



Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação
Coordenação de Graduação

PAUTA SUPLEMENTAR DA 8ª REUNIÃO ORDINÁRIA DE 2022
05 de setembro de 2022 – 14h00

Coordenadores

LEANDRO TIAGO MANERA
GUSTAVO FRAIDENRAICH

JOSÉ MARIO DE MARTINO
LEHILTON LELIS CHAVES PEDROSA (Coord. EC pelo IC)

Professores

GILMAR BARRETO (DSIF)
LEONARDO DE SOUZA MENDES (DECOM)

MARCELO GRADELLA VILLALVA (DSE)
FERNANDO JOSÉ VON ZUBEN (DCA)

Representantes Discentes

ANA CLÁUDIA MESSIAS (CABS)
JULIA GIATTI HIDALGO (CABS)

WALLACE GUSTAVO SANTOS LIMA (CACO)

Pág.

I. Informes

01.

II. Ata

01.

III. Ordem do Dia

01. Criação de disciplina AM – Desafio Unicamp de Empreendedorismo Tecnológico – Prof. Renato Rocha/INOVA **02**

IV. Expediente

01.



SOLICITAÇÃO DE CRIAÇÃO DE DISCIPLINA

Nome da disciplina da qual solicita criação:

Em português:	<u>Desafio Unicamp de Empreendedorismo Tecnológico</u>
Em inglês:	Unicamp Tech Entrepreneurship Challenge
Em espanhol:	Desafío Emprendimiento Tecnológico Unicamp

Coordenadoria responsável no Catálogo:

Engenharia Elétrica

Dados Específicos da Disciplina:

Nível da Disciplina: Graduação

Tipo da Disciplina: Semanal

Aprovação por Conceito S (suficiente) ou I (insuficiente)

Exame:Não

Frequência mínima exigida: 75 %

Semestre de Oferecimento: Período Ímpar

Vetor Carga Horária:

<u>Teoria:</u> 0 horas	<u>Prática:</u> horas	<u>Sala de Aula:</u> 0 horas
<u>Orientação para Extensão:</u> horas	<u>Prática para Extensão:</u> horas	

Número de Semanas: 15	Número de Créditos: 4
------------------------------	------------------------------

Dados Específicos do Oferecimento:

Tema: Empreendedorismo de base científica e tecnológica

Breve descrição da dinâmica de desenvolvimento do projeto de atividades ou dos temas de exposição e debate:

Trata-se de uma disciplina para alunos que completaram o Desafio Unicamp , uma competição de modelagem de negócios baseada em tecnologias da Unicamp e organizado pela Agência de Inovação Inova Unicamp! Após a escolha da tecnologia a ser trabalhada, os times recebem

capacitações e treinamentos para a elaboração do modelo de negócio. No final, são avaliados por uma banca convidada. Neste ano, teremos novidades: os times terão que pensar na inclusão de ações sustentáveis para seus negócios, na categoria Impacto Socioambiental.

Breve descrição do tipo de participação esperada do estudante:

O desafio tem as seguintes etapas: 1. Inscrição e regulamento Leia com cuidado o regulamento, monte uma equipe de 3 a 5 pessoas e escolha uma patente em nosso portfólio de tecnologias. 2. Mentoria Acadêmica Aguarde o envio do contato do(a) mentor(a) acadêmico. Devem ser feitas até três conversas para que a equipe compreenda os aspectos técnicos da patente. 3. Workshop Workshop de inovação e em metodologia de modelagem de negócios Lean Canvas. 4. Mentoria empresarial Após o Workshop, os participantes acessam a plataforma de mentorias e podem realizar conversas com mentores empresariais e especialistas voluntários. 5. 1ª Entrega do Canvas As equipes entregam online as primeiras versões de seus modelos de negócio. 6. Avaliação Uma banca avalia os trabalhos e seleciona as equipes para a próxima fase. 7. Mentoria Internacional Mentoria de negócios para as equipes melhor classificadas na primeira etapa. 8. 2ª Entrega do Canvas As equipes entregam online as versões finais de seus trabalhos. 9. Treinamento de pitch Após a etapa de avaliação final, as 6 equipes finalistas participam de um treinamento de apresentação de pitch. 10. Grande Final Cerimônia de escolha e premiação da ou das equipes vencedoras do Desafio Unicamp.

Breve descrição da forma de avaliação a ser adotada:

Será exigida a entrega do canvas 2 desenvolvido durante o Desafio Unicamp, com o modelo de negócios contemplando 10 validações e avaliação superior a 60.

Sigla da turma que deseja solicitar abertura: A

Nome do Professor Responsável pela disciplina/turma e respectivo número da matrícula:

Renato da	Rocha Lopes
-----------	-------------

Contato com o Responsável: rlopes@unicamp.br

Número máximo de estudante na turma - 30

Número mínimo de estudante na turma - 3



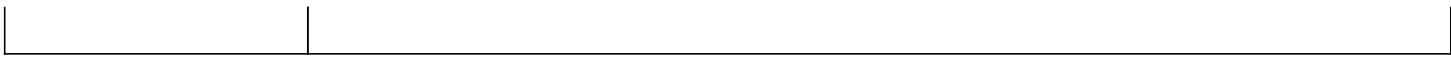
CRIAR DISCIPLINA

CÓDIGO DISCIPLINA AM000											
NOME EM PORTUGUÊS Desafio Unicamp de Empreendedorismo Tecnológico											
NOME EM INGLÊS Desafio Unicamp de Empreendedorismo Tecnológico											
NOME EM ESPANHOL Desafío Emprendimiento Tecnológico Unicamp											
Unidade/Depto	Coord.	Nível	Responsável	Tipo	Aprovação	Característica	Frequência	Periodicidade	Oferecimento	Nº De Semanas	Exame
29	11	G	0	0	C	0	75	S	1	15	N
VETOR DE CARGA HORÁRIA											
T	P	L	O	D	PE	OE	SL	C			
0	3	0	1		0	0	0	4			
PRÉ-REQUISITO											
CONTINÊNCIA (A disciplina informada no campo CÓD. DISCIPLINA está contida na(s) disciplina(s) deste campo)											
EQUIVALÊNCIA											
EMENTA A disciplina segue o Desafio Unicamp de inovação tecnológica, que busca difundir o empreendedorismo de base científica e tecnológica. Com aulas teóricas e práticas, ele visa a formação de empreendedores e o entendimento do papel da propriedade intelectual no contexto empreendedor. As etapas do processo de modelagem de negócios de base tecnológica, o estudo de oportunidades e de mercados são propostos a partir da interação com mentores empresariais e acadêmicos. Ao final será elaborado um modelo de negócios com base em tecnologia protegida (patente ou programa de computador) da Unicamp.											

ESCLARECIMENTOS PARA O PREENCHIMENTO

ALTERAR	Preencher código, nome da disciplina e campos a alterar.
APROVAÇÃO	N = Nota e Frequência; F = Frequência; C = Conceitos "Suficiente e Insuficiente" (quando o valor do campo "O" do vetor de carga horária for igual ou maior que a soma dos campos T, L e P).
CARGA HORÁRIA	Nº de horas aula: T = Teoria; P = Prática; L = Laboratório; O = Atividades Orientadas; D = Atividades à Distância; PE = Atividades Práticas de Extensão; OE = Atividades Orientadas de Extensão; SL = Sala de Aula, onde T + L (obrigatório) ou T + L + P sendo P opcional; C = Crédito, onde a somatória deverá ser considerada T + P + L + O.
CARACTERÍSTICA	0 = Regular; 1 = Tópico; 2 = Est. Dirigido; 3 = Leitura Independente; 4 = Monografia; 5 = Seminário; 6 = Estágio.
DESATIVAR	(Disciplina que deixará de constar do catálogo do ano) Preencher código e nome da disciplina.
EXAME	Exame avaliação final: S = SIM; N = Não.
FREQUÊNCIA	Porcentagem mínima para aprovação (maior ou igual a 75%).
NÍVEL	G = Graduação / T = Tecnologia / P = Pós-Graduação / E = Especialização.
Nº DE SEMANAS	Número total de semanas para cada período.
OFERECIMENTO	1 = Períodos Ímpares / 2 = Períodos Pares / 5 = Todos / 6 = A critério da Unidade.
PERIODICIDADE	S = Semestral.
RESPONSÁVEL	0 = Regular / 1 = Licenciatura / 2 = Centro de Ensino de Línguas.
RETORNAR	Preencher código, nome da disciplina e campos a serem alterados se necessário.
TIPO	0 = Semanal / 1 = Quinzenal.
UNIDADE/DEPTO	Usar número da tabela pública da UNICAMP (só 4 dígitos).

Data	Assinatura do Coordenador
------	---------------------------





PROGRAMAS E BIBLIOGRAFIAS

1º período letivo de 2023

DISCIPLINA	NOME
	Desafio Unicamp de inovação tecnológica

Horas Semanais

4

Teóricas	Práticas	Laboratório	Orientação	Distância	Estudo em Casa	Sala de Aula
0	3		1			0
Nº semanas	Carga horária total		Créditos	Exame	Frequência	Aprovação
15	60		4	N	75%	Conceito

Ementa:

A disciplina segue o Desafio Unicamp de inovação tecnológica, que busca difundir o empreendedorismo de base científica e tecnológica. Com aulas teóricas e práticas, ele visa a formação de empreendedores e o entendimento do papel da propriedade intelectual no contexto empreendedor. As etapas do processo de modelagem de negócios de base tecnológica, o estudo de oportunidades e de mercados são propostos a partir da interação com mentores empresariais e acadêmicos. Ao final será elaborado um modelo de negócios com base em tecnologia protegida (patente ou programa de computador) da Unicamp.

Objetivos:

Possibilitar o desenvolvimento de habilidades empreendedoras nos alunos. Refletir sobre o empreendedorismo inovador – com base em ciência e tecnologia - como opção de carreira. Fomentar o desenvolvimento de novos empreendedores e de novos empreendimentos de alta importância e relevância para a sociedade.

Programa:

INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL
PATENTES
LICENCIAMENTO DE TECNOLOGIA
EMPRESAS SPIN-OFF
ESTUDO DE MERCADO
MARKETING E VALIDAÇÃO
MENTORIAS
ELABORAÇÃO DE MODELO DE NEGÓCIOS
PITCH DECK

Bibliografia:

EMISSÃO: 26 de agosto de 2022

PÁGINA: 1 de 2

Rubrica:



PROGRAMAS E BIBLIOGRAFIAS

1º período letivo de 2023

Referências básicas:

- OSTERWALDER,; BERNARD, g. Value Proposition Design: Como construir propostas de valor inovadoras: Alta Books, 2019. 320 p.
- ERIC RIES. A Startup Enxuta. São Paulo: Leya, 2011. 273 p.
- OSTERWALDER,; PIGNEUR, y. Business Model Generation. New Jersey - Usa, 2010. 278 p.

Referências Complementares:

- CERQUEIRA, João da Gama. Tratado da Propriedade Industrial, Lumen Juris, 2010.
- BIASI, Gabriel di et al. A propriedade industrial. Rio de Janeiro: Forense, 1997.
- CARVALHO, Sergio Medeiros Paulino de; PESSANHA, Lavinia Davis Rangel. Propriedade intelectual, estratégias empresariais e mecanismos de apropriação econômica do esforço de inovação no mercado brasileiro de sementes. Revista de Economia Contemporânea, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p. 151-182, jan./jun. 2001.
- MACKENZIE. Pitch Perfeito - Os Segredos para Criar um Discurso Incrível: Palavras dos Céus, 188 p.

Critérios de Avaliação:

Será exigida a entrega do canvas 2 desenvolvido durante o Desafio Unicamp, com o modelo de negócios contemplando 10 validações e avaliação superior a 60.

Observações:

Mais informações sobre o Desafio Unicamp podem ser vistas em <https://www.inova.unicamp.br/desafio/>

ASSINATURAS:

EMISSÃO: 26 de agosto de 2022

PÁGINA: 2 de 2

Rubrica:

A Inova organiza anualmente o Desafio Unicamp, um programa de cultura voltado para difundir o conceito de empreendedorismo de base científica e tecnológica. O programa tem o formato de uma competição de modelagem de negócios baseados em tecnologias protegidas (patente ou programa de computador) da Unicamp. Inicialmente, os alunos selecionam uma tecnologia a ser trabalhada. Em seguida, os times recebem capacitações e treinamentos para a elaboração do modelo de negócio, através de aulas teóricas e práticas e de interações com mentores empresariais e acadêmicos. No final, os modelos de negócio produzidos pelos grupos são avaliados por uma banca convidada.

O objetivo desta disciplina é estimular ainda mais a participação dos alunos da Unicamp no desafio, honrando com créditos as horas de estudo e de trabalho prático realizadas pelos alunos durante o programa.

Trata-se de uma disciplina eminentemente multidisciplinar. Além disso, o desafio tem um caráter anual. Trata-se, portanto, de uma disciplina que poderá também ser oferecida anualmente.