



SUMÁRIO

Nota do editor 7

Prefácio, de Sônia Hess 9

Apresentação 14

- Alice e um roteiro para a atitude empreendedora 15
- Sonho: do reino da fantasia ao mundo real 16
- A diferença entre sucesso e fracasso 17
- Com a ajuda de Alice 18
- Além da sorte e da magia 20
- Coragem para seguir o Coelho Branco 21
- Uma viagem fantástica 24

PRIMEIRA PARTE. Contexto social 29

- Alice e o País das Maravilhas: atitude empreendedora 31
- A cor das lentes de seus óculos é uma escolha 35
- Quem vê o Coelho Branco? 37
- Querer e fazer 40
- Beba-me, coma-me: como alinhar minha atitude 41
- A atitude empreendedora: hoje é dia, sim! 43
- Quem é você? Um cacho de papéis sociais 44
- Papel profissional e empreendedor 47
- Empreendedor é um papel? 48
- Cultura empreendedora 51
- Brasil distante do País das Maravilhas 52
- O empreendedorismo 57
- Tipos de empreendedores 58
- Classificação dos empreendedores clássicos 67
- O bilhete para a viagem empreendedora com Alice 71

SEGUNDA PARTE. Dimensão técnica 81

- Alice e a Lagarta Azul: Quem é você? 83
- Identidade pessoal 85
- A hora de se ver através do espelho 87
- Autoconhecimento 88
- Autoimagem 90
- Autoestima 92
- Autoconfiança 94

- Conselhos de uma lagarta: faça seu marketing pessoal 97
- Você como uma empresa 98
- Você como sua própria marca 99
- Tudo esquisito: mudanças pessoais 101
- Tipos de mudanças 104
- Lago de lágrimas: resiliência 105
- Quem sabe faz e ganha prêmio: talento 111
- Valores e crenças 117
- Quem roubou as tortas? Dilemas e tomada de decisão 121
- Pimenta, camomila ou bombons: emoções 125
- O corpo fala: as expressões faciais 129
- Inteligência emocional 130
- Consciência emocional 130
- A culpa é de quem? Locus de controle 133
- Chave de ouro que abre portas: competência profissional 139
- Competência empreendedora 141

TERCEIRA PARTE. **Dimensão estratégica** 157

- Alice e o Chapeleiro Maluco: aqui somos todos loucos 159
- Seis coisas “impossíveis” 161
- Sonho 161
- Paixão 164
- Visão 170
- Intuição 175
- Criatividade 177
- Legado 194

QUARTA PARTE. **Dimensão pragmática** 197

- Alice e o Gato de Cheshire: Aonde você quer chegar? 199
- De que tamanho você quer ser? 200
- A necessidade vital de empreender 203
- A oportunidade e a toca do coelho 207
- Quando uma ideia é uma oportunidade 209
- O produto e o cliente 213
- Metas: Aonde você quer chegar? 217
- Objetivos bem-formulados 219
- Planejar é preciso, mas pode ser torto 223
- Mapa mental e canvas 226
- Alice é amiga do Gato que pertence à Duquesa e... Rede de relações 235
- Conexão entre nós 236
- Rede sociométrica: os nós entre nós 240
- As redes profissionais 244
- Cortem-lhe a cabeça! Convencer ou persuadir para influenciar 249
- Quem foi que sonhou? A decisão de ser empreendedor 255
- Os três papéis: uma assembleia de “eus” 257
- Que jogo é este? Ética e empreendedorismo 261
- Coelho Branco com Chapeleiro Maluco: os dois lados do tempo 265

Dias felizes de verão: para concluir 271

Bibliografia 277