



## CURSO 5

# IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO – PARTE 1

# Deep.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO



### Unidade 1

#### Adaptar o modelo de negócio ao ambiente *online*

1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

1.1.1. Introdução

1.1.2. Gestão *Lean*

1.1.3. O *Agile* na prática

1.1.4. *Lean* ou *Agile*?

1.2. Criar um negócio *user-friendly*

1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*



### Unidade 2

#### Ferramentas de trabalho remoto

2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

2.1.1. Introdução

2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

2.1.4. Ferramentas de reconhecimento de texto

2.1.5. Conclusão

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente *online*

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.1. Introdução

Esta unidade tem como objetivo apresentar as principais estratégias e métodos para uma gestão empresarial eficaz a partir de ambientes digitais.

O objetivo passa também por apresentar as principais vantagens de gerir um negócio *online* e as estratégias a seguir para alcançar o sucesso e lidar com o fracasso.

Nesta unidade são ainda apresentadas metodologias de gestão e instrumentos para identificar e satisfazer as necessidades de potenciais clientes.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

#### Origens do conceito *Lean*

O conceito de gestão *Lean* (*Lean Management*) foi inicialmente aplicado no Japão, nos anos 50 do século XX, tendo sido desenvolvido por Taiichi Ohno para a Toyota. Por isso, é também conhecido como Sistema Toyota de Produção (STP), pois permitiu à Toyota passar de uma pequena empresa local a uma empresa de renome internacional.

Este sistema foi depois adotado por outras empresas automóveis japonesas, tais como a Mazda e a Nissan.

# Deep.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

#### Princípios do Sistema Toyota de Produção

##### *Just in time*

Sistema de produção que assegura que a empresa produz apenas o que é necessário, sem criar excedentes e obstrução nos armazéns.

##### *Automação (jidoka)*

Conceção de sistemas que permitem detetar erros e anomalias durante a produção, assegurando uma elevada qualidade do produto.

#### [Sabe mais no site oficial da Toyota](#)



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

O STP chamou rapidamente a atenção dos investigadores ocidentais, que salientaram as grandes vantagens do sistema japonês em relação aos sistemas clássicos de produção em massa utilizados nas fábricas americanas e europeias. O conceito *Lean* apareceu pela primeira vez num artigo de John Kraftcik, empresário do setor automóvel, e foi mais tarde adotado por um grupo de investigadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts no seu livro *A máquina que mudou o mundo*.

#### Porquê *Lean*?

"(...) consome menos de tudo em comparação com a produção em massa: metade do esforço humano na fábrica, metade do espaço de fabrico, metade do investimento em ferramentas, metade das horas de engenharia para desenvolver um novo produto em metade do tempo".

J. P. Womack, D. T. Jones, D. Roos 1990: *The machine that changed the World*, New York, p. 11



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

Como usar um modelo de sistema de produção de automóveis numa empresa que não tem como atividade principal a produção? A resposta a esta pergunta é a gestão *Lean*.

Com o aumento da popularidade da gestão *Lean* em vários setores industriais, começaram por existir inúmeras tentativas de transferir os princípios desta metodologia para campo da gestão empresarial. No livro *Lean Thinking*, publicado em 1996, James Womack aborda precisamente essa transferência de metodologias para a esfera empresarial, cujos princípios apresentamos de seguida.

# Deep.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

- **Identificação dos valores dos clientes:** é fundamental para eliminar atividades que não acrescentam valor.
- **Identificação do fluxo de valores:** análise de todas as atividades desde o contrato à entrega do produto ou serviço acabado, excluindo as que não estão relacionadas com valores.
- **Fluxo contínuo:** prestação de serviços ou produtos de uma forma suave, sem paragens desnecessárias.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

- **Sistema *pull*:** os produtos e serviços só devem ser prestados ao cliente na quantidade exata, sem criar mercadoria desnecessária.
- **Luta pela perfeição:** é o princípio mais importante do pensamento *Lean*, que visa a procura constante da melhoria da qualidade dos serviços e produtos prestados.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

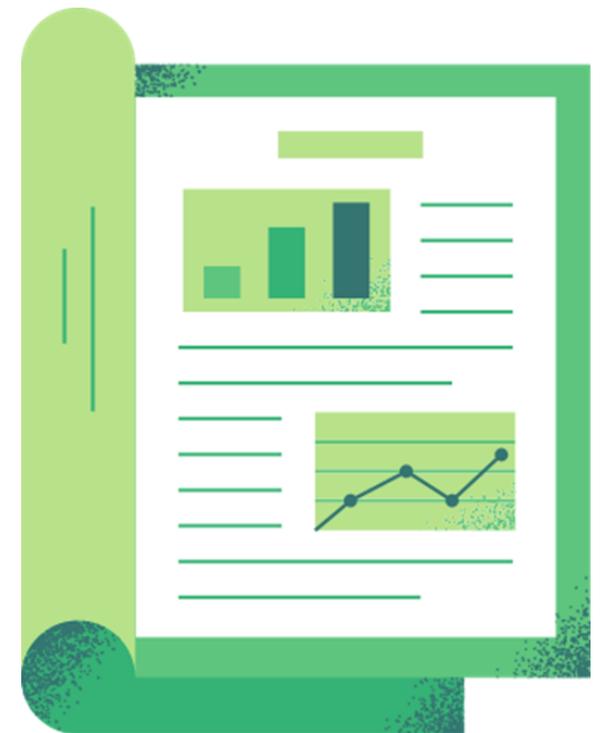
#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.2. Gestão *Lean*

#### Como colocar em prática os princípios da gestão *Lean*?

A aplicação de metodologias *Lean* numa organização pode ser, por exemplo, a marcação adequada de portas de escritório para que os colaboradores se movimentem de forma mais eficiente.

A manutenção de certos processos numa empresa não se pode justificar com “porque sempre foi assim que fizemos”. É importante tornar a gestão dos negócios mais eficiente e eficaz, ao mesmo tempo que se prestam serviços de alta qualidade.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

O conceito *Agile* inclui atualmente várias metodologias e termos diferentes como MVP, *Scrum* ou *Sprint*. Mas o que significam estes conceitos?

O princípio de uma abordagem ágil encontra-se nas mudanças que tiveram lugar na última viragem de século no mercado das TI, causado por uma insatisfação crescente com o Modelo Cascata.

#### **O que é o Modelo Cascata?**

É um processo em que todas as fases são cuidadosamente planeadas e se seguem umas às outras numa ordem imutável, precedido por uma documentação exaustiva alinhada com as expectativas dos clientes.

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

#### Principais problemas do Modelo Cascata

- O desenvolvimento de *software*, enquanto processo criativo, nem sempre pode estar contido dentro de um plano rígido que passa sempre para as fases seguintes sem nunca voltar às anteriores.
- A fase de testes num modelo deste tipo só ocorre no final, pelo que encontrar um erro, no final da cadeia, pode causar grandes problemas, impedindo muitas vezes a entrada do produto no mercado.
- As necessidades do mercado ou do cliente podem mudar durante o desenvolvimento do produto, o que implica alterar toda a documentação e recomeçar todo o processo.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

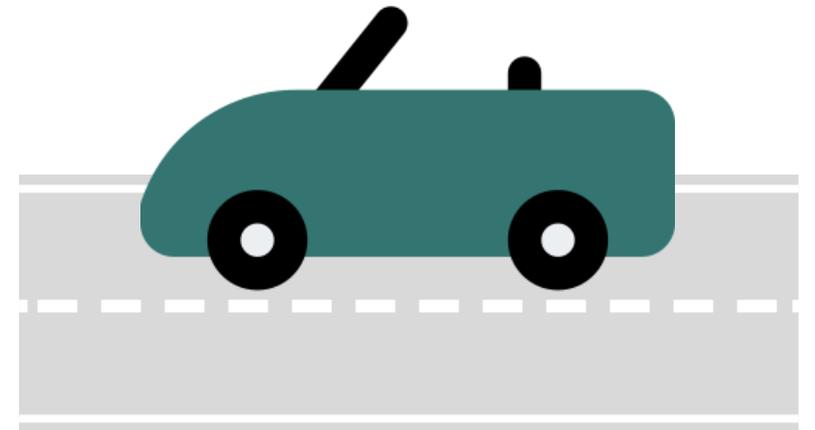
##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Para teres uma melhor noção sobre as desvantagens do Modelo Cascata, vamos usar o exemplo seguinte.

Supõe que encomendaste um carro descapotável desportivo. Demoraste um mês a escolher o fabricante do automóvel, tipo de motor, cor dos estofos, etc.

Após vários meses de produção, fazes, finalmente, um *test-drive*. Acontece que o porta-luvas não abre, e a sua reparação vai exigir a desmontagem de uma parte do carro, o que leva mais 1 mês.

Como lidarias com esta situação? E se, entretanto, descobrisses que ias ter um filho e que o que realmente precisavas era de um monovolume?



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Estes e outros problemas, como a resistência à mudança, maior valorização de prazos do que criatividade e tratar os empregados como engrenagens numa grande máquina, fizeram com que os criadores de software procurassem melhores maneiras de trabalhar, para dar uma maior satisfação tanto aos colaboradores como aos clientes.

Em 2001, no Utah, no Estados Unidos da América, durante uma reunião de 17 representantes da indústria das TI, foi criado um documento que é considerado o início do *Agile*: o **Agile Programming Manifesto**: <https://agilemanifesto.org/>



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

#### Princípios do Manifesto *Agile*

- Mais indivíduos e interações do que processos e ferramentas
- Mais *software* funcional do que documentação abrangente
- Mais colaboração com o cliente do que negociação contratual
- Mais resposta à mudança do que seguir um plano



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Com este manifesto, foi também definida uma nova abordagem para a criação de *software*, assente nas seguintes regras:

- o *software* deve ser entregue ao cliente o mais rapidamente possível;
- é privilegiada a cooperação contínua com o cliente;
- deve-se estar aberto a mudanças, incluindo nas fases finais do processo de desenvolvimento.

Simultaneamente, estas regras realçam a importância de haver equipas motivadas e auto-organizadas, que impulsionam a inovação e se preocupam com o valor dos produtos que criam.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Os valores apresentados no manifesto *Agile* rapidamente ganharam grande popularidade, graças à qual, 20 anos mais tarde, esta abordagem é a norma na indústria das TI e está presente no trabalho quotidiano das maiores empresas deste mercado, como a Adobe ou a Atlassian.

O próprio *Agile* tem gerado numerosas metodologias baseadas nas suas premissas, a mais popular das quais é a metodologia *Scrum*: [www.scrum.org/](http://www.scrum.org/)



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

#### **Agile só se aplica a projetos informáticos?**

Não! Desde a publicação do Manifesto, muitas empresas adotaram com sucesso os princípios *Agile*, permitindo-lhes tornar-se mais competitivas no mercado, abrir-se à mudança e responder melhor a situações inesperadas.

Como podes transferir os princípios *Agile* para o teu próprio negócio? A resposta está num dos primeiros princípios desta metodologia:

"A satisfação do cliente através do desenvolvimento e implementação atempada e contínua de *software* de grande qualidade é a nossa prioridade máxima".



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

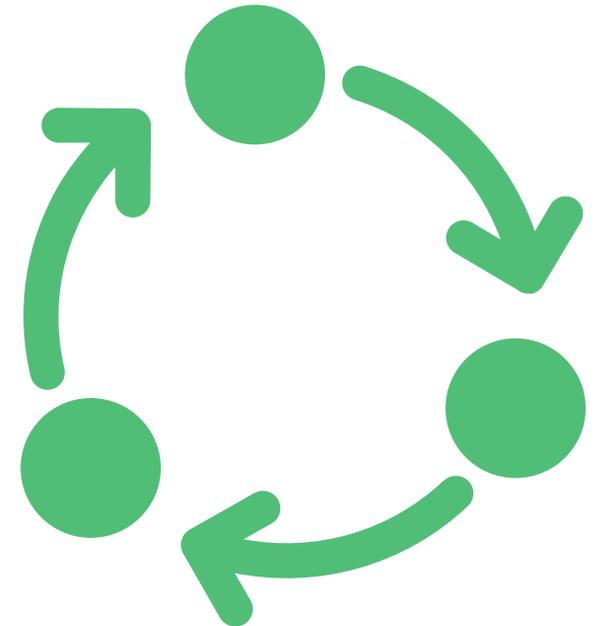
### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

A abordagem *Agile* pode ser resumida por uma sequência recorrente de ações:

- perceber claramente o que se pretende;
- dar passos pequenos em direção aos objetivos definidos;
- obter opiniões e orientações;
- ajustar o produto/serviço às opiniões e indicações recebidas.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Seguindo as ações base da metodologia *Agile*, a entrega de um produto e/ou serviço ao cliente final é feita de acordo com requisitos definidos por este, na sequência dos quais são dados passos em direção ao desenvolvimento. Vejamos o exemplo seguinte.

Imagina que pretendes criar um negócio de tosquia de cães, direcionado para caniches. Já tens uma ideia para o logótipo: um pequeno caniche com uma tesoura nos dentes. Irás imprimir o logótipo em folhetos e cartões de visita e tens ideias para serviços adicionais que pretendes prestar, como banhos de espuma relaxantes, venda de *snacks* orgânicos para cães e produtos de higiene e cuidado do pelo.

Como pretendes gerir o teu negócio de forma *Agile*, comesças apenas com serviços mínimos: abres o salão com um único *stand* de tosquia. Depois, aproveitando as vantagens da Internet, crias um *website* simples com o título "Salão de Beleza Canino". Em relação ao logótipo dos teus sonhos, vai ter esperar e utilizas uma foto de licença gratuita disponível na Internet.

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

É desta forma que se consegues os primeiros clientes. Quando os abordas, descobres que:

- Estão satisfeitos com o teu serviço e recomendam-no aos seus amigos. Infelizmente, os donos dos caniches têm uma fraca representação na zona e os donos de outros animais de estimação não apreciam a imagem do caniche que usas para divulgar os teus serviços.
- Estão contentes por divulgares o teu negócio na Internet, uma vez que há muitos meses que só recebem no correio panfletos que anunciam serviços de tratamento de gatos.
- Estariam interessados em banhos de espuma para os seus animais de estimação, mas preferem comprar *snacks* e produtos de higiene e cuidado do pelo a outro fornecedor de confiança que já conhecem.

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.3. O *Agile* na prática

Neste cenário hipotético e simples, utilizando os princípios básicos da metodologia *Agile*, conseguiste:

- Evitar custos associados ao *design* de um logótipo e impressão de folhetos e cartões de visita.
- Descobrir que podes estender o teu negócio a donos de outros cães que não sejam caniches, aumentando a tua base de clientes.
- Fazer um plano de expansão progressiva do tipo de serviços a prestar, começando com a integração de banhos de espuma, que são mais populares. Não tens de abandonar a ideia de vender *snacks* e produtos de higiene e cuidado do pelo, sendo que os poderias apresentar logo que ganhasses confiança juntos dos teus clientes.



# Deep.

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.1. Estratégias e métodos eficazes de gestão empresarial em ambientes digitais

##### 1.1.4. *Lean* ou *Agile*?

Estás agora a par de duas estratégias que podem tornar a tua empresa mais competitiva.

No entanto, lembra-te de que nenhuma das metodologias apresentadas é uma receita que te garantirá sucesso. No teu percurso empreendedor, poderás ter de adotar o Modelo Cascata no desenvolvimento de um produto e/ou serviço.

Independentemente de aplicares ou não uma metodologia *Agile*, é importante que retenhas que o principal elemento para a criação de uma *start-up* reside no facto de colocares os teus clientes e as suas necessidades em primeiro lugar.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

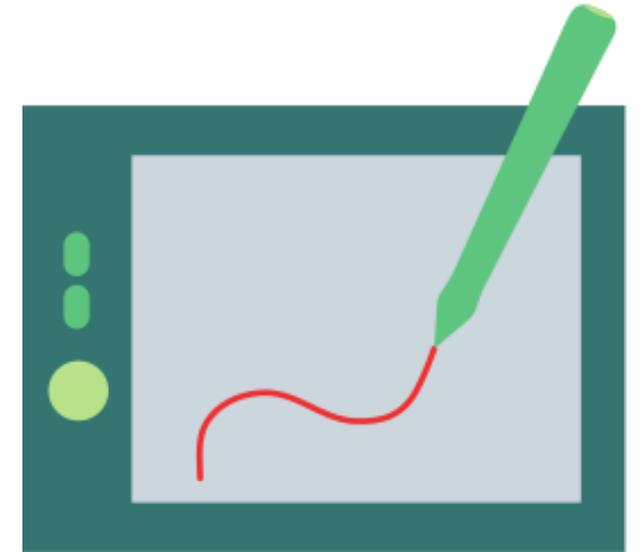
#### 1.2. Criar um negócio *user-friendly*

##### 1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*

O ***design thinking*** é uma abordagem que podes usar na criação de um serviço ou produto.

“*Design thinking* é uma abordagem à inovação centrada nas pessoas baseada em ferramentas da área do *design* para integrar as necessidades dos indivíduos, as possibilidades da tecnologia e os requisitos necessários para o sucesso empresarial.”

Tim Brown, Diretor da Ideo  
<https://designthinking.ideo.com>



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.2. Criar um negócio *user-friendly*

##### 1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*

Com a evolução do *design thinking*, tem sido difícil encontrar uma definição exata deste conceito. Torna-se difícil determinar com exatidão a sequência das fases desta metodologia de trabalho.

No entanto, podemos agrupar todo o processo nas cinco fases abaixo.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

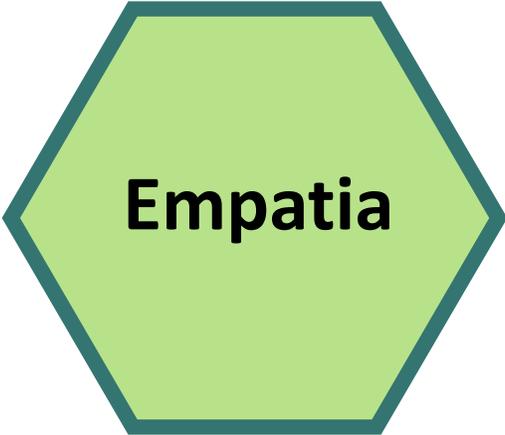
### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.2. Criar um negócio *user-friendly*

##### 1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*

Neste processo, a **empatia** corresponde à fase de questionamento:

- Quem é o cliente?
- Onde trabalha o cliente? Onde vive? Onde se diverte?
- De que gosta? De que não gosta?
- O que é que o cliente tem? De que é que precisa?
- Quais são os seus valores?



**Empatia**

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

#### 1.2. Criar um negócio *user-friendly*

##### 1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*

A empatia na modelação dos negócios é fundamental pois é o foco no utilizador durante o processo de conceptualização que distingue o produto, o serviço e todo o negócio. Conhecer plenamente o utilizador final, as suas experiências e necessidades, garante o desenvolvimento de um produto ou serviço a si adequado.

A este tipo de *design* de produto e serviços centrado na experiência do cliente dá-se o nome de **User Experience Design** (UX). O conceito UX foi inicialmente aplicado na indústria informática, mas é agora aplicado a outras indústrias, como o ramo automóvel, o ramo mobiliário ou a prestação de serviços de formação, entre muitos outros.

# IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

## Unidade 1: Adaptar o modelo de negócio ao ambiente online

### 1.2. Criar um negócio *user-friendly*

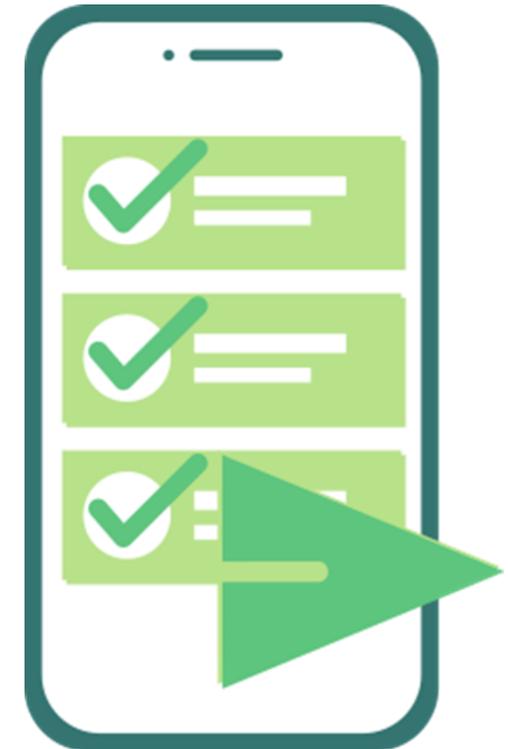
#### 1.2.1. *Design thinking* e *User Experience*

#### Utilização de modelos mentais em *UX design*

Os modelos mentais são pressupostos, crenças e estereótipos criados com base em experiências passadas, com os quais interpretamos o mundo.

A metodologia UX foca-se na aprendizagem e aplicação de modelos mentais existentes para permitir que os seus utilizadores se foquem no serviço/produto. Por exemplo, um cliente que visite uma loja *online* está à espera de ver o símbolo do carrinho de compras onde estão todos os produtos que pretende adquirir. Se esse ícone for substituído por uma nave espacial, o utilizador terá de desenvolver novos modelos mentais para perceber onde estarão as suas compras. Esta situação pode até levar a que desista de efetuar a compra.

# Deep.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.1. Introdução

Os negócios *online* são maioritariamente implementados com recurso ao trabalho remoto, fazendo uso de computadores, *tablets*, *smartphones*, ferramentas e aplicações.

#### **Precisas das novas tecnologias para trabalhar *online*?**

Sem dúvida. Sem as ferramentas adequadas, não conseguirá arrancar. Ninguém terá notícias tuas. Ninguém saberá o que tens para lhes oferecer.

#### **Precisas de investir para começar um negócio *online*?**

Não. É um erro comum investir-se em aplicações e ferramentas sem avaliar as hipóteses de recuperar o investimento a curto prazo. Pode ser dinheiro empatado ou até mesmo perdido. Existem muitas opções gratuitas no mercado que garantem um arranque progressivo.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

Na gestão de um negócio *offline*, para reunir com clientes e parceiros, o local adequado seria o escritório. Na condução de negócios *online*, a gestão do tempo é muito importante e as tecnologias são aliados perfeitos para a comunicação à distância.

A comunicação à distância acontece a dois níveis.

#### Comunicação à distância direta

- Chamada telefónicas
- Chamada de voz através de aplicações
- Videochamadas
- Videochamada através de aplicações

#### Comunicação à distância indireta

- SMS
- *E-mail*
- *Chat*
- Ficheiros partilhados

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

Se pretenderes discutir com os teus clientes/parceiros detalhes contratuais, planos de projetos ou estimativas de custos, debes focar-te na comunicação indireta.

Quando se trata de conhecer clientes e estabelecer novas parcerias, debes marcar um encontro presencial ou, em alternativa, fazer uma videoconferência.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

Para a comunicação à distância direta é necessário respeitar alguns protocolos específicos. Deves respeitar o teu tempo e o tempo dos teus clientes e/ou parceiros. Não marques reuniões *online* sem antes:

- clarificar o objetivo da reunião;
- definir a ordem de trabalhos da reunião;
- decidir em que plataforma se vai realizar a reunião;
- atribuíres tarefas aos diferentes intervenientes – por exemplo, apoio técnico, responsável pela ata, etc.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

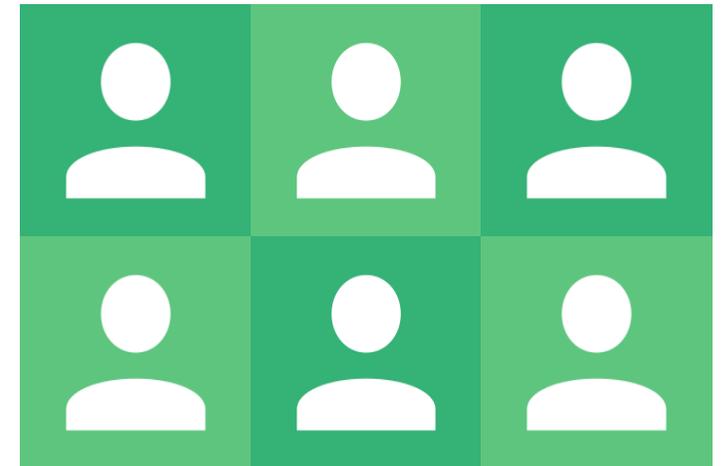
##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

#### Microsoft Teams vs Slack

Estas duas ferramentas são as mais completas para uma comunicação à distância eficaz. Oferecem opções de videoconferência, partilha de ficheiros, *chat*, canais temáticos, incorporação de aplicações, etc. São excelentes opções para planear o trabalho com equipas que trabalham remotamente. Estão disponíveis em versão gratuita.

[Microsoft Teams](#)

[SLACK](#)



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

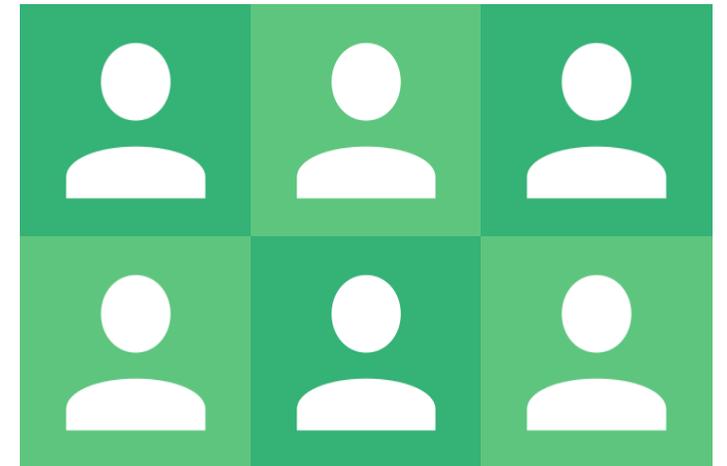
##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

#### Zoom vs Webex

Estas plataformas são utilizadas para a realização de videoconferências, *webinars* e reuniões curtas. As versões gratuitas disponibilizam um tempo limitado de acesso que varia entre 40 a 50 minutos e com um limite de participantes que pode ir até às 100 pessoas. São mais aconselháveis para reuniões onde não é necessário partilhar ficheiros.

[Zoom](#)

[Webex](#)



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.2. Ferramentas para comunicação à distância

#### Exercício

Diriges uma empresa e selecionaste o Microsoft Teams como ferramenta para comunicar com parceiros e clientes. Investiste tempo a formar dois dos teus colaboradores para usarem eficazmente esta plataforma. Começas a trabalhar com uma multinacional que pretende assinar um contrato com a tua empresa. Vais ser responsável por trabalhar diretamente com uma equipa de 50 especialistas. A empresa com que vais trabalhar utiliza o Slack e não percebe nada de Teams. Para este teu novo cliente é incomportável formar as suas equipas para usarem uma plataforma nova. Os custos de formação para 50 pessoas para trabalhar neste novo projeto excederiam largamente o valor do teu salário. Como reagirias perante esta situação?

Deves apostar em aprender a usar o Slack e a formar os teus dois colaboradores. A adoção de uma nova plataforma na tua empresa terá um custo mais baixo quando comparado com o valor que tu e o teu cliente teriam de pagar para participar neste projeto.

# IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

## Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

Na fase inicial deste curso, foram já apresentadas diferentes metodologias de gestão de projetos. Independentemente do tipo de projetos que vais gerir e do número de pessoas envolvidas, vais precisar de uma plataforma que te ajude a organizar as diferentes fases de desenvolvimento do mesmo.

O **Trello** é uma ferramenta simples e com um interface de fácil utilização. Funciona com quadros brancos, listas de tarefas e *chats* que te irão permitir sintetizar as diferentes fases do processo de gestão de projetos. Permite-te anotar ideias de negócio e analisá-las.



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

#### Exercício

Acede à plataforma [www.trello.com](http://www.trello.com) todos os dias, durante um mês, e anota aí quaisquer ideias de negócio que tenhas. Após um mês, lê todas as ideias que registaste e responde às seguintes questões:

- De onde veio cada uma das ideias?
- De quanto tempo vou precisar para as implementar? De que recursos vou precisar para isso?
- Quanto tempo demorará a ter retorno do investimento? Durante quanto tempo terei lucro?
- O que irá determinar o meu sucesso?
- Porque é que esta ideia é boa? Porque é melhor do que outras?
- Porque é que esta ideia é má? O que falta a esta ideia?
- Quais são os riscos reais desta ideia de negócio?
- O que devo ter em atenção? Ao que devo estar atento?
- Em que medida é a minha ideia viável numa escala de 1 a 10?
- Esta é uma ideia para para ser refinada ou rejeitada? Se avançar, é para agora ou para mais tarde?

## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

Após seleccionares as ideias que vais implementar, segue os passos seguintes.

1. Cria pequenos planos de ação para implementar cada uma das tuas ideias.
2. Estabelece objetivos a curto e longo prazos.
3. Utiliza a metodologia SMART para estabelecer objetivos.
4. Faz uma lista de tarefas para cumprires os objetivos traçados.
5. Faz uma lista das ferramentas e aplicações de que irás precisar para desenvolver as tuas ideias.
6. Faz uma lista de contactos de pessoas que te podem ajudar a desenvolver o teu negócio.

## Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

**Como definir objetivos SMART?** Exemplo: “Quero mudar para um trabalho remoto.”

<b>S</b>	<b>Específicos</b> ( <i>specific</i> )	O quê? Porquê? – “Quero trabalhar como assistente virtual.”; “Tenho uma deficiência física e quero evitar deslocações.”
<b>M</b>	<b>Mensuráveis</b> ( <i>measurable</i> )	“Quero trabalhar apenas 6 horas por dia, entre as 9:00h e as 15:00h, de segunda a sexta-feira.”
<b>A</b>	<b>Atingíveis</b> ( <i>attainable</i> )	“Quero trabalhar remotamente e ganhar 1 000 euros líquidos por mês.”
<b>R</b>	<b>Realistas</b> ( <i>realistic</i> )	“Quero trabalhar remotamente e aprender a utilizar duas ferramentas <i>online</i> no primeiro mês de trabalho.”
<b>T</b>	<b>Temporalizáveis</b> ( <i>time-bounded</i> )	“Quero começar a trabalhar remotamente a partir de Janeiro de 2022.”

# IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

## Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1.3. Ferramentas para gestão de projetos

##### **Asana**

É uma ferramenta de gestão de projeto vocacionada para a gestão de equipas. É útil construir redes de contactos, criar equipas e colaborar.

Através desta plataforma, é possível contactar rapidamente a equipa através de *chats* e atribuir tarefas, entre outras opções. É uma ferramenta que está otimizada para dispositivos móveis devido ao sistema de notificações. Se alguém da equipa não usar a aplicação móvel, corre o risco de se sobrecarregar com informações e tarefas. Esta aplicação exige trabalho e organização por parte de quem a utiliza. Tem uma versão gratuita disponível, com alguma restrições. [www.asana.com](http://www.asana.com)



# IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

# Deep.

## Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

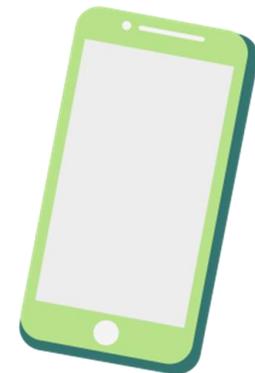
### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1.4. Ferramentas de reconhecimento de texto

Quem realiza negócios *online*, precisa de digitalizar e enviar documentos de forma eficiente. Não tendo um escritório fixo, a opção pode recair sobre um dispositivo móvel. Ter um *smartphone* de alta qualidade e com um ecrã grande é a opção mais viável para depois instalar aplicações com tecnologia *Optical Character Recognition* (OCR) incorporada.

O **reconhecimento ótico de caracteres** permite às aplicações reconhecer e digitalizar textos. Estas digitalizações podem depois ser gravadas em formato PDF, podendo também ser assinadas. Exemplos de aplicações OCR:

- [Adobe Scan](#) (Android e iOS)
- [CamScanner](#) (Android e iOS)



## IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

### Unidade 2: Ferramentas de trabalho remoto

#### 2.1. Seleção de ferramentas de trabalho remoto

##### 2.1.5. Conclusão

Parabéns, concluíste a primeira parte do curso “Impulsionar a cultura digital no empreendedorismo”!

Se tens uma ideia de negócio, não te esqueças:

1. Analisa essa ideia a partir das perspetivas das metodologias de gestão apresentadas nesta primeira unidade do curso: *Lean* ou *Agile*.
2. Analise o produto/serviço que pretendes desenvolver sob a perspetiva do *design thinking* e do *UX design*. Com base nessa análise, não te esqueças de fazer ajustes ao longo do processo.
3. Seleciona uma ferramenta *online* para gerires o teu negócio.



IMPULSIONAR A CULTURA DIGITAL NO EMPREENDEDORISMO

Deep.