



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
MBA em Liderança digital

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	4
7.	Competências e Habilidades do Egresso.....	5
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9.	Estágio Não Obrigatório	8
10.	Matriz Curricular	9
11.	Carga Horária.....	10
12.	Conteúdo programático	10
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	27

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em Liderança digital

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

Grande Área (CAPES): 60000007 CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

Área do Conhecimento (CAPES): 60200006 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

Recomendado para profissionais graduados que desejam impactar o cenário de liderança e revolução digital, aplicados para o desenvolvimento de liderança organizacional com viés digital e inovação em negócios.

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

O curso atende as perspectivas do mercado que demanda por profissionais com competências voltadas não só para a liderança pessoal e organizacional, mas também nas tecnologias digitais e processos e inovação. Esses profissionais precisam ser amparados por um conteúdo programático diferenciado.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- O MBA em Liderança Digital visa atender as novas perspectivas do mercado na liderança pessoal e organizacional e tecnologias digitais, promovendo formação diferenciada. Tem o objetivo de desenvolver e especializar o profissional com conhecimentos sobre liderança empresarial, *agile leadership practices*, inovação e *startups*, tendências e inovações, gestão de equipes de alta performance, concepção de produtos: MVP - Produto Mínimo Viável, *business model canvas*, personas, interações entre *big data* e *cloud computing*, certificação digital e *blockchain* e *digital focus* em reengenharia de processo.

6.2. Objetivos Específicos

- Aprofundar o domínio na liderança de pessoas, inovação e mínimo produto viável (MVP);
- Compreender os processos de gestão de equipes de alta performance;

- Elaborar plano para conceber novos produtos com a metodologia MVP – mínimo produto viável;
- Analisar e avaliar práticas de certificação digital e *blockchain*;
- Proporcionar conhecimento para elaboração de projetos que utilizam *big data* e *cloud computing*;
- Aprofundar os conhecimentos técnicos ligados a *digital focus* em reengenharia de processo.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

O especialista em MBA em Liderança Digital desenvolve um conjunto de competências da área de liderança, inovação e tecnologias digitais voltadas para capacitar na gestão de equipe de alta performance, conceber produtos inovadores com rapidez em ambientes digitais. Para tal, o curso abordará com visão ampla e integrada temas atuais acerca de *agile leadership practices*, inovação e *startups*, tendências e inovações, gestão de equipes de alta performance, concepção de produtos: MVP - Produto Mínimo Viável, *business model canvas*, personas, interações entre *big data* e *cloud computing*, certificação digital e *blockchain* e *digital focus* em reengenharia de processo.

Habilidades

- Compreender o processo de inovação digital e as tendências de mercado para geração de novos produtos e modelos de negócios;
- Capacidade de liderar equipes multidisciplinares de alta performance;
- Conceber produtos com o uso da metodologia MVP – Produto Mínimo Viável;
- Avaliar e decidir sobre arquitetura para ambiente com *big data* e tecnologia *cloud computing*;
- Preparar profissionais para inovar em questões digitais;

- Analisar e recomendar uso de tecnologias de certificação digital, *blockchain* e reengenharia de processo.

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 jubramento 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
- II. 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
<i>Agile leadership practices</i>	0 h	40 h	40 h
Inovação e <i>startups</i>	0 h	40 h	40 h
Tendências e inovações	0 h	40 h	40 h

Gestão de equipes de alta performance	0 h	40 h	40 h
Concepção de produtos: MVP - Produto Mínimo Viável, <i>Business Model Canvas</i> , Personas	0 h	40 h	40 h
Interações entre <i>big data</i> e <i>cloud computing</i>	0 h	40 h	40 h
Certificação digital e <i>blockchain</i>	0 h	40 h	40 h
<i>Digital focus</i> em reengenharia de processo	0 h	40 h	40 h
Gestão de Carreira	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360h 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: *Agile leadership practices*.

Ementa: No que consiste a função do gestor. Modelo de autogestão: Vantagens e Desvantagens. Estilos de liderança. Porque liderança e estratégia da empresa devem estar ligadas. Aprendendo a liderar em ambientes ágeis. Motivação de equipes ágeis. Estrutura e cultura ágil.

Competências e Habilidades:

- Entender o papel do gestor;
- Diferenciar os estilos de liderança e saber quando aplicá-los;
- Conhecer as vantagens e desvantagens das estruturas ágeis;
- Entender como desenvolver a motivação de times ágeis.

Conteúdo Programático 1: Liderança versus Autogestão.

Conteúdo Programático 2: Estilos de Liderança: Propósito.

Conteúdo Programático 3: Alinhamento da Estratégica com a Liderança.

Conteúdo Programático 4: Aprendendo a Liderar.

Conteúdo Programático 5: Motivação do time ágil.

Conteúdo Programático 6: Estruturas ágeis.

Conteúdo Programático 7: Cultura Ágil.

Bibliografia Básica:

BILL PASMORE PHD, S. V. P.; CMC, Tom O.'Shea. Leadership agility: A business imperative for a VUCA world. **People and Strategy**, v. 33, n. 4, p. 32, 2010.

BLANK, Steve. Why the lean start-up changes everything. **Harvard business review**, v. 91, n. 5, p. 63-72, 2013.

MCKENZIE, Jane; AITKEN, Paul. Learning to lead the knowledgeable organization: Developing leadership agility. **Strategic HR Review**, v. 11, n. 6, p. 329-334, 2012.

MEDINILLA, Ángel. **Agile management**: Leadership in an agile environment. Springer Science & Business Media, 2012.

MICHELS, Everton; FERREIRA, Marcelo Gitirana. Gerenciamento ágil no processo de desenvolvimento de produtos inovadores: uma análise bibliográfica sistemática. **Gestão e Projetos: GeP**, v. 4, n. 1, p. 52-76, 2013.

RIGBY, Darrell K.; SUTHERLAND, Jeff; TAKEUCHI, Hirotaka. Embracing agile. **Harvard Business Review**, v. 94, n. 5, p. 40-50, 2016.

Disciplina: Inovação e startups.

Ementa: Startup e os impactos da tecnologia em modelos tradicionais de negócio e aspectos regulatórios. Avaliação de riscos nos novos modelos de negócios. Propriedade intelectual: mecanismos de proteção das inovações. Formação de equipe. Termos e condições e política de privacidade. Acesso a capital e desinvestimento. Acesso a capital. Seed capital. Fontes externas de Financiamento. Processo de investimento e desinvestimento.

Competências e Habilidades:

- Capacitar o aluno a criar novos modelos de negócio .
- Desenvolver a habilidade de atender os novos modelos de empresa na era tecnológica no setor jurídico contábil, administrativo e em outras consultorias
- Compreender o cenário atual sobre as inovações e as empresas que surgem com as novas tecnologias.
- Desenvolver a habilidade de liderança em todas as fases na construção de novos negócios.

Conteúdo Programático 1: Idealização de uma startup. Impactos da tecnologia em modelos tradicionais de negócio e aspectos regulatórios.

Conteúdo Programático 2: Concepção de uma startup: avaliação de riscos do modelo de negócios.

Conteúdo Programático 3: Propriedade intelectual: mecanismos de proteção das inovações. Formação de equipe. Termos e condições e política de privacidade

Conteúdo Programático 4: Acesso a capital e desinvestimento. Acesso a capital. Seed capital. Fontes externas de Financiamento: Investidor Anjo, Venture Capital e Private Equity. Processo de investimento e desinvestimento. Ambiente de inovação: as incubadoras e aceleradoras.

Bibliografia Básica:

BLANK, Steve. Startup: Manual do Empreendedor – o guia passo a passo para construir uma grande companhia. Atlas. Rio de Janeiro, 2014.

JÚDICE, Lucas Pimenta, NYBO, Erik Fontenele. Direito das Startups. Juruá. 2016.

FEIGELSON, Bruno, NYBO, Erik Fontenele, FONSECA, Victor Cabral. Direito das Startups. Saraiva jur. São Paulo. 2018

MORETTI, Eduardo, OLIVEIRA, Leandro Antonio Godoy. Startups. Aspectos Jurídicos Relevantes. Lumen Juris. São Paulo. 2018.

Startups e inovação: direito no empreendedorismo (entrepreneurship law)/Keila dos Santos ... [et al.]; coordenadores Tarcisio Teixeira, Alan Moreira Lopes]. – Barueri, SP: Manole, 2017.

Bibliografia Complementar:

Legal Talks: Startups à Luz do Direito Brasileiro de Anna Barbosa, Eduardo Pimenta e Maurício Fonseca, ed. JBL

INNOVATION STRATEGIES TO STARTUPS. By: Oliveira Rocha, Ronalty; Leon Olave, Maria Elena; Moreno Ordonez, Edward David. Revista Pretexto. abr-jun2019, Vol. 20 Issue 2, p87-99. 13p. Language: Portuguese. DOI: 10.21714/pretexto.v20i2.5996. Base de dados: Fonte Acadêmica

Dealing with the Combined Dynamics of Start Ups, Innovation, Technology, and Sustainability. By: Nelson, Reed E. Revista da Micro e Pequena Empresa. mai-ago2019, Vol. 13 Issue 2, p1-14. 14p. Language: Multiple languages. DOI: 10.21714/19-82-25372019v13n2p114. Base de dados: Fonte Acadêmica.

Disciplina: Tendências e inovações.

Ementa: Conceitos básicos de Ciência, Tecnologia e Inovação. Ferramentas de prospecção tecnológica. Tendências demográficas, sociais e de gênero. Tendências globais, políticas e econômicas. Tendências tecnológicas. Tendências ambientais. Tendências em mobilidade. Inovação e o papel do Estado, instrumentos de regulação e políticas públicas.

Competências e Habilidades:

- Compreender os principais conceitos em Ciência, Tecnologia e Inovação;
- Utilizar as ferramentas de prospecção tecnológica;
- Mapear as tendências da atualidade e dos próximos 20 anos;
- Propor inovações a partir do mapeamento de tendências;
- Compreender o papel estatal por meio de regulação e políticas públicas para fomentar a inovação.

Conteúdo Programático:

Conteúdo Programático 1: Conceitos em CT&I e ferramentas de prospecção tecnológica.

Conteúdo Programático 2: Tendências em comportamento humano.

Conteúdo Programático 3: Tendências em aplicações tecnológicas.

Conteúdo Programático 4: O papel do Estado no fomento da inovação.

Bibliografia básica

BESSANT, J.; TIDD, J. **Inovação e Empreendedorismo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

RASQUILHA, L. **Coolhunting e pesquisa de tendências**: observar, identificar e mapear as tendências e mentalidades emergentes do consumidor. 1. ed. São Paulo: Actual Editora, 2015.

SALERNO, M. S.; GOMES, L. A. V. **Gestão da inovação (mais) radical**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2018.

SCHERER, F. O.; CARLOMAGNO, M. S. **Gestão da inovação na prática**: como aplicar conceitos e ferramentas para alavancar a inovação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

Bibliografia complementar:

BURGELMAN, R. A.; CHRISTENSEN, C. M.; WHEELWRIGHT, S. C. **Gestão estratégica da tecnologia e da inovação: conceitos e soluções**. 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2012.

CREDIDIO, G. S.; PEDROSO, M. C. Modelo de Negócios Air-to-Cash: o estudo de caso da Brasil Ozônio. **Revista da Micro e Pequena Empresa**, v. 13, n. 2, p. 15–39, 2019. Disponível em: <<http://www.cc.faccamp.br/ojs-2.4.8-2/index.php/RMPE/article/download/1249/pdf>>.

EL HEDHLI, K.; ZOURRIG, H.; BECHEUR, I. Celebrity endorsements: Investigating the interactive effects of internalization, identification and product type on consumers' attitudes and intentions. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 58, 1 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698920312686>>.

MORRIS, R. **Fundamentos de design de produto**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

TIWARI, A. A.; CHAKRABORTY, A.; MAITY, M. Technology product coolness and its implication for brand love. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 58, p. 102258, 1 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0969698920312662>>.

Disciplina: Gestão de equipes de alta performance.

Ementa: Ambiente Organizacional de Alta Performance. Equipes de Alta Performance. Liderança de equipes de alta performance. Gestão por Competências.

Competências e Habilidades:

- Identificar os fundamentos da gestão estratégica de pessoas e sua evolução desde a era da Administração de Recursos Humanos.
- Conhecer os elementos de equipes de alta performance, sua dinâmica e funcionamento.
- Perceber a importância da gestão do clima organizacional e da promoção do engajamento exponencial através de uma liderança consciente e inspiradora.
- Determinar os requisitos para a implantação de um modelo de gestão por competências.

Conteúdo Programático 1: Ambiente Organizacional de Alta Performance. Importância e Definição. Introdução à moderna Gestão de Pessoas. Evolução da Administração de Recursos Humanos. Responsabilidades de Linha e *Staff*. Da Administração de Recursos Humanos à Gestão de Pessoas. Gestão estratégica de pessoas.

Conteúdo Programático 2: Equipes de Alta Performance. Importância e Definição. Dinâmica dos grupos. Papéis, Fenômenos e Estágios de desempenho de grupo. Equipes. Papéis fundamentais, Planejamento e desenvolvimento de equipes. Elementos de uma equipe de alta performance.

Conteúdo Programático 3: Liderança de equipes de alta performance. Importância e Definição. Clima nas Organizações: conceito, medidas e instrumentos e gestão. Índice de Felicidade no Trabalho. Engajamento Exponencial. Liderança Consciente e Inspiradora. *Feedback* e *Feedforward*

Conteúdo Programático 4: Gestão por Competências. Importância e Definição. Seleção por competências. Remuneração por competências. Gestão por competências. Desafios contemporâneos.

Bibliografia Básica:

BLANCHARD, K; JOHNSON, S. **O Novo Gerente-Minuto**. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

DYER, W. G.; DYER, W. G. Jr.; DYER, J. H. **Equipes que fazem a diferença (Team Building):** Estratégias comprovadas para desenvolver equipes de alta performance. São Paulo: Saraiva, 2011.

SENGE, P. M. **A quinta disciplina:** Arte e prática da organização que aprende. Rio de Janeiro: Best Seller, 2018.

Bibliografia Complementar:

BOHLANDER, G.; SNELL, S.; SHERMAN, A. **Administração de Recursos Humanos**. São Paulo: Thomson, 2003.

GOLEMAN, D. **Foco:** A atenção e seu papel fundamental para o sucesso. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

MAXWELL, J. C. **O Lider 360°**. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2015.

Disciplina: Concepção de produtos: MVP - Produto Mínimo Viável, Business Model Canvas, Personas.

Ementa: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos. O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP). MVP, Design Thinking e validação de ideias. Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado. Fundamentos do Business Model Canvas. Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo. MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Competências e Habilidades:

- Compreender os fundamentos do MVP, *Business Model Canvas* e o conceito de Persona.
- Relacionar as técnicas de *Design Thinking* com a validação de ideias.
- Analisar as tendências do mercado e a viabilidade de novos produtos.

- Relacionar os princípios do MVP com as técnicas de e-Commerce e Marketing Digital.

Conteúdo Programático 1: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos.

Conteúdo Programático 2: O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP).

Conteúdo Programático 3: MVP, *Design Thinking* e validação de ideias.

Conteúdo Programático 4: Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado.

Conteúdo Programático 5: Fundamentos do *Business Model Canvas*.

Conteúdo Programático 6: Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo.

Conteúdo Programático 7: MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Bibliografia Básica:

RIES, E. **A Startup Enxuta**. São Paulo: Editora Leya, 2012.

CAROLI, P. **Direto ao Ponto**: Criando produtos de forma enxuta. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

OSTERWALDER, A. **Business Model Generation**: Inovação Em Modelos De Negócios. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2011.

BROWN, T. **Desing Thinking**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017.

GROSSMAN, S. **Minimum Viable Product**: Master Early Learning and Develop an MVP with Scrum. Short Hills: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017.

Disciplina: Interações entre *big data* e *cloud computing*.

Ementa: Introdução ao Big Data: Fundamentos, Infraestrutura e Interfaces. Gerenciamento de Big Data: Coleta e Processamento de Dados. Aplicação da Ciência de Dados no gerenciamento empresarial. Algoritmos de Aprendizado de Máquina para minerar os dados. Big Data Analytics. Estruturas de Programação em Nuvem. Cloud Computing e Big Data.

Competências e Habilidades:

- Desenvolver a habilidade de raciocinar em ambientes computacionais de alta complexidade.
- Compreender os fundamentos da análise, gerenciamento e armazenamento de dados.
- Assimilar a importância do Aprendizado de Máquina na mineração de dados.
- Analisar a relação entre Cloud Computing e Big Data.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Big Data: Fundamentos, Infraestrutura e Interfaces.

Conteúdo Programático 2: Gerenciamento de Big Data: Coleta e Processamento de Dados.

Conteúdo Programático 3: Aplicação da Ciência de Dados no gerenciamento empresarial.

Conteúdo Programático 4: Big Data Analytics.

Conteúdo Programático 5: Algoritmos de Aprendizado de Máquina para minerar os dados.

Conteúdo Programático 6: Cloud Computing e Big Data.

Conteúdo Programático 7: Estruturas de Programação em Nuvem.

Bibliografia Básica:

MACHADO, F. N. R. **Big data:** o futuro dos dados e aplicações. São Paulo: Editora Erica, 2018

KELLEHER, J. D.; TIERNEY, B. **Data science**. Cambridge: MIT Press Essential Knowledge Series, 2018

RUPARELIA, N. B. **Cloud computing**. Cambridge: MIT Press Essential Knowledge Series, 2016

NETO, M. V. S. **Computação em nuvem**. Rio de Janeiro: Editora Brasport, 2015

Bibliografia Complementar:

SAGIROGLU, S.; SINANC, D. **Big data**: a review. International Conference on Collaboration Technologies and Systems (2013), 13681548.

HASHEM, I. A. T.; YAQOOB, I.; ANUAR, N.B.; MOKHTAR, S.; GANI, A.; KHAN, S.U. **The rise of “big data” on cloud computing**: review and open research issues. Information Systems 47 (2015), 98 - 115.

QI, H.; GANI, A. **Research on mobile cloud computing**: Review, trend and perspectives. Second International Conference on Digital Information and Communication Technology and it's Applications (2012), 12804207.

JULA, A.; SUNDARARAJAN, E.; OTHMAN, Z. **Cloud computing service composition**: A systematic literature review. Expert Systems with Applications 41 (2014), p. 3809-3824.

Data Science and Big Data Analytics: Making Data-Driven Decisions. Disponível em: <<https://bigdataanalytics.mit.edu>> Acesso em 13 nov.2020.

MIT-IBM Watson AI Lab. Disponível em: <<https://mitibmwatsonailab.mit.edu>> Acesso em 13 nov. 2020.

What is Cloud Computing? Disponível em: <<https://www.ibm.com/cloud/learn/what-is-cloud-computing>> Acesso em 13 nov. 2020.

Nebula Cloud Computing Platform. Disponível em: <<https://www.nasa.gov/open/nebula.html>> Acesso em 13 nov. 2020

Disciplina: Certificação digital e *blockchain*.

Ementa: Algoritmos criptográficos, algoritmos de assinatura digital, algoritmos de resumo, certificação digital e ferramentas que servem de suporte para a criptografia. Conceitos básicos de criptografia aplicados à criptomoedas. Funções Hash. Conceitos de PKI. Ciclo de vida dos certificados. Ciclo de uso dos certificados. Ferramentas de criptografia: HSM, *token*, *smartcard*. Curvas elípticas e seu uso na Bitcoin. Introdução ao Bitcoin e sua história. O white paper do Bitcoin. Proof of work e formação de consenso. Blockchain como registro irreversível. A plataforma Ethereum. Smart-contracts. A linguagem Solidity. Desenvolvimento e deploy de smart-contracts

Competências e Habilidades:

- Atuar na análise das curvas elípticas e bitcoin, com aplicação de protocolos criptográficos para certificação digital em conformidade com as normas considerando a autenticação;
- Ser capaz de implementar procedimentos e técnicas que subsidiem a utilização de linguagem *solidity* para desenvolvimento e *smart contracts*.

Conteúdo Programático 1: Criptografia de Chave Simétrica. Gerenciamento de Chaves Simétricas. Criptografia Baseada em Senha. Criptografia de Chave Pública: algoritmos: El Gamal, RSA

Conteúdo Programático 2: Assinatura Digital: resumos de mensagens com algoritmos Hash: MD5 e SHA-1, MAC com SHA-1, assinaturas verificáveis com DSA.

Conteúdo Programático 3: Infra-estrutura de chaves públicas: porque certificados digitais. Exemplos de ataques à chaves públicas. Padrão de certificados X.509, estrutura de PKI, protocolos de comunicação em PKI. Revogação de certificados. Outros conceitos. ICP-Brasil: Infra-estrutura de chaves públicas no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Curvas elípticas e seu uso na Bitcoin. Introdução ao Bitcoin e sua história. O white paper do Bitcoin. Proof of work e formação de consenso. Blockchain como registro irreversível. A plataforma Ethereum. Smart-contracts. A linguagem Solidity. Desenvolvimento e deploy de smart-contracts.

Bibliografia Básica:

Burnett, S, Paine, S. **Criptografia e Segurança**: o Guia Oficial RSA. Editora Campus, RSA Press, 2002.

Bibliografia Complementar:

TANEBAUM, Andrew S. **Redes de Computadores**. 8 ed. São Paulo: Editora Campus, 2003.

FORRISTAL, Jeff; TRAXIER, Julie. **Site Seguro**: Aplicações Web. Syngress (Alta Books), 2002.

FRIEDLMAIER, Maximilian; TUMASJAN, Andranik; WELPE, Isabell. **Disrupting industries with blockchain**: The industry, venture capital funding, and regional distribution of blockchain ventures. 2016.

Disciplina: *Digital focus* em reengenharia de processo.

Ementa: Indústria 4.0. Automação de Processos na Era Digital. Inovação Tecnológica. Análise de Dados na Era Digital.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características da nova revolução tecnológica e seus impactos sobre os processos organizacionais.
- Elencar as tendências mais recentes em termos de automação de processos.
- Avaliar o impacto das inovações tecnológicas e o papel de suas principais ferramentas.
- Reconhecer a importância da análise de dados na era digital para a geração de ideias e soluções que agreguem valor para a empresa e para o mercado-alvo.

Conteúdo Programático 1: Indústria 4.0. Importância e Definição. Quarta revolução industrial ou nova revolução tecnológica. Tendências, Cenários e Desafios. Serviços 4.0.

Conteúdo Programático 2: Automação de Processos na Era Digital. Importância e Definição. Manufatura Digital. Processo de Automação Robótico (RPA) e Gerenciamento de Processos de Negócio (BPM).

Conteúdo Programático 3: Inovação Tecnológica. Importância e Definição. Novas tecnologias e a sexta onda de inovação. Inteligência Artificial. Sistema Ciber-Físicos (CFS). Internet das Coisas. Internet dos Serviços. Fábricas Inteligentes.

Conteúdo Programático 4: Análise de Dados na Era Digital. Importância e Definição. *Web Analytics*. Processamento de Big Data.

Bibliografia Básica:

PEREIRA, S., SILVA, E., SCOTON, M., DIAS, E. **Automação & Sociedade:** Quarta Revolução Industrial, um olhar para o Brasil. São Paulo: Brasport, 2017.

REHSE, O., HOFFMANN, S.; KOSANKE, C. Tapping into the transformative power of Service 4.0. [S.l.]: **The Boston Consulting Group**, 2016. Disponível em: < <https://www.bcg.com/publications/2016/tapping-into-the-transformative-power-of-service-4>>. Acesso em: 9 nov. 2020.

SCHWAB, K. **A Quarta Revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.

Bibliografia Complementar:

BRYNJOLFSSON, E., MCAFEE, A. **Race Against the Machine:** How the Digital Revolution is Accelerating Innovation, Driving Productivity, and Irreversibly Transforming Employment and the Economy. Lexington, Massachusetts: Digital Frontier Press, 2011.

HERMANN M., PENTEK T., OTTO B. **Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios:** A Literature Review. Working Paper No. 01/2015. Dortmund: Technische Universität Dortmund, 2015. Disponível em: http://www.iim.mb.tu-dortmund.de/cms/de/forschung/Arbeitsberichte/Design-Principles-for-Industrie-4_0-Scenarios.pdf. Acesso em: 9 nov. 2020.

NEPOMUCENO, C. **Administração 3.0**: Por que e como "uberizar" uma organização tradicional. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

Disciplina: Gestão de Carreira.

Ementa: Esta disciplina deve abordar os conhecimentos relacionados à Gestão de Carreira e as dimensões ligadas a evolução do trabalho no mundo contemporâneo. Mais especificamente trata dos seguintes temas: Área de atuação profissional. Papel do profissional no cenário atual e as implicações desse papel na formação profissional. Condições atuais do mercado de trabalho no Brasil e suas implicações. Estratégias de evolução de trabalho. Autoconhecimento. A carreira e suas fases de desenvolvimento. Planejamento de carreira e plano de ação para busca dos objetivos pessoais e profissionais.

Competências e Habilidades:

- Capacitar o estudante na gestão da sua própria carreira profissional, identificando objetivos de longo prazo (função que almeja) na sua trajetória profissional, bem como as competências e comportamentos necessários, para o alcance dos seus objetivos de carreira;
- Mostrar a importância de uma atitude protagonista para o sucesso na carreira;
- Habilitar o leitor (aluno de qualquer área do conhecimento) ao planejamento estratégico da sua carreira, visando obter as competências, habilidades e as atitudes necessárias ao desenvolvimento da sua carreira.

Conteúdo Programático 1: Contexto. Dados do mercado de trabalho no Brasil. Cultura Brasileira nas Organizações. Visão Internacional e Grandes Tendências. O futuro do trabalho. Carreira em T.

Conteúdo Programático 2: Identidade. Vocação, Paixões, Comportamentos, Talentos, Missão Profissional.

Conteúdo Programático 3: Desenvolvimento. Competências técnicas. Competências Comportamentais. Skills que o mercado exige. Sugestões Práticas de dilemas comuns.

Conteúdo Programático 4: Mostrar o Trabalho. Empregabilidade e Networking. Como crescer na carreira. Como utilizar a marca pessoal como recurso para vender o seu trabalho. Como utilizar as redes para propagar o que você faz.

Bibliografia Básica:

DUTRA, Joel Souza (Org.). **Gestão de carreira na empresa contemporânea**. São Paulo: Atlas, 2010.

DUTRA, Joel Souza. **Administração de Carreira**. São Paulo: Atlas, 2006.

MOGGI, Jair; BURKHARD, Daniel. **Assuma a direção de sua carreira**. São Paulo: Negócios, 2003.

EPSTEIN, David. **Porque os generalistas vencem em um mundo de especialistas**. São Paulo: Globo Livros, 2020.

VELOSO, Elza Fátima Rosa. **Carreiras sem fronteiras e transição profissional no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2012.

Bibliografia Complementar:

ASHER, Donald. **How to Get Any Job, Second Edition**: Career Launch and Re-Launch for Everyone Under 30 (or How to Avoid Living in Your Parents' Basement). Berkeley: Ten Speed Press, 2011.

BALASSIANO, Moisés; COSTA, Isabel de Sá A. **Gestão de carreiras: dilemas e perspectivas**. São Paulo: Atlas, 2012.

BOLLES, Richard N. How to find your mission in life? Toronto: **Ten Speed Press**, 2001.

BOCK, Laszlo. **Um novo jeito de trabalhar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

BUCKINGHAM, Marcus; CLINTON, Donald O. **Descubra seus pontos fortes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

BURNETT, Bill; EVANS, Dave. **O Design da sua vida**. São Paulo: Rocco, 2017.

GALDINI, Danilca; MAGLIOCCA, Renata; ESTEVES, Sofia. **Carreira**: você está cuidando da sua? Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2011.

GUILLEBEAU, Chris. **Nasci Para Isso** - Como Encontrar O Trabalho Da Sua Vida. São Paulo: Companhia das letras, 2017.

IBARRA, Hermínia. **Identidade de carreira**: A experiência é a chave para reinventá-la. São Paulo: Gente, 2009.

MEYER, Erin. **A Regra é Não Ter Regras**: A Netflix e a Cultura da Reinvenção. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

LEPERE, Nicole. **How to do the work**. New York, 2021.

TEPERMAN, Joseph. **Anticarreira**: O Futuro do Trabalho, o Fim do Emprego e do Desemprego. São Paulo, 2019.

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.

