **1.9. AVALIAÇÃO**

Como acontecerá o processo de avaliação – critérios, pesos, prazos e tipo de avaliação a partir dos objetivos educacionais previamente definidos para esta disciplina.

A avaliação irá ocorrer por meio da análise dos seguintes parâmetros:

1. Visualização do conteúdo da unidade;
2. Participação no fórum de discussão da unidade;
3. Realização do questionário da unidade;
4. Envio das atividades da unidade;

Todos os itens têm peso equivalente. Será calculada uma nota por unidade de estudo, ao final do prazo de cada unidade. A nota final da disciplina será a média das notas obtidas em cada unidade de estudo.

### **1.10. Mensagem de encerramento ao estudante**

Caro Aluno,  
chegamos ao fim desta jornada de ensino por meios digitais! Foi uma experiência nova, tanto para vocês, quanto para mim.

Certamente há aspectos que deverão ser melhorados em possíveis futuras edições. Mas de qualquer maneira, espero que eu tenha conseguido proporcionar um ambiente de aprendizagem,

com motivação e que tenha passado os principais conceitos e aspectos relacionados ao processo de empreender na área de tecnologia.

Finalmente, desejo que eu tenha conseguido instigar em você a “fagulha” do empreendedor, que você se sinta motivado em desenvolver soluções que contribuam para a sociedade e que você seja realizador em suas ideias, agora com conhecimento a respeito dos melhores métodos e caminhos a serem trilhados.

Tenha Sucesso!

## 2. Dados de Identificação do autor

**Cidade:**

Barra do Garças/MT

**Data:**

20/07/2020

**Nome do docente**

Ivairton Monteiro Santos

**Assinatura do docente:**

**Campus:**

Campus Universitário do  
Araguaia

**Curso:**

Bacharelado em Ciência da  
Computação

**Instituto:**

ICET