

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PRO REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

DPG 5011 - FORMAÇÃO DE CIENTISTA EMPREENDEDOR

PROGRAMA DA DISCIPLINA

OBJETIVOS:

- a) Fomentar criação de equipes multidisciplinares para desenvolvimento de projetos de empreendedorismo com potencial de transformação em startups a partir de tecnologias desenvolvidas pelos pós-graduandos;
- b) Apresentar os aspectos relacionados à criação e gestão de startup em diferentes setores de atividade econômica;
- d) Apresentar metodologias de elaboração e apresentação do planejamento de um negócio a partir de uma tecnologia desenvolvida pelo aluno a ser utilizado para: captar recursos financeiros para investimentos públicos ou privados ou buscar novos investidores para o negócio
- e) Oferecer a oportunidade de apresentação do projeto de empreendedorismo através de um PITCH para a Banca de Avaliadores formada por investidores *early stage*

JUSTIFICATIVA:

Com essa disciplina estamos contribuindo com a criação de um ambiente que fomente a transformação de tecnologias desenvolvidas pelos pós-graduandos em uma inovação: criação de um novo produto, novo serviço ou novo negócio e potenciais spinoffs da USP

PÚBLICO-ALVO

Mestrandos e Doutorandos detentores de tecnologia ou com interesse em formar times de sócios fundadores para desenvolvimento de uma startup a partir de uma tecnologia desenvolvida por um dos alunos.

CRONOGRAMA:

Capacitação em empreendedorismo, por meio da aprendizagem das técnicas de ideação, análise de mercado, modelos de negócios, planejamento de negócios globais, prototipação e tecnologia, validação, finanças e valuation, apresentação e pitch para investidores. De forma a preparar os alunos para desenvolver propostas de empresas inovadoras nos mais diferentes segmentos de atividade econômica cultural e social.

O cronograma da disciplina consiste em 12 encontros semanais síncronos on-line de 4 horas-aula:

Aulas	Conteúdo	Metodologia
Aula 1: 24/03	Ciclo da Oportunidade	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 2: 31/03	Ciclo do Design	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 3: 07/04	Finanças para Empreendedorismo	Aula Expositiva
Aula 4:28/04	Demanda e previsão de mercados em marketing	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 5:05/05	Pesquisa e Comportamento do Consumidor em marketing	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 6: 12/05	Modelo de Negócios	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 7:19/05	Gestão de marketing para empreendedores	Aula Expositiva com apresentação de Casos Reais
Aula 8: 26/05	Processo de Fundraising	Aula Expositiva
Aula 9: 02/06	Governança: Empreendedor, Sócios e Mentores	Aula Expositiva
Aula 10: 16/06	Valuation	Aula Expositiva
Aula 11: 23/06	Práticas de Mercado Valuation	Aula Expositiva
Aula 12: 30/06	Como fazer o PITCH	Aula Expositiva
Aula 13:07/07	Entrega Projeto Final e Treinamento PITCH	Apresentação do PITCH para os Professores e Mentores para recebimento de feedback
Aula 14:14/07	Pitch para Investidores e Empresas	
Aula 15:21/07	Prova Final	

RECURSOS:

Os times compostos pelos alunos serão incentivados a apresentar seu projeto para Mentores externos à Universidade, especialistas em empreendedorismo para entender visão de mercado e potencializar parcerias e conexões com agentes de mercado. Adicionalmente a disciplina oferecerá Monitores para apoiar os alunos na aplicação dos conceitos vistos em sala de aula no desenvolvimento do projeto final.

BIBLIOGRAFIA:

BLANK. S. Why the lean startup changes everything. Harvard Business Review, 2013
DORNELAS, José, TIMMONS Jeffrey.; SPINELLI, Stephen. Criação de novos negócios. 8ª. Ed. Campus, 2010.

Bland, D.J. & Osterwalder, A (2020). Testing business ideas: A field guide for rapid experimentation. Hoboken: John Wiley & Sons.

DORNELAS, José, Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. Campus, 4ª. Ed. 2012.

FARAH, Osvaldo Elias.; CAVALCANTI, Marly.; MARCONDES (Orgs.) Empreendedorismo Estratégico: Criação e gestão de pequenas empresas. Cengage, 2008.

FINEP. Simulador de financiamento, disponível em
<http://www.finep.gov.br/imprensa/noticia.asp?noticia=simulador-ajuda-a-calcular-condicoes-de-financiamento>

GOMPERS, GORNALL, KAPLAN e STREBULAEV How do **Venture Capitalists Make Decisions**. Journal of Financial Economics 2020.

GRANDO, N. (Org) Empreendedorismo Inovador: como criar startups de tecnologia no Brasil. Evora, 2012.

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Etienne, F., & Smith, A. (2020). The invincible company. Hoboken: John Wiley & Sons.

RIES, E. The Lean Startup. Crown Business, 2011

VIANA, M. Et. Alli, Design Thinking: como inovar em negócios. 2013

SALERNO, M. S.; GOMES, L. A. V. Gestão da Inovação mais radical. São Paulo: Elsevier, 2018.

Hisrich, R.; Peters, M.; Sheperd, D. Empreendedorismo. PoA: Bookman, 2014 (cap 5 – Identificação e análise de oportunidades nacionais e internacionais)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

A aprovação está condicionada a obtenção dos Conceitos A, B ou C na entrega do trabalho da disciplina. O trabalho da disciplina consistirá no desenvolvimento da inovação a partir da tecnologia do pós graduando.

OBSERVAÇÕES:

As aulas teóricas serão oferecidas 100% on-line pelo aplicativo Zoom a partir de encontros semanais de 3 horas-aula mais 1 hora-aula para atividades práticas como desenvolvimento de dinâmicas realizadas pelos alunos organizados em grupos serão distribuídos em salas do aplicativo Zoom, denominadas *Breakout Rooms*, para aplicação dos conceitos vistos em aula para o desenvolvimento de seu projeto. A entrega de trabalhos e disponibilização de conteúdo para os alunos, incluindo o link para o ZOOM das aulas síncronas serão disponibilizados pelo e-disciplinas, plataforma moodle de ensino a distância. A mesma plataforma oferece função para controle de frequência dos alunos.

Os recursos necessários para participação da disciplina são computador ou outro dispositivo eletrônico com câmera de vídeo e microfone para interação com os professores e com os demais participantes do curso.

Os estudantes serão organizados em equipes multidisciplinares para desenvolvimento do projeto de empreendedorismo. Cada equipes será apoiada por um MONITOR.