



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Empreendedorismo			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES82			
PRÉ-REQUISITO: Não existe			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 37h	PRÁTICA: 30 h	EaD ¹ : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Jaildo Tavares Pequeno			

EMENTA

Conceitos iniciais de empreendedorismo, empreendedor e empresa, com ênfase no perfil do empreendedor. Análise do empreendedorismo no Brasil e no mundo, abordando suas características e tendências. Exploração das ferramentas e instrumentos de gestão e avaliação de empreendimentos. Estudo do Modelo de Negócio e sua aplicação no contexto digital. Elaboração de Plano de Negócios. Estudos de casos. Visão geral dos negócios digitais, incluindo formas, modelos e componentes estruturais. Avaliação do ambiente para identificação de oportunidades de negócios na Web. Utilização de ferramentas e plataformas para negócios digitais. Discussão das tendências atuais dos negócios digitais.

OBJETIVOS

Geral:

- Proporcionar ao aluno uma visão ampla sobre os principais conceitos, práticas e instrumentos relacionados ao empreendedorismo.

Específicos:

- Apresentar conceitos iniciais relacionados ao empreendedorismo.
- Refletir sobre a importância do empreendedorismo no cenário local, nacional e mundial.
- Analisar casos de sucesso no empreendedorismo (empreendedores e negócios).
- Motivar o aluno a pensar em cenários de negócio a serem estudados e desenvolvidos em sua área de atuação (informática).
- Acompanhar o aluno na produção dos principais pontos de um Modelo Canvas.
- Acompanhar o aluno na produção dos principais pontos de um Plano de Negócio.
- Acompanhar o aluno na especificação de produtos/serviços de informática relacionados ao Negócio.

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. CHIAVENATO, Idalberto. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. 4. ed. Barueri, SP: Manole, 2012. 315 p. il. ISBN 9788502032778.
2. DORNELAS, José. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 7. ed. Rio de Janeiro: Empreende, 2021 288 p. il. ISBN 9786587052083.
3. DORNELAS, José Carlos Assis. Plano de negócios: seu guia definitivo. Rio de Janeiro: Empreende, 2016. 136 p. il. ISBN 9788566103014.

Bibliografia Complementar:

1. BESSANT, John; TIDD, Joe. Inovação e empreendedorismo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 511 p. il.
2. CAVALCANTI, Glauco; TOLOTI, Márcia. Empreendedorismo: decolando para o futuro. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. 176 p. il. ISBN 9788535252132.
3. DOLABELA, Fernando. O Segredo de Luísa. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante. 2008. 304 p. ISBN : 9788575423387.
4. DORNELAS, José Carlos Assis; SPINELLI, Stephen; ADAMS, Robert. Criação de novos negócios: empreendedorismo para o século XXI. 9. ed. São Paulo: GEN Atlas, 2013. 480 p. il. ISBN 9788535264586.
5. DRUCKER, Peter Ferdinand. Inovação e espírito empreendedor: prática e princípios. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016. 400p. il. ISBN 9788522126682.
6. HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P; SHEPHERD, Dean A. Empreendedorismo. 9. ed. Porto Alegre, RS: AMGH, 2014. 480 p. il. ISBN 9788580553321.