



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

MBA em Modelagem de Processos de Negócios

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	3
4.	CrITÉrios de Seleção	4
5.	Justificativa do Curso	4
6.	Objetivos do Curso	5
7.	Competências e Habilidades do Egresso	5
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9.	Estágio Não Obrigatório	8
10.	Matriz Curricular	10
11.	Carga Horária	10
12.	Conteúdo programático	11
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	13

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em Modelagem de Processos de Negócios

Área de Avaliação (CAPES): ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E DE EMPRESAS, CIÊNCIAS CONTÁBEIS E TURISMO

Grande Área (CAPES): CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

Área do Conhecimento (CAPES): ADMINISTRAÇÃO

Classificação OCDE: Negócios, administração e direito

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

O curso de especialização em Modelagem de Processos de Negócio está destinado a profissionais das áreas de engenharia, tecnologia e negócios

que desejam conhecer sobre modelagem de processos em uma organização.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

As organizações de forma geral ao longo destes anos têm evoluído de um modelo de gestão totalmente funcional (orientado a setores e departamentos) para um modelo orientado a processos. Esta forma de enxergar a gestão de uma empresa favorece a visão sistêmica, transversal e integrada, elevando a sua maturidade.

Nesta perspectiva de gestão de processos e por processos, existem as mais diversas tarefas que incluem a identificação, o desenho, a execução, a documentação, o monitoramento, o controle e, por que não, a modelagem de processos.

Esta modelagem de processos envolve o uso de técnicas, ferramentas e habilidades com o intuito de descrever de forma padronizada, e por meio de notações, um processo de negócio.

Desta forma, o curso de especialização em modelagem de processos de negócio objetiva formar profissionais capazes de modelar um conjunto de tarefas executadas pelo negócio, atendendo sempre aos requisitos estabelecidos pelas partes interessadas.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Capacitar profissionais de engenharia, tecnologia e gestão a modelar os seus processos de negócio, segundo os requisitos estabelecidos pelas organizações.

6.2. Objetivos Específicos

- Apresentar as formas de modelar um processo de negócio, a partir do uso de ferramentas de mercado.
- Compreender a notação para modelagem de processos de negócio.
- Conhecer as principais os principais conceitos que envolvem o gerenciamento de processos.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Atuar nas organizações com objetivo de identificar, desenhar, monitorar e modelar processos em atendimento aos requisitos de negócios, utilizando ferramentas, técnicas e métodos consagrados no mercado.

Habilidades

- Modelar processos de negócios utilizando o padrão de notação estabelecido pelo BPMN.
- Gerenciar as organizações por meio dos processos, ao invés dos modelos mais funcionais.
- Modelar sistemas de informações a partir da compreensão e execução de processos de negócio.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

III. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Análise e Modelagem de Negócios (BABOK/Product Owner)	0 h	40 h	40 h
Gerência de TI	0 h	40 h	40 h
Gestão da informação	0 h	40 h	40 h
Ferramentas Digitais de Estratégias Organizacionais	0 h	40 h	40 h
Gerenciamento de processos	0 h	40 h	40 h
Transformação organizacional através da Gestão por Processos de Negócios (BPM)	0 h	40 h	40 h
Modelagem do sistema com a análise orientada a objetos	0 h	40 h	40 h
Engenharia de requisitos	0 h	40 h	40 h
Projetos ágeis e análise de sistemas	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360 h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. | Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim**

informativo Cybercentro Castelo Branco. Castelo Branco, 2014. Disponível em:
<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

|

Disciplina: Análise e Modelagem de Negócios (BABOK/Product Owner)

Ementa: Modelos da Análise de Negócios. Diferentes perspectivas na análise de negócios. Prototipagem rápida de negócios. Lean Startup. Modelo do BABOK e a função de Product Owner. Product Owner versus Gerente de Fluxo de Valor. Principais etapas do BABOK.

Competências e Habilidades:

- Conhecer a estrutura da Análise de Negócios segundo proposto no Guia BABOK.
- Discutir a implementação do BABOK e o Product Owner.
- Entender a similaridades e diferenças entre o Product Owner e o Gerente de Fluxo de Valor.
- Realizar abstrações e análises sistêmicas na implementação do BABOK.

Conteúdo Programático 1: Análise de Negócios e Processos.

Conteúdo Programático 2: BABOK *Framework*.

Conteúdo Programático 3: *Agile Product Owner versus* Gerente de Fluxo de Valor.

Conteúdo Programático 4: Análise de Requisitos e Desenho da Solução.

Conteúdo Programático 5: Avaliação da Solução.

Conteúdo Programático 6: Elicitação de Requisitos: Boas Práticas e Dificuldades.

Conteúdo Programático 7: Estudo de Caso: BABOK.

Bibliografia Básica:

BRENNAN, Kevin et al. (Ed.). **A Guide to the Business Analysis Body of Knowledge**. IIBA, 2009.

FRIED, Jason; HANSSON, David Heinemeier. **Reinvente sua empresa**: mude sua maneira de trabalhar. Sextante, 2012.

MAURYA, Ash. **Running lean**: iterate from plan A to a plan that works. O'Reilly Media, Inc., 2012.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business model generation**: inovação em modelos de negócios. Alta Books Editora, 2013.

OSTERWALDER, Alexander et al. **Value proposition design**. Campus Verlag, 2015.

RIES, Eric. **A startup enxuta**. São Paulo: Editora Leya, 2012.

Disciplina: Gerência de TI

Ementa: Aspectos fundamentais e atuais da Gestão da Informação. Sistemas de Informação nas empresas e suas dimensões no âmbito tecnológico. Sistemas Integrados de Gestão: *Enterprise Resource Planning* (ERP), *Supply Chain Management* (SCM), *Customer Relationship Management* (CRM). Tomada de decisão. Sistemas de Informações Gerenciais. Sistemas de Apoio à Decisão. Sistemas de Apoio ao Executivo.

Competências e Habilidades:

- Compreender a importância dos Sistemas de Informação nas empresas na era digital atual;
- Expor e abordar as principais técnicas e procedimentos para o gerenciamento da Tecnologia de Informação;
- Assimilar a Tecnologia de Informação como ferramenta empresarial de gestão estratégica.

Conteúdo Programático 1: Os Sistemas de Informações.

Conteúdo Programático 2: Gestão Integrada da Informação – ERP.

Conteúdo Programático 2: Gestão Integrada da Informação – CRM e SCM.

Conteúdo Programático 4: Tomada de Decisões Fundamentada na TI.

Bibliografia:

BENTES, Amaury. **TI Update**: a tecnologia da informação nas grandes empresas. Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

KROENKE, David. **Sistemas de Informação gerenciais**. São Paulo: Saraiva, 2012.

LAUDON, Kenneth; LAUDON, Jane. **Sistemas de informações gerenciais**. Tradução: Célia Taniwaki. 11. ed. São Paulo: Pearson, 2014.

O'BRIEN, James A. **Sistemas de informação e as decisões gerenciais na era da Internet**. Tradução: Célio Knipel Moreira e Cid Knipel Moreira. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2004.

PASSOS, Emmanuel; GOLDSCHMIDT, Ronaldo. **Data Mining**: um guia prático. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

STAIR, Ralph M.; REYNOLDS, George W. **Princípios de sistemas de informação**: uma abordagem gerencial. Tradução: Alexandre Melo de Oliveira. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2002.

TURBAN, E.; MCLEAN, E.; WETHERBE, J. **Tecnologia da informação para gestão**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

WAKULICZ, G. J. **Sistemas de Informações Gerenciais**. Santa Maria: Rede e-Tec Brasil. 2016.

Disciplina: Gestão da Informação

Ementa: Gestão do Conhecimento. Inserção da Tecnologia da Informação na estratégia empresarial. Tecnologia da Informação na construção da Vantagem Competitiva. Áreas de conhecimento com BPM. Mapeamento e Modelagem de Processos de Negócios com BPM. Introdução a SOA. Conceitos de Serviços. Modelo de Governança de SOA.

Competências e Habilidades:

- Conhecer a gestão do conhecimento, seus elementos e o contexto de sua utilização;
- Realizar mapeamentos e modelagem com tecnologias de gestão da informação em ambientes de negócios;
- Executar a gestão dos processos de negócios nos diversos ambientes e naturezas;
- Aprender a utilizar as tecnologias da informação em processos de negócios na estratégia empresarial.

Conteúdo Programático 1: Gerência do conhecimento: elementos e contextos.

Conteúdo Programático 2: Mapeamento e modelagem de processos de negócios.

Conteúdo Programático 3 Tipos de processos de negócio e suas naturezas.

Conteúdo Programático 4: Tecnologias emergentes em processos de negócios.

Bibliografia:

AKKARI, A.C.S. **Gestão do conhecimento e da tecnologia de informação**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.

- AMARAL, F. **Introdução a ciência de dados**: mineração de dados e Big Data. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
- BAHGA, A.; MADISETTI, V. **Big data science & analytics**: a hands-on approach. Arshdeep Bahga & Vijay Madisetti, 2019.
- BEAL, A. **Gestão estratégica da informação**: como transformar a informação e a tecnologia da informação em fatores de crescimento e de alto desempenho nas organizações. São Paulo: Atlas, 2004. EAN13: 9788522437641
- CRUZ, T. **Sistemas, métodos & processos**. 2. ed. 7a. reimpressão. São Paulo: Atlas, 2011.
- DE SORDI, J. O. **Administração da informação**: fundamentos e práticas para uma nova gestão do conhecimento. 2. Ed. São Paulo: Saraiva, 2015.
- LAURINDO, J. **Tecnologia da informação**: planejamento e gestão de estratégias. São Paulo: Atlas, 2008.
- NUNES, S.E.; SANTANA, G.A. **Tecnologia da informação na gestão do conhecimento**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.
- SHARDA, R.; DELEN, D.; TURBAN, E. **Business intelligence e análise de dados para gestão do negócio**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.
- SIQUEIRA, M. C. **Gestão estratégica da informação**. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.
- TAKEUCHI, H; NONAKA, I. **Gestão do conhecimento**. Tradução Ana Thorell. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- VIEIRA, M. F. **Gerenciamento de projetos de tecnologia da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2003. ISBN: 9788535211955.

Disciplina: Ferramentas Digitais de Estratégias Organizacionais

Ementa: Nessa disciplina abordaremos diversas ferramentas digitais utilizadas pelos melhores profissionais e empresas para desenvolver, implementar e acompanhar estratégias e processos dentro das mais diversas áreas empresariais.

Competências e Habilidades:

- Entender o que caracteriza uma ferramenta digital, quais os diferentes tipos e possibilidades de aplicação nos negócios;
- Aplicar processos e métodos que suportam a adoção de ferramentas digitais nas mais diversas áreas empresariais;
- Analisar de forma crítica os diversos tipos de ferramentas digitais que uma empresa pode fazer uso.

Conteúdo Programático 1: Conceitos básicos sobre ferramentas digitais; principais aplicações e condições de uso; Ferramentas digitais para identificação de problemas de mercado e dores dos clientes ou usuários. Métodos e processos relacionados ao *Design Thinking* e ao *Job to be done* que suportam a adoção de tais ferramentas.

Conteúdo Programático 2: Ferramentas digitais para planejamento e experimentação de soluções e prototipação. Métodos e processos relacionados à *Technology Roadmapping*, Marketing Digital, *Lean Startup* e Experimentação.

Conteúdo Programático 3: Ferramentas digitais para gerenciamento de projetos e gestão da produção. Métodos e processos relacionados à execução, controle e monitoramento de metodologias ágeis.

Conteúdo Programático 4: Ferramentas digitais para gerenciamento de pessoas e das finanças. Métodos e processos relacionados à gestão do capital humano e das competências e métodos e processos relacionados à avaliação da performance das pessoas. Métodos e processos relacionados à gestão financeira.

Bibliografia:

ASSAF NETO, A.; LIMA, F. G. Curso de administração financeira. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

BALLOU, R. H. Gerenciamento da Cadeia de Suprimentos: Planejamento, Organização e Logística Empresarial. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

CHIAVENATO, I. Introdução à teoria geral da administração. 9. ed. Barueri: Manole, 2014.

KOTLER, P., KELLER, K. L. Administração de Marketing. 14. ed. São Paulo: Pearson Education Brasil, 2012.

MAXIMIANO, A. C. A. Administração para empreendedores. 2. ed. São Paulo: Ed. Prentice Hall, 2010.

OLIVEIRA, D. P. R. Estratégia empresarial & vantagem competitiva: como estabelecer, implementar e avaliar. 9. ed. São Paulo, Atlas, 2014.

SORDI, J. O. de. Gestão por Processos uma Abordagem da Moderna Administração. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

Bibliografia complementar:

BOWERSOX, Donald J.; COOPER, M. Bixby; CLOSS, David J. Gestão Logística de Cadeias de Suprimentos. Bookman, 2013

BREADLEY, R. A.; MYERS, S. C.; ALLEN, F. Princípios de finanças corporativas. 10. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013

KOTLER, P., ARMSTRONG, G. Princípios de Marketing. 15. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015.

MINTZBERG, H. et al. O processo da estratégia: conceitos, contextos e casos selecionados. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

Disciplina: Gerenciamento de Processos

Ementa: *Balanced Score Card* aplicado à Gestão de Processos. Governança cooperativa. Gerenciamento de processos, ou *Business Process Management*, (BPM). Mapeamento e fluxo de processos.

Competências e Habilidades:

- Saber utilizar os indicadores de gestão para entender todas as áreas de uma organização para a tomada de decisão;
- Entender os princípios da governança corporativa na administração estratégica de empresas;
- Saber usar a tecnologia da informação para otimizar e melhorar processos;
- Compreender e fazer o mapeamento de processos visando a melhoria contínua;

Conteúdo Programático 1: BSC aplicado à Gestão de Processos.

Conteúdo Programático 2: Características gerais de processos e gestão de processos.

Conteúdo Programático 3: Características gerais de governança cooperativa sob a ótica de processos para a definição de estratégias.

Conteúdo Programático 4: Mapeamento e fluxo de processos.

Bibliografia Básica:

ARAUJO, L.C.G.; GARCIA, A.A.; MARTINES, S. **Gestão de processos: melhores resultados e excelência organizacional**. São Paulo: Atlas, 2017.

CRUZ, T. **Processos Organizacionais & métodos: BPM & tecnologias da informação, metodologia DOMP, desafios da revolução 4.0**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2021.

WILDAUER, E.W.; WILDAUER, L.D.B.S. **Mapeamento de processos: conceitos, técnicas e ferramentas**. Curitiba: InterSaberes, 2015.

Bibliografia Complementar:

COSTA JR., E.L. **Gestão em processos produtivos**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

DE SORDI, J.O. **Gestão por processos**: uma abordagem da moderna administração. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GUERREIRO, K.M.S.; FERREIRA, P.R.; MUNHOZ, A.S.; STDLER, A. (org.). **Gestão de processos com suporte em tecnologia da informação**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

PAIM, R. **Gestão de processos**: pensar, agir e aprender. Porto Alegre: Bookman, 2009.

VALLE, R.; OLIVEIRA, S.B. (org.). **Análise e modelagem de processos de negócio**: foco na notação BPMN (*Business Process Modeling Notation*). São Paulo: Atlas, 2013.

Disciplina: Transformação organizacional através da Gestão por Processos de Negócios (BPM).

Ementa: Gestão por processos de negócios. Governança da gestão por processos. Ciclo de vida da gestão por processos. Integração de estratégia, processos, projetos e experiência do cliente.

Competências e Habilidades:

- Compreender as bases da gestão por processos de negócios e como aplicá-las às organizações de maneira prática e agregadora de valor;
- Garantir a governança da gestão por processos de negócios para que esta se integre não apenas à execução e evolução de processos e entrega de resultados organizacionais, mas também às suas crenças, valores estilo de liderança e cultura;
- Ser capaz de gerir o ciclo de vida completo de processos para garantia de adaptabilidade e agilidade nos negócios;

- Ser capaz de utilizar e buscar sempre por novas ferramentas para integração entre estratégia, processos, projetos e experiência do cliente, com o objetivo de gerar o máximo benefício a cada etapa e a cada ciclo.

Conteúdo Programático 1: O que significa gestão por processos de negócios. Princípios básicos que sustentam a gestão por processos. Resultados e benefícios esperados com a gestão por processos.

Conteúdo Programático 2: Elementos básicos da governança de processos. Estruturas de apoio à governança. Portfolio de processos. Contexto organizacional e de negócios para a governança de processos.

Conteúdo Programático 3: O ciclo de vida BPM. Conceito e práticas envolvidas em cada etapa do ciclo. Questões práticas envolvidas no ciclo de vida BPM. Exemplos de ferramentas utilizadas em cada etapa.

Conteúdo Programático 4: Materialização da estratégia organizacional através de processos. Diferenças e complementariedades entre processos e projetos. A importância da experiência do cliente. Integração de estratégia, processos, projetos e experiência do cliente.

Bibliografia Básica:

BROCKE, Jan Vom; ROSEMAN, Michael. **Manual de BPM:** Gestão de processos de negócio. Porto Alegre: Bookman, 2013.

JESUS, Leandro; MACIEIRA, André. **Repensando a gestão por meio de processos:** Como BPM pode transformar negócios e gerar crescimento e lucro. Rio de Janeiro: EloGroup, 2015.

TREGGAR, Roger; JESUS, Leandro; MACIEIRA, André. **Estabelecendo o escritório de processos:** Um programa inovador para projetar, construir, operar e transferir conhecimentos, ferramentas e infraestrutura necessários para permitir e apoiar uma organização centrada em processos. Rio de Janeiro: EloGroup, 2010.

Bibliografia Complementar:

CAPOTE, Gart. **Fuja Do Fluxograma**: Guia Para Modelagem Da Verdade Com Bpmn. N.p., CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018.

DOERR, John. **Avalie o que importa**: Como o Google, Bono Vox e a Fundação Gates sacudiram o mundo com os OKRs. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

RIES, Eric. **A Startup Enxuta**: Como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas. Rio de Janeiro: LeYa, 2012.

ROGERS, David L. **Transformação Digital**: Repensando o seu negócio para a Era Digital. São Paulo: Autêntica Business, 2017.

Disciplina: Modelagem do sistema com a análise orientada a objetos

Ementa: Modelagem do negócio, análise e desenvolvimento do software orientado a objetos. Utilização de padrões em métodos com a Linguagem de Modelagem Unificada (UML) para especificação, visualização e documentação da solução de software. Modelagem Funcional e de Comportamento: Diagrama de Casos de Uso, de Colaboração, de Sequência, de Atividades e de Estados. Principais diagramas da Modelagem Estrutural: Diagrama de Classes, Diagrama de Objetos, de Componentes, de Pacotes e de Implantação.

Competências e Habilidades:

- Analisar e inferir com a modelagem orientada a objetos;
- Saber como aplicar a linguagem UML em projetos de softwares;
- Utilizar os diagramas da UML a fim de produzir a modelagem funcional e comportamental do software;
- Utilizar os diagramas da UML para produzir a modelagem estrutural do software.

Conteúdo Programático 1: Modelagem do negócio, análise e desenvolvimento do software orientado a objetos.

Conteúdo Programático 2: Utilização de padrões em métodos com a Linguagem de Modelagem Unificada (UML) para especificação, visualização e documentação.

Conteúdo Programático 3: Modelagem Funcional e de Comportamento: Diagrama de Casos de Uso, de Colaboração, de Sequência, de Atividades e de Estados.

Conteúdo Programático 4: Principais diagramas da Modelagem Estrutural: Diagrama de Classes, Diagrama de Objetos, de Componentes, de Pacotes e de Implantação.

Bibliografia básica:

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**; tradução Luiz Cláudio Queiroz; revisão técnica Fábio Levy Siqueira. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**: uma abordagem profissional; tradução João Eduardo Nóbrega Tortello; revisão técnica Reginaldo Arakaki, Julio Arakaki, Renato Manzan de Andradel. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

NOGUEIRA, José H. M. **Engenharia de Software**: Métodos Orientados a Objetos e Ágeis. Fortaleza, CE: Amazon KDP, 2018.

Bibliografia Complementar:

PAULA Filho, Wilson de P. **Engenharia de Software**: projetos e processos. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

GUEDES, Gilleanos T. A. **UML 2**: uma abordagem prática. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2018.

BOOCH, Grady; RUMBAUCH, James; JACOBSON, Ivar. **UML**: guia do usuário; tradução: Fábio Freitas da Silva e Cristina Amorim Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

Disciplina: Engenharia de requisitos

Ementa: Definição e características da Engenharia de Requisitos com a visão Ágil e o analista de requisitos. Tipos de requisitos: requisitos funcionais e não

funcionais, requisitos de domínio, de usuário e de sistemas. Levantamento de requisitos: técnicas de reunião com o usuário e especificação de requisitos. Análise de requisitos, validação, mudança e gerência de requisitos.

Competências e Habilidades:

- Compreender que a Engenharia de Requisitos é importante como base para gerar um software de qualidade;
- Conhecer os tipos de requisitos necessários para a construção do software;
- Aplicar técnicas de reunião com o usuário para abstrair os requisitos do software;
- Analisar e gerenciar os requisitos levantados.

Conteúdo Programático 1: Definição e características da Engenharia de Requisitos com a visão Ágil e o analista de requisitos.

Conteúdo Programático 2: Tipos de requisitos: requisitos funcionais e não funcionais, requisitos de domínio, de usuário e de sistemas.

Conteúdo Programático 3: Levantamento de requisitos: técnicas de reunião com o usuário e especificação de requisitos.

Conteúdo Programático 4: Análise de requisitos, validação, mudança e gerência de requisitos.

Bibliografia básica:

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**; tradução Luiz Cláudio Queiroz; revisão técnica Fábio Levy Siqueira. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**: uma abordagem profissional; tradução João Eduardo Nóbrega Tortello; revisão técnica Reginaldo Arakaki, Julio Arakaki, Renato Manzan de Andradel. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

NOGUEIRA, José H. M. **Engenharia de Software**: Métodos Orientados a Objetos e Ágeis. Fortaleza, CE: Amazon KDP, 2018.

Bibliografia Complementar:

PAULA Filho, Wilson de P. **Engenharia de Software: projetos e processos**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

HIRAMA, Kechi. **Engenharia de Software: qualidade e produtividade com tecnologia**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

MACHADO, Felipe N. R. **Análise e Gestão de Requisitos de Software: onde nascem os sistemas**. 3. ed. São Paulo: Érica, 2016.

Disciplina: Projetos Ágeis e Análise de Sistemas

Ementa: Planejamento de um projeto e seu escopo. Introdução ao Gerenciamento de Projetos com PMI (Project Management Institute) e PMBOK (Project Management Body of Knowledge). Metodologia Ágil e suas características. Métodos Ágeis: Dynamic Systems Development Method (DSDM), Feature Driven-Development (FDD), eXtreme Programming (XP) e Scrum. Paradigma Orientado a Objetos: histórico, características e conceitos. Linguagem de Modelagem Unificada - Unified Modeling Language (UML): conceitos, estrutura e principais diagramas. Técnicas de modelagem com ferramenta CASE.

Competências e Habilidades:

- Compreender a importância do planejamento de um projeto de software e seu escopo;
- Conhecer e saber utilizar metodologias e ferramentas ágeis;
- Compreender o paradigma orientado a objeto;
- Conhecer a UML e saber utilizar modelagem com ferramenta CASE.

Conteúdo Programático 1: Projeto de software e seu escopo. Introdução ao PMI e PMBOK.

Conteúdo Programático 2: Metodologia Ágil e suas características. Métodos Ágeis: DSDM, FDD, XP e Scrum.

Conteúdo Programático 3: Paradigma Orientado a Objetos: histórico, características e conceitos.

Conteúdo Programático 4: UML - conceitos, estrutura e principais diagramas. Técnicas de modelagem com ferramenta CASE.

Bibliografia:

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: Uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo**. 3. ed. Porto Alegre:

Bookman, 2008.

PAULA Filho, Wilson de P. **Engenharia de Software: projetos e processos**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software: uma abordagem profissional**; tradução João Eduardo Nóbrega Tortello; revisão técnica Reginaldo Arakaki, Julio Arakaki, Renato Manzan de Andradel. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**; tradução Luiz Cláudio Queiroz; revisão técnica Fábio Levy Siqueira. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.

- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

