



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

**Inovação e Tecnologias Emergentes - Indústria 4.0
e o Metaverso**

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	5
9. Estágio Não Obrigatório	8
10. Matriz Curricular	9
11. Carga Horária	10
12. Conteúdo programático	10
13. Infraestrutura Física e Pedagógica	25

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Inovação e Tecnologias Emergentes - Indústria 4.0 e o Metaverso

Área de Avaliação (CAPES): CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Grande Área (CAPES): 10000003 CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

Área do Conhecimento (CAPES): 10300007 CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Classificação OCDE: Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)

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

Este curso é oferecido para profissionais de qualquer área do conhecimento que buscam atuar nos diversos segmentos da Indústria 4.0 e do Metaverso e

gerar novos insights para suas carreiras de modo a oferecer soluções de problemas baseadas em tecnologias utilizadas na Indústria 4.0 e no Metaverso em suas organizações.

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 justifica-se pela grande demanda de profissionais que buscam nas inovações e tecnologias emergentes as soluções para diversos problemas em suas organizações, entender sua aplicabilidade, e oportunidades que podem ser geradas.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Explorar as diversas potencialidades da Indústria 4.0 e do Metaverso.

6.2. Objetivos Específicos

- Apresentar as principais tecnologias descentralizadas.
- Apresentar o Metaverso como ferramenta adicional para soluções de problemas.
- Mostrar a Importância da Inovação e Startups.

- Apresentar as principais vertentes do Marketing no Metaverso

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Entender a evolução das tecnologias descentralizadas, o fundamento do Metaverso, Empreendedorismo e Lideranças aplicadas a inovação e tecnologias emergentes de modo a perceber as oportunidades que estas combinações podem proporcionar em suas carreiras e ao mercado de trabalho.

Habilidades

- Entender a infraestrutura do Metaverso.
- Entender o cenário para a aplicação da 4ª. Revolução industrial e as principais tecnologias emergentes.
- Percepção de Liderança.
- Percepção de Inovação e Startups.

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
Tecnologias descentralizadas	0 h	40 h	40 h
4ª revolução industrial e tecnologias emergentes	0 h	40 h	40 h
Fundamentos do Metaverso	0 h	40 h	40 h
Digital focus em reengenharia de processo	0 h	40 h	40 h
Liderança	0 h	40 h	40 h
Inovação e Startups	0 h	40 h	40 h
Empreendedorismo e Growth Hacking	0 h	40 h	40 h
Negócios e Marketing no Metaverso	0 h	40 h	40 h
Monetização Digital: criptomoedas e Nfts	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. 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: Tecnologias Descentralizadas.

Ementa: Tecnologia Descentralizada. Bitcoin. Blockchain. Smart Contracts. Smart Cities. Aplicações de DLT ao registro de imóveis. Aplicações de DLT ao registro de pessoas. Aplicações de DLT a notas e títulos.

Competências e Habilidades:

- Aproximar o aluno da concepção da revolução tecnológicas nos próximos anos

- Compreender a tecnologia que sustenta as criptomoedas mais conhecidas.
- Fomentar a criação de novas possibilidades de produtos – jurídicos ou não.
- Capacitar o aluno a refletir sobre possíveis soluções tecnológicas utilizando tecnologia descentralizada.

Conteúdo Programático 1: Tecnologia Descentralizada

Conteúdo Programático 2: Blockchain. Bitcoin. Smart Contracts. Utilização de Blockchain nas juntas comerciais.

Conteúdo Programático 3: Smart Cities. Aplicações de DLT (Distributed Ledger Technology) ao registro de imóveis.

Conteúdo Programático 4: Uso de DLT (Distributed Ledger Technology) ao registro de pessoas e documentos eletrônicos. A DLT (Distributed Ledger Technology) e sua utilização em notas e títulos.

Bibliografia Básica:

MOUGAYAR, William. Blockchain para negócios: Promessa, prática e aplicação da nova tecnologia da Internet. Atlas Books. São Paulo. 2017

TAPSCOTT, Don, TAPSCOTT, Alex. Blockchain Revolution. Senai -SP. 2017.

CAMPOS, Emília Malmgren. Criptomoedas e Blockchain. Lumen Juris. São Paulo. 2018.

LYRA, João Gomes. Blockchain e organizações descentralizadas. Brasport. 2019.

Bibliografia Complementar:

BLOCKCHAIN COMO SISTEMA DE CUSTÓDIA DE VALORES MOBILIÁRIOS NO ÂMBITO DO MERCADO DE CAPITAIS BRASILEIRO. Revista de Direito Bancário e do Mercado de Capitais | vol. 80/2018 | p. 93 - 106 | Abr - Jun / 2018 | DTR\2018\14473

PERSPECTIVAS PARA A TECNOLOGIA BLOCKCHAIN

Revista de Direito Bancário e do Mercado de Capitais | vol. 81/2018 | p. 141 - 158 | Jul - Set / 2018 | DTR\2018\19494

CONTRATOS INTELIGENTES, OAD E NOVA ECONOMIA INSTITUCIONAL: PERSPECTIVAS PARA A INTERPRETAÇÃO E APLICAÇÃO DE AJUSTES CELEBRADOS EM COMPUTAÇÃO DESCENTRALIZADA A PARTIR DE ESTUDO DE CASO SOBRE A VULNERABILIDADE DA CODIFICAÇÃO NO AMBIENTE DO ETHEREUM. Revista de Direito Civil Contemporâneo | vol. 18/2019 | p. 61 - 90 | Jan - Mar / 2019 | DTR\2019\27929.

Disciplina: 4ª revolução industrial e tecnologias emergentes

Ementa: Conceito, princípios e métodos da Indústria 4.0. **Inovação e tecnologia** aplicada à Indústria 4.0. Supply Chain/Logística 4.0. Indústria criativa.

Competências e Habilidades:

- Compreender os conceitos, características e fundamentos;
- Reconhecer a evolução dos processos produtivos;
- Identificar as tecnologias habilitadoras da Indústria 4.0.

Conteúdo Programático 1: Conceito, princípios e métodos da Indústria 4.0.

Conteúdo Programático 2: Inovação e tecnologia aplicada à Indústria 4.0.

Conteúdo Programático 3: Supply Chain/Logística 4.0.

Conteúdo Programático 4: Indústria criativa.

Bibliografia Básica:

AYRES, A. de P. S. **Gestão de logística e operações**. Curitiba: IESDE, 2009.

BARBIERI, C. **Business Intelligence: Modelagem e Qualidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

CAVES, R. Creative Industries. **Harvard: Harvard University Press**, 2000.

Bibliografia Complementar:

DUARTE, P. V.; GUGELMIN, R. C. Estudo sobre o nível de serviço logístico visando a melhoria de um indicador de acompanhamento. 2013. 76f. Trabalho

de conclusão de curso (Graduação em Engenharia de Produção) – **FAE Centro Universitário**, Curitiba, 2013.

SANTOS, P. **Tecnologia**: você está preparado para viver a revolução da indústria 4.0? 2015.

Disciplina: Fundamentos de Metaverso

Ementa: Relações no espaço digital online e o metaverso. Conceitos fundamentais do Metaverso. Experiência imersiva. Avatares no metaverso. Conceito de Mundos no Metaverso. Economia no metaverso. Negócios e marketing no metaverso.

Competências e Habilidades:

- Compreender os conceitos de metaverso e suas aplicações.
- Reconhecer a importância do tema sobre os acessos ao ciberespaço e ao metaverso.
- Utilizar ferramentas conceituais para atuação em diversos campos.

Conteúdo Programático 1: WEB 4.0 e ao Metaverso. Relações no espaço digital online e o metaverso. Conceitos fundamentais do Metaverso.

Conteúdo Programático 2: O Mercado de Trabalho no Metaverso. Experiência imersiva. Conceito de Mundos no Metaverso.

Conteúdo Programático 3: Criação de Avatares: Definição de Avatar; Tipos de Avatares; Casos práticos de avatares: LooAi Avatar Creator; Ready Player Me; MetaHuman.

Conteúdo Programático 4: Economia no metaverso. Negócios e marketing no metaverso. Aplicações nos diversos segmentos.

Bibliografia básica:

BHARDWAJ, Shweta; KAUSHIK, Manish. Blockchain—tecnologia para impulsionar o futuro. In: **Computação Inteligente e Informática**. Springer, Cingapura, 2018. p. 263-271.

Gabriel, Marta. Inteligência Artificial do zero ao Metaverso. Atlas; Junho 2022;

LEE, Joanna. **Learning unreal engine game development**. Packt Publishing Ltd, 2016.

Yang, Dawei, Jian Zhou, Yuanlin Song, Mengting Sun, and Chunxue Bai. "Metaverse in Medicine." *Clinical EHealth* 5 (2022): 39-43. Web.

Bibliografia Complementar:

AFONSO, Germano Bruno et al. Potencialidades e fragilidades da realidade virtual imersiva na educação. **Revista Intersaberes**, v. 15, n. 34, 2020.

FERNANDES, Afonso Fonseca. O que é METAVERSO?. **BIUS-Boletim Informativo Unimotrisaúde em Sociogerontologia**, v. 30, n. 24, p. 1-4, 2022.

FUENMAYOR, Lisbeth Margarita. Metaverso. **Boletín de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas**, p. 1-3, 2022.

MARQUES, Walter Rodrigues. METAVERSO E EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO DA LITERATURA. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218**, v. 3, n. 10, p. e3102064-e3102064, 2022.

TORI, Romero; DA SILVA HOUNSELL, Marcelo. Introdução a realidade virtual e aumentada. *Interação*, v. 7, p. 11, 2020.

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 Robótica (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: Liderança

Ementa: Desafios da liderança contemporânea: concomitância de gerações, conectividade e comunicação, velocidade e tomada de decisões. Liderança e desempenho corporativo: resultados, avaliação e *feedback*. Liderança exponencial: conceitos, características e objetivos. Liderança transformadora: Influências do contexto “Indústria 4.0”. *Coaching* e *mentoring*: times de alto desempenho. Políticas de formação de líderes.

Competências e Habilidades:

- Reconhecer e interpretar as características do contexto contemporâneo no que tange à convivência mútua de diferentes gerações, ampla conectividade e alta velocidade nas transformações.
- Compreender e traduzir em ações o papel do líder como agente de mudanças e de geração de resultados pessoais e corporativos.
- Reconhecer os efeitos das mudanças nas estruturas corporativas contemporâneas, em especial a denominada indústria 4.0”, sobre o ato de liderar e conduzir pessoas e times de trabalho.
- Conhecer e aplicar as técnicas de *coaching* e *mentoring* como instrumentos de promoção e gestão de pessoas e times de alto desempenho.
- Desenvolver políticas organizacionais para a formação de lideranças e aprimoramento dos recursos humanos corporativos.

Conteúdo Programático 1: Desafios da liderança contemporânea. Concomitância de gerações de líderes e liderados. Comunicação e conectividade. Velocidade e tomada de decisões.

Conteúdo Programático 2: Liderança e desempenho corporativo. Liderança de resultados. Avaliação de desempenho. *Feedback*.

Conteúdo Programático 3: Liderança exponencial. Conceitos, características e objetivos. Liderança de transformação. Desafios do contexto indústria 4.0.

Conteúdo Programático 4: *Coaching e mentoring*. Pessoas e times de alto desempenho. Coaching e mentoring de times de alto desempenho. Políticas de formação de líderes.

Bibliografia:

ALLAN, B. **The No-nonsense Guide to Leadership, Management and Team Working**. London: Facet Publishing, 2019. ISBN 9781783303960.

BLANCHARD, Ken. **Liderança de alto nível: como criar e liderar organizações de alto desempenho** [recurso eletrônico] / Ken Blanchard ; tradução: Francisco Araújo da Costa. – 3. ed. – Porto Alegre: Bookman, 2019.

B. R., G. K.; MAJUMDAR, S. K.; MENON, S. Manoeuvre of Electronic Entrepreneurial Ecosystem to Contemporary Indicator of Techno Business Leadership in Industry 4.0: Digital Entrepreneurship. **Global Journal of Enterprise Information System**, [s. l.], v. 10, n. 3, p. 25–32, 2018. DOI 10.18311/gjeis/2018.22805. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=139065877&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CALDEIRA. **Monitoração da Performance Organizacional**. Lisboa-Portugal: Actual Editora, 2014.

CRESNAR, R.; NEDELKO, Z. Understanding Future Leaders: How Are Personal Values of Generations Y and Z Tailored to Leadership in Industry 4.0? **Sustainability** (2071-1050), [s. l.], v. 12, n. 11, p. 4417, 2020. DOI 10.3390/su12114417. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fsr&AN=144225577&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 22 jul. 2020.

BORGES-ANDRADE, Jairo E.; ABBAD, Gardênia da Silva; MOURÃO, Luciana. **Treinamento, desenvolvimento e educação em organizações e trabalho: fundamentos para a gestão de pessoas**. Acileide Cristiane F. Coelho et al. [colaboração]. Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRILLO, João. **Liderança e cultura organizacional para inovação** / João Brillo, Jaap Boonstra. --São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

ESCALADA, Rodolfo A. La Incidencia de Liderazgo en la estructuración de La toma de decisión y La confianza em lãs organizaciones. In: **Processos Psicossociais nas organizações e no trabalho**. José Carlos Zanelli; Narbal Silva; Suzana da Rosa Tolfo [org.]. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

FIGUEIREDO, Paula Cristina Nunes. Competências para uma liderança percebida como eficaz - Líderes e liderados. Tese de doutorado em Gestão. Universidade **Europeia: Laureate International Univerties**. Lisboa: Julho, 2018.

GRACIOSO, Luiz Francisco. **Liderança empresarial**: competências que inspiram, influenciam e conquistam resultados / Luiz Francisco Gracioso. São Paulo : Atlas, 2009.

KUAZAQUI, Edmir. **Liderança e criatividade em negócios**. Edmir Kuazaqui, (organizador). São Paulo: Cengage Learning, 2006.

LIN, Chien-Huang; HUANG, Yidan. Tell me only what I want to know: congruent self-motivation and feedback. **SOCIAL BEHAVIOR AND PERSONALITY**, 2018, 46(9), pp. 1523–1536.

MANNING, D. **Progress vs people. Logistics & Transport Focus**, [s. l.], v. 20, n. 8, p. 20, 2018. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=130930629&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 22 jul. 2020.

NICK, Horney; BILL Pasmore; O'SHEA, Tom. Leadership agility: A business imperative for a VUCA world. **People and Strategy**, v. 33, n. 4, p. 32, 2010, pp. 32-38.

OKFALISA et. al. Integrated Analytical Hierarchy Process and Objective Matrix in Balanced Scorecard Dashboard Model for Performance Measurement. **Telkomnika**. 2018, vol. 16, nº 6, p2703-2711.

ROSENBACH, William E.; TAYLOR, Robert L.; YOUNDIT, Mark A. **Contemporary Issues in Leadership**. 7. Ed. New York-USA: Routledge, 2012.

SANTOS, Rafaela Wanzeler dos; NASCIMENTO, Victor Matheus Batista; OLIVEIRA, Márcia Cecília Rodrigues de. Gestão estratégica de pessoas e a importância do alinhamento das Diretrizes estratégicas: Um estudo de caso.

Recape: Revista de Carreiras e Pessoas, vol. 8, n.3, set./dez. de 2018.
Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/ReCaPe/article/view/36590/26432>>.
Acesso em: 22 jul. 2020.

WINCK, Mattheus Fontana et. al. O desenvolvimento das competências de líderes globais: Uma abordagem baseada nos estudos de global mindset leadership. **Internext: Revista Eletrônica de Negócios Internacionais**, São Paulo, v.11, n. 2, p. 35-48, mai./ago. 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: Empreendedorismo e growth hacking.

Ementa: Nesta disciplina será apresentado conceitos de empreendedorismo, como entender novos rumos do mercado para inovar e começar o seu próprio negócio, utilizando recursos digitais como base. Também sobre *growth hacking* e como novas tecnologias vão influenciar estratégias de marketing.

Competências e Habilidades:

- Identificar tendências de mercado que podem ser favoráveis para o mercado em que a empresa atua;
- Entender o que é *growth hacking* e como novas tecnologias vão influenciar estratégias de marketing.

Conteúdo Programático 1: Tendências de mercado.

Conteúdo Programático 2: Inovação e Disrupção.

Conteúdo Programático 3: Lançando um novo negócio com o método *lean startup*.

Conteúdo Programático 4: *Growth Hacking* – o que é e como aplicá-lo.

Bibliografia Básica:

DORNELAS, José. **Empreendedorismo:** transformando ideias em negócios. São Paulo: LTC, 2014.

PINHEIRO, Tennyson Dias. **The service startup:** inovação e empreendedorismo por meio do design. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

RIES, Eric. **A startup enxuta:** como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

WEINBERG, Gabriel; MARES, Justin. **Traction:** a startup guide to getting customers. New York: S-Curve Records, 2014.

Bibliografia Complementar:

CLEMENTE, Matheus. Rockcontent. O que é Growth Hacking: pensando fora da caixa para acelerar sua empresa. Disponível em: <https://rockcontent.com/blog/growth-hacking/>. Acesso em: 25 nov. 2019. Publicado em 10 de agosto de 2016. | Atualizado em 14 de outubro de 2019

Empreendedorismo Digital. Disponível em www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/empreendedorismo-digital,f914438af1c92410VgnVCM100000b272010aRCRD. Acesso em 18 de outubro de 2019.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob. **Isto é *design thinking* de serviços**. Porto Alegre: BOOKMAN, 2014.

Disciplina: Negócios e Marketing no Metaverso

Ementa: Ferramentas para a criação de estratégia de Marketing Digital através de um modelo preditivo. Ferramentas de análise de negócios no metaverso. Valor de marketing integrado no Metaverso. Canais digitais e negócios no metaverso. Otimização de gastos com o marketing por meio do metaverso.

Competências e Habilidades:

- Compreender o funcionamento da comunicação nos ambientes de metaverso
- Saber como implementar o marketing digital nos ambientes de metaverso.
- Conhecer os modelos de negócios associados ao metaverso.

Conteúdo Programático 1: Comunicação no metaverso. Possibilidades de publicidade e marketing no metaverso.

Conteúdo Programático 2: Implementando o Marketing Digital Integrado. Conceito de comunidades no Metaverso.

Conteúdo Programático 3: Compreendendo a Análise Preditiva e o Marketing Preditivo. Diferentes formas de ativação.

Conteúdo Programático 4: O futuro do Marketing Digital integrado: vídeos, dispositivos móveis e IA. Experiência sensorial para os negócios.

Bibliografia básica:

MARQUES, Vasco. **Marketing Digital de A a Z**. Digital 360, 2022.

YANAZE, Mitsuru Higuchi; ALMEIDA, Edgar; YANAZE, Leandro Key Higuchi. **Marketing Digital: conceitos e práticas-1 edição 2022**. Saraiva Educação SA, 2022.

MARTINS, DImitre Camargo. A inovação, os metaversos e o futuro da educação Innovation, metaverses and the future of education. **Educação e tecnologia: usos e possibilidades para o ensino e a aprendizagem 2**, p. 57, 2022.

Bibliografia Complementar:

HOLLENSSEN, Svend; KOTLER, Philip; OPRESNIK, Marc Oliver. Metaverse—the new marketing universe. **Journal of Business Strategy**, 2022.

KOTLER, Philip; HOLLENSSEN, Svend; OPRESNIK, Marc Oliver. **Social media marketing: Marketer dal phygital al metaverso**. HOEPLI EDITORE, 2022.

PEREIRA, Inês. O metaverso e a sua influência no posicionamento das marcas. **The Trends Hub**, n. 2, 2022.

Disciplina: Monetização Digital: criptomoedas e NFTs

Ementa: Princípios fundamentais do Blockchain. Principais moedas digitais. Criação de carteiras digitais. Forma correta de iniciar investimentos em NFTs. NFTs e o metaverso.

Competências e Habilidades:

- Conhecer a criação de carteiras digitais
- Conhecer como funciona os investimentos em Criptomoedas
- Entender sobre NFTs não fungíveis
- Compreender a relação e evolução das NFTs no Metaverso

Conteúdo Programático 1: Visão Geral do Blockchain

Conteúdo Programático 2: Visão Geral dos NFTs

Conteúdo Programático 3: Carteiras Digitais

Conteúdo Programático 4: Visão Geral das Criptomoedas

Bibliografia básica:

BARBARA, Mauricio. MOEDAS DIGITAIS E OS DESCAMINHOS DO CAPITALISMO. **Revista Mouro**, v. 12, n. 15, 2022.

TRICHES, Divanildo. Moedas digitais na ótica das finanças internacionais. 2022.

DA SILVA GONÇALVES, Luiz Antônio et al. Carteiras digitais: o futuro dos pagamentos móveis. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 377-393, 2022.

Bibliografia Complementar:

ANDRADE, Lia; CENDÃO, Fabio. **Direito, Metaverso e NFTs: Introdução aos desafios na Web3**. Saraiva Educação SA, 2022.

AFONSO, José Roberto Rodrigues; DA NÓBREGA, Marcos Antônio Rios; DE CASTILHOS, Núbia Nette Alves Oliveira. Criptomoedas e Moedas Digitais dos Bancos Centrais—Desafios e Perspectivas da Tributação no Brasil. **Direito Público**, v. 19, n. 102, 2022.

FIDELIS, Mateus André et al. Um estudo sobre Non-Fungible Token (NFT). 2022. |

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.

