ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

( ) COMUNICAÇÃO

( ) CULTURA

( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA

( ) EDUCAÇÃO

( ) MEIO AMBIENTE

( ) SAÚDE

(x) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

( ) TRABALHO

DINÂMICA APLICADA NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS EM EMPREENDIMENTOS[1]

Emerson Martins Hilgemberg[2]

Cleise Maria de Almeida Tupich Hilgemberg [3]

Resumo: O Programa de Educação Empreendedora busca trazer inovações tanto para a academia como para a comunidade em geral. De um lado as atividades desenvolvidas trazem aos acadêmicos a experiência do mundo dos negócios, oferecendo problemas reais do dia a dia vivido por empreendedores, empresas. Por outro lado, permite uma aproximação maior da academia com a comunidade empresarial permitindo que estas busquem oportunidades de resolução de seus problemas com uma visão multidisciplinar. O objetivo geral proposto no programa é oportunizar ao acadêmico vivenciar na prática a resolução de problemas enfrentados por empreendimentos no seu dia a dia. A metodologia utilizada nesta dinâmica foi adaptada da metodologia utilizada nos "Hackathon" que é uma maratona de programação. Foram realizados dois eventos com esta metodologia, sendo o primeiro com a parceria das Lojas MM - empresa problema e na segunda edição com a empresa Operário Futebol Clube. Os resultados obtidos foram positivos tanto para os acadêmicos que participaram do evento e para os que organizaram as atividades, bem como para as empresas que receberam propostas de resolução dos problemas de forma multidisciplinar, indicando que a Instituição pode contribuir de forma direta também com a comunidade empresarial.

Palavras-chave: dinâmica para resolução de problemas. Maratona empreendedora. Hackathon.

[1] Os autores agradecem a todos os membros do CEE-UEPG – Bruna, Carolina, Mariana, Lucas, Tobias, Glauciane, Gabriel, Andressa, Jéssica, Felippe, Gisele, Eduarda e Priscila, pois sem eles nada disto seria possível.

[2] Coordenador do evento Real Challenge, UEPG – Departamento de Economia, ehilgemberg@gmail.com.

[3] Coordenadora do Programa;UEPG;Centro de Educação Empreendedora e cmatupich@gmail.com.

NOME DO PROGRAMA OU PROJETO

Programa de Educação Empreendedora.

PROJETOS VINCULADOS

Projeto Centro de Empreendedorismo, Projeto Shadow – Escola de líderes.

PÚBLICO-ALVO

O público alvo atingido envolve acadêmicos das IES, empresários da comunidade local.

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

O projeto abrange a região dos Campos Gerais.

LOCAL DE EXECUÇÃO

As ações são planejadas no Centro de Educação Empreendedora (NPP) e executadas no Pavilhão Didático e Observatório no Campus de Uvaranas.

JUSTIFICATIVA

O Programa de Educação Empreendedora busca trazer inovações tanto para a academia como para a comunidade em geral. De um lado as atividades desenvolvidas trazem aos acadêmicos a experiência do mundo dos negócios, oferecendo problemas reais do dia a dia vivido por empreendedores, empresas. Por outro lado, permite uma aproximação maior da academia com a comunidade empresarial permitindo que estas busquem oportunidades de resolução de seus problemas com uma visão multidisciplinar.

OBJETIVOS

O objetivo geral proposto no programa é oportunizar ao acadêmico vivenciar na prática a resolução de problemas enfrentados por empreendimentos no seu dia a dia, mais especificamente promover a aproximação entre empresas e a universidade, incentivar o empreendedorismo e a inovação, valorizar o capital intelectual da comunidade, proporcionar aos acadêmicos vivenciar o ambiente desafiador de uma empresa, além de favorecer o networking entre os alunos, empresários e professores das diferentes áreas.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesta dinâmica foi adaptada da metodologia de "*Hackathon*" que é uma maratona de programação onde programadores e hackers reúnem-se por dias, semanas de modo a discutir novas ideias, prototipar produtos, desenvolver novos APP, softwares entre outros.

Com base nisto, buscou-se parceiros para identificar problemas reais em seus empreendimentos e estabeleceu-se como desafios a serem resolvidos em apenas um dia (doze horas em média). Até a chegada do que denominamos *Real Challenge* – resolução de um problema real para um empreendimento real foram seguidas as seguintes etapas: (Quadro 1)

Quadro 1 – Etapas de Execução *Real Challenge*

Etapas	Descrição
1	1. Definir empresa parceira para elaboração do problema e premiação dos ganhadores em primeiro lugar; 2. Buscar parcerias para apoio com propaganda, coffee break, premiação; 3. Definir local para a realização; 4. Equipe executora – divisão de atividades 5. Abrir inscrições para grupos (de até 5 acadêmicos) de forma multidisciplinar e interinstitucional.
2	1. Realizar treinamento para os grupos inscritos (duas tardes com treinamentos gerenciais e metodológicos para resolução de problemas); 2. Definir os *pitchs* para apresentação (Método Canvas); 3. Definir com a empresa problema – o problema a ser resolvido; 4. Definir membros das bancas para avaliação;

3	1. Início das atividades as 8:00 com a apresentação da empresa e do problema para os participantes (1 hora) no observatório; 2. Entrega do kit para os participantes e deslocamento para o pavilhão; 3. Os participantes recebem mentorias dos parceiros durante a elaboração do resultado; 4. A partir das 16:30 o grupo poderá iniciar a apresentação dos pitchs para a banca por ordem de chegada.
4	1. Definir local de premiação e data; 2. Grupos ganhadores serão conhecidos nesta data e local.

Fonte: elaboração própria

RESULTADOS

Foram realizados dois eventos com esta metodologia, sendo o primeiro com a parceria das Lojas MM - empresa problema e na segunda edição com a empresa Operário Futebol Clube.

A empresa Centro Europeu foi parceira nos dois eventos auxiliando com os treinamentos e premiação.

No Real Challenge tivemos em média nas duas edições aproximadamente 30 grupos e inúmeras soluções apresentadas. Na 1ª. ed. a empresa MM levou seus diretores até o observatório e apresentou o problema: como fazer com que os clientes se fidelizem a marca e na 2ª. ed. o problema apontado pela diretoria do Operário foi: como aumentar o número de sócios torcedores. Ambas empresas demonstraram muito interesse na dinâmica utilizada, dado que gera inúmeras possibilidades de soluções para o mesmo problema sob óticas diferentes. Além disto, os acadêmicos participantes tiveram contato com a realidade das empresas e também a experiência de ter que resolver de forma rápida e conjunta trabalhando com diferentes pensamentos, reforçando o aprendizado e a experiência empreendedora vivida neste dia.

Figura 1: Real Challenge 1a. Edição



Fonte: fotos dos eventos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao estabelecer desafios como estes estamos sujeitos a obter resultados inesperados e um deles foi a movimentação da equipe na forma de organização e na aplicação da metodologia propriamente dita. A iniciativas realizadas pelo grupo executor mostrou-se muito positiva em termos de aprendizado acadêmico. Outro resultado também para a equipe foi a superação das dificuldades na operacionalização do evento na Instituição Pública pois diferentemente da iniciativa privada as regras estabelecidas na gestão pública muitas vezes nos impedem de ser mais ágeis na tomada de decisão e operacionalização das atividades. O que se tornou um grande aprendizado para a equipe executora.

Não poderíamos deixar de destacar que as empresas parceiras também foram surpreendidas ao receber as devolutivas (respostas) ao problema por elas apresentados, mostrando que a Instituição pode contribuir de forma direta com a comunidade empresarial.

APOIO

Agradecemos a UEPG em seus diversos órgãos que nos auxiliaram na sessão de espaço físico e operacionalização das atividades, ao Centro Europeu, Operário, MM, ACIPG, CNN como patrocinadores do evento e ao SEBRAE como financiador do Programa de Educação Empreendedora.