

11ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS & 8º Simpósio de Pós-Graduação

UMA PROPOSTA DE TCC STARTUP DE CUNHO EDUCACIONAL E DE BASE TECNOLÓGICA

Widimarque de A. SANTOS; Aracele G. de O. FASSBINDER

RESUMO

A educação empreendedora pode influenciar de modo positivo os jovens universitários, mas as instituições acadêmicas têm enfrentado dificuldades no incentivo de práticas empreendedoras mais efetivas, sobretudo na condução de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) que incentivem a criação de empresas inovadoras, as chamadas *startups*.

Este artigo descreve um modelo que visa apoiar a criação de TCCs na forma de *startups*. A modalidade de *startup* adotada é a *EdTech*, ou seja, *startups* de cunho educacional e de base tecnológica. O modelo aborda os principais conceitos, fases e atividades ligados à criação de *startups*. A construção e o aprimoramento do modelo ocorreram por meio da condução de um estudo de caso que consistiu na criação de um projeto de *startup* denominado *Help us*. A validação do modelo fez uso da avaliação por especialistas e ocorreu durante a participação no programa AWC (*Academic Working Capital*) do Instituto TIM. Espera-se que o modelo possa ser utilizado como apoio aos docentes e discentes do IFSULDEMINAS, contribuindo para a criação de empreendimentos inovadores.

Palavras-chave: Empreendedorismo; Startups; MVP; Modelo de Negócio.

1. INTRODUÇÃO

Startup é toda empresa jovem baseada em um modelo de negócios repetível e escalável a partir de um cenário de incertezas (GITAHY, 2011). O mundo das “*startups*” tem crescido cada vez mais nos últimos anos, proporcionando uma revolução para os negócios com tecnologia, trabalho colaborativo, metodologias ágeis e soluções de impacto à sociedade, aliado à cultura de inovação para solucionar problemas. Todo esse movimento tem beneficiado também o ambiente acadêmico, porém o tema da educação empreendedora ainda carece de uma discussão mais sólida.

Segundo uma pesquisa do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), as instituições não estão atendendo às necessidades dos alunos, dado que enquanto cerca de 65% dos professores estão satisfeitos com iniciativas de empreendedorismo dentro das universidades, a média de satisfação entre alunos é de 36%. Entre os principais motivos que explicam essa diferença estão: as universidades não têm uma estrutura que apoie a jornada completa do empreendedor; algumas universidades estão desconectadas do mercado; a atuação da universidade não estimula a inovação e o sonho dos alunos (SEBRAE, ENDEAVOR, p.14. 2016).

1. IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: widimarquesantos@gmail.com

2. IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: aracele.garcia@muz.ifsuldeminas.edu.br

Geraldo Campos, ganhador do prêmio de educação empreendedora Endeavor Brasil 2016 com a pesquisa TCC *Startup* - Tese Transformadora em Negócios Inovadores, é um dos pioneiros da educação empreendedora no Brasil com o desenvolvimento de TCC's na forma de *startups*. O início desse projeto se deu a partir da seguinte pergunta: “Por que não usar, como desafio para os TCC's, os problemas enfrentados por *startups* vinculadas às incubadoras de universidades?”. Essa pergunta foi feita pelo fato de existirem organizações reais, com problemas reais, e o aproveitamento dessas pesquisas na forma de *startups* pode permitir uma visão diferente aos alunos, aplicando suas ideias e transformando-as em negócios (ENDEAVOR, 2017).

Considerando esse cenário, a motivação do trabalho descrito neste artigo surgiu ao constatar que o desenvolvimento e utilização de metodologias adequadas para a elaboração de TCCs na forma de *startups* ainda são pouco investigados. O trabalho teve como objetivo investigar os principais conceitos, técnicas e ferramentas utilizados atualmente na criação de *startups* e aplicá-los na definição de um modelo de desenvolvimento de TCC *Startup*. Pretende-se mostrar uma metodologia que possa ser aplicada na construção de uma *Edtech*, ou seja, uma *startup* educacional que faz uso de tecnologia sob a forma de produtos e ferramentas para melhorar a aprendizagem.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A figura 1 mostra os passos realizados para a construção do método de criação de TCCs na forma de *startups*, com foco na área de aplicativos para a área educacional:



Figura 1 - Metodologia proposta para o desenvolvimento da *startup*

FONTE: Dos autores.

Para a execução do trabalho, inicialmente foi realizada uma análise de literatura sobre os temas presentes no âmbito do empreendedorismo, das *startups* e das metodologias presentes no desenvolvimento das mesmas. Com isso, identificou-se elementos chaves para a construção de uma proposta de desenvolvimento para as *Edtech Startups*. Os elementos possibilitaram uma visão que permeia desde a ideação até a construção final de uma *startup*.

Após a elaboração de uma proposta, foi realizada a estruturação de uma *Edtech Startup*. Sua ideação/criação foi desenvolvida a partir dos conceitos abordados da análise sobre o desenvolvimento de *startups*, possibilitando a realização de um estudo de caso que consistiu na

criação de uma plataforma denominada *Help us*, que busca conectar estudantes e universitários para a troca de conhecimento e a obtenção de horas complementares.

Na sequência, foram conduzidas avaliações com especialistas, considerando a participação dos autores no programa AWC (*Academic Working Capital*) do Instituto TIM, que visa auxiliar alunos em projetos de conclusão de curso a criarem negócios inovadores.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da análise de métricas para o desenvolvimento de *startups*, o modelo proposto é apresentado na Figura 2, contemplando os elementos chaves que foram utilizados durante o processo de desenvolvimento do estudo de caso da *EdTech “Help Us”*. O modelo é iterativo, não sequencial, e composto pelas seguintes fases: *Design thinking*, *Desenvolvimento de Clientes*, *Business Model Canvas*, *Lean Startup* e do *Scrum*.

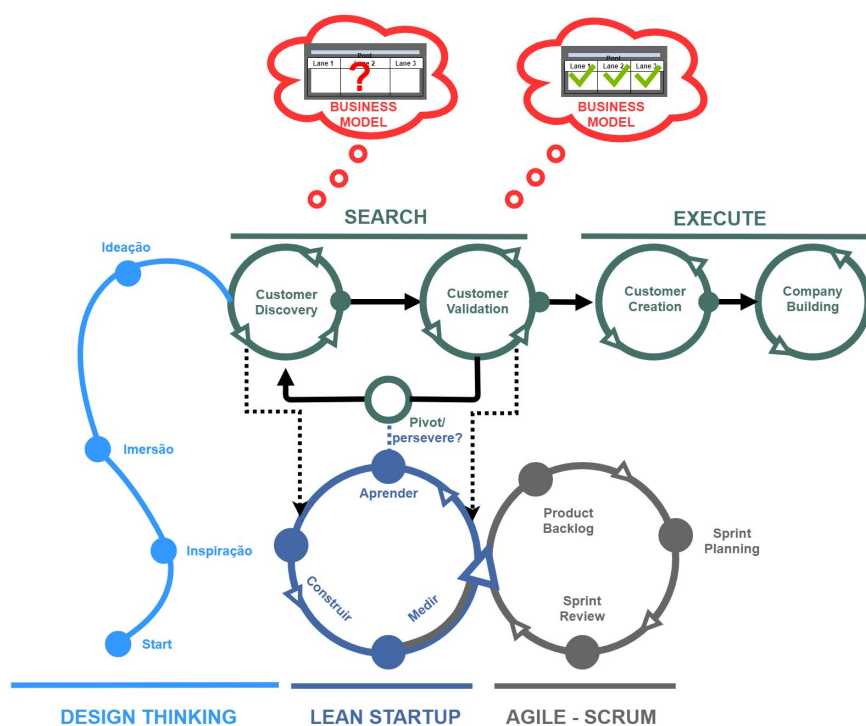


Figura 2 - Um Modelo de Criação de *Startups* de curso Educacional e Base Tecnológica (*EdTechs*).

FONTE: Dos autores.

Cada elemento abordado tem características chaves para a elaboração de uma *Edtech Startup*. O *Design Thinking* tem como objetivo construir pontes de *insights*, ou seja ideias, por meio da empatia, da observação, e a partir disso criar soluções que possam melhorar a vida das pessoas.

Desenvolvimento de Clientes: Proposto por Steve Blank e Bob Dorf, é uma metodologia composta por 4 (Quatro) passos, que leva desde a ideia inicial até a criação final de uma startup. Para a estruturação do projeto utilizou-se os passos de: (i) Descoberta do Cliente, que possui como objetivo testar as hipóteses sobre a *startup* a ser criada, a fim de transformá las em fatos; (ii)

Validação pelo cliente: verifica se a criação tem condição de ser escalável, ou seja replicável para várias pessoas; (iii) Geração de demanda: inicia-se a execução do projeto. (iv) Estruturação da Empresa: Começa a operar e gerar receita.

Lean Startup: proposto por Eric Ries, a fim de reduzir desperdícios de desenvolvimento o MVP (*Minimum Viable Product*), ou seja, uma versão mínima de um produto, apresentando ao cliente o que realmente irá solucionar seus problemas em pequenas entregas por meio do ciclo Construir-Medir-Aprender focando em validar diretamente com o cliente esses passos.

Business Model Canvas: modelo de negócio composto por 9 componentes básicos, que mostram a lógica de como a organização pretende gerar valor. Os nove componentes cobrem as quatro áreas principais de um negócio: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira.

Scrum: um processo de desenvolvimento iterativo e incremental de projetos. Ries (2012) ressalta que *Scrum* é dividido em iterações curtas, conhecidas como “*sprints*”, tipicamente de duas semanas. Todos os passos foram formados objetivando ao final de todo o processo a validação de um modelo de negócios para uma *startup* educacional .

4. CONCLUSÕES

O ambiente de incerteza em que as *startups* estão inseridas e a baixa iniciativa dos universitários nesse tipo de projeto incentivaram a elaboração de uma proposta que possa auxiliar a condução de um projeto de TCC na forma de *startup*. Dentro da proposta realizada, houve um êxito em sua condução, onde percorreu-se toda a estrutura até a criação de uma *startup* educacional chamada *Help us*. Para trabalhos futuros pretende-se verificar a eficácia da proposta com outros projetos, considerando diversos tipos de cursos de graduação. Espera-se que o modelo proposto possa ser um pontapé inicial na condução de Trabalhos de Conclusão de Curso na forma de *startups* para o IFSULDEMINAS, contribuindo para que os estudantes aumentem cada vez mais sua vontade de identificar problemas e propor soluções que possam se transformar em negócios.

REFERÊNCIAS

ENDEAVOR (Org). **Entra estudante, sai empreendedor: como o TCC Startup e o iLab dão vida a projetos de alunos**. 2017 Disponível em: <https://endeavor.org.br/ambiente/tcc-startup-ilab-educacao-em-preendedor/>. Acesso em: 10/03/2019.

GITAHY, Yuri. **O que é uma start up?**.Empreendedorismo na Internet e negócios online, 2011.Disponível em:<http://www.empreendedoronline.net.br/o-que-e-uma-startup/> . Acesso em 24/03/2019.

RIES, Eric. **A Startup Enxuta: Como Os Empreendedores Atuais Utilizam a Inovação Contínua para Criar Empresas Extremamente Bem-sucedidas**. São Paulo: Leya Brasil. 2012.

SEBRAE, ENDEAVOR. **Empreendedorismo nas Universidades Brasileiras 2016**. 2016. 66f. Disponível em: <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-empreendedorismo-nas-universidades-brasileiras>.