



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA  
NÚCLEO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO



PLANO DE ENSINO		
<b>DISCIPLINA: Empreendedorismo</b>	<b>Código: DAA00519</b>	
<b>Curso / Departamento: Administração</b>	<b>Carga-Horária: 80</b>	<b>Créditos: 2</b>
<b>Professor: Carlos André da Silva Müller</b>	<b>Período: 4º</b>	<b>Ano: 2022</b>
EMENTA		
A mentalidade Empreendedora; A importância do empreendedorismo para a Economia; o processo criativo e de geração de Ideias; O modelo de proposição de valor; o modelo CANVAS de modelo de negócios; Validação financeira do negócio; o Produto Mínimo Viável; Pitch de Vendas e valuation de um empreendimento.		
OBJETIVOS		
O objetivo geral é desenvolver de forma prática um empreendimento. Especificamente pretende-se: (i) Compreender a importância do empreendedorismo; (ii) Definir como um empreendimento pode ser concebido.		
CONTEÚDO DO ENSINO/APRENDIZAGEM		
Data	CONTEÚDO	
28/04/2022	Apresentação da disciplina – A mentalidade Empreendedora	
05/05/2022	A importância do Empreendedorismo para a Economia	
12/05/2022	A Geração da Ideia	
19/05/2022	Proposta de Valor	
26/05/2022	Proposta de Valor	
02/06/2022	CANVAS Modelo de Negócios	
09/06/2022	CANVAS Modelo de Negócios	
16/06/2022	Análise financeira do provável negócio	
23/06/2022	Análise financeira do provável negócio	
30/06/2022	Análise financeira do provável negócio	
07/07/2022	Definindo MVP	
14/07/2022	Definindo MVP	
21/07/2022	Pitch de Vendas	
28/07/2022	Shark Tank	
04/08/2022	Shark Tank	
ESTRATÉGIAS DE DO ENSINO/APRENDIZAGEM		
A disciplina será conduzida de forma interativa, por meio da qual se buscará, sempre que possível, a relação entre prática e teoria, com especial atenção à prática. Lançar-se-á a forma híbrida de ensino, com aprendizagem baseada em projetos. Para isso serão disponibilizados vídeos de e materiais de conteúdo.		
RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS NO ENSINO REMOTO (ARE/ERE)		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma SIGAA</li> <li>• Plataforma YOUTUBE</li> <li>• Aplicativo Meet</li> </ul>		
<b>AVALIAÇÃO</b>		
<b>ITEM</b>	<b>ATIVIDADE</b>	<b>PESO /NOTA</b>
<b>1</b>	Entrega de Atividades: 40%	40%
<b>2</b>	Shark Tank: 40%	40%
<b>3</b>	Atividade Integradora	20%
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>		
DORNELAS, José; SPINELLI, Stephen; ADAMS, Robert.. Criação de novos negócios: empreendedorismo para o século XXI. 1. Campus. 2014		
HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P.; SHEPHERD, Dean A.. Empreendedorismo 9. 1. AMGH Editora. 2014		
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>		
Ries, E. (2012). A startup enxuta. Leya.		
Brown, T. (2018). Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta Books Editora.		
<b>SITES COM TEXTOS CASOS – MATERIAL DE APOIO</b>		
Os casos e materiais de apoio serão disponibilizados na medida do avanço do conteúdo		

Porto Velho, 01 de abril de 2022.

Nº da ATA (SEI) de Aprovação no CONDEP: \_\_\_\_\_

**Carlos André da Silva Müller, Dr.**  
Professor da Disciplina