

ESTIMULANDO A INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE PARA CRIAÇÃO DE EMPRESAS NOS CURSOS DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E DESIGN GRÁFICO

Eduardo Garbes Cicconi ¹

eduardo.cicconi@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A disciplina de “Empreendedorismo e Inovação”, oferecida para os cursos de Ciências da Computação e Design Gráfico, proporcionou uma experiência enriquecedora para aproximadamente 110 alunos. Ao longo do curso, os alunos foram divididos em 19 grupos compostos por equipes multidisciplinares, com integrantes de ambos os cursos. O objetivo era aplicar métodos como o *Design Thinking* e o *Design* de Futuros Desejáveis para a criação de empresas inovadoras. A abordagem multidisciplinar adotada na disciplina possibilitou a troca de conhecimentos e habilidades específicas de cada área, promovendo uma visão holística do empreendedorismo. Os estudantes foram incentivados a colaborar entre si, visando o enriquecimento mútuo e a ampliação das perspectivas de criação. Essa abordagem estimulou a interdisciplinaridade e a valorização das diferentes habilidades e expertises presentes no grupo, além de um ambiente simulado de atividades de uma empresa. O método utilizado, *Design Thinking*, é conhecido por sua abordagem centrada no ser humano. Os alunos passaram por todas as etapas desse processo, que incluiu imersão no problema, geração de ideias, prototipagem e teste das soluções propostas. Por meio da identificação das necessidades e/ou problemas do público alvo, eles buscaram desenvolver soluções inovadoras e alinhadas com as demandas do mercado. Além disso, o *Design* de Futuros Desejáveis foi usado como uma ferramenta para estimular a criatividade dos alunos.

¹ Doutor e Mestre pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

Eles foram desafiados a pensar além do presente, antecipando cenários futuros, tentando descobrir sinais fracos que poderiam virar tendências. Essa abordagem permitiu que os estudantes trabalhassem com o desenvolvimento de uma mentalidade voltada para a inovação e adaptação às mudanças no mundo dos negócios. Cada grupo de alunos teve a oportunidade de idealizar uma empresa inovadora ao longo do curso. Eles identificaram problemas reais que poderiam ser solucionados pela equipe, desenvolvendo propostas de negócio mesmo que muitas vezes não fossem viáveis do ponto de vista técnico, econômico e mercadológico. A validação das empresas foi uma etapa importante desse processo, na qual os alunos realizaram pesquisas, entrevistas com potenciais clientes e testes de protótipos não funcionais. Essa validação permitiu que os grupos aprimorassem suas propostas, adaptando-as às necessidades reais do mercado. Por fim, os alunos tiveram a oportunidade de lançar suas empresas nas redes sociais, utilizando estratégias de *marketing* digital. Eles criaram páginas e perfis para divulgar seus produtos e serviços, aplicando conceitos de *branding*, comunicação e estratégias de venda. Esse momento foi fundamental para colocar em prática todo o aprendizado adquirido ao longo da disciplina, além de proporcionar uma experiência real de empreendedorismo. A disciplina de “Empreendedorismo e Inovação” proporcionou aos alunos dos cursos de Ciências da Computação e Design Gráfico uma experiência enriquecedora e prática. Por meio dos métodos de *Design Thinking* e *Design* de Futuros Desejáveis, eles desenvolveram empresas inovadoras, aplicando conhecimentos específicos de suas áreas de estudo. A abordagem multidisciplinar e prática contribuiu para a formação de profissionais preparados para enfrentar os desafios do mercado de trabalho, estimulando a criatividade, o trabalho em equipe e o pensamento estratégico.

Palavras-chaves: Empreendedorismo. Inovação. Design Thinking.