



Cadastramento de Eletivas - São Paulo

Seus dados foram enviados com sucesso para a Secretaria do Campus São Paulo.

Solicitamos que conforme o item ENTREGA DE PROPOSTAS, este formulário deve ser impresso e conste o "de acordo" da Chefia da(s) Disciplina(s) ou Departamento(s) e sejam enviadas à Secretaria Acadêmica do Campus São Paulo (R. Botucatu, 740, 2º andar), o qual será encaminhado à Comissão de Disciplinas Eletivas e Atividades Complementares dos Cursos.

Código da Unidade Curricular (UC) eletiva: 35/2018-2

Indicação de data e hora: 4/20/2018 10:30:42 AM

Nome proposto para a UC Eletiva

Empreendedorismo e Inovação em Saúde

Docente Responsável: Samuel Goihman/Linda Bernardes

Departamento : Informática em Saúde

Disciplina: Informática em Saúde

Azarias

Carga Horária Total: 36 Horas

Calendário:36 Horas - 31/07 - 07/08 - 14/08 - 21/08 - 28/08 -11/09 -18/09- 25/09 - 02/10

Vagas mínimas: 5

Vagas Máximas: 20

Séries e Cursos Aceitos : Tec. em Informática 2º e 4º termo, Tec. Em Radiologia 2ºtermo, Tec. Em Radiologia 4ºtermo, Tec. Em Oftalmica 2ºtermo, Tec. Em Oftálmica 4ºtermo , Medicina 1º série, Medicina 2ºSérie , Medicina 3ºsérie, Biomedicina 2ºsérie, Biomedicina 3ºsérie

Pré-Requisitos : iniciativa, persistência, coragem para correr riscos e visão aberta para enxergar nichos e oportunidades de negócios, comprometimento, pesquisa, trabalho duro e muita criatividade

Carga horária Teórica: 12 horas

Carga Horária Prática: 24 horas

Objetivos Gerais

Desenvolver atitude empreendedora e inovadora nos estudantes, motivando-os a pensar nos problemas de sua área de formação, bem como nas soluções desses problemas (o que pode culminar em novos projetos, novos negócios ou mesmo na abertura de novas empresas)

Objetivos Específicos

- Despertar o interesse dos estudantes pelo empreendedorismo e pela inovação na área da saúde
- Estimular ideias e o pensamento empreendedor e inovador, bem como a atitude empreendedora e/ou intraempreendedora, propondo aos participantes o uso de ferramentas e técnicas de Design Thinking embasadas em criatividade, materialização de ideias (prototyping) e experiência do usuário (user experience) para solução de problemas, e para busca de oportunidades na área da saúde.
- Estimular as ideias dos participantes, fazendo parcerias com fab labs, incubadoras e aceleradoras de negócios.

Ementa

O mercado de inovação em saúde está crescendo mundialmente, e no Brasil, a penetração de tecnologias digitais na saúde está aos poucos, acompanhando esse crescimento. Para empreendedores digitais, este cenário é visto como uma grande oportunidade a ser explorada. Nesse contexto, o curso visa inserir, de forma prática, os estudantes do Curso de Tecnologias de Informática em Saúde nesse cenário, preparando-os para o mercado. Irá discutir temas como Empreendedorismo e inovação na área da saúde. Relação entre inovação, crescimento, desenvolvimento. Tipologias da inovação. Ações inovadoras e parcerias estratégicas, redes, atividades colaborativas entre empresas e instituições. Sistema de inovação, políticas

públicas, financiamento,

infraestruturas de apoio, incubadoras, parques, polos, sistemas e arranjos produtivos regionais, locais,

marcos regulatórios e institucionais, lei de inovação, relações universidade-empresa. Inovação social.

Tendências e experiências no campos da inovação e do empreendedorismo em saúde. O funcionamento de um negócio. Estudo de viabilidade. Plano de negócios. Ferramentas de Design Thinking.

Os estudantes receberão convidados especiais, que trabalham em iniciativas e empresas de ponta no mercado. Terão aulas expositivas com introdução de conceitos, apresentação de estudos de caso e participarão de uma atividade prática gamificada, cujo objetivo será

pensar nos problemas de sua área de formação, bem como propor soluções para esses problemas. Passarão por vários desafios e no término da disciplina, apresentarão para uma banca, o problema escolhido e a proposta inovadora encontrada, através de um pitch e da entrega do plano de negócios desenvolvido no decorrer do curso.

Tipo de Avaliação: Prática

Tipos de Atividades: Prática, Seminários

Metodologia – Tipos de Atividades

Elaboração de projeto³⁵

Metodologia – Cenários

Outros

Metodologia – Recursos Instrucionais Necessários

Internet, Outros, Projetor de Slides

Outros

Bibliografia

Dornelas, J.C.A. Empreendedorismo – transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2001.

Pimentel, R. C. Tempo, espaço, tecnologia e o ser humano: a vertente para o empreendedorismo. Ribeirão Preto: Novo Saber, 2002. PEREIRA, H.J.; SANTOS, S.A. Criando seu próprio negócio – como desenvolver o potencial empreendedor. Brasília: SEBRAE, 1995.

NAKAGAWA, M. Ed. Manole, 2009. Plano de Negócio: Teoria Geral. São Paulo

PERSE, Bel. A menina do vale: como o empreendedorismo pode mudar sua vida. São Paulo: Casa da Palavra, 2012. Disponível em <http://www.ameninadovale.com/volume1/>

<https://exame.abril.com.br/pme/o-que-e-uma-startup/>

<https://exame.abril.com.br/videos/dicas-para-empresendedores/afinal-o-que-e-um-negocio-escalavel/>

<https://exame.abril.com.br/videos/dicas-para-empresendedores/como-fazer-um-pitch-irresistivel-para-investidores/>

Sebrae (2013) Como Elaborar Plano de Negócio

Filme: A Rede Social. Direção: David Fincher. Roteiro: Aaron Sorkin

Filme Contágio. Direção: Steven Soderbergh. Roteiro: Scott Z. Burns

Programação e Detalhamento das Atividades :

Programação: Aula 01

Empreendedorismo e Inovação em Saúde

-Exposição dialogada

-Atividade prática onde os participantes terão acesso a um case sobre o tema da aula (e do curso) e serão estimulados a analisá-lo. Em seguida passarão por discussões, debates e questionamentos.

Programação: Aula 02

Ecosistema de Inovação e financiamento para novos negócios

-Exposição dialogada

-Atividade prática onde os participantes terão acesso a um case sobre o tema da aula e serão estimulados a analisá-lo e a responder questões. Em seguida passarão por discussões, debates e questionamentos.

Programação: Aula 03

Importância da propriedade intelectual e o papel dos NITs

-Exposição dialogada

-Atividade prática onde os participantes primeiramente discutirão o filme A Rede Social e em seguida poderão aplicar o conteúdo da aula, buscando patentes em banco de dados. Em seguida passarão por discussões, debates e questionamentos.

Programação: Aula 04

Construção de propostas e de soluções inovadoras partindo de problemas

reais utilizando ferramentas de Design Thinking e Canvas.

-Atividade Prática onde os participantes, em grupos, irão discutir problemas e/ou demandas da área Informática em Saúde e propor soluções, utilizando as ferramentas de Design Thinking e Canvas.

Programação: Aula 05

Prototipagem dos novos negócios, avaliação da concorrência e pesquisa de campo

Atividade prática onde os participantes serão desafiados a prototipar suas idéias, avaliar a concorrência, e fazer uma pesquisa de campo.

Programação: Aula 06

Planejamento Estratégico

Atividade prática onde os participantes serão estimulados a pensar a longo prazo para proporem o plano estratégico de seu produto/negócio, citando missão, visão, objetivos, metas, criação de planos de ação e seu posterior acompa

Programação: Aula 07

Plano de Negócio

Atividade prática onde os participantes serão estimulados a buscar informações detalhadas sobre o ramo, o produto e/ou serviço a ser oferecido, bem como possíveis clientes, concorrentes, fornecedores e, principalmente, sobre os pontos f

Programação: Aula 08

Preparação para o Pitch

Atividade Prática onde os participantes farão treinamento para apresentação do pitch, que é uma apresentação sumária de 3 a 5 minutos com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) pelo seu negócio, a

Programação: Aula 09

Apresentação dos projetos para banca.

Encerramento e considerações finais.

-Atividade prática onde os participantes apresentarão suas ideias de novos produtos/negócios para uma banca real e receberão feedback da banca sobre seus projetos. Em seguida pass