

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

**MARCELO MOCARZEL
RENATA VASCONCELLOS
ANA CRISTINA FRANCISCO
(Organizadores)**

**Teresópolis
2024**

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL SERRA DOS ÓRGÃOS – FESO

Antônio Luiz da Silva Laginestra

Presidente

Jorge Farah

Vice-Presidente

Luiz Fernando da Silva

Secretário

Carlos Alberto Oliveira Ramos da Rocha

José Luiz da Rosa Ponte

Paulo Cezar Wiertz Cordeiro

Wilson José Fernando Vianna Pedrosa

Vogais

Luis Eduardo Possidente Tostes

Direção Geral

Michele Mendes Hiath Silva

Direção de Planejamento

Solange Soares Diaz Horta

Direção Administrativa

Fillipe Ponciano Ferreira

Direção Jurídica

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS – UNIFESO

Verônica Santos Albuquerque

Reitora

Roberta Montello Amaral

**Direção de Pós-Graduação,
Pesquisa e Extensão**

Mariana Beatriz Arcuri

Direção Acadêmica de Ciências da Saúde

Vivian Telles Paim

**Direção Acadêmica de
Ciências e Humanas e Tecnológicas**

Marcelo Siqueira Maia Vinagre Mocarzel

Direção de Educação a Distância

HOSPITAL DAS CLÍNICAS COSTANTINO OTTAVIANO – HCTCO

Rosane Rodrigues Costa

Direção Geral

CENTRO EDUCACIONAL SERRA DOS ÓRGÃOS – CESO

Roberta Franco de Moura Monteiro

Direção

CENTRO CULTURAL FESO PROARTE – CCFP

Edenise da Silva Antas

Direção

EDITORA UNIFESO

Comitê Executivo

Roberta Montello Amaral
Presidente

Jucimar André Secchin
Coordenador de Pesquisa

Assistente Editorial

Matheus Moreira Nogueira

Formatação

Matheus Moreira Nogueira

Conselho Editorial e Deliberativo

Roberta Montello Amaral
Mariana Beatriz Arcuri
Verônica dos Santos Albuquerque
Vivian Telles Paim

Design Gráfico

Diogo Pivari

Capa

Diogo Pivari

E46 Empreendedorismo e inovação / Marcelo Mocarzel, Renata Vasconcellos, Ana Cristina Francisco (organizadores). – Teresópolis, RJ: UNIFESO, 2024. 19 p.

ISBN 978-65-87357-96-6

1. Empreendedorismo. 2. Inovação. 3. Metodologias Ágeis. I. Mocarzel, Marcelo. II. Vasconcellos, Renata. III. Francisco, Ana Cristina.

CDD 658.421

EDITORA UNIFESO

Avenida Alberto Torres, nº 111

Alto - Teresópolis - RJ - **CEP:** 25.964-004

Telefone: (21) 2641-7184

E-mail: editora@unifeso.edu.br

Endereço Eletrônico: <http://www.unifeso.edu.br/editora/index.php>

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO6

BUSINESS MODEL CANVAS E CANVAS DA PROPOSTA DE VALOR7

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

**HUB DE INOVAÇÃO – COMO COMEÇAR UM ECOSISTEMA DE INOVAÇÃO
EXPONENCIAL 10**

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

METODOLOGIAS ÁGEIS POTENCIAIS PARA EMPREENDER E INOVAR ... 13

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

**PRESENTE DO FUTURO: CONVERGÊNCIAS ENTRE GAMES, DESIGN
E FUTURISMO 15**

Daniel de Sant’Anna Martins

**SUSTENTABILIDADE E INOVAÇÃO APLICADAS A UMA DISCIPLINA
ACADÊMICA 17**

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

APRESENTAÇÃO

Este livro é parte de uma coleção produzida pelos conteudistas das Disciplinas Institucionais do Centro Universitário Serra dos Órgãos (Unifeso) – Cidadania, Diversidade e Sustentabilidade, Empreendedorismo e Inovação, Cenários, Cultura e Globalização e Metodologia da Pesquisa.

As Disciplinas Institucionais foram criadas para que pudessem atender às demandas comuns a todos os cursos de graduação do Unifeso, considerando suas políticas de ensino, em especial as políticas públicas transversais, como a Educação Ambiental, a Educação para as Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena e a Educação em Direitos Humanos.

Neste sentido, este livro e os outros três trazem textos que podem auxiliar os estudantes ao longo de sua formação, mas que transcendem o papel de material instrucional e tornam-se referências para consultas, pesquisas e outras atividades. Assim, tanto a versão e-book como a audiobook trazem possibilidades de atingir um público interessado em discussões interdisciplinares e contemporâneas, pensadas de maneira profunda, mas apresentadas de maneira simples e objetiva por nossos especialistas.

Desejamos uma ótima leitura.

OS ORGANIZADORES



BUSINESS MODEL CANVAS E CANVAS DA PROPOSTA DE VALOR

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

*Mestre em Desenvolvimento de Novos Negócios e Inovação (Must University – EUA), graduada em Análise de Sistemas (Universo).
<http://lattes.cnpq.br/4380867235861575>*

O *Business Model Canvas* (BMC) é uma estrutura que ajuda a desenvolver modelos de negócios usando diferentes estratégias e abordagens. A ferramenta foi criada por Alexander Osterwalder, um autor e empreendedor suíço, juntamente com Yves Pigneur, professor da Universidade de Lausanne. O BMC serve como ponto de referência para hipóteses em que a validação é um guia essencial no processo de confirmação dessas situações. A estrutura é apresentada num formato dividido em nove blocos principais, cada um representando um aspecto crucial do modelo de negócio. Esses blocos incluem segmentos de clientes, propostas de valor, canais, relacionamentos com clientes, fluxos de receitas, recursos-chave, atividades-chave, parcerias-chave e estrutura de custos. O BMC é uma ferramenta dinâmica que pode ser adaptada e atualizada conforme a evolução da empresa.

Já o *Value Proposition Canvas*, ou Canvas da Proposta de Valor, é uma ferramenta criada por Alexander Osterwalder, Yves Pigneur e Alan Smith para ajudar as empresas a criar e posicionar seus produtos ou serviços em torno do que seus clientes realmente valorizam e precisam. É uma ferramenta complementar ao Business Model Canvas e tem como objetivo pensar a proposta de valor de forma mais estruturada, aumentando as chances de construção de ajuste entre produto e mercado. A tela consiste em seis componentes, incluindo a identificação de tarefas do cliente, pontos problemáticos, ganhos desejados, analgésicos, criadores de ganhos e produtos ou serviços. Neste material, é fornecido um exemplo de aplicativo de gerenciamento financeiro pessoal para ilustrar como cada componente do *Value Proposition Canvas* está alinhado para atender às necessidades, dificuldades e ganhos do cliente. Empreendedores e empresas frequentemente utilizam o BMC e o Canvas da Proposta de Valor como ferramentas úteis para elaborar, avaliar e refinar seus modelos de negócios. Nos parágrafos seguintes, apresentamos uma visão geral concisa de três notáveis histórias de sucesso que incorporaram o BMC em sua abordagem estratégica.

O Airbnb se destaca como uma empresa altamente influente que teve efeito no *Business Model Canvas* (BMC). Ao introduzir um conceito inovador na indústria de hospedagem, o Airbnb permitiu que os indivíduos alugassem seus próprios espaços ou encontrassem espaços para temporada. Através da implementação do BMC, ficou evidenciado como o serviço ia obter sucesso nas normas e nas especificações das parcerias com hotéis e hóspedes, bem como nas suas atividades fundamentais, como a plataforma de reservas e pagamentos. Além disso, a empresa aproveitou as suas principais capacidades em tecnologia de plataforma

e estabelecimento de marca, resultando em propostas de valor únicas, tais como obter experiências locais autênticas e preços competitivos. Esta abordagem estratégica contribuiu para o Airbnb otimizar suas operações, expandir-se rapidamente para novos mercados e solidificar sua posição como uma força dominante global na indústria hoteleira.

Outro caso de sucesso foi a Tesla. A empresa famosa pelos seus métodos inovadores e revolucionários no domínio automotivo, transformou completamente o modelo de negócio convencional da indústria automotiva ao empregar o *Business Model Canvas* (BMC). Com uma forte ênfase em veículos elétricos ecológicos e de alto desempenho, a Tesla redefiniu com sucesso as normas. Através de uma análise meticulosa do seu público-alvo, composta por entusiastas da tecnologia e indivíduos ambientalmente conscientes, a Tesla estabelece contratos eficazes para os segmentos de clientes mais adequados. Além disso, ao implementar vendas e estabelecer lojas próprias como canais de distribuição principais, a Tesla garantiu uma experiência de cliente direta e eficiente. Em termos de geração de receitas, a proposta de valor única da Tesla reside nas vendas de veículos, bem como nos serviços de energia. Esta abordagem estratégica não apenas atraiu uma base de clientes dedicados e liberados, mas também solidificou a posição da Tesla como líder da indústria.

Por fim, a Netflix serve como um exemplo notável de como uma empresa pode empregar o *Business Model Canvas* (BMC) para se transformar e se ajustar às mudanças na dinâmica do mercado. Operando inicialmente como um serviço de aluguel de DVD por correio, a Netflix enxergou criativamente as possibilidades de streaming de vídeo e recriou toda a sua estrutura de negócios para emergir como líder global em entretenimento sob demanda. Através da utilização do BMC, a Netflix fez acordos com sucesso para captar novos segmentos de clientes (assinantes de streaming), novos canais de distribuição (plataforma online) e fluxos de receita alternativos (assinaturas mensais), tudo isso preservando seus pontos fortes fundamentais (tecnologia de streaming e biblioteca de conteúdo) e promoção de novas estratégias de engajamento do seu público alvo e de colaborações (estúdios de produção e distribuidores de conteúdo).

O *Business Model Canvas* provou ser um recurso gerador de vantagem competitiva para as empresas, como demonstrado por estas histórias de prosperidade. Serve como uma ferramenta dinâmica que permite às organizações não apenas visualizar, mas também cultivar modelos de negócios inovadores e lucrativos. Através de uma compreensão abrangente dos componentes fundamentais do seu modelo de negócio, as empresas podem identificar eficazmente caminhos para o crescimento, minimizar riscos potenciais e gerar valor substancial tanto para os seus clientes como para as partes interessadas.

REFERÊNCIAS

BARQUET, A. P. B. et al. **Employing the business model concept to support the adoption of product service systems (PSS)**. *Industrial Marketing Management*, Elsevier Inc., v. 42, n.5, p. 693–704, 2013. Disponível em: <<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0019850113000710>>. Acesso em: 15 fev. 2024.

EHRENHOFER, C.; KREUZER, E. **The Role of Business Model Design in the Service Engineering Process: A Comparative Case Study in the Field of Cloud Computing to Join Service Engineering with Business Model Design**. In *Annual SRII Global Conference*, IEEE, p.283 – 292, jul. 2012. Disponível em: <<http://ieeexplore.ieee.org/xpl/abstractCitations.jsp?tp=&arnumber=6311007>>. Acesso em: 22 jan. 2024.

KALAKOU, S.; MACARIO, R. **An innovative framework for the study and structure of airport business models**. *Case Studies on Transport Policy*, p. 2–17 set. 2013. Disponível em: <<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S2213624X13000072>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business Model Generation**. Ed. Wiley John & Sons. New Jersey – USA, 2010.

PORTER, Michael E. **Competição: estratégias competitivas essenciais**. Gulf Professional Publishing, 1999.



HUB DE INOVAÇÃO – COMO COMEÇAR UM ECOSISTEMA DE INOVAÇÃO EXPONENCIAL

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

*Mestre em Desenvolvimento de Novos Negócios e Inovação
(Must University – EUA), graduada em Análise de Sistemas (Universo).
<http://lattes.cnpq.br/4380867235861575>*

Esta trilha explora as soluções de implementação de um centro de inovação em uma fundação sem fins lucrativos na região serrana do Estado do Rio de Janeiro. É discutido o conceito de Tríplice Hélice, que promove a inovação sustentável e o empreendedorismo por meio de parcerias entre instituições de ensino superior, governo e indústria. O trabalho enfatiza, também, a importância da inovação aberta e das parcerias entre IES, autoridades públicas e empresas privadas. Um hub de inovação é visto como um ambiente ideal para criar, idealizar, incubar e acelerar empresas e startups, bem como valorizar ideias advindas de um ecossistema. O material conclui que o conhecimento e as pessoas continuam a ser os bens mais valiosos, visto que a capacidade de transformar o conhecimento em riqueza reside no ser humano.

O trabalho também investiga a história do Vale do Silício, que se tornou sinônimo de inovação tecnológica e empreendedorismo. A transformação da região foi acelerada pelo trabalho de Frederick Terman e William Shockley, considerados os “pais” do Vale do Silício. A empresa de Shockley foi uma das primeiras a trabalhar com o transistor feito de silício, que revolucionou a tecnologia. Desde então, a região tornou-se o lar de vários gigantes da tecnologia, incluindo Apple, Google e Facebook.

Apesar dos aspectos negativos do seu crescimento, como o aumento dos custos de habitação, O *Silicon Valley* continua a ser um centro de inovação e empreendedorismo. O material recomenda assistir às séries de TV ‘*Halt and Catch Fire*’ e ‘*Silicon Valley*’ para aprender mais sobre a história e a cultura do Vale do Silício, que exploram os temas da inovação, do empreendedorismo e das idiossincrasias da indústria de tecnologia. No geral, o artigo destaca a importância das parcerias e dos centros de inovação na promoção do desenvolvimento sustentável e do empreendedorismo, ao mesmo tempo que libera os desafios e oportunidades apresentados por regiões como o Vale do Silício. O Brasil possui diversos polos tecnológicos, que estão se tornando cada vez mais importantes para a economia do país. Estes centros baseiam-se na tríplice hélice da inovação, que envolve a colaboração entre universidades, o setor privado e o governo. Um dos exemplos de maior sucesso é o Porto Digital, que foi fundado em Recife em 2000 e hoje conta com 355 empresas que empregam cerca de 15 mil profissionais.

Outros centros notáveis incluem São José dos Campos, que abriga três dos maiores fabricantes de aeronaves do mundo, e o Vale de San Pedro, em Belo Horizonte,

que tem mais de 1.200 startups. No entanto, o Brasil ainda está atrás de outros países em termos de inovação, com apenas 1% das empresas mais proeminentes do mundo, sendo originárias do Brasil. Isto deve-se em parte à falta de investimento e de incentivos fiscais à Pesquisa e Desenvolvimento (P&D). O Brasil está se concentrando na inovação tecnológica para promover sua economia, com legislações como a Lei da Inovação, a Lei da Inovação Tecnológica e o Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação proporcionando incentivos e proteção à pesquisa e desenvolvimento.

A Lei Geral de Informática oferece incentivos fiscais para empresas que investem em tecnologia da informação e comunicação, enquanto o Marco Legal das Startups visa incentivar a criação de startups e facilitar o investimento nelas. Essas leis buscam promover a interação entre empresas, instituições de pesquisa, universidades e governo, além de desburocratizar e estimular parcerias. O estudo teve como objetivo explorar o potencial de implementação de um centro de inovação em uma instituição de ensino superior brasileira sob a perspectiva da Tríplice Hélice. Uma pesquisa envolveu 14 profissionais que atuam em pelo menos uma perspectiva da Tríplice Hélice. Os resultados mostraram que a instituição cuida dos elementos necessários para implementar um centro de inovação no curto prazo, mas já poderia iniciar um experimento, propondo um projeto que gerasse um produto mínimo viável a partir de uma parceria no formato de Tríplice Hélice.

A instituição não era 100% inovadora, mas tinha iniciativas inovadoras em alguns de seus setores chave. O estudo constatou que, na referida instituição, as parcerias bilaterais no formato Dupla Hélice apresentam menor complexidade na sua implementação. A pesquisa propôs ações imediatas que poderiam ser inovadoras pela instituição para implementar um centro de inovação no médio prazo, como hackathons, iniciativas focadas em desafios corporativos e programas de ideias. Foi evidenciado que a instituição precisa melhorar seus processos organizacionais e promover uma cultura de inovação. É fundamental o apoio estratégico ao Centro de Inovação Tecnológica, bem como identificar e estimular indivíduos que atuem como ativadores de inovação. As parcerias podem ser direcionadas para projetos com características de mercado podendo, os recursos de cada parceiro, ser utilizado de acordo com a estratégia definida. A instituição deve manter o foco na transição da atual cultura organizacional para a cultura da inovação, convidando a comunidade interna a participar de hackathons e dos programas Ideias e Desafios.

Os profissionais que atuam em um hub de inovação, possuem qualidades únicas que lhes permitem fazer contribuições num ambiente colaborativo e criativo. Principalmente, mostra criatividade e inovação especial, demonstrando a capacidade de pensar além dos limites e apresentando soluções inovadoras para remover impedimentos. Além disso, demonstram uma curiosidade peculiar, buscando constantemente novidades e tendências, garantindo que se mantenham bem informados sobre tecnologias de ponta e metodologias atuais de mercado. Apresentam, também, Sólidas competências de comunicação, considerando que atuam em ambientes interdisciplinares que promovem a colaboração e a partilha de ideias. Trabalhar em equipe

é crucial nestes ambientes, pois os profissionais devem comunicar eficazmente suas ideias e *insights* para promover a inovação. Os centros de inovação enfrentam frequentemente mudanças rápidas e imprevisíveis, tornando a flexibilidade e a adaptabilidade de qualidades cruciais. Os profissionais devem ter disposição para se ajustarem a novos desafios e ambientes, mantendo ao mesmo tempo uma atitude resiliente e otimista quando confrontados com adversidades. É crucial que os profissionais que trabalham num centro de inovação tenham um foco forte na obtenção de resultados. Eles devem sempre se esforçar para transformar ideias em planos viáveis e resultados tangíveis. Esses indivíduos precisam ser proativos e demonstrar uma mentalidade empreendedora, assumindo a responsabilidade pelos projetos dos quais fazem parte e encontrando continuamente formas de melhorar o ambiente de trabalho e agregar valor à organização como um todo.

REFERÊNCIAS

AUDY, Jorge; KNEBEL, Patricia. **Tecnopuc**: pessoas, criatividade e inovação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

BESSANT, J; TIDD, J. **Inovação e Empreendedorismo**. Porto Alegre: Bookman, 2018.

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA SERRA DOS ÓRGÃOS. (UNIFESO). **Política de Empreendedorismo e Inovação do UNIFESO**: Aprovada no Parecer CEPE 012; Resolução CAS 012 de 21 de dezembro de 2020. Acessado em 15 de junho de 2023.

DAVENPORT, T; PRUSAK, L. **Conhecimento Empresarial**: como as organizações gerenciam seu capital. 12. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

ISMAIL, SALIM.; MALONE, M. S; Geest, Y.V. **Organizações Exponenciais**. São Paulo: Ed. HMS, 2019.

LEYDESDORFF, L; ETZKOWITZ, H. **The future location of research**: A Triple Helix of University-Industry-Government Relations, Theme paper, Conference New York City, 7-10 January 1998.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.



METODOLOGIAS ÁGEIS POTENCIAIS PARA EMPREENDER E INOVAR

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

*Mestre em Desenvolvimento de Novos Negócios e Inovação
(Must University – EUA), graduada em Análise de Sistemas (Universo).*

<http://lattes.cnpq.br/4380867235861575>

Objetivos e resultados-chave (OKRs) são um sistema de definição e rastreamento de metas que estabelece objetivos claros e mensuráveis e mede o progresso em direção a esses objetivos. Os OKRs ajudam as equipes a se concentrarem em objetivos claros e prioritários, promovem a comunicação e o alinhamento de metas em toda a organização e permitem que equipes e indivíduos tenham autonomia na definição de seus próprios OKRs. Esta estratégia de planejamento, geralmente, se torna visível para todos na organização, criando transparência sobre metas e progresso.

Os OKRs geralmente são definidos em ciclos, como trimestrais ou semestrais, e ao final do ciclo ocorre uma revisão para avaliar o sucesso no alcance dos OKRs e definir novos OKRs para o próximo ciclo. Já o Kanban é uma abordagem visual para gerenciar e organizar o trabalho que se originou no Japão e foi popularizada pela Toyota como parte do Sistema Toyota de Produção. Baseia-se em princípios simples, como visualização do trabalho, limitações do trabalho em andamento (WIP), gerenciamento de fluxo e melhoria contínua. Kanban é amplamente utilizado não apenas na fabricação, mas também em diversas outras áreas, incluindo gerenciamento de projetos tradicional e ágil.

O quadro Kanban é uma representação visual do trabalho em andamento, dividido em colunas que representam as etapas do processo de trabalho. As tarefas são representadas por cartões ou post-its que são movidos de uma coluna para outra à medida que progridem. A ferramenta digital, Trello, pode ser facilmente configurada para seguir os princípios Kanban, permitindo uma visualização clara e em tempo real do status das tarefas e do andamento do projeto. É muito utilizado para gerenciar o fluxo de trabalho de equipes que colaboram presencialmente e remotamente. Como a ferramenta está disponível na internet, seu uso é facilitado e potencial. Pode-se citar como casos de sucesso dos OKR's e Kanban: O Google e a Toyota Motors.

O Google é uma excelente ilustração da implementação eficaz de OKR (Objetivos e Resultados Chave). Desde a sua criação, a empresa abraçou esta metodologia para estabelecer metas ambiciosas e mensuráveis, impulsionando o seu crescimento e fomentando a inovação. Em todos os níveis da organização, desde os objetivos corporativos abrangentes até as metas individuais dos funcionários, os OKRs são definidos. Por exemplo, em 2009, o Google distribuiu o desafio OKR de aumentar a velocidade e a precisão do seu motor de busca por um fator de 100. Este objetivo audacioso estimulou avanços tecnológicos inovadores dentro da empresa.

No Google, a melhoria da estrutura OKR permite que os funcionários se concentrem nas prioridades estratégicas e sincronizem os seus esforços com os objetivos globais da organização. Além disso, a natureza transparente dos OKRs promove uma cultura de colaboração e responsabilização, uma vez que os indivíduos têm visibilidade dos projetos de seus colegas e das respectivas contribuições para objetivos compartilhados. Já a implementação do Kanban é frequentemente elogiada como um triunfo para a Toyota. Na década de 1950, a Toyota implementa essa metodologia como um componente-chave de seu inovador Sistema Toyota de Produção, que revolucionou o gerenciamento de processos e produção. Kanban serve como um auxílio visual, gerenciando e melhorando efetivamente o fluxo de trabalho nas linhas de produção. O desempenho do Kanban tem um papel fundamental no aumento da eficiência, na minimização do desperdício e na elevação da qualidade dos produtos na Toyota. A implementação do Kanban revolucionou a gestão de estoque e produção, garantindo que apenas itens essenciais fossem fabricados.

Conseqüentemente, isso evitou a superprodução e eliminou possíveis gargalos no fluxo de trabalho. Além disso, a implementação do Kanban na Toyota cultivou um ambiente que prioriza o aprimoramento constante, incentivando os funcionários a considerar e resolver prontamente os problemas. Através da visualização do fluxo de trabalho e dos procedimentos, os funcionários têm a capacidade de identificar áreas de ineficiência ou potencial de racionalização, levando, em última análise, a uma maior produtividade e um maior nível de competitividade dentro da organização. A utilização de metodologias OKR e Kanban apresenta resultados exponenciais em empresas reconhecidas, tais como Google e Toyota, impulsionando seu crescimento, fomentando a inovação e melhorando a eficiência operacional. Essas conquistas notáveis sublinham a importância das abordagens ágeis e orientadas para os resultados na gestão empresarial contemporânea.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, David J. Kanban: **Successful Evolutionary Change for Your Technology Business**. Seattle: Blue Hole Press, 2010.

BURROWS, Mike. **Kanban from the Inside**. Seattle: Blue Hole Press, 2014.

KIM, Gene; BEHR, Kevin; SPAFFORD, George. **The Phoenix Project: A Novel about IT, DevOps, and Helping Your Business Win**. Portland: IT Revolution Press, 2018.

NIVEN, Paul R.; LAMORTE, Ben. **Objectives and Key Results: Driving Focus, Alignment, and Engagement with OKRs**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2016.

PAINE, Katie Delahaye. **Measure What Matters: Online Tools for Understanding Customers, Social Media, Engagement, and Key Relationships**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2011.

WODTKE, Christina. **Radical Focus: Achieving Your Most Important Goals with Objectives and Key Results**. New York: BoxPopuli, 2016.



PRESENTE DO FUTURO: CONVERGÊNCIAS ENTRE GAMES, DESIGN E FUTURISMO

Daniel de Sant'Anna Martins

Doutorando em Engenharia (COPPE-UFRJ), mestre em Design (CESAR), graduado em Desenho Industrial (Unesa).

<http://lattes.cnpq.br/0896327800646276>

A intersecção entre games, design e futurismo representa um território fértil para inovações e descobertas que são aplicáveis em diversos contextos, abrindo caminho para experiências lúdicas que não apenas entretêm, mas também educam, inspiram e provocam reflexões. Nesse sentido, o jogo autoral “Presente do Futuro” aprofunda a exploração de narrativas e cenários de futuros, e funciona tanto como uma ferramenta, tanto como uma metodologia para criar essas experiências significativas e impactantes. Todavia, é necessário entender alguns conceitos que nortearam sua criação.

O Letramento Lúdico ou Ludoliteracia é um conceito que combina o termo “ludo”, do latim, “jogar”, com “literacia”, que se refere à habilidade de ler e escrever. Conforme o entendimento do autor, no momento da criação do termo, trata-se da habilidade de entender, analisar e criar jogos, abrangendo não apenas jogos no sentido convencional, mas também o aspecto lúdico presente em diversas atividades e contextos. É a compreensão abrangente das diversas expressões da ludicidade, suas implicações, seu processo de design e seu potencial como ferramenta de transformação.

Já os estudos de futuros são um campo interdisciplinar que busca explorar, analisar e prever possíveis futuros e forças de mudança que podem levar a eles. Esse campo não procura prever o futuro com precisão, mas sim, explorar diferentes cenários e suas implicações, ajudando a preparar e adaptar-se a mudanças potenciais. Valioso para governos, empresas e organizações, ele auxilia no planejamento, desenvolvimento e implementação de políticas de longo prazo, estratégias de negócios e na inovação responsável e sustentável.

Ao conjugar a ludologia, o futurismo e o campo do design de jogos, o autor deste artigo propôs-se a desenvolver um jogo de aprendizagem, para ajudar pessoas a conhecerem os conceitos básicos dos estudos de futuros: o “Presente do Futuro”. O termo “presente” no título do jogo é simultaneamente um presente para as pessoas, mas também representa o agora, o momento presente.

A premissa do jogo é criar, através de sua jogabilidade, artefatos de futuros de um cenário de futuro otimista, que se apropriam de sinais e tendências atuais. O jogo utiliza cartas para construir uma declaração composta com cinco categorias de informação: o prazo (quando algo vai acontecer), o problema (o que estamos tentando resolver), as pessoas envolvidas (quem desenvolveu a solução), o projeto em si (o artefato criado) e a perspectiva (como apresentamos esse artefato).

Para exemplificar, imagine que em 10 anos resolveremos um problema de educação porque políticos criaram um movimento social”. Este exemplo pode ser explorado sob diversas perspectivas, como histórias, notícias, descrições, protótipos físicos ou até mesmo aplicações fictícias. O objetivo é promover uma reflexão subjetiva, criativa e acima de tudo otimista, sobre como podemos resolver problemas específicos.

Desde sua primeira aparição no UNESCO Futures Summit, um dos maiores eventos de estudos de futuros do mundo, o jogo já foi experienciado por centenas de pessoas ao redor do mundo, que através da criticidade e da construção desses artefatos de futuros obtidos através de sua jogabilidade, refletiram sobre os “rumos que queremos” que o futuro tome. Para conhecer o jogo e baixar a versão gratuita, acesse: <<https://shorturl.at/iqBQ8>>. Esperamos que o jogo promova visões de futuros que você queira protagonizar!

REFERÊNCIAS

CURRY, Shirley. SkyrimAE; Dogman (Dog) **Eps#1; Hi Everyone!** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dWdMzwYqu58&ab_channel=ShirleyCurry>. Acesso em: 2 jul. 2024.

DATOR, Jim. **Alternative Futures at the Manoa School**. Hawaii Research Center for Futures Studies, 2009. Disponível em: <<https://www.pbshawaii.org/long-story-short-with-leslie-wilcox-jim-dator/>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

G1. **Com contrato de US\$ 33 mil menino de 8 anos se torna jogador profissional de Fortnite**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/03/02/com-contrato-de-us-33-mil-menino-de-8-anos-se-torna-jogador-profissional-de-fortnite.ghtml>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

HSM. **O estudo dos futuros em uma visão 360 graus**. Disponível em: <<https://www.revisatahsm.com.br/post/o-estudo-dos-futuros-em-uma-visao-360-graus>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

INSTITUTE FOR THE FUTURE. **Future Work Skills 2020**. Disponível em: <https://legacy.iff.org/uploads/media/SR-1382A_UPRI_future_work_skills_sm.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2024.

MARTINS, Daniel S. **Presente do Futuro**. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1okk-JxnHPnog81JvnejnLze6lZ8CriMI4/view?usp=sharing>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

NBC NEWS. **A Look Inside China's Social Credit System**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0cGB8dCDf3c&t=141s&ab_channel=NBCNews>. Acesso em: 2 jul. 2024.

SCOTT, Travis. **Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical (Full Event Video)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU&ab_channel=TravisScott>. Acesso em: 2 jul. 2024.

UNESCO. **Futures Literacy**. Disponível em: <<https://www.unesco.org/en/futures-literacy>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

VOROS, Joseph. **Introducing a classification framework for prospective methods**. Foresigh, v. 5, n. 3, p. 10-25, 2003.



SUSTENTABILIDADE E INOVAÇÃO APLICADAS A UMA DISCIPLINA ACADÊMICA

Luciana Nunes Ferreira da Ponte Lopes

*Mestre em Desenvolvimento de Novos Negócios e Inovação
(Must University – EUA), graduada em Análise de Sistemas (Universo).
<http://lattes.cnpq.br/4380867235861575>*

A inovação é crucial para que as organizações alinhem seus objetivos com a sustentabilidade ambiental. As empresas devem adotar estratégias inovadoras para harmonizar seus objetivos com os imperativos de sustentabilidade. A capacidade de refletir e investigar oportunidades potenciais é essencial para promover a inovação. Os problemas ambientais envolvendo as organizações e sociedade como um todo, correspondem a um terreno fértil para servir aos desafios de iniciativas inovadoras que possam abordar e transformar eficazmente o estado atual do nosso ambiente. A inovação sustentável desenvolve-se gradual e progressivamente, avançando através de um mínimo de três fases distintas de evolução: otimização operacional, transformação organizacional e construção de sistemas.

A gestão sustentável da inovação exige que as empresas abracem novas possibilidades e abandonem as abordagens tradicionais. Para conseguir isso, as organizações devem cultivar uma forte capacidade de absorção, integração e cooperação. O principal desafio da inovação sustentável reside no estabelecimento de uma abordagem colaborativa sistêmica, caracterizada por esforços entre organizações. Existem três componentes principais de conhecimento nos quais as organizações devem se concentrar ao desenvolver uma gestão sustentável da inovação: novas tecnologias, novos mercados e novas condições ambientais. Uma implementação bem sucedida da gestão da inovação sustentável nas organizações envolve a implantação eficaz de recursos e a navegação com confiança na mudança de modelos e práticas ultrapassadas para novos paradigmas. Além disso, a gestão da inovação sustentável abrange o estabelecimento de uma base sólida para o futuro. As organizações devem formular estratégias que solidifiquem a sua posição como defensoras da sustentabilidade.

O conteúdo dessa trilha foi aplicado para fundamentar dois estudos de casos de uma disciplina do ensino superior. A atividade articulou os conhecimentos construídos pelos estudantes, no campo da gestão de projetos, para resolução de problemas relacionados à sustentabilidade ambiental, advindos de comunidades rurais.

O primeiro estudo de caso abordou a falta de uma sucessão familiar eficaz na agricultura, a qual condiz com um desafio significativo afetando a sustentabilidade e a produção agrícola em muitas regiões do mundo. Esta questão tem implicações profundas, especialmente quando as terras agrícolas estão sendo gradualmente substituídas por propriedades e loteamentos, intensificando ainda mais os riscos para a produção agrícola no futuro. O envelhecimento da população agrícola, a pressão sobre a terra, o declínio da

produção agrícola, a perda de tradições agrícolas e os desafios financeiros e jurídicos são algumas das principais preocupações e consequências desta situação. Para mitigar estes riscos e promover a sucessão familiar na agricultura, é importante considerar políticas e programas de apoio, tais como subsídios para jovens agricultores, assistência técnica e aconselhamento financeiro. O segundo estudo de caso tem ênfase no turismo predatório, uma preocupação crescente nas zonas rurais. Esse tipo de situação causa: degradação ambiental, perda de ecossistemas frágeis, deslocamento de comunidades locais, insensibilidade cultural, exploração econômica desigual, sobrecarga de infraestruturas e perda de identidade cultural. Para isso, são necessárias abordagens responsáveis, como a implementação de regulamentações preventivas, o envolvimento das comunidades locais no planejamento e gestão do turismo, a promoção da educação ambiental e cultural para os turistas e o estabelecimento de limites à capacidade de visitação em áreas sensíveis.

A gestão responsável do turismo nas zonas rurais pode preservar o ambiente e a cultura local para as gerações futuras. O material complementar, fruto de curadoria de conteúdo da autora da trilha, teve como objetivo inspirar os estudantes a propor soluções para melhorar o mundo sob diversas perspectivas, incluindo sustentabilidade socioambiental, qualidade de vida nas cidades, responsabilidade cidadã, economia compartilhada, inovação e consumo sustentável. O conteúdo inclui um documentário sobre edifícios sustentáveis, uma fazenda na Índia que pratica métodos agrícolas naturais, um empreendedor social que vende roupas sustentáveis, uma transformação do deserto em uma potência agrícola por Israel, a força da economia compartilhada na China, projetos de mobilidade para cidades futuras, a importância do desenvolvimento de líderes em sustentabilidade e as 20 cidades mais inteligentes e sustentáveis do mundo. O foco está na promoção de práticas sustentáveis e responsáveis para criar um mundo melhor. O cenário de emprego para empresas que se concentram em fatores ambientais, sociais e de governança (ESG) está em evolução.

A demanda por profissionais com expertise em ESG (environmental, social and governance) tem experimentado um aumento substancial no cenário global atual. ESG abrange a avaliação do desempenho de uma organização e do seu impacto na sustentabilidade e na responsabilidade corporativa através de critérios ambientais, sociais e de governança, que tantas empresas como investidores utilizam.

Há uma demanda crescente por especialistas em ESG em diversas áreas do mercado de trabalho. Um grande número de empresas, de diferentes setores, procura ativamente profissionais envolvidos que possam implementar, de forma eficaz, estratégias de sustentabilidade, estabelecer políticas sociais e éticas e melhorar a governança corporativa. Além disso, as instituições financeiras e os investidores estão dando maior ênfase na incorporação de fatores ESG nas suas avaliações de investimento, alimentando assim a necessidade de especialistas com proficiência na avaliação de riscos ambientais, sociais e de governança. Neste setor, os indivíduos que possuem experiência em gestão ambiental, responsabilidade social corporativa, direitos humanos, ética empresarial, finanças financeiras e governança são muito disputados. Para prosperar neste setor em expansão,

é imperativo ter fortes capacidades analíticas, uma base sólida de conhecimento técnico e habilidade de comunicação. Embora o mercado de trabalho ESG ofereça oportunidades, ele também apresenta seu quinhão de obstáculos. A normalização e a transparência nos relatórios ESG são desafios cruciais que precisam ser envolvidos, juntamente com a ausência de regulamentação em determinadas áreas. É essencial que os profissionais naveguem nessas complexidades e contribuam ativamente para o avanço de práticas sustentáveis e responsáveis tanto nas organizações como nos mercados financeiros. O mercado de trabalho ESG está em crescimento, apresentando perspectivas estimulantes para indivíduos dedicados à construção de um futuro sustentável e ético. Profissionais que possuem o conhecimento e a compreensão necessários para navegar neste setor em constante mudança têm a capacidade de criar um impacto substancial nas empresas e na sociedade em geral.

REFERÊNCIAS

- BARBIERI, J. C. **Gestão ambiental empresarial: Conceitos, modelos e instrumentos**. Editora Saraiva. 2007.
- BURSZTYN, M.; LEIS, H. R. **Desenvolvimento e sustentabilidade: As articulações do campo político**. Estudos Avançados, 16(46), 91-109. 2002.
- LEAL FILHO, W . **A contribuição da educação para o desenvolvimento sustentável: A visão de especialistas**. Journal of Teacher Education for Sustainability, 20(1), 48-56. 2018.
- SACHS, I. **Desenvolvimento sustentável: A construção de um conceito**. *Ambient & Sociedade*, 6(2), 9-38. 2004.
- WCED. **Our Common Future**. Oxford University Press. 1987.