

Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	
Curso: Técnico em Administração integrado ao Ensino Médio	
Ano: 2º	
Carga Horária: 80 h.a / 67 h.r.	Carga Horária EaD: não se aplica
Docente Responsável: Fábio Lucena de Andrade Gomes	
EMENTA	
A disciplina estuda os fundamentos do empreendedorismo, da inovação e da economia criativa no contexto contemporâneo, abordando a geração de valor a partir de ideias, conhecimentos e ativos intangíveis. Analisa oportunidades de negócio, modelos inovadores e dinâmicas de mercado, com ênfase na criatividade, na resolução de problemas e no desenvolvimento de soluções centradas no usuário, considerando a diversidade dos grupos minorizados (negros, indígenas, mulheres, LGBTQIAPN+ etc.). Favorece a compreensão dos processos de ideação, validação e implementação de iniciativas empreendedoras, articulando aspectos econômicos, sociais e tecnológicos, com foco na realidade local e nas novas configurações do trabalho e da geração de renda.	
OBJETIVOS DE ENSINO	
Geral Compreender os fundamentos do empreendedorismo, da inovação e da economia criativa, fomentando a capacidade de identificar oportunidades, desenvolver soluções inovadoras e atuar de forma proativa na criação de valor econômico e social. Específicos Ao final da disciplina, o estudante deverá ser capaz de: ☐ Identificar características e comportamentos empreendedores; ☐ Empreendedorismo e diversidade (empreendedorismo dos grupos minorizados); ☐ Reconhecer oportunidades de negócio em diferentes contextos; ☐ Analisar problemas e propor soluções inovadoras; ☐ Aplicar técnicas básicas de ideação e criatividade; ☐ Desenvolver propostas de valor alinhadas às necessidades do usuário; ☐ Estruturar ideias de negócio de forma inicial; ☐ Utilizar ferramentas simples de modelagem de negócios; ☐ Trabalhar de forma colaborativa em projetos; ☐ Comunicar ideias de forma clara e estruturada (pitch); ☐ Avaliar a viabilidade inicial de propostas empreendedoras.	
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
Unidade 1 - Fundamentos do Empreendedorismo (15h) ☐ Conceitos de empreendedorismo ☐ Perfil e comportamento empreendedor ☐ Tipos de empreendedorismo (tradicional, social, digital) ☐ Empreendedorismo e diversidade no contexto brasileiro e local (empreendedorismo negro, indígena, feminino, periférico, LGBTQIAPN+...) Unidade 2 - Inovação e Criatividade (15h) ☐ Conceitos de inovação (incremental e disruptiva) ☐ Criatividade aplicada aos negócios ☐ Técnicas de geração de ideias ☐ Introdução ao Design Thinking Unidade 3 - Economia Criativa (10h) ☐ Fundamentos, conceito e características da Economia Criativa - IPEA (2024) e Sebrae (2024) ☐ Mapeamento dos setores criativos (cultura, mídia, tecnologia, serviços) - Firjan (2025) ☐ Geração de valor a partir de ativos intangíveis - Sebrae (2024)	

- ☐ Cenário de emprego e oportunidades no contexto local e regional - Itau Cultural (2024)

Unidade 4 - Modelagem de Negócios (20h)

- ☐ Problema, solução e proposta de valor
- ☐ Segmento de clientes
- ☐ Canais e relacionamento
- ☐ Noções de modelo de negócios (ex: Canvas)
- ☐ Validação de ideias

Unidade 5 - Desenvolvimento de Projetos Empreendedores (20h)

- ☐ Estruturação de ideias de negócio
- ☐ Prototipagem simples
- ☐ Testes e validação
- ☐ Pitch de apresentação
- ☐ Feedback e melhoria contínua

METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina será desenvolvida por meio de abordagens ativas, centradas no estudante, articulando teoria e prática. Serão utilizadas:

- ☐ Aulas expositivas dialogadas com apoio de recursos audiovisuais;
- ☐ Estudos de caso reais e contextualizados;
- ☐ Oficinas práticas de criatividade e ideação;
- ☐ Desenvolvimento de projetos em grupo (aprendizagem baseada em projetos – PBL);
- ☐ Aplicação de ferramentas de inovação inspiradas no Design Thinking;
- ☐ Dinâmicas de grupo e atividades colaborativas;
- ☐ Apresentações orais (pitch);
- ☐ Uso de ambientes digitais e plataformas interativas.

As atividades poderão ocorrer em sala de aula, laboratórios e ambientes externos (quando possível), promovendo a conexão com a realidade do mercado e da comunidade.

AValiação DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A avaliação será contínua, formativa e processual, considerando o desenvolvimento das competências ao longo da disciplina.

Instrumentos de Avaliação

- ☐ Participação e engajamento nas atividades;
- ☐ Exercícios práticos e atividades individuais;
- ☐ Trabalhos em grupo;
- ☐ Desenvolvimento de projeto empreendedor;
- ☐ Apresentação final (pitch);
- ☐ Relatórios ou registros reflexivos.

Periodicidade

- ☐ Avaliações distribuídas ao longo da disciplina (bimestral ou por unidade temática);

CrITÉrios

- ☐ Compreensão conceitual;
- ☐ Aplicação prática dos conhecimentos;
- ☐ Criatividade e inovação nas propostas;
- ☐ Clareza na comunicação;
- ☐ Trabalho em equipe;
- ☐ Evolução do estudante ao longo do processo.

A avaliação terá caráter diagnóstico e poderá orientar ajustes na metodologia, nos conteúdos e nas estratégias pedagógicas, considerando as necessidades da turma.

RECURSOS DIDÁTICOS

Físicos

- ☐ Sala de aula
- ☐ Laboratório de informática

Materiais

- ☐ Projetor multimídia
- ☐ Computadores e acesso à internet
- ☐ Quadro branco e materiais para dinâmica (post-its, cartolinas, etc.)

Humanos

- ☐ Professor mediador
- ☐ Participação de convidados (empreendedores locais, quando possível)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básica

BESANT, J.; TIDD J. **Inovação em Empreendedorismo**. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman 2019.

CHIAVENATO, Idalberto. **Dando Asas ao Espírito Empreendedor**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Manole, 2014.

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo**: transformando ideias em negócios. 7ª ed. Rio de Janeiro: Empreende, 2018.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil 2025**. Rio de Janeiro: Firjan, 2025. Disponível em: firjan.com.br. Acesso em: 20 abr. 2026. (Estudo fundamental que analisa 13 segmentos criativos, PIB criativo e empregos, ideal para a unidade de contexto de mercado).

IPEA. **Panorama da Economia Criativa no Brasil**. Brasília, DF: Ipea, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ipea.gov.br/items/dcc25e10-138c-4c02-9237-f0fda85d8f0c>. Acesso em: 20 abr. 2026. (Análise sobre o perfil do trabalhador criativo e participação no PIB).

ITAÚ CULTURAL. **Painel de Dados: Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic)**. São Paulo: Observatório Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/publicacoes/boletins/economia-criativa-3-o-trimestre-de-2024-analise-sobre-o-mercado-de-trabalho-da-economia-criativa-formalizacao-e-que-toes-de-genero-e-racacor>. Acesso em: 20 abr. 2026. (Monitora trimestralmente o emprego e a diversidade na economia criativa).

SEBRAE. **Negócios, Cultura e Criatividade: Guia para empreender na economia criativa**. Recife: Sebrae-PE, [2024?]. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/PE/Anexos/Guia_Empreender_Economia_Criativa.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026. (Excelente material prático para empreendedorismo e modelos de negócios).

Complementar

CHRISTENSEN, M. C. **O Dilema da Inovação**. São Paulo: M. Books, 2012.

GRANADO, Nei. **Empreendedorismo Inovador - Como Criar Startups de Tecnologia No Brasil**. 1ª ed. São Paulo: Evora, 2012.

HASHIMOTO, Marcos Cândido Borges. **Empreendedorismo - Plano de Negócios Em 40 Lições**. São Paulo: Saraiva, 2014.

RIES, Eric. **A Startup Enxuta**. São Paulo: Leya, 2012.

SANTIAGO JUNIOR, J. S. **Gestão do conhecimento** – A chave para o sucesso empresarial. 1 ed. São Paulo: Novatec, 2004.

TIGRE, Paulo Bastos. **Gestão da inovação: a economia da tecnologia no Brasil**. Rio de Janeiro: Campus, Elsevier: 2006. xvi, 282