



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu* MBA em Gestão Empresarial e Inovação

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	7
9.	Estágio Não Obrigatório	10
10.	Matriz Curricular	12
11.	Carga Horária	12
12.	Conteúdo programático	13
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	28

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em Gestão Empresarial e Inovação

Área de Avaliação (CAPES): ADMINISTRAÇÃO, 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

Profissionais graduados em áreas como Administração, Engenharia, Marketing, e afins, que desejam aprimorar suas habilidades gerenciais e de

inovação para liderar organizações de forma eficaz em um ambiente de negócios dinâmico.

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

A dinâmica acelerada do mundo corporativo exige líderes e gestores preparados para enfrentar desafios complexos e promover a inovação constante. Este MBA em Gestão Empresarial e Inovação se justifica pela necessidade de formar profissionais capacitados a liderar organizações de maneira inovadora, aplicando práticas modernas de gestão e mantendo-se atualizados em relação às tendências e tecnologias emergentes. A abordagem holística do curso, integrando inovação, estratégia e competências socioemocionais, visa proporcionar uma formação completa e alinhada com as demandas contemporâneas do mercado.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

O MBA em Gestão Empresarial e Inovação tem como objetivo geral capacitar líderes e gestores para atuarem de maneira inovadora e estratégica, promovendo o desenvolvimento sustentável das organizações em um cenário de constante evolução.

6.2. Objetivos Específicos

- Desenvolver competências para identificar, fomentar e gerir processos de inovação nas organizações.
- Proporcionar uma compreensão abrangente do ecossistema da inovação, incluindo parcerias estratégicas e colaborações.
- Capacitar os profissionais no uso estratégico de Business Intelligence para a tomada de decisões informadas.
- Desenvolver habilidades em marketing estratégico e inteligência competitiva para posicionar a organização de forma eficaz no mercado.
- Capacitar os líderes na gestão estratégica de equipes, promovendo a eficácia e a motivação dos colaboradores.
- Desenvolver competências de liderança ágil, essenciais para a adaptação rápida a mudanças e inovações no ambiente empresarial.
- Capacitar os participantes a aplicarem o Método Lean Startup, fomentando a inovação e o empreendedorismo corporativo.
- Proporcionar uma visão atualizada das tendências e inovações no ambiente de negócios, preparando os profissionais para antecipar e adaptar-se às mudanças.
- Desenvolver competências socioemocionais, fortalecendo as habilidades interpessoais e emocionais necessárias para liderança eficaz e trabalho em equipe.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

O MBA em Gestão Empresarial e Inovação busca desenvolver um conjunto abrangente de competências nos participantes, capacitando-os para liderar e

gerir organizações de maneira inovadora e estratégica. Durante o curso, os profissionais adquirirão a habilidade de identificar e gerir eficientemente processos de inovação, promovendo a integração estratégica no ecossistema da inovação, através de colaborações estratégicas.

A aplicação estratégica de Business Intelligence será uma competência central, permitindo que os participantes utilizem ferramentas analíticas para tomar decisões informadas. Além disso, o curso visa desenvolver a habilidade na formulação e execução de estratégias de marketing, integrando-as à inteligência competitiva para posicionar eficazmente as organizações no mercado.

A gestão estratégica de equipes e a motivação de colaboradores serão competências essenciais, capacitando os líderes a promover um ambiente de trabalho eficaz e engajador. A liderança ágil, adaptativa e a habilidade na aplicação prática do Método Lean Startup serão fundamentais para fomentar a inovação e o empreendedorismo corporativo.

A antecipação e adaptação a tendências e inovações no ambiente de negócios serão competências desenvolvidas, permitindo que os profissionais estejam à frente das mudanças. Adicionalmente, o curso foca no desenvolvimento de competências socioemocionais para liderança eficaz, reconhecendo a importância das habilidades interpessoais e emocionais no contexto empresarial dinâmico.

Em resumo, ao final do MBA, os profissionais estarão aptos a liderar e inovar, possuindo um conjunto diversificado de competências que abrange desde a gestão estratégica até a aplicação prática de ferramentas e técnicas modernas, preparando-os para os desafios dinâmicos do ambiente empresarial contemporâneo.

Habilidades

- Habilidade na identificação e implementação de processos inovadores.
- Habilidade na gestão eficaz de colaborações dentro do ecossistema da inovação.

- Habilidade na aplicação eficiente de ferramentas de Business Intelligence.
- Habilidade na formulação e execução de estratégias de marketing.
- Habilidade na gestão estratégica de equipes para otimizar a motivação e desempenho.
- Habilidade na liderança adaptativa e ágil em ambientes dinâmicos.
- Habilidade na aplicação prática do Método Lean Startup.
- Habilidade na identificação e implementação de tendências e inovações.
- Habilidade no desenvolvimento e aplicação de competências socioemocionais para liderança.

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 as 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.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) Optativo

O trabalho de conclusão de curso (TCC) é um serviço opcional nos cursos de pós-graduação. Não é obrigatório; o aluno pode escolher fazê-lo ou não.

Se optar por realizá-lo, deverá solicitar o serviço adicional via AVA com, pelo menos, 60 dias de antecedência em relação ao término do curso.

Atenção: a carga horária para elaboração do TCC não está inclusa na carga horária total do curso.

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 do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Gestão da inovação	0 h	40 h	40 h
Ecossistema de inovação	0 h	40 h	40 h
BI: a inteligência de negócios	0 h	40 h	40 h
Marketing estratégico e inteligência competitiva	0 h	40 h	40 h
Estratégias de gerenciamento de gente	0 h	40 h	40 h
Agile leadership practices	0 h	40 h	40 h
Método <i>lean startup</i>	0 h	40 h	40 h
Tendências e inovações	0 h	40 h	40 h
Competências socioemocionais	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: Gestão da Inovação

Ementa: A disciplina compreende a análise das bases conceituais, teóricas e metodológicas da prática da inovação, entendida como ferramenta e disciplina empresarial que visa criar vantagem competitiva para organizações. Partindo da compreensão das bases conceituais e teóricas que fundamentam a relação entre gestão, inovação e competitividade, segue-se com o estudo dos processos gerenciais de inovação. Conceitua, define e exemplifica o conceito de inovação aberta. Finaliza-se com a análise do contexto nacional referente a gestão da inovação exemplificado por meio de estudo de caso.

Competências e Habilidades:

- Capacidade de articular as dimensões teóricas e conceituais com a prática da inovação.
- Conhecer os tipos de inovação e suas aplicações.
- Aplicação dos conceitos de inovação em processos gerenciais de organizações.
- Entendimento dos princípios de inovação aberta.
- Compreensão do cenário nacional referente a inovação e negócios.

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático 1: Bases Conceituais da Inovação.

Conteúdo Programático 2: Gerenciando o processo de inovação.

Conteúdo Programático 3: Open Innovation – acolhendo a inovação.

Conteúdo Programático 4: Gestão da Inovação no Contexto Brasileiro e Estudo de Caso .

Bibliografia básica:

CHESBROUGH, Henry. Et al. *Novas fronteiras em inovação aberta*. São Paulo: Blucher, 2018.

MENDES, Dayse. *Gestão de Inovação e Tecnologia*. Curitiba: Contentus, 2020.

SCHERER, Felipe Ost. *Gestão da inovação na prática: como aplicar conceitos e ferramentas para alavancar a inovação*. São Paulo: Atlas, 2016.

TAVARES, José. *Gestão da inovação e geração de valor em pequenas e médias empresas*. São Paulo: Editora Senac, 2020.

Bibliografia complementar

BESSANT, John. *Inovação e empreendedorismo*. Porto Alegre : Bookman, 2019.

CUKIERMAN, Edouard. ROUACH, Daniel. *O vale de Israel: o escudo tecnológico da informação*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2020

FREITAS FILHO, Fernando Luiz. *Gestão da inovação: teoria e prática para implantação*. São Paulo : Atlas, 2013.

HENRIQUES, Silvia. *Gestão da Inovação e competitividade*. São Paulo: Pearson, 2018.

ROCHA, Lygia Carvalho *Criatividade e inovação: como adaptar-se às mudanças*. Rio de Janeiro : LTC, 2009.

TROTT, Paul. *Gestão da inovação e desenvolvimento de novos produtos*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

VIANA, Rodrigo. *Gestão da tecnologia e inovação*. São Paulo: Editora Senac, 2018.

Disciplina: Ecossistema de inovação.

Ementa: Ambiente, Redes e Ecossistema de inovação. Colaboração entre universidade, empreendedores e investidores. Incubadoras e Aceleradoras. Modelo de Maturidade de Ecossistema de Inovação.

Competências e Habilidades:

- Identificar os principais componentes dos modelos de ecossistema de inovação;
- Utilizar ferramentas tecnológicas para mapear a maturidade dos ecossistemas de inovação;
- Identificar os principais atores do ecossistema de inovação;

- Gerenciar tempo e atividades no ambiente de inovação

Conteúdo Programático 1: Ambiente, Redes e Ecossistema de inovação.

Conteúdo Programático 2: Colaboração entre universidade, empreendedores e investidores.

Conteúdo Programático 3: Incubadoras e Aceleradoras.

Conteúdo Programático 4: Modelo de Maturidade de Ecossistema de Inovação.

Bibliografia Básica:

AUTIO, E.; THOMAS, L. **Innovation ecosystems**. The Oxford handbook of innovation management, 2014.

KOSLOSKY, M. A. N.; DE MOURA SPERONI, R.; GAUTHIER, O. Ecossistema de inovação: Uma revisão sistemática de literatura. **Revista Espacios**, v.36, n.03, 2015.

SPOLIDORO, R. **Innovation habitats and regional development driven by the triple helix**, 2011.

Bibliografia Complementar:

LEMO, P. A. B. **Universidades e ecossistemas de empreendedorismo: a gestão orientada por ecossistema e o empreendedorismo da Unicamp**. Editora Unicamp, 2012.

JACKSON, D. J. **What is an innovation ecosystem?** National Science Foundation, 2011.

SPINOSA, L. M.; KRAMA, M. R. Ecossistema de inovação e meio urbano: principais desafios para seus gestores. **Research Gate**, 2014.

Disciplina: BI: a inteligência de negócios

Ementa: O caminho da tecnologia para o crescimento no sentido da inteligência artificial é incontestável. Sua aplicação nos negócios é diversa e nomes como

negócios inteligentes, negócios cognitivos, inteligência de mercado, dentre tantos outros emergem e continuarão a emergir à medida que se expande o conhecimento nessa direção. Como resultado disso, cada vez mais as tomadas de decisão dentro das empresas possuem um amparo maior em análise de dados e passam a ser cada vez mais assertivas. É nesse sentido que surge a necessidade de se aprender sobre a inteligência de negócios. Nessa disciplina, veremos o que é inteligência de negócio, quais seus principais elementos, como são feitos, analisados e gerenciados.

Competências e Habilidades:

- Ser capaz de aplicar *business intelligence* para resolução de problemas da área de negócios;
- Ser capaz de articular mineração de dados a partir de inteligência artificial;
- Dominar modelos preditivos e descritivos com intuito de embasar a tomada de decisão;
- Confeccionar apresentação de dados de forma didática e atrativa.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao BI e Data *warehouse*.

Conteúdo Programático 2: Análise de negócios e visualização de dados.

Conteúdo Programático 3: Mineração de dados e Inteligência Artificial.

Conteúdo Programático 4: Business Performance Management (BPM).

Bibliografia Básica:

FACELI, K. *et al.* **Inteligência Artificial:** Uma abordagem de aprendizagem de máquina. Rio de Janeiro, LTC, 2011.

TURBAN, E. *et al.* **Business intelligence:** um enfoque gerencial para a inteligência do negócio. Porto Alegre: Bookman, 2009.

MARÓSTICA, E. (org.) **Inteligência de mercado.** São Paulo: Cengage Learning, 2014.

Bibliografia Complementar:

CHEN, Hsinchun; CHIANG, Roger HL; STOREY, Veda C. Business intelligence and analytics: From big data to big impact. **MIS quarterly**, v. 36, n. 4, 2012.

LAURSEN, Gert HN; THORLUND, Jesper. **Business analytics for managers: Taking business intelligence beyond reporting**. John Wiley & Sons, 2016.

NEGASH, Solomon. Business intelligence. **The communications of the Association for Information Systems**, v. 13, n. 1, p. 54, 2004.

Disciplina: Marketing estratégico e inteligência competitiva

Ementa: Inteligência competitiva e análise do mercado; Segmentação de Mercado e Posicionamento Estratégico; Desenvolvimento de Produtos e Gestão de Portfólio; Marketing Estratégico e novas tendências de mercado.

Competências e habilidades:

- Ser capaz de coletar, analisar e interpretar informações sobre o mercado e a concorrência.
- Identificar grupos de consumidores com necessidades específicas e desenvolver estratégias de posicionamento que tragam vantagens competitivas;
- Ter habilidade para planejar e gerenciar o processo de desenvolvimento de novos produtos e serviços;
- Ser capaz de acompanhar as tendências e novas exigências do mercado.

Conteúdo Programático 1: Conceitos de Marketing e estratégia. O papel da Inteligência competitiva na tomada das decisões estratégicas; Análise do ambiente interno e externo; Ferramentas de análise e modelo de negócios.

Conteúdo Programático 2: Conceitos e critérios de segmentação de mercado; Variáveis para segmentação de mercado; Processo de tomada de decisão em Marketing; Estratégias de posicionamento e diferenciação das organizações.

Conteúdo Programático 3: Análise e gestão do portfólio de produtos e serviços da empresa; Ciclo de vida do produto e estratégia de marketing para cada estágio; Construção, manutenção e encerramento de uma marca; Soluções inovadoras para o mercado.

Conteúdo Programático 4: Estratégia e Planejamento de Mercado; Pensamento e Formulação de estratégias disruptivas; Práticas sustentáveis e de responsabilidade social; Transformação digital e suas implicações para o marketing estratégico

Bibliografia Básica:

DIAS, Marcello Romani et al. **Estratégia Empresarial: as etapas do processo estratégico e o uso de ferramentas clássicas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 01 ago. 2023

HOOLEY, G. *et al.* **Estratégia de marketing e posicionamento competitivo**. 4. ed. São Paulo: Pearson, 2010. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 01 ago. 2023.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 15. ed. São Paulo: Pearson, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 01 ago. 2023.

KOTLER, Philip. Marketing Para O Século XXI. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2021. E-book. ISBN 9786555202458. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9786555202458/>. Acesso em: 09 ago.2023.

Bibliografia Complementar:

GABRIEL, Martha. Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias.2. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. **A estratégia do oceano azul**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business Model Generation**. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2010.

TURCHI, Sandra. **Estratégias de Marketing digital e E-commerce**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2023.

Disciplina: Estratégias de gerenciamento de gente

Ementa: Esta disciplina propõe a abordagem de conhecimentos e metodologias para o gerenciamento estratégico de gente levando em consideração a prospecção e projeção de objetivos, metas e ações da área sempre com o foco no alinhamento estratégico da empresa. Os tópicos perpassam pelos subsistemas de Gestão de Gente e amplificam a visão estratégica, de papéis e de responsabilidades do profissional deste campo de atuação.

Competências e Habilidades:

- Pensamento estratégico e sistêmico sobre a interrelação das áreas da Gestão de Gente;
- Planejamento estratégico e tático das subáreas da Gestão de Gente;
- Saber estrategicamente escolher e manejar técnicas e algumas tecnologias da Gestão de Gente;
- Aprender a posicionar-se em relação à Alta Gestão para sugerir, implantar, informar e defender práticas e estratégias de Gerenciamento de Gente.

Conteúdo Programático 1: O pensamento estratégico e sua relação com as subáreas da Gestão de Gente.

Conteúdo Programático 2: Formulando e estabelecendo estratégias, metas e ações na área de Gente.

Conteúdo Programático 3: Técnicas e tecnologias para a gestão de processos estratégicos.

Conteúdo Programático 4: Modelos e práticas para a humanização no gerenciamento estratégico de gente.

Bibliografia básica:

DUTRA, Joel Souza; DUTRA; Tatiana Almendra; DUTRA, Gabriela Almendra.

Gestão de pessoas: realidade atual e desafios futuros. São Paulo: Atlas, 2017.

FREITAS, Alberto; PERES, Angelo. **Estratégia, cultura e gestão de recursos humanos**: alinhando a cultura à estratégia através do modelo O.A.R.S. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2017.

PEQUENO, Álvaro. **Administração de Recursos Humanos**. 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

PEREIRA, Maria Celia Bastos. **RH essencial**. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

Bibliografia complementar:

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração de recursos humanos**: fundamentos básicos. 8. ed. rev. e atual. Barueri, SP: Manole, 2016.

MARQUES, José Carlos. **Recursos humanos**. São Paulo, SP: Cengage, 2016

MARRAS, Jean Pierre. **Administração de recursos humanos**: do operacional ao estratégico. 15.ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

RIBEIRO, Antonio de Lima. **Gestão de Treinamento de pessoas**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

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: Método lean startup

Ementa: Introdução a *Lean Startup*. Canvas de Modelo de negócios. *Early adopters*. Experimentação. MVP. *Lean Product Process*. Pivô. Tração.

Competências e Habilidades:

- Criação de ciclos de aprendizado rápidos para que ocorra mudanças no direcionamento das estratégias da empresa, visando um crescimento acelerado;
- Habilidade na diferenciação e construção de um negócio tradicional e ágil como metodologia para criação de novos negócios;
- Habilidade de estabelecer e comunicar uma visão macro sobre o modelo de negócios;
- Habilidade para criar Produto Minimamente Viável desejados pelos clientes, aprimorando resultados, antes de altos investimentos;
- Conhecimento para desenvolver o negócio em direção ao *product-market fit*.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao método *Lean Startup*.

Conteúdo Programático 2: *Canvas* de modelo de negócios (BMC).

Conteúdo Programático 3: Construção de MVP.

Conteúdo Programático 4: Tração.

Bibliografia Básica:

RIES, E. **A startup enxuta**. 1. Ed. [S.l.]: Ed. Leya, 2012.

OSTERWALDER, A. PIGNEUR, Y. **Business Model Generation**: Inovação Em Modelos De Negócios. 1. Ed. [S.l.]: Ed. Alta Books, 2011.

OLSEN, Dan; **The Lean Product Playbook**: How to innovate with minimum viable products and rapid customer feedback. 1. ed. [S.l.]: Wiley, 2015

WEINGBERG, Gabriel; MARES, Justin. **Traction**: How any startup can achieve explosive customer growth. 1. ed. [S. l.]: Portfolio, 2015.

Bibliografia Complementar

SEBRAE. **Lean Startup e MVP**: entendendo e aplicando os conceitos, 2019. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o->

que-e-lean-startup.03ebb2a178c83410VgnVCM1000003b74010aRCRD

Acesso em: 14 nov. 2019.

SEBRAE. **Cartilha o quadro de modelo de negócios:** Um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios. 2013. Disponível em: <[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/be606c09f2e9502c51b09634badd2821/\\$File/4439.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/be606c09f2e9502c51b09634badd2821/$File/4439.pdf)>. Acesso em: 14 nov. 2019.

SIGNORI, G. G., *et al.* Startup e inovação: inovando na forma de pensar e decretando o fim das velhas ideias. **XXIV Seminário Nacional de Parques Tecnológicos e Incubadoras de Empresas**, Belém – PA, 2014. Disponível em <http://www.anprotec.org.br/Relata/ArtigosCompleto/ID%20107.pdf> Acesso em 14 nov. 2019.

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: Competências Socioemocionais

Ementa: Apresentar as competências socioemocionais e a sua importância enquanto suporte ao indivíduo na gestão das habilidades e atitudes frente ao bom direcionamento das emoções, sentimentos em vista de uma melhor performance e resultados em qualquer área de atividade. As habilidades podem ser desenvolvidas bem como mais bem exploradas, a medida em que se tem a necessidade do elemento humano, mais presente na composição da sociedade tecnológica; onde o desenvolvimento de lideranças se tornou primordial, haja vista que o Homem está predisposto a atuar em áreas de maior complexidade e utilizar sua capacidade de expressar-se, negociar, humanizar, aprender e viver com o uso da melhor performance na aplicação dos seus recursos humanos. A ambientação apropriada para o desenvolvimento humano carece de atitudes significativas que criem perspectivas de vantagem competitiva por meio do autoconhecimento, do desenvolvimento das soft skills enquanto ferramenta de aprimoramento, do autoconhecimento pelo despertar do potencial humano – tão necessário em nossa sociedade moderna hiperconectada.

Competências e Habilidades:

- Identificar o que são habilidades e competências socioemocionais.
- Conscientizar da importância de um *mindset* crítico, atualizado no contexto contemporâneo tecnológico.
- Aprimoramento pessoal e autoconhecimento: fontes de desenvolvimento humano
- Pensar as formas de obter resultados e melhorar a performance na execução das atividades de aprendizagem e de trabalho.

Conteúdo programático 1: O que são Habilidades e Competências Socioemocionais?

- Diferenciação pela qualidade humana

Conteúdo programático 2: O aprimoramento das atitudes pela mudança de *mindset* e vantagem competitiva .

Conteúdo programático 3: A importância das softs skills enquanto marca do potencial humano.

Conteúdo programático 4: Alcance de melhor performance e elevação do potencial.

Referências bibliográficas:

Cavalcanti, Carolina C. **Aprendizagem socioemocional com metodologias ativas:** um guia para educadores. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2023.

Claro, Marcela. **Atitudes para alcançar o êxito profissional em tempos de crise**, 1ª edição. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Trevisan, 2016.

Coda, Roberto. **Competências Comportamentais**. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo GEN, 2016.

Drummond, Virgínia S. **Confiança e Liderança nas Organizações**. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2012.

Complementar:

Batista, Sueli Soares dos, S. e Emerson Freire. **Educação, Sociedade e Trabalho**. Disponível em: Minha Biblioteca, Editora Saraiva, 2014.

Barbieri, Ugo F. **Gestão de pessoas nas organizações**: a aprendizagem da liderança e da inovação. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo GEN, 2013.

Drummond, Virgínia S. **Confiança e Liderança nas Organizações**. Disponível em: Minha Biblioteca, Cengage Learning Brasil, 2012.

Ulrich, Dave, et al. **RH de dentro para fora**. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2013.

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.

