

# Ficha técnica

## NOME DO PRODUTO: PROGRAMA STARTUP GARAGE

|                                                                              |                                  |                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Formato:</b> <i>workshops</i> + mentoria                                  | <b>Modalidade:</b><br>Presencial | <b>Duração:</b> 21 horas, sendo 18h de <i>workshops</i> (2 horas cada) + 3h de mentoria |
| <b>Nº de <i>workshops</i>:</b> 9 (um de sensibilização e mais 8 de conteúdo) |                                  | <b>Nº de Participantes:</b> 25                                                          |
| <b>Canal de Atendimento:</b> escritório                                      |                                  |                                                                                         |

## PÚBLICO-ALVO

Estudantes universitários – alunos regularmente matriculados de todos os cursos de graduação e pós-graduação das IES que firmaram Termo de Cooperação Técnica com o Sebrae/UF, para implantação do Programa *Startup Garage*. Participantes fora desse perfil deverão ser aprovados pelo Sebrae.

## ÁREA E SUBÁREAS DE CREDENCIAMENTO DOS FACILITADORES

### Facilitadores do *workshop* de sensibilização e *workshop* 8

**Área:** Empreendedorismo

**Subáreas:** Comportamento Empreendedor

### Facilitadores dos *workshops* do 1 ao 7

**Área:** *Startup*

**Subáreas:** *Startup*; processo de ideação

## OBJETIVO GERAL DO PROGRAMA

Fortalecer o ecossistema de empreendedorismo, oferecendo aos alunos das IES um ambiente para criação de *startups*.

## COMPETÊNCIAS GERAIS DO PROGRAMA

### Cognitiva

- » Compreender as etapas da criação de uma *startup*, seus desafios e as oportunidades que caracterizam esse perfil de negócio.

### Atitudinal

- » Predispor-se a participar da criação de uma *startup* como alternativa de carreira profissional.

### Operacional

- » Testar hipótese de uma ideia de negócio por meio da criação de uma *startup*.

## OPERACIONALIZAÇÃO DO PROGRAMA

Para melhor eficácia na realização do Programa, assim como para a obtenção de melhores resultados, definiu-se alguns parâmetros básicos, a saber:

- » **Facilitadores:** recomenda-se que o programa seja conduzido por dois facilitadores. Um com perfil mais comportamental para conduzir o *workshop* de sensibilização e o *workshop* 8 e outro mais técnico para conduzir os *workshops* e 1 a 7.

### Importante

O facilitador que atuará no *workshop* de sensibilização e *workshop* 8 deve ter conhecimento amplo sobre empreendedorismo e o contexto das *startups*, bem como deve conhecer os produtos e programas do Sebrae voltados para *startups*.

**Workshop de sensibilização:** a realização desse workshop é opcional, uma vez que a IES poderá utilizar outras formas, a seu critério, de sensibilizar os alunos e fechar a turma.

- » **Mentor:** as equipes terão mentoria ao final dos *workshops* de 1 a 6, sendo que o mentor será o próprio facilitador do respectivo módulo, uma vez que a mentoria ocorrerá na sequência do seu término.
- » **Quantidade de participantes:** a turma deve ter no mínimo de 15 e no máximo de 30 participantes. O ideal é entre 20 e 25 participantes.

## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DE CADA WORKSHOP

### WORKSHOP DE SENSIBILIZAÇÃO (OPCIONAL)

**Carga Horária:** 2 horas

#### Objetivo:

- » Apresentar aos alunos das IES parceiras o conceito de empreendedorismo e o contexto de uma *startup* e fornecer ideias e referências de *startups* em diferentes segmentos para que eles possam se inspirar para a construção de seus negócios.

#### Competências a serem desenvolvidas:

##### Cognitiva

- » Compreender a origem do empreendedorismo e o conceito de empreendedor.

##### Atitudinal

- » Reconhecer os traços que definem o empreendedor.
- » Predispor-se a participar das demais etapas do programa *Startup Garage*.

##### Operacional

- » Descobrir oportunidades de negócio a partir de ideias e referências de *startups* em diferentes segmentos.

**Conteúdos:**

- » O empreendedor: definição e perfil.
- » O contexto de uma *startup*.
- » Banco de ideias e referências de *startups*.
- » A jornada do Programa.

**Recursos necessários:** equipamentos, materiais didáticos e kit do participante**Equipamentos**

01 – Projetor multimídia e caixa de som

01 - Cavalete de *flipchart*

**Materiais didáticos**

01 - Vídeo institucional do Sebrae

10 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

50 - Folhas de papel A4 (sulfite)

40 – Anexo 1 – Programa *Startup Garage* – Ficha de Inscrição

**Kit do participante**

25 - Manual do participante

25 - Crachás, pastas, blocos de rascunhos e canetas

**WORKSHOP 1 - ANÁLISE DA IDEIA**

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

Proporcionar a apresentação das equipes e suas ideias de negócio e realizar uma análise dessas ideias a partir do uso de uma ferramenta específica para essa finalidade.

**Competências a serem desenvolvidas:****Cognitiva**

- » Identificar fatores relevantes que podem impactar sua ideia de *startup*.

**Atitudinal**

- » Predispor-se a ampliar a análise do cenário a sua volta para amadurecer sua ideia de *startup*.

**Operacional**

- » Aplicar ferramenta para avaliar a viabilidade de sua ideia de *startup*.

**Conteúdos:**

- » Apresentação das equipes e suas respectivas ideias.
- » Análise da ideia.
- » Orientações sobre a mentoria.

**Recursos necessários:** equipamentos, materiais didáticos e kit do participante

Equipamentos

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

**Materiais didáticos**

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

08 – Blocos de notas autoadesivas (Post-It®)

08 – Cópias do Anexo 1 – Canvas de análise da ideia (impresso em tamanho A3)

**Kit do participante**

25 - Manual do Participante

25 - Crachás, pastas, blocos de rascunhos e canetas

\* A quantidade de cópias do Anexo 1 – Canvas de análise da ideia deve ser providenciada de acordo com o número de equipes formadas.

**WORKSHOP 2 - ENTENDIMENTO DO PROBLEMA**

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

- » Orientar as equipes para o entendimento do problema que desejam resolver, utilizando metodologias e ferramentas que os ajudarão nesse processo de descoberta.

**Competências a serem desenvolvidas:****Cognitiva**

- » Compreender o processo de entendimento do problema que deseja resolver, buscando validá-lo antes do início do desenvolvimento de uma *startup*.

**Atitudinal**

- » Predispor-se a ampliar a análise do cenário a sua volta para amadurecer sua ideia de *startup*.

**Operacional**

- » Realizar as etapas necessárias ao entendimento do problema que será solucionado com o desenvolvimento da *startup*.

**Conteúdos:**

- » Entendimento do problema.
- » Validação do problema.

**Recursos necessários:** equipamentos e materiais didáticos

**Equipamentos**

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

**Materiais didáticos**

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

08 - Blocos de notas autoadesivas (*Post-It*®) pequenas

\*08 - Cópias Anexo 2 – Canvas de entendimento do problema (impressos em tamanho A3)

\* A quantidade de cópias do Anexo 2 – Canvas de entendimento do problema deve ser providenciada de acordo com o número de equipes formadas.

**WORKSHOP 3 - MODELO DE NEGÓCIO**

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

- » Orientar as equipes desde a validação do problema, que foi realizada após o *workshop* anterior, até a elaboração do modelo de negócio para colocar em prática a solução que será desenvolvida.

**Competências a serem desenvolvidas:****Cognitiva**

- » Analisar o processo de validação do problema para o ajuste de sua ideia às reais necessidades dos clientes.

**Atitudinal**

- » Reconhecer a importância de se construir um negócio alinhado com às necessidades dos clientes.

**Operacional**

- » Formular hipóteses para a construção de um modelo de negócio viável para sua *startup*.

**Conteúdos:**

- » Análise do resultado das entrevistas de validação do problema.
- » Construção do *Lean Canvas* da *startup*.

**Recursos necessários:** equipamentos e materiais didáticos

**Equipamentos**

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

**Materiais didáticos**

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

08 - Blocos de notas autoadesivas (*Post-It®*) pequenas

\*08 – Cópias do Anexo 3 – *Lean Canvas* (impressos em tamanho A3)

\* A quantidade de cópias do Anexo 3 – *Lean Canvas* deve ser providenciada de acordo com o número de equipes formadas.

## WORKSHOP 4 - PROTOTIPAÇÃO DA SOLUÇÃO

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

Apresentar aos participantes o conceito de Produto Mínimo Viável (MVP) trabalhar em sua especificação e explorar as ferramentas de desenvolvimento *no-code* para o seu desenvolvimento.

**Competências a serem desenvolvidas:**

**Cognitiva**

- » Compreender o conceito de Produto Mínimo Viável (MVP).

**Atitudinal**

- » Predispor-se a fazer experimentos rápidos e de baixo custo para obter *feedbacks* de usuários/clientes de sua solução.

**Operacional**

- » Realizar o processo de especificação e desenvolvimento de um MVP para validação de sua solução.

**Conteúdos:**

- » Evolução do modelo de negócio.
- » Produto Mínimo Viável (MVP).
- » Ferramentas *no-code* para desenvolvimento do MVP.

**Recursos necessários:** equipamentos e materiais didáticos

**Equipamentos**

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

**Materiais didáticos**

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

08 - Blocos de notas autoadesivas (*Post-It®*) pequenas

\*08 – Cópias do Anexo 4 – *Canvas* de especificação do MVP (impressos em tamanho A3)

\* A quantidade de cópias do Anexo 4 – *Canvas* especificação do MVP deve ser providenciada de acordo com o número de equipes formadas.

**WORKSHOP 5- AQUISIÇÃO DE USUÁRIOS**

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

- » Apresentar aos participantes o conceito de canais de aquisição de usuários, conduzindo-os a exercitar estratégias para a atração daqueles primeiros usuários que irão contribuir na validação do MVP desenvolvido.

**Competências a serem desenvolvidas:**

**Cognitiva**

- » Compreender o conceito de canais de aquisição de usuários/clientes.

**Atitudinal**

- » Buscar alternativas inovadoras para os canais de aquisição dos seus primeiros usuários/clientes

**Operacional**

- » Selecionar e priorizar os canais de aquisição de usuários/clientes mais efetivos para a sua *startup*.

**Conteúdos:**

- » Funil de aquisição de usuários.
- » Tração.
- » Canais de tração.
- » Exemplos de canais de tração.

## Recursos necessários: equipamentos e materiais didáticos

### Equipamentos

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

### Materiais didáticos

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

## WORKSHOP 6 - CONSTRUÇÃO DO PITCH

**Carga Horária:** 2 horas

### Objetivo:

- » Fornecer às equipes os conteúdos mínimos necessários para a construção do *pitch*, que será utilizado na apresentação da *startup* para uma banca de avaliação.

### Competências a serem desenvolvidas:

#### Cognitiva

- » Compreender os conceitos relacionados à apresentação de *startups* para bancas de avaliação.

#### Atitudinal

- » Predispor-se a elaborar e treinar a apresentação de sua *startup* que será realizada para a banca de avaliação.

#### Operacional

- » Praticar a apresentação de sua *startup* com vistas a se preparar para participar da banca de avaliação.

### Conteúdos:

- » O que é *pitch*.
- » Dicas para a construção do *pitch*.
- » Informações que devem constar na construção dos *slides* de apresentação do *pitch*.

## Recursos necessários: equipamentos e materiais didáticos

### Equipamentos

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flip chart*

### Materiais didáticos

05 - Folhas de *flip chart*

05 - Pincéis atômicos

## WORKSHOP 7 - BANCA AVALIADORA

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

- » Fornecer, através dos jurados da banca avaliadora, *feedbacks* às equipes sobre seus projetos, focando principalmente no aprendizado que tiveram ao longo do programa.

**Competências a serem desenvolvidas:**

**Atitudinal**

- » Compreender a importância de submeter sua *startup* à apreciação de uma banca avaliadora, como forma de evoluir sua ideia de negócio a partir de visões externas e complementares.

**Operacional**

- » Utilizar os *feedbacks* recebidos dos membros da banca para implementar melhorias em sua *startup*.

**Conteúdos:**

Não há conteúdo novo, somente a apresentação dos *pitch* desenvolvidos pelas equipes e *feedbacks* da banca avaliadora.

**Recursos necessários:** equipamentos e materiais didáticos

**Equipamentos**

01 – Projetor multimídia

**Materiais didáticos**

\*5 - Cópias do Anexo 5 – Formulário de avaliação da banca

10 - Canetas

10 - Blocos de anotação

\* A quantidade de cópias do Anexo 5 – Formulário de avaliação da banca deverá ser de acordo com a quantidade de membros da banca.

## WORKSHOP 8 - FUTURO

**Carga Horária:** 2 horas

**Objetivo:**

Apresentar aos participantes toda a estrutura de atendimento do Sebrae, bem como os mais recentes eventos a fim de ofertar o apoio necessário para que os participantes possam ter sucesso em suas *startups*.

## Competências a serem desenvolvidas:

### Cognitiva

- » Conhecer o atendimento do Sebrae voltado para as necessidades de sua *startup*.
- » Identificar eventos, feiras e congressos que possam ser de interesse da *startup* e/ou de seus integrantes.

### Atitudinal

- » Predispor-se a procurar o atendimento do Sebrae a fim de dar continuidade ao processo de abertura ou estruturação de sua *startup*.

### Operacional

- » Explorar os eventos e atendimentos do Sebrae para aumentar as chances de sustentabilidade da *startup*.

### Conteúdos:

- » Onde estamos.
- » O Sebrae.

### Recursos necessários: equipamentos e materiais didáticos

#### Equipamentos

01 – Projetor multimídia

01 - Cavalete de *flipchart*

#### Materiais didáticos

05 - Folhas de *flipchart*

05 - Pincéis atômicos

01 - Rolo fita crepe

#### Kit do participante

25 - Manual do Participante

25 - Crachás, pastas, blocos de rascunhos e canetas