



MANAGER[®]
INSTITUTO



TRANSFORMANDO VIDAS
através da Educação

PROPOSTA COMERCIAL

PROGRAMA JOVEM EMPREENDEDOR

Concepção do Programa

Atualmente os jovens não são educados para pensar, e sim para seguir algo pronto e fácil, o que os leva a se frustrarem facilmente quando encontram dificuldades em suas vidas e a não terem objetivos claros para suas vidas. Essa realidade vem de encontro a essência do Instituto Manager, o qual acredita que a juventude necessita pensar, inovar, tentar arriscar nas suas vidas, ou seja, andar com as “próprias pernas”.

Os jovens, independentemente de sua situação social, vivem em um mundo paralelo, cercados de influenciadores digitais e ilusões, o que não os prepara para a vida real, tornando-os muitas vezes tristes e depressivos, e levando crianças e adolescentes, a buscar fugas no uso de drogas, álcool, antidepressivos e vício em jogos eletrônicos, portanto, também é nosso propósito quebrar esse “ciclo vicioso”, procurando dar um outro sentido para suas vidas por meio do empreendedorismo em todas suas dimensões, seja o empreendedorismo social, de negócios ou o intraempreendedorismo. Para nós, a educação não é apenas um negócio ou um conjunto de teorias, mas sim uma forma de trazer os jovens para realidade capacitando-os a identificar e realizar seus sonhos.

Dentro deste contexto o Projeto Didático-Pedagógico do Programa Jovem Empreendedor está relacionado com a essência do Instituto Manager, e busca a transformação por meio do ensinar fazendo, desenvolvendo competências, habilidades e atitudes necessárias para a vida pessoal e profissional dos jovens participantes.

As estratégias utilizadas para tanto, mostram a importância e o universo do empreendedorismo, por meio de aulas que promovem uma experiência de ensino envolvente e desafiadora, e ajuda os alunos a pensar, romper seus limites e superar seus medos, mas sempre tendo muito cuidado, atenção e carinho, para não os frustrar, e dando dessa forma segurança e tranquilidade às suas famílias.

Ao final desse processo de construção do conhecimento, busca-se evitar que os alunos que finalizam do ensino fundamental e médio, cheguem ao mercado de trabalho sem estarem preparados para os desafios que irão encontrar, pois na maioria das vezes não tem a mínima ideia de qual profissão irão seguir, de como conseguir o primeiro emprego e até mesmo, dificuldade ter comportamentos essenciais e de desenvolver atividades básicas para o dia a dia pessoal e profissional. Isso ocorre pois no ambiente em que vivem, dentro e fora da escola, não lhes é apresentado experiências ou desafios reais.

Percebendo isso a estratégia de aprendizagem desenvolvida pelo Instituto Manager, e aplicada no Programa Jovem Empreendedor, está baseada na técnica de experiências vivências, abordagem utilizada na Educação Corporativa e pelo Google para o desenvolvimento de projetos de inovadores, a qual foi adaptada ao estágio cognitivo e nível de conhecimento dos jovens participantes do Programa, e que torna as aulas atrativas e desafiadoras para os participantes.

Objetos e Ferramentas de Aprendizagem

O programa de empreendedorismo para jovens, em parceria com a empresa Google, consiste em oferecer serviços técnicos de consultoria em desenvolvimento profissional e gerencial, além de:

- Disponibilizar oportunidade de incubar o projeto desenvolvido pelos alunos em Universidades parceiras;
- Realização de mentoria personalizada por especialistas;
- Proporcionar acesso a Biblioteca da Universidade;
- Proporcionar a obtenção de acesso a parceiros estratégicos;
- Realizar rodadas de negócios com investidores;
- Dispor de professores especialistas e ofertar ensino personalizado;
- Implementar o ensino voltado para a Inteligência Artificial (IA), com módulo específico que trabalhe os seguintes temas: Fundamentos da IA, Aplicações de IA, Desenvolvimento Prático, Tendências e Futuro da IA, Casos de Estudo e Exemplos Práticos, Desafios e Projetos finais e Impacto da IA Globalmente.
- Implementar programa de laboratório do jovem empreendedor, cujo módulo deverá abordar

os seguintes temas: Design Thinking e Prototipagem Rápida; Identificação e Análise de Problemas; Desenvolvimento de Soluções Interdisciplinares; Comunicação e Pitch de Projetos; Gestão de Projetos e Liderança; Design de Projetos para Solução de Problemas Reais; Metodologias de Inovação e Criatividade; Avaliação de Impacto e Resultados.

- Implementar programa denominado de Business Model Canvas, com o uso da ferramenta de mesmo nome, onde o aluno possa desenvolver potencial de validar a sua ideia através do mapeamento com potenciais clientes, análise de mercado e estudo da concorrência, aprendendo estratégias de comercialização e de viabilidade econômica.

- Implementar o programa de Gamificação, com módulo específico que trabalhe os seguintes temas: Aplicações de Gamificação no mundo real; Psicologia e Motivação na Gamificação; Design de Gamificação; Aplicações Práticas de Gamificação; Tecnologias e Ferramentas para Gamificação; Avaliação e Métricas de Gamificação; Desenvolvimento de Projetos em Gamificação e Gamificação Avançada.

- Implementar o projeto educacional de contra turno escolar da rede municipal de ensino, o qual compreende as oficinas de Cultura Maker e Tecnologias Google, tendo seu método de ensino e estrutura pedagógica de propriedade intelectual do Instituto Manager para execução e utilização de ferramentas Google.

Estratégias de Ensino

O modelo utilizado pelo Instituto Manager é baseado no ensino corporativo, que permite ao jovem aprender fazendo, solucionar problemas e identificar oportunidades na vida e nos negócios. A ênfase é na prática e não na repetição da teoria.

Além disso, o programa:

- Auxilia cada aluno a entender qual a sua afinidade em termos de área de atuação profissional;
- Auxilia cada aluno a realizar uma pesquisa de mercado sobre a área de interesse, com acesso à biblioteca da universidade parceira;;
- Identifica oportunidades dentro da sua área de interesse;
- Auxilia cada aluno a construir o seu Plano de Negócio, com base em planejamento financeiro, marketing e execução comercial;
- Proporciona a graduação do aluno e o lançamento do seu projeto no mercado de trabalho.

Diferenciais

- Projeto Didático Pedagógico de propriedade intelectual do Instituto Manager;
- Relatório mensal compartilhado com os secretários e gestores de escolas de cada município, apresentando os resultados; (*Relatório de cada aluno/ projeto*);
- Acesso às Bibliotecas das Universidades parceiras, com login próprio;
- Visitas Técnicas;
- Intercâmbio Técnico;
- Grupo de Mentores;
- Criação do Produto da Turma;
- Rodada de Negócios;
- Incubação de Projetos – Universidades Parceiras;
- Evento Manager Day;
- Ensino personalizado por aluno;
- AVA (Ambiente virtual de aprendizagem – Extras aos alunos)
- Banco de Talentos;
- Olimpíada Jovem Empreendedor (Etapas Municipal, Regional e Estadual, onde os alunos do projeto vencedor ganharão uma viagem ao Google em São Paulo).

Público-Alvo

Jovens alunos entre 16 a 20 anos, de diferentes grupos sociais, que estão em processo de construção de competências, habilidades e atitudes pessoais e que lhes permitam ser empreendedores na vida e nos negócios.

PROPOSTA COMERCIAL

- Nesta proposta, incluem-se estrutura pedagógica (professores), deslocamento dos mesmos (caso necessário), e metodologias próprias de ensino.
- Solicitamos que o município disponibilize de uma sala de aula com **recursos de informática** para a realização das aulas.
- Atendendo à demanda solicitada pelo município de **Ponte Preta/RS**, esta proposta refere-se a **uma turma de 15 alunos do Programa Jovem Empreendedor**.
- A carga horária semanal do Programa Jovem Empreendedor é 4 horas, totalizando **96 horas** ao longo do Programa.
- O investimento, por turma, do Programa Jovem Empreendedor corresponde ao valor de **R\$45.360,00 (Quarenta e cinco mil e trezentos e sessenta reais)**. Este valor pode ser pago em até **12 (doze) parcelas fixas de R\$3.780,00 (Três mil e setecentos e oitenta reais)**.

OBSERVAÇÃO: Os serviços prestados pelo Instituto Manager são contratados por Inexigibilidade de Licitação (Lei nº 14.133/2021).

Gratos pela oportunidade.

Getúlio Vargas, 12 de Junho de 2026.

 Documento assinado digitalmente
GABRIELA TONELLO
Data: 12/06/2025 16:47:59-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

INSTITUTO MANAGER ALTO URUGUAI LTDA
CNPJ: 57.729.563/0001-32



MANAGER[®]
INSTITUTO

Parceiros

Google
for Education

UNIVATES

PUCRS

INSTITUTO
CATOLICA
DO BRASIL

UPF

xp investimentos

PUCPR
UNIVERSIDADE
PARANÁ

UNIGUI
UNIVERSIDADE
GUARULHOS