

MINISTÉRIO DA SAÚDE  
GRUPO HOSPITALAR CONCEIÇÃO  
GERÊNCIA DE ENSINO E PESQUISA

# Linguagem de Inovação



Ministério da Saúde  
Grupo Hospitalar Conceição  
Gerência de Ensino e Pesquisa

Diretoria do GHC

Diretor-Presidente  
Gilberto Barichello

Diretor de Atenção à Saúde  
Luís Antônio Benvegnú

Diretor Administrativo e Financeiro  
João Constantino Pavani Motta

Diretora de Inovação, Gestão do Trabalho e Educação  
Quelen Tanize Alves da Silva

Elaboração e Organização  
Abrahão Assein Arus Neto  
Maria Cristina Peres  
Mônica Vinhas de Souza  
Rogério Farias Bitencourt

Diagramação e Editoração  
Abrahão Assein Arus Neto

©2025 Grupo Hospitalar Conceição (GHC)

Direitos reservados desta edição:

Editora Hospital Nossa Senhora da Conceição S.A.

## Linguagem de Inovação

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G892i Grupo Hospitalar Conceição.  
Linguagem de inovação / Grupo Hospitalar Conceição. – Porto Alegre: Hospital Nossa Senhora da Conceição, 2025.  
54 p.

ISBN 978-65-87505-42-8

1. Inovações tecnológicas. 2. Inovação em saúde. 3. Saúde Pública. 4. Sistema Único de Saúde. 5. Terminologia. I. Título.

CDU 614(81)

Catalogação elaborada por Luciane Berto Benedetti, CRB 10/1458.

# Sumário

05

*Apresentação*

06 09 14 17 20

**A B C D E**

23 25 25 27 30

**F G H I J**

30 31 32 35 36

**K L M N O**

36 42 42 43 48

**P Q R S T**

49 51 52

**U V W**

53

*Referências*

# Apresentação

Um mundo tecnológico e inovador traz novos desafios e formas de pensar que influenciam e, muitas vezes, alteram o comportamento das pessoas. As atividades rotineiras vão ganhando novos formatos que aceleram o tempo com que as mudanças ocorrem. Do mesmo modo, as expressões que as pessoas passam a utilizar são características do ambiente dinâmico em que estão inseridas e, nesse sentido, uma série de termos vão surgindo e outros ganhando diferentes significados.

Para conhecermos um pouco mais sobre a linguagem da tecnologia e inovação, garimpamos em alguns sites específicos da área, as expressões mais corriqueiras e seus significados para deixar à disposição de quem tiver curiosidade em conhecer.

E, caso, você leitor, conheça alguma palavra ou expressão que não esteja nesse glossário, será muito bem-vinda sua contribuição.

Boa leitura!



**aceleradora:** refere-se a uma organização que acelera o desenvolvimento de uma *startup* em estágio de tração, ou outras empresas iniciantes.

**Advanced Analytics:** plataformas capazes de proporcionar um ambiente *end-to-end* para desenvolver e implementar modelos. Estas plataformas devem incluir: (1) acesso aos dados a partir de múltiplas fontes; (2) preparação de dados, exploração, e visualização; (3) a capacidade de implantar modelos e integrá-los nos processos de negócios e aplicações; (4) capacidades performáticas da plataforma, do projeto e do modelo de gestão; e de (5) alta escalabilidade de desempenho tanto para o desenvolvimento e implantação.

**Agentes de Desenvolvimento:** são os diversos organismos públicos e privados que promovem ações de fomento em áreas de atuação afins ou complementares àquelas que são objeto de ação. Agências de fomento nacionais e internacionais, bancos de desenvolvimento, fundações de amparo à pesquisa, sistema CNI (Confederação Nacional da Indústria), IEL (Instituto Euvaldo Lodi) , sistema SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), organizações setoriais de apoio técnico, gerencial ou comercial, instituições financeiras e gestores de fundos de investimento, sindicatos e associações de classe.

**Agrotech ou Agtech:** usam tecnologia para auxiliar processos voltados ao setor do agronegócio no geral, o que inclui agricultura e pecuária de grandes corporações ou produtores familiares. Elas são um dos tipos de *startups* que têm otimizado processos essenciais para esse setor e fazem isso pensando no impacto ambiental e no gerenciamento da produção de forma mais eficaz, rentável e responsável.

**Ambidestria:** é o processo do qual uma empresa mantém sua estrutura tradicional, ao mesmo tempo em que procura implementar métodos para se estabelecer uma cultura de inovação. É como se a empresa tivesse dois pilares principais em que um “alimenta” o outro.

**Angel Round:** entre as diversas etapas de uma *startup*, o momento de *Angel Round* é onde acontece a captação de recursos dos primeiros investidores anjos.

**Application Programming Interface (API):** são serviços desenvolvidos e disponibilizados para que um ou mais produtos de *software* acessem e utilizem suas funcionalidades. Exemplo: *Google Maps*.

**Aporte:** contribuição financeira, investimento em uma empresa, que pode ser destinado à pesquisa e desenvolvimento, novos produtos, tecnologias, ampliação da equipe, infraestrutura etc.

**APP:** sigla que pode ter vários significados, porém no universo computacional, APP é a abreviação de *application* ou aplicativo.

Trata-se de um programa desenvolvido para executar uma função específica, basicamente para o usuário.

**Aquisição de Tecnologia Tangível:** aquisição de maquinário e equipamentos com desempenho tecnológico aperfeiçoado (incluindo *software* integrado), ligada às inovações tecnológicas, de produtos ou processos implantados pela empresa.

**Aquisição Tecnológica e *Know-How* Intangível:** aquisição externa de tecnologia na forma de patentes, invenções não patenteadas, licenças, comunicações de *know-how*, marcas registradas, desenhos, padrões e serviços de computador ou outros serviços científicos e técnicos relacionados com a implantação das Inovações PPT, mais a aquisição de *software* em pacotes que não estejam classificados em outra parte.

**Arquitetura da Informação:** processo que compreende a organização, estruturação e hierarquização de todos os elementos de um *website*, *app* ou *software*, levando em conta a experiência do usuário.

**Arranjo Produtivo Local:** aglomeração de empresas definida por critérios simultaneamente regionais e setoriais. A ação de fomento em arranjos produtivos locais busca a construção de economias externas a cada empresa e internas à aglomeração.

**Atividade de Inovação de Produtos e Processos (PPT):** são todos aqueles passos científicos, tecnológicos, organizacionais, financeiros e comerciais,

inclusive investimento em novo conhecimento, que de fato levam, ou pretendem levar, à implantação de produtos ou processos tecnologicamente aprimorados. Alguns podem ser inovadores por si mesmos, outros não são novos, mas são necessários para a implantação.



**ackbone:** é a rede principal por onde circulam todos os dados de todos os clientes da *internet*.

**Backend:** programador que trabalha com a lógica da aplicação, armazenamento e segurança de todos os dados gerados.

**Backlog:** lista com breves descrições de todas as funcionalidades desejadas para um produto específico, ainda não atribuídas a um responsável. Uma espécie de arquivo.

**Backup:** cópia de dados de um dispositivo de armazenamento a outro para evitar perda dos dados originais.

**Benchmarking:** análise da marca em relação às concorrentes da mesma indústria, com o intuito de identificar boas práticas replicáveis ou pontos de melhoria.

**BIG Data:** é um termo amplamente utilizado na atualidade para nomear conjuntos de dados muito grandes ou complexos, que os aplicativos de processamento de dados tradicionais ainda não conseguem lidar. Os desafios desta área incluem: análise, captura, curadoria de dados, pesquisa, compartilhamento, armazenamento, transferência, visualização e informações sobre privacidade dos dados.

**Biotech:** são *startups* que desenvolvem soluções a partir de uma base biológica, fazendo a manipulação de organismos vivos, elas promoveram uma série de transformações em indústrias como a farmacêutica, alimentícia e de insumos agrícolas. A partir do estudo e análise de seres vivos, esse tipo de *startup* usa a biotecnologia para tornar possível o desenvolvimento de diversos produtos, desde medicamentos até espécies de vegetais aprimoradas contra pragas.

**Bit:** é a menor unidade de medida de dados que pode ser armazenada ou transmitida no universo computacional. Um *bit* tem um único valor, zero ou um, com valor de verdadeiro ou de falso.

**Bits Per Second (BPS):** significa *bits* por segundo. Trata-se de uma medida de transmissão ou recepção de *bits*.

**Bootstrapping:** é o ato de iniciar uma startup sem contar com o financiamento ou com a atuação de nenhum capital ou investimento externo. Geralmente, é o período inicial de um projeto em que os recursos utilizados para o

desenvolvimento do negócio partem dos próprios idealizadores.

**BOTNET:** é uma coleção de programas conectados à internet que se comunica com outros programas similares, a fim de executar tarefas. Também é uma coleção de agentes de *software* ou *bots* que executa autonomamente e automaticamente. O termo é geralmente associado com o uso de software malicioso, mas também pode se referir a uma rede de computadores, utilizando *software* de computação distribuída.

**Brainstorming:** em tradução livre, “tempestade de ideias”. É uma técnica que fomenta a troca de pontos de vista em reuniões em grupo para buscar soluções para problemas, propor novas iniciativas ou melhorias no ambiente de trabalho de forma criativa e colaborativa.

**Break Even:** é mais um termo relacionado com as finanças de uma *startup*. Na prática representa o ponto de equilíbrio financeiro de uma empresa, ou seja, o valor necessário para que a soma das receitas cubra os valores fixos e variáveis dos custos. Além disso, também pode representar o momento em que o negócio passa a oferecer lucros.

**Breadcrumbs:** traduzindo para o Português, as “migalhas de pão” são elementos utilizados na interface que facilitam a navegação do usuário e indicam o caminho que está percorrendo dentro de sua estrutura; indicam onde ele se encontra.

**Bring Your Own Device (BYOD):** é a possibilidade de utilizar dispositivos pessoais como *smartphones*, *tablets* ou *notebooks* no local de trabalho para uso e conectividade com a rede corporativa. O BYOD proporcionou um aumento na produtividade nas empresas, pois os colaboradores podem utilizar seus próprios equipamentos, tornando-os mais independentes e dispostos a trabalhar.

**Bulletin Board System (BBS):** é um ambiente virtual formado por computadores, modems e um *software* de comunicação ligados a uma ou mais linhas telefônicas. A partir de uma configuração básica feita com *scripts* e arquivos de texto, é possível criar seu próprio sistema e conectá-lo a outros por meio de uma rede telefônica usando um *modem*.

**Business Activity Management (BAM):** é o termo que define como podemos fornecer acesso em tempo real aos indicadores críticos de desempenho de negócios para aumentar a velocidade e a eficácia das operações. Ao contrário de monitoramento em tempo real tradicional, o BAM vai buscar a informação em múltiplos sistemas de aplicação e também em outras fontes internas e externas, permitindo uma visão mais ampla e mais rica das atividades empresariais.

**Business Model Canvas (BMC):** é um plano de negócios que deve abarcar alguns pontos: segmento de clientes, proposta de valor, canais, relacionamento, fontes de receita, recursos e atividades-chave, parceiros e custos.

**Business to Business (B2B):** é a expressão utilizada para indicar operações entre empresas. A natureza dessa operação pode ser revenda, transformação ou consumo.

**Business to Customer (B2C):** é a expressão utilizada para indicar operações entre empresa e consumidor final.

**Business Process Management (BPM):** é uma gestão de processos de negócio. Essa gestão é feita através de uma visão sistêmica e geral da organização e baseada na definição de parâmetros, monitoramento, controle e adaptação para melhoria contínua dos processos. A automação dos processos também é um objetivo do uso do BPM.

**Business Process Model Notation (BPMN):** ou notação de modelagem de processos de negócio é um registro desenvolvido para definir e gerenciar processos na esfera de negócios. A principal funcionalidade é facilitar a o entendimento do BPM.

**Business Intelligence (BI):** é um *software* para visualização de indicadores de negócios. Possibilita o tratamento de dados complexos para criar visões simplificadas.

**Business Model Canvas:** é um quadro de modelo de negócios utilizado para definir todo o direcionamento estratégico de uma empresa. É o padrão mais utilizado em *startups* e empresas de tecnologia, principalmente pela facilidade de entendimento e pela eficiência em determinar as principais características de um negócio.

**Bug:** erro no código que pode causar um comportamento indesejado na aplicação.

**Burn Rate:** é a forma como é conhecido o fluxo de caixa negativo. Na prática, representa o tempo que uma *startup* consegue sobreviver sem que obtenha lucro em sua atividade.



**Call to Action (CTA):** na tradução literal, é um

chamado para a ação: estimula o usuário a tomar alguma atitude, como: adquirir, cancelar, inscrever-se etc. Pode estar presente sob a forma de um botão na interface.

**Cap Table:** tabela ou planilha responsável por conter todos os investidores e acionistas de uma *startup*.

**Capital Expenditure:** designa o montante de dinheiro despendido na aquisição (ou introdução de melhorias) de bens de capital de uma determinada empresa.

**Capital Semente:** financiamento de investidores externos destinado a negócios em estágio inicial.

**Chatbot:** software programado para manter uma conversa com um usuário humano, inclusive respondendo a perguntas e comandos. Muito utilizado em áreas de atendimento ao cliente.

**Churn:** taxa de abandono do produto ou serviço, representada em percentual. Obtida da divisão entre a quantidade de clientes que perdeu, até o final do período, pelo total de clientes que iniciaram.

**Cocriação:** uma estratégia de inovação, em que diferentes partes (uma outra empresa, grupo de clientes ou empreendedores, por exemplo) se juntam com o intuito de produzir um produto/serviço inovador.

**Comercialização Pioneira:** atividades que visam à introdução de novos produtos e processos no mercado. Cumpre as etapas de industrialização de protótipo, lote experimental, prospecção comercial, *marketing*.

**Construtech:** é o termo usado para se referir a startups voltadas especificamente à área da construção civil. Essas empresas surgiram com a proposta de modernizar o setor dando a ele produtividade, economia e explorando técnicas novas. Pelo mundo existem *construtechs* até mesmo usando impressoras 3D para construir casas. Outras propõem o conceito de “casa a jato”, onde você compra uma casa praticamente pronta, porém, desmontada.

**Cookies:** pequenos arquivos enviados por um site para o navegador do usuário. Eles são feitos para guardar dados específicos de um cliente ou website, para serem acessados futuramente pelo servidor web de maneira mais rápida.

**Core Business:** atividade ou negócio principal de uma empresa. No caso do *hub* de inovação *AgTech Garage*, por exemplo, o *core business* é promover a conexão entre grandes empresas, *startups*, produtores, investidores, academia, entre outros atores do ecossistema, para desenvolver soluções tecnológicas que aumentem a sustentabilidade e competitividade do agronegócio brasileiro.

**Coworking:** é um espaço de trabalho compartilhado e colaborativo que apresenta condições para que profissionais realizem suas atividades e negócios sem que estejam em seus escritórios individuais.

**Crowdfunding:** é um dos principais tipos de *funding* buscados pelas startups. Também conhecido como financiamento coletivo, permite que várias pessoas consigam investir quantias em uma determinada *startup* ou projeto. Atualmente, é muito comum e realizado por meio de sites que fazem a interlocução entre investidores e negócios.

**Custo de Aquisição de Clientes (CAC):** métrica que é obtida através do resultado da soma dos investimentos feitos em *Marketing* e Vendas, dividida pelo número de clientes conquistados em um mesmo período.

**Customer Experience Management (CEM):** gerenciamento da experiência do usuário é a percepção da interação entre uma empresa e um consumidor através da visão do próprio cliente. Pode se dizer que o

CEM é uma experiência do consumidor através de interações com a marca durante o processo de compra.

**Customização:** refere-se à alteração pontual na solução, destinada a adequá-la aos requisitos do demandante. Não se confunde com a P&D e não possui risco tecnológico.



**Daily (Scrum):** reunião diária que corresponde a um dos rituais do *Scrum* com, no máximo, 15 minutos de duração, para acompanhar o andamento dos processos – o que foi feito e o que precisa ser colocado em prática naquele projeto - e se existem impedimentos para colocar em prática o que deve ser feito.

**Dashboard:** painel que centraliza uma série de informações, como indicadores e métricas. É muito útil no meio empresarial, já que é projetado para ser atualizado em tempo real e de forma automática.

**Datathon:** o termo vem da união das palavras em inglês *data* (dados) e *marathon* (maratona), dando a ideia de uma competição, na qual os participantes buscam desenvolver soluções a partir de um grande volume de dados disponíveis.

**Deal:** ou “acordo”, é a negociação de compra e venda ou investimento.

**Deep Learning:** é um conjunto de algoritmos inspirados no funcionamento do cérebro humano e fundamentado em redes neurais profundas.

**Demo Day:** em tradução livre, “dia de demonstração”. Trata-se de um evento em que *startups* têm a oportunidade de apresentar seu negócio a investidores.

**Desafio Corporativo:** um desafio criado dentro da empresa para solucionar algum problema e/ou dor da corporação a partir de uma solução já existente (ex: *startup*), incentivando a inovação e a transformação da empresa.

**Desenvolvimento Experimental:** o desenvolvimento experimental consiste em trabalhos sistemáticos baseados nos conhecimentos existentes, obtidos pela investigação e/ou pela experiência prática, e dirige-se à produção de novos materiais, produtos ou dispositivos, à instalação de novos processos, sistemas e serviços, ou à melhoria substancial dos já existentes.

**Design Adaptativo:** técnica através da qual são criados *layouts* diferentes para cada tipo de dispositivo (*mobile*, *desktop*, etc). Diferentemente do *Design Responsivo*, em cada dispositivo é carregado o *layout* apropriado para aquele tamanho específico de tela.

**Design Centrado no Usuário (UCD):** o *User Centered Design* é uma estrutura de processos que coloca o consumidor e as suas necessidades no centro de cada uma das fases do *design*.

**Design de Interação:** área responsável por estudar, planejar e aplicar os pontos de interação entre o usuário e a *interface*.

**Design Ideation:** processo criativo através do qual os *designers* externalizam ideias em sessões, que podem ser de *brainstorm*, por exemplo. A ideia é produzir a quantidade máxima de ideias possíveis.

**Design Responsivo:** técnica através da qual o *design* de uma *interface* se ajusta automaticamente à tela do dispositivo utilizado pelo usuário, de forma fluida.

**Design Review:** prática que consiste em avaliar um projeto de *design* e colher *feedback*, com o intuito de verificar se ele atende aos seus objetivos.

**Design System:** um ecossistema de bibliotecas que contêm uma grande variedade de princípios e padrões de *Design* a serem seguidos; é utilizado como parâmetro para outros produtos.

**Design Thinking:** abordagem segundo a qual o público-alvo e todos os interessados são colocados no centro do produto/serviço, de forma que é buscada uma solução mais completa dos problemas. Com o Design Thinking busca-se inovar.

**Diagrama de Afinidade:** método utilizado para organizar e agrupar afinidades e características de um determinado tópico. Muitas vezes feito utilizando post-its.

**Discovery:** etapa do ciclo de desenvolvimento de produto em que é feita a investigação das necessidades do cliente e, consequentemente, dos *Jobs* que serão realizados. Nessa etapa, objetiva-se reduzir riscos inerentes ao produto: o risco de valor, o risco de usabilidade, o risco de viabilidade e o risco de negócio.

**Early Adopters:** “adotantes iniciais” de um novo produto/tecnologia que chega ao mercado, antes de se tornar comum. Geralmente, são os responsáveis pelos feedbacks aos clientes posteriores.

**Early Stage:** de acordo com a tradução literal, *early stage* é a fase inicial. No universo de tecnologia e inovação empresarial, *early stage* representa as *startups* e empresas que possuem até 3 anos de fundação.

**E-commerce:** em tradução livre “comércio eletrônico”, o termo é mais usado para se referir a plataformas digitais de compra e venda de produtos e serviços, onde é possível ter uma experiência completa, desde a busca pelo item na vitrine virtual, passando pelo pagamento até o pedido de entrega.

**Ecossistema de inovação:** ambientes que promovem articulações entre diferentes setores que entendem a inovação como força motriz para o desenvolvimento social e econômico da sociedade.

**Edtech:** são *startups* que trabalham com tecnologia voltada para a educação. Nesse tipo de negócio é comum que a educação seja mediada por plataformas *online* e utilizem técnicas de gamificação para aprimorar o aprendizado. *Alura*, *Tutor Mundi* e *Revvo* são exemplos de *edtechs* que atuam no Brasil e estão mudando a maneira como se estuda.

**Effectuation:** termo cunhado por Saras Sarasvathy que faz referência ao processo dinâmico e criativo de desenvolver novas ideias em um ambiente empreendedor.

**Elevator Pitch:** como o próprio nome sugere, o *elevator pitch* é a apresentação de uma ideia de negócio no curto período de tempo que uma pessoa passaria dentro do elevador, para ir do térreo à cobertura. Por isso, em geral, esse tipo de *pitch* tem duração de 30 a 60 segundos.

**Encomenda Tecnológica:** compra pública direta destinada exclusivamente à aquisição do esforço de pesquisa e desenvolvimento com risco tecnológico e que tenha por objetivo criar produto, processo ou sistema não disponível no mercado.

**End to End (E2E):** é um termo em inglês que significa cadeia de ponta a ponta que auxilia no processo de produção. Ele é como um sistema que pode ser monitorado desde a escolha da matéria-prima até a entrega ao cliente final, envolvendo as etapas de produção, de transporte e também de pós-venda.

**Equity:** momento em que uma *startup* consegue equilibrar finanças e ganhar mercado, fazendo com que tenha estabilidade para abrir seu capital em Bolsa de Valores ou mesmo em novas rodadas de investimentos.

**Equity crowdfunding:** deriva do conceito de *crowdfunding*, que quer dizer financiamento coletivo e se refere ao apoio financeiro, geralmente dado por pessoas físicas, para tirar uma ideia do papel. A recompensa pela contribuição em dinheiro pode ser desde um prêmio simbólico até a efetiva pré-compra de um produto. No caso da expressão *equity crowdfunding*, o uso se dá no contexto de investimentos em *startups* e diz respeito à compra de participação no negócio.

**Escalabilidade:** é a capacidade que uma *startup* possui de aumentar sua atuação e atingir um público maior. Para isso, é necessário que, tanto a operação quanto a solução, estejam maduras e já consolidadas.

**Escopo:** todo o trabalho necessário para chegar ao produto final, com as características e funções pré-definidas.

**Experiência Omnichannel:** experiência proporcionada em diversos canais interligados: mundo físico, *app*, *website*, redes sociais e outros.



**Fail Fast:** uma prática que consiste em testar ideias para que assim os erros e falhas sejam descobertos de forma rápida, podendo então resolvê-los ou, se for o caso, abortar a ideia e iniciar outros testes. O objetivo é economizar tempo e investimento, sem medo de errar.

**Fintech:** startups de base tecnológica que atuam no setor financeiro. Entre as soluções mais comuns oferecidas por essas empresas estão: conta corrente digital, cartão de crédito e débito que pode ser gerenciado de forma inteiramente *online* via aplicativos.

**Flywheel:** modelo (em forma de roda) que considera a experiência do usuário, liderada pela área de produto. Divide os usuários em 4 segmentos que demandam ações diferentes: avaliadores, iniciantes, regulares e campeões.

**Foodtech:** as *foodtechs* são startups que desenvolvem soluções para o setor alimentício. Elas transformam a forma como os alimentos são produzidos, distribuídos e consumidos.

**Founder:** é a pessoa responsável por fundar e idealizar a startup.

**Framework:** trata-se de uma estrutura base, uma espécie

de plataforma que contém ferramentas, guias, sistemas e componentes que agilizam o processo de desenvolvimento de soluções, auxiliando os especialistas em seus trabalhos.

**Frontend:** desenvolvedor que trabalha com a parte de aplicação em que o usuário interage diretamente, associado à parte visual de um *site* ou aplicativo.

**Full-Time Equivalent (FTE):** é um método de mensuração do grau de envolvimento de um colaborador nas atividades de uma organização ou unicamente em um determinado projeto.

**Fullstack:** profissional que tem conhecimento sobre *back-end* e *front-end*.

**Funil de Inovação:** inspirado no funil de vendas, o funil de inovação filtra ideias ao invés de potenciais clientes e segue o fluxo de topo, meio e fundo, em que o número de ingressantes vai diminuindo a cada nova etapa, até sobraem os consumidores, de fato, daquele produto ou serviço ou as melhores ideias, com efetiva chance de execução. Em um sistema de inovação aberta (em que as ideias vêm de dentro e de fora da companhia) o funil de inovação se assemelha a um queijo suíço, porque novas ideias chegam de várias fontes em vários momentos.



**Go-to-market:** método estratégico que considera o mercado, os consumidores e os produtos já existentes para definir quais novos produtos serão trabalhados.

**Growth Hacking:** modelo de trabalho que busca o crescimento dos negócios com base em melhores práticas, que são construídas a partir de hipóteses e experimentos. O objetivo é encontrar oportunidades, brechas, *hacks* para o sucesso da empreitada. Além de criar estratégias específicas visando resultados rápidos para o crescimento da empresa.



**Hackaton:** evento que reúne profissionais de diversas áreas ligados ao desenvolvimento de *software* em maratonas de trabalho com o objetivo de criar soluções específicas para um ou vários desafios.

**HADOOP:** *hadoop* é uma estrutura de *software* de código livre (*open source*) para processamento de dados. É usado para armazenar e processar grandes quantidades de dados, a despeito de ter sido planejado para estas funções, desde então foi adaptado para ser usado para uma variedade de outros fins, incluindo análise.

**Hard Skills:** habilidades técnicas, que podem ser mensuradas de forma mais objetiva (diferentemente das *Soft Skills*).

**Healthtech ou Medtech:** elas trazem soluções para o ramo da medicina. *Healthtechs* otimizam processos médicos como diagnóstico e gestão de pacientes. Essas *startups*, também chamadas de *Medtechs*, estão gerando impactos que otimizam processos, como atendimento, diagnóstico e tratamento de doenças. Para isso, essas *startups* utilizam tecnologias como inteligência artificial, impressão 3D, robótica e nanotecnologia.

**HOTSPOT:** *hotspot* é o nome dado ao local onde a tecnologia *wi-fi* está disponível. São encontrados geralmente em locais públicos como cafés, restaurantes, hotéis e aeroportos onde é possível conectar-se à *internet* em uma rede sem fio do tipo *wi-fi*.

**Hub de Inovação:** espaço físico ou virtual onde *startups*, empresas, membros da academia e outros atores do ecossistema de inovação podem interagir e se conectar. Nos *hubs* de inovação, as *startups* têm uma vitrine para serem vistas por investidores e empresas e alavancarem suas oportunidades de acesso a capital e novos negócios.



**Infraestrutura as a Service (IaaS):** é uma forma do cliente contratar a infraestrutura como serviço, ou seja, contrata servidores virtuais ao invés de servidores físicos.

**Incubadora de Empresas:** é um ambiente flexível e encorajador onde é oferecida uma série de facilidades para o surgimento e crescimento de novos empreendimentos. Além da assessoria na gestão técnica e empresarial da empresa, a incubadora oferece a infra-estrutura e serviços compartilhados necessários para o desenvolvimento do novo negócio, como espaço físico, salas de reunião, telefone, *fax*, acesso à *internet*, suporte em informática, entre outros.

**Indústria 4.0:** Quarta Revolução Industrial - derivada da revolução digital – a Terceira -, sendo caracterizada por uma fusão de tecnologias que está apagando os limites entre as esferas física, digital e biológica. Diferencia-se da Terceira por três características principais: velocidade, escopo e impacto em sistemas de produção, de gerenciamento e de governança. Na Indústria 4.0, as possibilidades de bilhões de pessoas conectadas por dispositivos móveis, com capacidade de processamento sem precedentes, capacidade de armazenamento e acesso ao conhecimento, são ilimitadas. E essas possibilidades serão multiplicadas por avanços tecnológicos emergentes em campos como inteligência

artificial, robótica, veículos autônomos, impressão 3-D, nanotecnologia, biotecnologia, ciência de materiais e armazenamento de energia.

**Intra-empendedorismo:** é um tipo de empreendedorismo que não possui como finalidade fundar uma nova empresa. O objetivo é criar ou desenvolver um projeto inovador que contribua com a atividade de uma organização que já está no mercado.

**Investidor Institucional:** instituição que dispõe de um grande volume de recursos para investimento e possui necessidade de garantir certa rentabilidade ou retorno atuarial, para renda patrimonial, reserva de risco ou pagamento de pensões.

**Infrastructure & Operations (I&O):** designa os profissionais das áreas de infraestrutura e operações.

**Infrastructure & Operations Business Value Dashboards (IOBVD):** o IOBVD consegue cruzar informações com dados financeiros, comerciais, logísticos e de diferentes áreas e apresentar um resultado que indique, por exemplo, qual foi o impacto no faturamento gerado pela indisponibilidade de uma determinada aplicação.

**Internet Of Things (IOT):** *internet* das coisas é o termo utilizado para a conexão de basicamente qualquer coisa à internet, seja ela um eletrodoméstico, um dispositivo, um bem de consumo. Literalmente, qualquer coisa.

**Inovação Aberta:** é a metodologia que permite que empresas inovem a partir da expansão dos limites das próprias. Assim, esse tipo de inovação torna acessível e didático os recursos e ideias internas, compartilhados com a visão de colaboradores externos, que podem ser clientes ou personas ideais da *startup*.

**Inovação Disruptiva:** um processo em que uma tecnologia, produto ou serviço é transformado ou substituído por uma solução inovadora superior.

**Inovação Fechada (ou tradicional):** consiste em um modelo tradicional, no qual os processos de inovação ocorrem, necessariamente, dentro da empresa, sem o compartilhamento com outros *players*.

**Investidor Anjo:** é uma pessoa que resolver financiar, com seus próprios recursos, o desenvolvimento de uma startup. Quando falamos em investimento anjo isso engloba tanto a aplicação de recursos materiais, como capital, e intelectual, como conhecimentos e gestão.

**Inovação Incremental:** consiste em uma série de pequenas melhorias ou atualizações feitas nos produtos, serviços, processos ou métodos existentes. São inovações sustentáveis que ajudam as empresas a permanecer no jogo, mas não, necessariamente, geram um grande impacto.

**Innovation Tools:** metodologias ou métodos criados para auxiliar/promover a inovação dentro das corporações. *Design Thinking* é um exemplo disso.





**Joint Venture (JV):** acordo realizado entre duas ou mais companhias que estabelece alianças estratégicas por um objetivo comercial comum, por tempo determinado. As empresas concordam em reunir recursos para o desenvolvimento do negócio em conjunto e dividem os resultados, sejam lucros ou prejuízos.



**Kanban:** um método usado para auxiliar na gestão do trabalho. O termo tem origem japonesa e significa “sinalização” ou “cartão”, esse método utiliza-se de post-its – ou cartões coloridos – para organizar os fluxos de trabalho de forma visual.

**Key Performance Indicator (KPIs):** sigla usada para definir os Indicadores-Chave de Desempenho das empresas. Estes indicadores são definidos e utilizados para mensurar o desempenho do negócio.

**Know-how:** em tradução livre, “saber fazer determinada coisa”, diz sobre o conhecimento ou habilidade de alguém sobre um assunto ou uma tarefa.



**license as a Service (LaaS):** é uma modalidade de comercialização onde o cliente adquire em definitivo as licenças de determinado *software*.

**Love Money:** é o capital inicial com que os empreendedores contam para iniciar seu negócio sem contrair encargos financeiros, em geral oriundo de suas poupanças pessoais ou de seus familiares.

**Landing Page:** é uma página *web* simples, destinada às conversões de visitantes em *leads*. Também conhecida como LP, faz parte de boa parte das estratégias de *marketing* digital e, normalmente, servem para oferecer um produto ao usuário do *site* ou redes sociais.

**Lean Startup:** ou *Startup* Enxuta, em tradução livre, baseia-se na criação de protótipos rápidos, que foram projetados visando a validação no mercado, com a finalidade de obter *feedbacks*, para então desenvolver a versão final do produto. Essa metodologia tem objetivo de garantir que a ideia seja aceita pelos consumidores, evitando o investimento de tempo e dinheiro em produtos não rentáveis.



## **Machine to Machine – máquina à máquina:**

é a tecnologia que permite que qualquer objeto transmita dados através de um sensor. Esse sensor captura dados como geolocalização, temperatura, e outros, e os envia por meio de uma rede a um *software*.

**Machine Learning:** é uma área da inteligência artificial que permite que sistemas aprendam e melhorem a partir de experiências sem serem explicitamente programados para isso. Utilizando grandes conjuntos de dados e algoritmos que podem identificar padrões e fazer previsões, o *machine learning* habilita computadores a realizar tarefas complexas, como reconhecimento de voz ou análise de imagens, de maneira cada vez mais eficiente e autônoma.

**Management Buy-In:** é o processo de aquisição de uma empresa por um grupo de executivos externos a ela, que obtiveram apoio financeiro para tocarem eles próprios a empresa, desalojando os antigos executivos.

**Mergers and Acquisitions (M&A):** fusão de empresas, a fim de conquistar mais clientes, expandir o negócio e unir forças de mercado.

**Meetups:** refere-se a um encontro informal no qual quem está participando conversa em pé, ajudando inclusive na circulação e networking.

**Mentor:** no universo das *startups*, é uma pessoa experiente em algum tema fundamental para o crescimento das empresas que leva esse conhecimento aos profissionais e criadores de novos negócios. O processo de mentoria é um dos mais importantes e que mais contribuem para a criação de *startups* de sucesso.

**Mentoria:** processo que consiste na troca de conhecimento entre um profissional mais experiente e um ingressante em determinada área. O mentor age como facilitador de processos e orientador do mentorado em seus desafios.

**Metodologias Ágeis:** técnica(s) usada(s) para gerenciar projetos e processos, oferecendo maior rapidez e agilidade. Inicialmente, muito usada(s) para o desenvolvimento de softwares, hoje em dia alcança vários setores de uma empresa.

**Mercado-alvo:** segmento de mercado que abriga pessoas com necessidades similares às que o produto quer atender. Parte do mercado que pode vir a consumir o produto.

**Mindset:** termo muito usado hoje em dia no universo corporativo, significa - mentalidade - em inglês. Utilizado para definir a configuração mental de uma pessoa, o que influencia na sua forma de pensar, agir e reagir às situações do dia a dia.

**Mobile:** toda tecnologia que permite a utilização pelo

usuário enquanto ele está em movimento. Não está restrita a *smartphones*.

**Modelo de negócios:** estratégia de uma empresa para entregar valor a seus clientes e gerar receita.

**MVP Fumaça:** avalia o interesse de futuros clientes por meio de um canal de *marketing* responsável pela distribuição e apresentação da solução ao público.

**MVP Mágico de Oz:** nesse caso, a interface do aplicativo ou *site* deve estar pronta e funcionando nas mãos dos usuários para os testes. Entretanto, como as automações ainda não estão prontas, as tarefas são feitas manualmente para obter *insights*, colher respostas e entender as necessidades dos clientes.

**(Mundo) VUCA:** um conceito criado na década de 1990, usado à época para descrever a situação do mundo no pós Guerra Fria, hoje é aplicado para falar sobre os imprevistos e a rapidez do mercado. O nome é uma sigla para as palavras, traduzidas do inglês: Volatilidade, Incerteza, Complexidade e Ambiguidade.

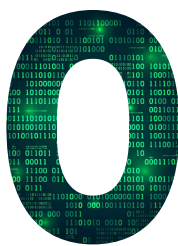
**(Mundo) BANI:** considerado a evolução natural do Mundo VUCA, o Mundo BANI surge para caracterizar o mundo pós-pandêmico. O termo significa, traduzido do inglês, a união das palavras: Frágil, Ansioso, Não linear e Incompreensível. Esse conceito vem para ajudar a entender e se preparar para o novo mundo, cada vez mais incerto e desafiador.



**Networking:** troca de experiências, de contatos, conhecimento e informações entre diferentes atores para construção de novos relacionamentos.

**Near Field Communication (NFC):** permite a comunicação sem fio entre dispositivos, como celulares e relógios inteligentes (*smartwatches*). O NFC funciona de forma similar à internet *Wi-Fi*, permitindo que os aparelhos troquem informações sem estarem conectados.

**Nível de Maturidade Tecnológica (TRL):** metodologia desenvolvida pela NASA, na década de 1970, para definir o processo de evolução de uma dada tecnologia, que foi adaptada ao desenvolvimento de soluções que integram várias tecnologias em um mesmo artefato ou sistema. É uma ferramenta essencial para a gestão de risco tecnológico, permitindo que se identifique quais tecnologias estão prontas para avançar e quais necessitam de mais desenvolvimento. A escala TRL é composta por nove níveis. A progressão ao longo desses níveis segue uma trajetória que começa com estudos teóricos, passa por protótipos e testes em laboratório, e culmina com a integração e operação em ambientes relevantes e finalmente em condições reais.



**Objectives and Key Results (OKR):** método de definição de metas que determina o que deve ser alcançado no projeto ou negócio, e como será alcançado. Envolve a aferição da realização dos objetivos em determinados tempo.

**Opportunity Solution Tree:** Árvore de Oportunidades, construída para que todo o time esteja ciente dos objetivos do produto. Ela contém os seguintes elementos: o resultado desejado (no topo), a oportunidade, as soluções possíveis e os experimentos/testes que serão feitos para testar essa solução.

**Outsourcing:** refere-se à terceirização, ou seja, ao processo em que uma organização contrata outra para lhe prestar um serviço.



**Parceria Estratégica:** acordo formal entre duas ou mais organizações para atingir objetivos comuns e criar valor de forma colaborativa. As parcerias estratégicas podem envolver: Acordos de *co-marketing*, co-desenvolvimento de produtos, *joint ventures* ou integrações tecnológicas.

**Parques Tecnológicos:** são áreas, geralmente ligadas a algum importante centro de ensino ou pesquisa, com

infra-estrutura necessária para a instalação de empresas produtivas baseadas em pesquisa e desenvolvimento tecnológico. Pela limitação da área física, própria dos Parques Tecnológicos, esse instrumento de inovação tecnológica se adapta melhor às necessidades de pequenas empresas que têm na Pesquisa e Desenvolvimento Tecnológico seu principal foco.

**Participação nos lucros e resultados (PLR):** programa de remuneração variável adotado por empresas de diversos países para recompensar os seus funcionários pelos resultados e metas alcançados. As empresas que adotam o PLR dividem parte dos seus rendimentos, obtidos ao longo do ano, semestre ou trimestre, geralmente, com os colaboradores.

**PDTI/PDTA:** estes programas têm por finalidade a capacitação da empresa, com a criação e manutenção de estrutura própria de gestão tecnológica. O PDTI ou PDTA deve ser composto por um conjunto articulado de linhas de pesquisa e de desenvolvimento tecnológico. Na realização do PDTI ou PDTA, podem ser contempladas a contratação das atividades compreendidas nos programas com instituições de pesquisa e outras empresas, mantida com a titular, a responsabilidade, o risco empresarial, a gestão e o controle da utilização dos resultados.

**Persona:** personagem fictício utilizado para representar o público-alvo de um negócio ou de um produto. A sua

caracterização deve ser detalhada a ponto de representar um “usuário ideal” e a sua construção deve se basear em dados de pesquisa.

**Pesquisa Científica e Tecnológica:** é o trabalho criativo efetuado de forma sistemática procurando aumentar o cabedal de conhecimento humano e o uso desse conhecimento para imaginar novas aplicações.

**Pesquisa e Desenvolvimento Experimental (P&D):** a pesquisa e desenvolvimento experimental (P&D) compreendem trabalho criativo executado de forma sistemática para aumentar o estoque de conhecimento, inclusive o conhecimento sobre o homem, a cultura e a sociedade e o uso desse estoque de conhecimento para imaginar novas aplicações.

**Pitch:** chamado também “papo de elevador”, é um discurso assertivo que apresenta uma ideia ou empresa, com o objetivo de chamar a atenção do interlocutor, geralmente um potencial investidor. No *pitch*, o empreendedor precisa passar a mensagem mais curta e completa possível sobre sua empresa.

**Pitch Day:** uma dinâmica com o intuito de promover um encontro entre *startups* e empresas, no qual os empreendedores apresentam suas soluções, usando como base o *pitch*, uma apresentação curta de um projeto (em média de 3 a 5 minutos).

**Pivotar:** do inglês, girar. No contexto do empreendedorismo, significa mudar a estratégia, o rumo dos negócios. Uma empresa 'pivotar' quando muda totalmente, por exemplo, o mercado que atende ou o produto que comercializa.

**Políticas de Inovação pelo Lado da Demanda:** termo da economia da inovação que diz respeito ao conjunto de ações e instrumentos que promovem o desenvolvimento, introdução e difusão de inovações através da criação e/ou estímulo a mercados consumidores.

**Políticas de Inovação pelo Lado da Oferta:** termo da economia da inovação que significa conjunto de instrumentos que visam reduzir os custos, os riscos e as inseguridades técnicas, principalmente em atividades com alto grau de incerteza, como a pesquisa e desenvolvimento e que garantem condições para que os agentes do sistema de inovação ofertem, por si só, novos produtos ou serviços. São o oposto das políticas de inovação pelo lado da demanda.

**Players:** termo usado para falar sobre as empresas que têm certa relevância no mercado.

**Product-led Growth (PLG):** é uma estratégia que tem como objetivo transformar determinado produto na principal fonte de renda de um negócio.

**Private Equity:** modalidade de investimento destinada a empresas mais maduras, geralmente de porte médio e

com boa capacidade de crescimento. Os aportes neste estágio e a participação acionária no negócio costumam ser maiores e o interesse do investidor, muitas vezes, está em levar a empresa para uma abertura de capital em bolsa de valores.

**Product Designer:** Profissional que trabalha investigando e validando as soluções oferecidas por um determinado produto. Precisa ter uma atuação generalista, tendo em vista que envolve diversas áreas: experiência, *interface*, *Business*, etc.

**Produto Digital:** também conhecido como infoproduto, é um item comercializado e consumido *online*, sem uma estrutura física. Podem ser de diversos formatos, como: *e-books*, manuais, apostilas, livros e relatórios; material audiovisual, como filmes, vídeos, músicas, *podcasts*, cursos e imagens; ferramentas como aplicativos, softwares, templates, código fonte e scripts; acessos *online* exclusivos, como serviços de assinatura e clubes de membros; serviços, como mentorias, consultorias, consultas e aulas.

**Proof of Concept (POC):** prova de conceito em inglês. O termo é usado desde a década de 1960 para se referir à fase intermediária, que vem depois do planejamento de um novo produto e antecede sua produção. Nesta etapa, são feitos testes para demonstrar a viabilidade do conceito inicial e para provar que ele pode passar à etapa seguinte de produção em escala. A POC não deve ser confundida com o MVP. Em uma escala, a POC faria parte da etapa anterior ao MVP.

**Proposta de Valor:** é uma declaração sobre a experiência resultante que os clientes obterão com a oferta e seu relacionamento com o fornecedor. A marca deverá apresentar uma promessa relativa à experiência total resultante que os clientes podem esperar. O sistema de entrega de valor inclui todas as experiências que o cliente terá ao longo do processo de obter e usar a oferta.

**Prospecção Tecnológica:** "tentativas sistemáticas para observar, a longo prazo, o futuro da ciência, a tecnologia, a economia e a sociedade, com o propósito de identificar as tecnologias emergentes que provavelmente produzirão os maiores benefícios econômicos e/ou sociais".

**Protótipo:** modelo original representativo de alguma criação nova, do qual todos os objetos ou utensílios do mesmo tipo são representações ou cópias. É um modelo básico detentor de características essenciais do produto pretendido.

**Público-Alvo:** caracterização do público do negócio mais geral do que a Persona. Deve ser baseado em dados de pesquisa e possui menor grau de detalhamento, pois descreve um grupo de pessoas (e não uma única).

**Python:** linguagem de programação muito utilizada para desenvolvimento de scripts focados em Data Science e Machine Learning. Permite desde cálculos simples, como calcular o desvio padrão de um conjunto de dados até predições mais elaboradas com aprendizado de máquina.



**Query:** processo de extração de dados de um banco. Em outras palavras, se trata de um pedido de uma informação ou de um dado para um banco de dados e sua apresentação em uma forma adequada ao uso. A linguagem padrão para gerenciamento de bancos de dados é a SQL (*Structured Query Language*). Atenção: SQL é diferente do MySQL! Enquanto o primeiro é a linguagem da *query*, o segundo é o *software* que usa essa mesma linguagem.



**Rack:** local físico onde se monta um conjunto de equipamentos relacionados, como servidores, roteadores, *switches*, etc.

**Risco Tecnológico:** possibilidade de insucesso no desenvolvimento de solução, decorrente de processo em que o resultado é incerto em função do conhecimento técnico-científico insuficiente à época em que se decide pela realização da ação.

**Refatorar:** reescrever uma parte do código de forma mais simples ou elegante.

**Roadmap:** ferramenta visual consistente em um mapa que aponta como será o projeto em cada etapa da sua

evolução. É uma espécie de bússola que alinha as ações dos *stakeholders*, visando o estágio final do produto.

**Rollback:** voltar atrás em relação a um código liberado anteriormente.

**Rollout:** em tradução livre, quer dizer “desenrolar” e diz respeito ao lançamento de um produto ou serviço.

**Return On Investment (ROI):** Retorno Sobre o Investimento é a mensuração do tempo necessário para retornar o valor investido na aquisição de novas soluções tecnológicas.



**Software as a Service (SaaS):** é a disposição de um *software* como um serviço, em que o cliente paga um valor para poder ter acesso ao programa/plataforma.

**Sandboxes:** um mecanismo de segurança usado para testar programas, de forma segura, usado para mitigar falhas e evitar que *malwares* se espalhem pelo sistema. Trata-se de uma ótima ferramenta para aquelas empresas que estão em um processo de Transformação Digital.

**Seed Money ou Capital Semente:** denominações dadas aos aportes de capital externo que uma *startup* recebe

para iniciar o seu desenvolvimento e o crescimento da sua operação.

**Seed Round:** é o estágio de uma startup em que ela se encontra disponível para receber os primeiros investimentos, *Seed Money* ou *Capital Semente*.

**Search Engine Optimization (SEO):** significa otimização de páginas para os motores de busca. Na prática, o SEO são as técnicas usadas para um *site* ou página seja facilmente encontrado em pesquisas em buscadores como o *Google* ou *YouTube*.

**Scrum:** *framework* para desenvolver e manter produtos complexos, através do qual pessoas tratam e resolvem problemas complicados e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível.

**Scale up:** empresa inovadora no seu ramo de atuação e que já passou por um processo relevante de crescimento. Começam a entrar nesse território *startups* e empresas inovadoras que conquistaram ganhos de escala.

**Sitemap:** trata-se do arquivo que elenca as páginas de um projeto de *website*, organizadas hierarquicamente de acordo com a ordem de navegação.

**Skeumorfismo:** Estilo de *Design* que se baseia nos elementos da vida real, utilizando metáforas destes elementos nas *interfaces*. Era o estilo utilizado pela *Apple*, mas foi modificado a partir do iOS7.

**Smart Money:** ou “investimento inteligente”, quando o investimento não é apenas financeiro, mas também intelectual. É quando o interesse está em ter aquele investidor como um mentor, como sócio e conselheiro para orientar e contribuir com *insights* importantes para o negócio.

**Soft Skills:** habilidades comportamentais de um indivíduo, intimamente ligadas à equipe e ao ambiente de trabalho. Exemplos: comunicação, trabalho em equipe, oratória etc.

**Spin-off:** do inglês, “subproduto”. Designa a criação de um novo negócio, de uma nova empresa independente, a partir de uma companhia que já existia no mercado. No agronegócio, são comuns ainda as *spin-offs* acadêmicas, empresas formadas para tornar comercial uma solução desenvolvida dentro do ambiente das universidades, fruto do registro de uma patente de pesquisa.

**Spin-Out:** uma nova empresa constituída por um grupo maior para explorar novos desenvolvimentos ou oportunidades de mercado recentes, na qual a equipe de gestão e o investidor de risco também têm uma quota do capital.

**Sprint:** faz parte de uma das chamadas ‘Metodologias Ágeis’, o objetivo de uma Sprint é agilizar uma entrega, estipulando quais tarefas de um projeto precisam ser feitas em um determinado tempo, que pode variar de duas a quatro semanas.

**Squads:** do inglês, “esquadrão” ou “pelotão”. Na prática, consiste de um modelo organizacional em que funcionários de diferentes áreas formam grupos para trabalhar em torno de um projeto específico. As equipes multidisciplinares contam, muitas vezes, com representantes das áreas de *marketing* e vendas, comunicação, programação, ciência de dados, entre outros. Nesse modelo de trabalho não há a figura de um líder e a ideia é que as equipes, de forma conjunta, tenham autonomia para tomar decisões e avançar nos projetos de maneira ágil e com alto nível de produtividade.

**Stakeholders:** do inglês, “parte interessada”. Os stakeholders são os atores estratégicos para uma determinada situação ou empresa. No caso desta última, compreende os universos micro e macro da organização. Engloba dos funcionários aos sócios, do governo aos órgãos reguladores, dos clientes aos fornecedores, passando também pela comunidade que cerca todos.

**Startup:** empresa nascente e inovadora no seu ramo de atuação. As startups levam ao mercado, normalmente, soluções novas para problemas antigos ou criam categorias inéditas de produtos e serviços.

**Start-Up Capital:** é o capital fornecido para a empresa iniciar suas atividades como, por exemplo, o aluguel de sua sede, a aquisição de equipamentos e instalações e a contratação de pessoal.

**Storyboard:** esboço em formato de desenhos (quadro a quadro), utilizado para planejar algum conteúdo em vídeo, elaborando-o e detalhando-o passo a passo.

**Subvenção Econômica:** concessão de apoio a empresas que estejam executando Programas de Desenvolvimento Tecnológico Industrial (PDTI) ou Programas de Desenvolvimento Tecnológico Agropecuário (PDTA), aprovados em conformidade com a Lei nº 8.661, de 2 de junho de 1993, de acordo com critérios fixados pelo MCT (Ministério de Ciência e Tecnologia). O volume anual de recursos a ser utilizado para subvencionar PDTI e PDTA deve ser estabelecido na Lei Orçamentária Anual.

**Summit:** do inglês, cúpula ou cimeira, um evento no qual se juntam profissionais relevantes de uma determinada área para debater temas, compartilhar experiências e disseminar conhecimento para aqueles que assistirem o evento.

**Survey:** questionário com perguntas qualitativas ou quantitativas, utilizado geralmente para conhecer melhor o usuário ou mercado.

**Syndicate:** consórcio de investidores que reúnem seu *Know How* e capital para realizar investimentos em conjunto, reduzindo o risco individual.



**ask:** do inglês, tarefa, algo que deverá ser feito.

Termo muito utilizado no contexto das metodologias ágeis.

**Technology Scouting:** em tradução livre, “caça ou procura por tecnologias”. Metodologia de observação regular e sistemática do mercado para reconhecer precocemente o surgimento de novas tecnologias ou buscar soluções para problemas específicos. O método é muito usado para encontrar tecnologias inovadoras externas às empresas e colocá-las no radar, para planejamento estratégico do pipeline nessas companhias e como ponto de partida para estreitar laços com *startups*

**Technology Readiness Level (TRL):** em tradução livre, “Escala de Maturidade Tecnológica”. Método para estimar a maturidade de uma tecnologia e promover relações a partir de uma mesma base de comparação.

**Tese de Investimento:** é o que direciona o processo de investimento dos fundos de Venture Capital (VC). São os pré-requisitos exigidos pelos investidores para que a sua startup esteja dentro do que é exigido por eles para que possa prosseguir nas próximas etapas de análise. Geralmente são informações e protocolos simples, nos quais as respostas irão qualificar e dizer se seu negócio está dentro do que é procurado. Cada fundo de VC possui sua própria tese de investimento.

**Teste de Usabilidade:** técnica de pesquisa que tem como foco a usabilidade da interface, ou seja, a facilidade e instintividade na navegação.

**TI e TIC:** TI (tecnologia da informação) e TIC (tecnologia da informação e comunicação) correspondem a um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si. O TIC consiste em todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação, o que inclui *hardware* e *software*.

**Termo de *Non Disclosure*:** compromisso acionado por investidores e empreendedores de não revelar ao mercado as informações relevantes obtidas de ambos os lados durante o processo de negociação para a efetivação de um processo de investimento de risco.

***Time to Market*:** técnica que define calendário de execução de um projeto, desde a concepção do produto até ele estar pronto para a venda. O objetivo do *Time to Market* (TTM) é criar parâmetros que garantam a entrega dentro dos prazos.

**Transformação Digital:** pode ser definida como um fenômeno que incorpora o uso da tecnologia digital às soluções de problemas tradicionais. Assim, abrange mudanças procedurais em diversos âmbitos de uma sociedade.



**Uranicórnio:** termo cunhado pela norte-americana

Aileen Lee em 2013 para se referir a *startups* com valor de mercado igual ou superior a US\$ 1 bilhão. Na época, em seu artigo “Bem-vindo ao clube dos unicórnios”, publicado no *site Tech Crunch*, ela justificou a escolha do termo pelo fato de os unicórnios serem mágicos e raros, ainda que no universo da imaginação.

**Usabilidade:** um dos atributos do produto levados em conta pelo UX/UI *Design*. É a medida de quão fácil é usar um produto para realizar uma tarefa. É um fator importante para os desenvolvedores de produtos físicos e *softwares*, pois pode influenciar diretamente na decisão dos usuários de utilizar ou não o produto.

Avaliada principalmente com base em tempo necessário para realizar as tarefas, eficiência na realização das tarefas e frequência de erros.

**User Story:** uma forma de definir as funcionalidades de um produto que se baseia nas *personas*, no que é relevante para o público alvo (foca no “o quê” e no “como”).

**UX:** do inglês *user experience* ou experiência do usuário. Concentra-se na experiência geral que o usuário tem com um produto, incluindo o quão fácil e agradável é usá-lo. Isso envolve pesquisar as necessidades do usuário e mapear uma estrutura lógica e um fluxo para o produto.



**Validar um Produto:** a validação é uma etapa da metodologia de *Design Thinking*. O termo é muito usado pela equipe de Produto Digital. Mas, por ser baseada na mesma metodologia, a validação também é uma etapa de vida das startups.

A etapa de validação é quando se testa no mercado, com os clientes, o que eles acharam do produto, se eles conseguiram utilizá-lo e se está desenhado no formato que eles desejam.

**Valuation:** é um método utilizado para definir o valor de uma *startup*. Para encontrar esse valor são realizadas análises quantitativas como situação financeira, mercado, perspectiva de crescimento. Além disso, também é analisado o cenário e a perspectiva de crescimento do negócio.

**Veículo de Inovação:** o veículo de inovação tem como objetivo levar a sua empresa a inovar. Diversas atividades são chamadas de veículos de inovação, pois são meios de condução do tradicional para a inovação.

**Venture Capital:** investimento de risco geralmente em empresas em estágio inicial e com potencial de escalar seu negócio. No contexto do *Venture Capital*, pode ocorrer mais de uma rodada de investimento nas *startups*.



**IP:** é um termo usado na manufatura ou criação de produtos, para denotar aqueles que ainda não chegaram ao seu estágio final. **WIP** representa o valor de todas as matérias-primas, mão de obra e custos indiretos que foram investidos nesses produtos.

# Referências

ABDI Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial. Glossário. 2024. Disponível em: <https://www.abdi.com.br/glossario/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

CUBOS ACADEMY. Dicionário de Tecnologia - Conheça os principais termos da área de tecnologia. 2021. Disponível em: <https://blog.cubos.academy/dicionario-de-tecnologia-conheca-os-principais-terminos-da-area-de-tecnologia/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

DIWE. Dicionário de inovação: termos e conceitos que você precisa saber. 2023. Disponível em: <https://www.diwe.com.br/blog/dicionario-inovacao-terminos-conceitos>. Acesso em: 22 dez. 2024.

FINEP Inovação e Pesquisa. Glossário. 2024. Disponível em: <http://www.finep.gov.br/component/content/article?id=4849:glossario>. Acesso em: 22 dez. 2024.

LIGA VENTURES. Saiba quais os termos mais utilizados pelas startups e seus significados. 2022. Disponível em: <https://liga.ventures/insights/artigos/saiba-quais-os-terminos-mais-utilizados-pelas-startups-e-seus-significados/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

MOTIM. Dicionário de Startups: os termos mais usados no mercado de inovação. 2024. Disponível em: <https://www.motim.cc/blog/dicionario-de-startups>. Acesso em: 22 dez. 2024.

PAES, A. Conheça os termos mais usados no ecossistema de inovação. 2021. Disponível em: <https://distrito.me/blog/glossario-inovacao/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

PWC. Glossário. 2024. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/consultoria/agtech-innovation/agtech-innovation-news/glossario.html>. Acesso em: 22 dez. 2024.

TEBALDI, P.C. Dicionário da TI: 120 termos e siglas sobre tecnologia. 2016. Disponível em: <https://www.opservices.com.br/dicionario-da-ti/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

TOTVS. End to end: o que é, vantagens e como implementar. 2023. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/gestao-logistica/end-to-end/>. Acesso em: 22 dez. 2024

# GHC INOVA

CRIANDO  
O AMANHÃ  
HOJE

