Inovação e Empreendedorismo

Doc. Responsável: Marta Cerejo

Departamento: TEC LABS – CENTRO DE INOVAÇÃO

Inserção no Plano Curricular: Mestrado em MATEMÁTICA APLICADA À ECONOMIA E GESTÃO (1º ano, 2º semestre, Opcional)

Créditos/Horas de Contacto: 6ECTS; 45 horas TP + 5 horas OT

Contacto: micerejo@fc.ul.pt

Metodologia de Ensino

A principal metodologia a utilizar nesta disciplina é a *learning by doing*. Para tal utilizaremos o método desenvolvido por Alexander Osterwalder e o Business Model Canvas, no qual os alunos poderão experimentar directamente a construção, passo a passo de um modelo de negócios robusto. Complementarmente, será também utilizada a metodologia de aprendizagem via estudo dinâmico de casos de estudo reais (Harvard Business School case studies).

Irão ser criados grupos de 4-5 alunos que serão a **K2BTeams** (Knowledge to (2) Business teams). O objectivo deste projecto é o de focar a atenção em tecnologias que estão ainda dentro das universidades e avaliar o seu potencial de mercado.

A ideia é partir de tecnologias/conceitos/projectos específicos para que o esforço conjunto entre os estudantes e o PI dessas tecnologias seja direccionado para a identificação dos segmentos de mercado relevantes.

Nalguns casos é expectável que os projectos das **K2BTeams** sejam os embriões de uma futura empresa, enquanto que noutros poderão concluir que a melhor opção é o licenciamento da tecnologia a uma empresa mais madura, ou ainda que a tecnologia não tem a maturidade suficiente para a criação de uma empresa e poderão sugerir os próximos passos para a concretização desse potencial, se for esse o desejo final do PI. Durante este projecto as **K2BTeams** terão várias interacções com os PI, e espera-se que o esforço de ambos resulte numa proposta de mercado fortalecida e com elevada qualidade.

Os *outputs* esperados destes projectos são:

- Um canvas do Business Model completo final

- Executive summary de 4 páginas no máximo contendo a descrição sumária da proposta dos alunos (letra Arial, 10, 1.5 espaçamento entre linhas, margens A4 standard)

- apresentação intermédia (10 min) e final do projecto (Pitch com 5 min).

O objectivo final desta abordagem é:

- Consciencializar os estudantes para a realidade da inovação e empreendedorismo bem como o auxilio da transferência de tecnologia da universidade para o mercado nesse contexto.

- Educar os estudantes nas várias vertentes da pesquisa de mercado e empreendedorismo tecnológico, proporcionando competências de gestão e técnicas e proporcionando a abertura de espírito crítico e desenvolvimento de competências criativas e inovadoras centradas no mercado.

- Promover a execução de projectos orientados para o mercado com um foco no cliente no seio das Universidades Portuguesas

- Criar uma cultura empreendedora e crítica, explorando as suas capacidades, competências e falhas pessoais e profissionais

- Criar valor acrescentado para a investigação dos PI envolvidos e das instituições envolvidas

- Proporcionar ferramentas úteis e valiosas na criação de negócios e na análise da sua viabilidade económica

- Demonstração das competências adquiridas através da realização de debates, apresentação de trabalhos orais e escritos e elaboração da estratégia Go to Market dos projectos K2B.