

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS, AMBIENTAIS E DE TECNOLOGIAS

FACULDADE DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

DISCIPLINA: EMPREENDEMENTOS EM INFORMÁTICA II

CÓDIGO: 87696

NÚMERO DE HORAS SEMANAIS: 02 teóricas

PERÍODO: 8º

TURNO: INTEGRAL

DOCENTE(S): BRASÍLIO SOICALSCHI

1. EMENTA:

Atividades de reforço do perfil de empreendedor. Motivação para constituição de negócio próprio. Fundamentos e subsídios para constituição de empresa própria na área de informática.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Como continuação e complemento da disciplina Empreendimentos em Informática I:

- Reforçar nos alunos a conduta empreendedora;
- Motivá-los a planejar seus próprios negócios;
- Conscientizá-los da utilidade dos conhecimentos desta disciplina para a análise de investimentos de qualquer natureza;
- Aprofundar o conhecimento para elaborar um PN completo, através da complementação da elaboração de um Plano Simplificado de Negócio – PSN;
- Fornecer subsídios para desenvolver capacitação nos seguintes aspectos críticos para a gestão de negócios: Motivação; Liderança; Negociação.

3. AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E ESTRATÉGIAS DE RECUPERAÇÃO:

O processo de avaliação será contínuo, abrangendo um ou mais tópicos do conteúdo programático. Para cada atividade de avaliação será atribuída uma nota como está descrito a seguir. Atrasos na entrega dos resultados das atividades, em relação às datas determinadas no cronograma, implicarão em redução na nota daquela atividade, na razão de meio ponto por dia de aula.

As notas das atividades desenvolvidas em grupo serão atribuídas ao grupo. Seus alunos atribuirão as notas individuais por consenso, em função das respectivas participações. O professor se reserva o direito de arguir os alunos, individualmente, para avaliar sua efetiva participação na atividade de avaliação.

A avaliação basear-se-á em:

- 1º. Apresentação de artigo ou de resumo da entrevista relativa ao item 1 do conteúdo programático e sua socialização com a classe (até 1,0 ponto);
- 2º. a) Desenvolvimento dos capítulos do Plano Simplificado de Negócio (PSN) ou do “Mapa do sonho” relativos ao item 2 do conteúdo programático; valendo 60% do somatório das notas obtidas como segue:
 - Cumprimento das etapas conforme cronograma da disciplina (até um ponto);
 - Avaliação do PSN, aos pares de grupos (até 8,0 pontos)
 - Apresentação do resultado do “teste da idéia da empresa” (até 1,0 ponto)
- b) Avaliação individual do “Mapa do sonho” (até 8,0 pontos).

3º. Participação nas atividades relativas ao item 3 do conteúdo programático e sua socialização com a classe; valendo até 3,0 pontos como segue:

- Negociação (até um ponto);
- Liderança (até um ponto);
- Motivação (até um ponto).

4º. Na nota semestral poderá ser acrescentado até meio ponto, como *conceito*, a critério do professor, em função do interesse, da participação e da conduta do aluno, bem como da sua assiduidade.

A recuperação de conteúdo será possibilitada através de comentários e discussão de cada atividade de avaliação para:

- Esclarecer as dúvidas e reforçar as orientações sobre os conceitos contidos, com base e com ênfase nas dificuldades comuns;
- Recomendar estudos complementares.

A recuperação de nota será possibilitada em três situações:

1ª. O aluno (ou grupo) que na data prevista não participar de qualquer das atividades de avaliação terá a oportunidade de desenvolver a mesma atividade (ou uma atividade semelhante) para recuperação de nota, e entregar os resultados para avaliação nas aulas subsequentes. Porém, haverá redução de 0,5 ponto (por dia de aula de atraso) na nota daquela atividade.

2ª. Os capítulos do PSN e sua versão final poderão ser revisados uma única vez para correção ou melhoria, prevalecendo a nota da revisão.

3ª. O aluno que obtiver nota semestral superior a 3,5 e inferior a 5,0, poderá se submeter a uma prova individual escrita – abrangendo todo conteúdo programático – com valor (substitutivo) de até 10 pontos.

O aluno que não participar da elaboração do PSN ou do Mapa do sonho **será considerado reprovado**.

4. BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

DOLABELA, Fernando C. Chagas. **O segredo de Luísa**. Como nasce um empreendedor e se cria uma empresa. São Paulo: Cultura. 2006 30ª ed. rev. e atual.

FILLION, Louis Jacques e **DOLABELA**, Fernando C. Chagas. **Boa idéia! E agora?**. São Paulo: Cultura, 2000.

SOCALSCHI, Brasílio. Diversos materiais atualizados até 2006, com base em diversos autores. Durante o desenvolvimento da disciplina serão indicados, pelo professor e pelos próprios alunos, vários *sítes* da Internet e artigos de revistas e de outras publicações especializadas.

COMPLEMENTAR:

DEGEN, Ronald. **O empreendedor**. Fundamentos da iniciativa empresarial. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.

DOLABELA, Fernando C. Chagas. **Pedagogia Empreendedora**. São Paulo: Cultura, 2003.

MARCONDES, Reynaldo Cavalheiro e **BERNARDES**, Cyro. **Criando empresas para o sucesso**. São Paulo: Atlas, 1997.

5. CONTEUDO PROGRAMÁTICO:

1. Reforço do entendimento do perfil empreendedor, através de leituras sobre o tema e socialização do conhecimento com a classe;
2. Revisão e ou detalhamento dos capítulos do PSN desenvolvido na disciplina Empreendimentos em Informática I:
 1. Definição do negócio (revisão);
 2. Mercado e concorrência (revisão);
 3. Processos operacionais (revisão);
 4. Investimentos (detalhamento)
 5. Análise preliminar de viabilidade econômica e financeira (detalhamento).
2. Como alternativa ao desenvolvimento do PSN os alunos poderão optar por desenvolver (individualmente) as etapas do “Mapa do Sonho” – que compreende as etapas para alcançar um objetivo de ordem pessoal – conforme proposto por Dolabela (2003).
3. Habilidades gerenciais para a gestão empresarial e de equipes:
 - Negociação
 - Motivação;
 - Liderança