



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO – UPE
CAMPUS GARANHUNS

(Reconhecida pelo parecer 1132/89 do CFE)
Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 – São José – Garanhuns – PE
CEP: 55.294-902 Fone: (81) 3761-8210 CNPJ 11022597-0007-87

AUTENTICAÇÃO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

IDENTIFICAÇÃO

Nome	Código	Período
Disciplina Curricular de Extensão 7	SOF0057G	7º
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total
15h	30h	45
Número de Créditos Teórico	Número de Créditos Prático	Número de Créditos Total
1	1	2
Pré-Requisitos	Co-Requisitos	
N/A	N/A	
Natureza	Perfil	
Disciplina	ES2019-1	
Curso Responsável		
Bacharelado Engenharia de Software		

EMENTA

DCEExt VII - Inovação, desenvolvimento e Empreendedorismo com impacto Social - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso. Em sua essência, Inovação, desenvolvimento e Empreendedorismo com impacto Social busca o desenvolvimento de ações capazes de gerar impacto social sistêmico. Nessa disciplina, serão promovidas palestras e workshops sobre a temática visando capacitar todos os interessados na temática, seja aluno(a)s, professores, sociedade em geral.

OBJETIVOS

Geral

Estimular o aluno a praticar atitudes empreendedoras, durante sua formação acadêmica, e no decorrer da vida. Proporcionar para estudantes das diversas subáreas da tecnologia uma oportunidade para congregar através da realização de um evento temático, voltado para uma competição na área de programação.

Específicos

- Desmistificar a atuação profissional do empreendedor tecnológico;
- Compreender o comportamento empreendedor; refletir sobre seu próprio comportamento; rever metas e planos;
- Desenvolver habilidades iniciais para planejamento e implantação de negócios tecnológicos;
- Desenvolver senso de equipe;
- Desenvolver habilidades relacionadas à organização de eventos;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Oportunidades para negócios tecnológicos;
2. Avaliando o Negócio; Avaliando a Si Mesmo.
3. Direcionamentos e orientações para realização do evento;

4. Organizar o evento;
5. Realizar o evento.

METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Abordagem PDCA (Plan, Do, Check, Act). Trabalhos individuais – leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações, provas. Trabalhos de Grupos – projetos, seminários, painéis, palestras, conferências, e dinâmicas de grupo. Textos, livros, periódicos, vídeos/filmes, filmes/filmadoras, slides, materiais de expediente diversos e adequados à disciplina.

AVALIAÇÃO

A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização de projetos, provas, observação, autoavaliação, avaliação cooperativa, e amostra de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- BESSANT, John e TIDD, Joe. Inovação e Empreendedorismo. Editora Bookman. 1ª Edição, 2009.
- FERRARI, Roberto. Empreendedorismo para Computação. Editora Campus. 1ª Edição, 2009.
- MENDONÇA, MARIA JOSÉ ALVES e PEROZIN, JULIANA. Planejamento e Organização de Eventos. 1ª Edição, 2013. Editora Érica.

Complementar

- GIACAGLIA, MARIA. Organização de Eventos: Teoria, prática, casos e atividades. 1ª Edição, 2010. Cengage Learning.
- PREVIDELLI, José J. e MEURER, Vilma. Empreendedorismo e Educação Empreendedora. Editora Unicorpore. 1ª Edição, 2006.
- DRUCKER, Peter F. Inovação e Espírito Empreendedor – Prática e Princípios. Editora Cengage. 1ª Edição, 2008.
- MARINA, José Antônio. Teoria da Inteligência Criadora. Editora Guarda-Chuva. 1ª Edição, 2009