GUIA BÁSICO DO IDIOMA EMPREENDÊS

Bem-vindo ao **Guia Básico de Empreendês**
Seu dicionário para decifrar o universo do empreendedorismo!

Se você está embarcando na missão de empreender, é normal se deparar com um idioma próprio, cheio de termos em inglês, siglas e expressões que parecem vir de outro planeta.

Por isso, criamos este Guia Básico do Empreendês: um material prático e direto ao ponto, feito para te ajudar a entender e falar a língua dos fundadores, investidores e inovadores de todos os cantos do universo empreendedor.

Aqui você vai encontrar os principais termos, traduzidos de forma simples, com exemplos e significados que fazem sentido para quem está começando e precisa de uma orientação mais detalhada.

Prepare sua nave e vamos explorar **esse novo vocabulário!**

Navegador Mestre
Hackathomas

EMPREENDENDO FUTURO · itaipu parquetec · ITAIPU BINACIONAL MAIS QUE ENERGIA · GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Brainstorming: tempestade de ideias! Técnica para criar soluções de forma livre, criativa e em grupo.

Canvas: ferramenta visual que ajuda a organizar e planejar uma ideia de negócio ou projeto.

COP30: sigla para Conferência das Partes da ONU sobre Mudanças Climáticas, que será realizada em Belém (PA), em 2025. É um grande evento global onde líderes do mundo todo se reúnem para discutir ações contra as mudanças climáticas e proteger o planeta. É a primeira vez que a COP será realizada na Amazônia!

Design Thinking: forma criativa e empática de resolver problemas, focada nas necessidades das pessoas.

Empreendedorismo: atitude de quem cria, se arrisca, resolve problemas e transforma ideias em ações.

Feedback: retorno (positivo ou construtivo) sobre algo que você fez, essencial para aprender e evoluir.

Hackathon: maratona de inovação onde equipes resolvem desafios em pouco tempo com muita criatividade e colaboração.

Habilidades: conjunto de capacidades que desenvolvemos com prática e aprendizado. No programa, o foco está nas 5 principais: Gestão do tempo, Inteligência emocional, Cooperação, Comunicação e Pensamento ativo.

Hard Skills: habilidades técnicas ou específicas, como programar, desenhar, escrever bem ou falar outro idioma.

Inovação: fazer diferente e melhor, criar soluções que geram valor para as pessoas.

Mentoria: apoio de alguém mais experiente que guia, inspira e compartilha aprendizados com quem está começando.

MVP (Produto Mínimo Viável): primeira versão funcional de um produto, feita para testar se a ideia funciona na prática.

ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável): são 17 objetivos criados pela ONU para tornar o mundo mais justo, sustentável e igualitário até 2030. Eles envolvem temas como educação de qualidade, saúde, energia limpa, redução da pobreza, combate às mudanças climáticas e muito mais.

ONU (Organização das Nações Unidas): organização internacional criada em 1945 que reúne quase todos os países do mundo. Ela promove a paz, os direitos humanos, o combate à pobreza e a proteção do meio ambiente, entre outros temas importantes para a humanidade.

Pitch: apresentação rápida, impactante e persuasiva de uma ideia, como se fosse um elevator speech (discurso de elevador), com duração de 30 segundos a 2 minutos.

Pivotar: mudar o rumo de um projeto com base nos aprendizados, sem medo de ajustar a rota.

Prototipagem: criação de modelos iniciais de um produto ou serviço para testar, experimentar e melhorar.

Scrum: método ágil para organizar o trabalho em equipe com etapas curtas e foco na melhoria contínua.

Soft Skills: habilidades comportamentais como empatia, trabalho em equipe, comunicação e criatividade.

Sprint: período curto e intenso para criar e testar soluções rapidamente (muito usado em projetos ágeis).

Squad: pequeno time de pessoas com diferentes habilidades que trabalham juntas em um projeto.

Stakeholders: pessoas ou grupos que têm interesse ou influência em um projeto (clientes, parceiros, escola, etc).

Startup: empresa jovem que nasce para atender a uma oportunidade de mercado, trazendo soluções criativas e disruptivas. Geralmente com foco em tecnologia e inovação, o objetivo é desenvolver um modelo de negócio escalável e repetível.

User Experience (UX): experiência do usuário: como alguém se sente ao usar um produto, app ou serviço.