

FASUL EDUCACIONAL **(Fasul Educacional EaD)**

PÓS-GRADUAÇÃO

MBA EM LIDERANÇA, INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

MBA EM LIDERANÇA, INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

DISCIPLINA: COMPORTAMENTO EMPREENDEDOR
RESUMO
Nesta disciplina abordaremos os estudos sobre a atividade empreendedora, o perfil e as características do empreendedor, a importância da criatividade e da inovação e a criação de oportunidades de negócios sustentáveis. Também veremos os aspectos relacionados à modelagem de negócios e o uso de métodos e técnicas de design thinking para a potencialização do espírito empreendedor do aluno, apresentando modelos de negócios inovadores praticados na atualidade.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
AULA 1 ORIGEM HISTÓRICA E CONCEITO CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS DO EMPREENDEDOR AS PESQUISAS SOBRE EMPREENDEDORISMO TIPOS DE EMPREENDEDOR POR QUE ENTENDER DE EMPREENDEDORISMO? POR QUE EMPREENDER?
AULA 2 ATRIBUTOS X BENEFÍCIOS DE EMPREENDER X FATORES INIBIDORES DO EMPREENDEDORISMO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO COMO ESTIMULAR CRIATIVIDADE E A INOVAÇÃO POR MEIO DE TÉCNICAS E METODOLOGIAS APLICADAS IDEIAS X OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS TRANSFORMANDO NECESSIDADES EM OPORTUNIDADES
AULA 3 TRANSFORMANDO IDEIAS EM OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS INOVAÇÃO E CICLO DE ADOÇÃO POTENCIAL DE VENDAS IMPACTO ECONÔMICO DA IDEIA DE NEGÓCIO RESPONSABILIDADE SOCIAL E AMBIENTAL
AULA 4 A INOVAÇÃO EM MODELOS DE NEGÓCIOS BUSINESS MODEL GENERATION (BMG CANVAS) A CRIATIVIDADE APLICADA AO BMG CANVAS (PARTE 01) A CRIATIVIDADE APLICADA AO BMG CANVAS (PARTE 02) A CRIATIVIDADE APLICADA AO BMG CANVAS (PARTE 03) A CRIATIVIDADE APLICADA AO BMG CANVAS (PARTE 04) A CRIATIVIDADE APLICADA AO BMG CANVAS (PARTE 05) A RACIONALIDADE NA MODELAGEM DE NEGÓCIOS A ESTRUTURA DE CUSTOS E AS FONTES DE RECEITAS
AULA 5 POR QUE REALIZAR UMA PESQUISA DE MERCADO OU PESQUISA DE MARKETING TIPOS DE PESQUISA DE MERCADO: QUANTITATIVA TIPOS DE PESQUISA DE MERCADO: QUALITATIVA A METODOLOGIA DA PESQUISA CUIDADOS NA ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE PESQUISAS
AULA 6

APRESENTAÇÃO DA IDEIA E ESTUDOS REALIZADOS
PLANO DE MARKETING
PLANO OPERACIONAL
PLANO FINANCEIRO
AVALIAÇÃO DA ESTRATÉGIA E A CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS DESENVOLVIMENTO LOCAL SUSTENTÁVEL (DLS)

BIBLIOGRAFIAS

- DOLABELA, F. Pedagogia empreendedora. São Paulo: Cultura, 2003.
- FARAH, O. E. Empreendedorismo Estratégico. São Paulo: CENGAGE, 2008.
- HISRICH, R. D. Empreendedorismo. São Paulo: McGraw-Hill, 2014.

DISCIPLINA:
CRIATIVIDADE E GESTÃO DE IDEIAS PARA INOVAÇÃO

RESUMO

Desde o fim do século XX, o tema “criatividade para a inovação” se consolidou como estratégico para a sobrevivência das empresas tanto em tempos de turbulência quanto para a competitividade global. A criatividade também vem sendo abordada no âmbito da gestão estratégica do conhecimento como de extrema importância para a inovação tecnológica empresarial (criatividade como uma das alavancas do conhecimento para a inovação). “Mais do que um fenômeno global, a gestão do conhecimento se consolidou, em fins do século passado, como fator crítico de sucesso para a criação eficaz de vantagens competitivas nas organizações” (Sbragia et al, 2006, p. 79).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

PROBLEMATIZAÇÃO
O QUE É CRIATIVIDADE?
FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CRIATIVIDADE
PERSONALIDADE CRIATIVIDADE
FACILITADORES E BLOQUEADORES INDIVIDUAIS À CRIATIVIDADE
A MUDANÇA NO MINDSET: TENSÃO PSÍQUICA

AULA 2

PROBLEMATIZAÇÃO
SURGIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO
COMPONENTES DO PROCESSO CRIATIVO
MAPEANDO O CENÁRIO E A BUSCA POR INSPIRAÇÕES
ANÁLISE INOVADORA
CRIAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES

AULA 3

OBJETIVOS DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
APLICABILIDADE DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
BRAINSTORMING NA BASE DE TODAS AS TÉCNICAS
REVERSE BRAINSTORMING
BRAINWRITING NA GERAÇÃO DE IDEIAS

AULA 4

TÉCNICA S.C.A.M.P.E.R.
TÉCNICA P.N.I. (POSITIVO, NEGATIVO E INTERESSANTE)
SEIS CHAPÉUS PENSANTES E SEIS SAPATOS ATUANTES
TÉCNICA DO MIND MAPPING
TÉCNICA T.R.I.Z. (TEORIA DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS)

AULA 5

CRIATIVIDADE NO SUPORTE À COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL
CRIATIVIDADE PARA INOVAÇÃO
OBJETIVOS DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
DIFUSÃO DA CULTURA DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
GESTÃO DE PESSOAS EM AMBIENTE CRIATIVO

AULA 6

PROBLEMATIZAÇÃO
ATMOSFERA CRIATIVA: CRIANDO A ORGANIZAÇÃO INOVADORA
CARACTERÍSTICAS DA ORGANIZAÇÃO INOVADORA
FACILITADORES E BLOQUEADORES DA CRIATIVIDADE NAS EMPRESAS
A CRIATIVIDADE NA GESTÃO DO CONHECIMENTO
DESAFIOS DA CRIATIVIDADE NA ORGANIZAÇÃO: O PAPEL DA LIDERANÇA

BIBLIOGRAFIAS

- CRIA – Centro Regional para a Inovação do Algarve, 2010. Disponível em: http://www.cria.pt/media/1366/manual-creatividades-portugues_pt_web.pdf.
- DICIO – DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS. Criatividade. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/criatividade/>.
- SANTIAGO, J. R. A Lei de Gerson: como surgiu a lei da vantagem atribuída ao famoso jogador. Aventuras na História, São Paulo, ed. 160, p. 28, out. 2016.

DISCIPLINA:

GESTÃO DA TECNOLOGIA E DA INOVAÇÃO

RESUMO

Esta disciplina tem como intuito fornecer um direcionamento no que tange à gestão da inovação e do conhecimento organizacional. Todo o conteúdo é um convite à reflexão em torno do tratamento que se dá ao conhecimento organizacional e às práticas de gestão da inovação, presentes no cotidiano das empresas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

FUNDAMENTOS GERAIS
CONCEITOS DE INOVAÇÃO
PRINCÍPIOS DE TECNOLOGIA
EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA
PRINCÍPIOS DA TECNOLOGIA E DA INOVAÇÃO

AULA 2

O PAPEL DA EMPRESA NA INOVAÇÃO
TIPOS E NÍVEIS DE INOVAÇÃO
INOVAÇÃO INCREMENTAL E ARQUITETURAL
INOVAÇÃO RADICAL E DISRUPTIVA
INDICADORES DE INOVAÇÃO

AULA 3

ESTRUTURA ORGANIZACIONAL PARA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA
FUNIL DE INCERTEZA
FERRAMENTAS PARA DESENVOLVIMENTO DE NOVOS PRODUTOS
MECANISMOS DE TRANSFERÊNCIA DE CONHECIMENTO E TECNOLOGIA
PESQUISA, DESENVOLVIMENTO E RECURS

AULA 4

PLANEJAMENTO DE TECNOLOGIA
FONTES DE TECNOLOGIA
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO: STARTUP

A TECNOLOGIA SUSTENTÁVEL
OBSOLESCÊNCIA TECNOLÓGICA

AULA 5

INTERNET DAS COISAS E AS 'COISAS' DO VAREJO
TECNOLOGIA DE PAGAMENTOS E SEGURANÇA DIGITAL
TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E LOGÍSTICA
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A REVOLUÇÃO NOS SISTEMAS CORPORATIVOS
TECNOLOGIA BLOCKCHAIN NOS PROCESSOS GERENCIAIS

AULA 6

SISTEMA NACIONAL DE INOVAÇÃO E REGISTRO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL
CICLO DE VIDA DA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
ECONOMIA DE ESCALA E ESCOPO PARA PROJETOS INOVADORES
GESTÃO ESTRATÉGICA DA TECNOLOGIA
GESTÃO DA INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- FOSTER, Richard; KAPLAN, Sarah; Destruição Criativa. Campos, 2001.
- BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- ADLER, Mortimer. Como pensar sobre as grandes ideias. São Paulo: É Realizações, 2013.

DISCIPLINA:
GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

RESUMO

A área de gestão em uma empresa, seja ela pública ou privada, é responsável pelo planejamento, execução e monitoramento de atividades com vistas a atingir seus objetivos estratégicos. Já a governança irá direcionar a gestão por meio de diretrizes, definindo responsabilidades na organização. Ela orienta a forma como as organizações serão dirigidas. A governança corporativa é um sistema em que as organizações são dirigidas, monitoradas e incentivadas e envolvem o relacionamento entre diversos atores, como sócios, conselho de administração, diretoria, órgãos de fiscalização e controle e outras partes interessadas (IBGC 2017, citado por Giacomelli, 2017).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO ÀS DIRETRIZES CORPORATIVAS
GOVERNANÇA
ARTICULAÇÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E O AMBIENTE DE TRABALHO
PESSOAS X TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

AULA 2

INTRODUÇÃO AO GREEN IT NA EDUCAÇÃO E PRESERVAÇÃO AMBIENTAL
GREEN IT E SUSTENTABILIDADE
ENERGIA LIMPA E LEAN
ECONOMIA CIRCULAR E ATIVOS DE TI
POLUIÇÃO ELETROMAGNÉTICA, SAÚDE E ERGONOMIA

AULA 3

QUALIDADE TOTAL E MELHORIA CONTÍNUA
GESTÃO DE DESEMPENHO E SATISFAÇÃO DE CLIENTES DE TI
BOAS PRÁTICAS DE TI
NORMAS ISO/IEC
FRAMEWORKS DE GOVERNANÇA DE TI

AULA 4

ITIL

ESTRATÉGIA E DESENHO DE SERVIÇOS
TRANSIÇÃO E OPERAÇÃO DE SERVIÇO
MELHORIA CONTÍNUA DE SERVIÇO E GSTI
CERTIFICAÇÃO

AULA 5

ISACA E COBIT

COBIT 5

MODELO DE INFORMAÇÕES E RECURSOS DE TI
GOVERNANÇA E GESTÃO
IMPLEMENTAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

AULA 6

ITIL X COBIT

GERENCIAMENTO DE PROJETOS (PRINCE 2 E PMBOK)
GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS
MODELOS DE MATURIDADE (CMMI E MPS.BR)
TOGAF, ITSM E ARQUITETURA CORPORATIVA DE TI

BIBLIOGRAFIAS

- CAMPOS, V. F. Gerenciamento pelas diretrizes. 5. ed. Nova Lima: Falconi, 2013.
- CIRINO, G. A inclusão social na área educacional. São Paulo: Cengage Learning, 2016.
- DUTRA, J. S.; DUTRA, T. A.; DUTRA, G. A. Gestão de pessoas: realidade atual e desafios futuros. São Paulo: Atlas, 2017.

DISCIPLINA:
LIDERANÇA E COACHING

RESUMO

Você vai perceber a importância de cada tópico que vai ser tratado, que são bastante atuais e abordam aspectos sobre liderança, papel do líder e a importância da sua atuação no desenvolvimento das pessoas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

ORIGEM E HISTÓRICO DA LIDERANÇA
CONCEITOS DE LIDERANÇA
PAPEIS DESEMPENHADOS PELOS LÍDERES AO LONGO DO TEMPO
CARACTERÍSTICAS INDIVIDUAIS DO LÍDER
PAPEL DO LÍDER NO CENÁRIO COMPETITIVO ATUAL

AULA 2

O QUE TORNA UM LÍDER EFICAZ
A LIDERANÇA SITUACIONAL: DIFERENÇAS ENTRE ESTILOS DE AÇÃO E GESTÃO
ESTILOS DE LIDERANÇA E O PROCESSO DECISÓRIO
GESTÃO DE EQUIPE E SUAS PERSPECTIVAS DE EXCELÊNCIA
CONTEXTOS ORGANIZACIONAIS E O PROCESSO DE DECISÃO DO LÍDER

AULA 3

CULTURA DE RESPONSABILIDADE SOCIAL EMPRESARIAL E O PAPEL DO LÍDER
NEGOCIAÇÃO E LIDERANÇA
A COMUNICAÇÃO NO PROCESSO DE NEGOCIAÇÃO ENTRE LÍDER E LIDERADOS
AS FERRAMENTAS DO LÍDER E A GESTÃO DE EQUIPE
FERRAMENTAS FACILITADORAS DE RESULTADOS: FEEDBACK E FEEDFORWARD

AULA 4

ERA DO CONHECIMENTO E O PAPEL DO LÍDER
O PIPELINE DA LIDERANÇA
HISTÓRIA E SURGIMENTO DO COACHING
O LÍDER COACH
O PROCESSO DE COACHING NA FORMAÇÃO DO LÍDER

AULA 5

O PROCESSO DE COACHING COMO FACILITADOR DE DESEMPENHO NA LIDERANÇA
O COACHING E A INFLUÊNCIA POSITIVA NA GESTÃO DE PESSOAS
TOMADA DE DECISÕES MEDIANTE A ORIENTAÇÃO DO COACHING
COACHING ORGANIZACIONAL COMO FERRAMENTA DA GESTÃO EMPRESARIAL
O LÍDER COACH NO PROCESSO DE RETENÇÃO DE TALENTOS

AULA 6

ESTRUTURA DO PROCESSO DE COACHING VOLTADO AO DESENVOLVIMENTO DE LIDERANÇAS
AS CONTRIBUIÇÕES DO COACHING NA GESTÃO DE EQUIPES
A INFLUÊNCIA DO COACHING NA GESTÃO DA INOVAÇÃO
DIFERENÇAS ENTRE COACHING, MENTORING E COUNSELING
TENDÊNCIAS DA ATUAÇÃO DO LÍDER COACH COMO IMPULSIONADOR DE EQUIPES

BIBLIOGRAFIAS

- CHIAVENATO, I. Introdução à teoria da administração. 6. Ed. Rio de Janeiro: Campus; 2000.
- DRUCKER, P. F. Administrando para o Futuro: os anos 90 e a virada do século. 5. Ed. São Paulo: Pioneira, 1992.

DISCIPLINA:

SEGURANÇA EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

RESUMO

Na era moderna, os ciclos de produção e consumo presentes em nossa economia estão cada vez mais velozes, a inovação tem sido muito presente e está vinculada ao sucesso, a qualidade dos produtos criados, o consumismo acelerado, o ritmo cada vez mais rápido, todo esse cenário torna as informações um ativo muito valioso. A disputa, e toda essa competição nesse novo contexto, estão muito dependentes do compartilhamento de informações entre os mais diversos atores, como fornecedores, produtores, parceiros, clientes, colaboradores, entre outros. Dentro desse aspecto, com todo esse mar de informações sendo criado diariamente por essas entidades, hoje não é mais possível estar participando dessa disputa por inovações e armazenar as informações geradas em cofres, armários, gavetas e trancá-las com chaves e segredos, desenvolver a acessibilidade e a disponibilidade de tudo isso é a maneira encontrada para se manter no páreo, quando falamos de instituições públicas, o governo torna o processo mais complexo. Existe uma série de princípios a serem respeitados, nossas legislações, proteção de dados, princípios de segurança e defesa nacional, as informações são toda a base para a operação e funcionamento das organizações, empresas, órgãos públicos, governo e demais entidades.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

HISTÓRIA E CONCEITOS
INTRODUÇÃO À SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO
ISO 15408
FAMÍLIA ISO 27000
ISO 31000

AULA 2

FRAMEWORKS DE GESTÃO E APOIO À SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

INTRODUÇÃO À CRIPTOGRAFIA

HASH

CHAVE SIMÉTRICA E ASSIMÉTRICA

ASSINATURA E CERTIFICAÇÃO DIGITAL

AULA 3

POLÍTICA DE SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

SEGURANÇA DA INFRAESTRUTURA

SEGURANÇA DE REDES

SEGURANÇA DE SOFTWARE

SEGURANÇA DE DADOS

AULA 4

ATAQUES À SEGURANÇA

TÉCNICAS DE MITIGAÇÃO E CONTRAMEDIDAS DE SEGURANÇA

CONTROLE DE ACESSO, AUTORIZAÇÃO E CONTABILIZAÇÃO

IMPLEMENTAÇÃO DO AUTHENTICATION, AUTHORIZATION AND ACCOUNTING (AAA)

INTRODUÇÃO À PROCEDIMENTOS DE AUDITORIA

AULA 5

BYOD E SANDBOX

SEGMENTAÇÃO DE REDE

SEGURANÇA DE NUVEM PRIVADA, PÚBLICA E MISTA

SEGURANÇA EM FOG CLOUD (IOT)

SEGMENTAÇÃO DE REDE PARA IOT, AUTENTICAÇÃO, REGISTRO E AUTORIZAÇÃO

AULA 6

PROXY

IDS/IPS

CONTROLE DE CONTEÚDO

PROTEÇÃO ANTIMALWARE

FIREWALL E FIREWALL DE NOVA GERAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- ALVES, D. Internet das Coisas (IoT): segurança e privacidade de dados pessoais. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.
- BAARS, H. Foundations of Information Security: based on ISO 27001 and 27002. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.
- FRAGA, B. Técnicas de invasão: aprenda as técnicas usadas por hackers em invasões reais. São Paulo: Labrador, 2019.

DISCIPLINA:

TECNOLOGIAS INOVADORAS

RESUMO

A inovação, assunto muito discutido na atualidade, vem se expandido de maneira considerável no Brasil e no mundo. Muitas vezes, a inovação é vista somente como a aplicação de melhores soluções, para atender a novos requisitos ou necessidades de mercado existentes. Para ser considerada inovação, uma ideia deve ser replicável a um custo econômico e satisfazer uma necessidade específica. A inovação envolve a aplicação deliberada de informações, imaginação e iniciativa na obtenção de valores maiores ou diferentes dos recursos, e inclui todos os processos pelos quais novas ideias são geradas e convertidas em produtos úteis.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INOVAÇÃO: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS

REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (CTS)
TECNOLOGIAS INOVADORAS – INTRODUÇÃO

AULA 2

MOBILIDADE TECNOLÓGICA – A SOCIEDADE QUE NAVEGA PELO TOQUE NA TELA
DISPOSITIVOS MÓVEIS
ARMAZENAMENTO EM NUVEM
PLICATIVOS BANCÁRIOS – TRANSAÇÕES FINANCEIRAS EM ALGUNS CLIQUES

AULA 3

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO COMO ALIADOS AO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
AS TICS NA EDUCAÇÃO
MUDANÇAS NO CENÁRIO DA EDUCAÇÃO FRENTE ÀS TICS

AULA 4

REALIDADE VIRTUAL
SIMULAÇÕES DE COMPUTADOR
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
JOGOS E GAMIFICAÇÃO

AULA 5

INOVAÇÃO NO TURISMO E DESENVOLVIMENTO
INOVAÇÃO E PROGRAMAS SUSTENTÁVEIS - OS ODS E OS GRANDES BENEFÍCIOS
PARA O PLANETA
CIDADES INTELIGENTES
NANOCIÊNCIA E NANOTECNOLOGIA

AULA 6

INOVAÇÃO E TECNOLOGIA NA ÁREA DA EDUCAÇÃO
INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE
INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NO CENÁRIO ECONÔMICO
DETERMINANTES E RESULTANTES DA CAPACIDADE DE INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- CONCEIÇÃO, O. A. C. A centralidade do conceito de inovação tecnológica no processo de mudança estrutural. Revista Ensaios FEE, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p. 58-76, 2000.
- FEENBERG, A. O que é Filosofia da Tecnologia? Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf.
- FONTANINI, J. I. C.; CARVALHO, H. G. O papel das inovações incrementais em processos no ambiente industrial. Revista Tecnologia e Humanismo, v.19, n. 29, 2005. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rth/article/view/6367/4018>.

DISCIPLINA:

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

RESUMO

Na sociedade contemporânea, podemos observar um acelerado desenvolvimento tecnológico. Nesse contexto, precisamos compreender os Sistemas de Gerenciamento de Conteúdo e Aprendizagem (SGCA) on-line, mais conhecidos como AVA, com um mínimo de conhecimento que permita uma atuação livre de medos e crenças, voltada para aprendizagem aberta. É uma bagagem que deve ser levada em todas as viagens efetuadas pelos agentes educacionais, pelos complexos meandros do ensino e aprendizagem em ambientes virtuais ou nos ambientes tradicionais enriquecidos com a tecnologia.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

REPENSANDO A FORMA DE OFERTA DE CONTEÚDO
AMBIENTES VIRTUAIS E A FILOSOFIA DO USO DA TECNOLOGIA EM EDUCAÇÃO
CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO APOIADO NA INTERNET
CIBERPEDAGOGIA OU PEDAGOGIA DIGITAL

AULA 2

ESCOLAS VIRTUAIS E PORTAIS EDUCACIONAIS
EM BUSCA DE UM LOCAL PARA ARMAZENAMENTO DE DADOS (CMS)
AMPLIANDO O CONCEITO PARA ARMAZENAMENTO DE ATIVIDADES (LCMS)
A FUNÇÃO DOS PROJETOS EDUCACIONAIS E INSTITUCIONAIS DE CURSO E O AVAS

AULA 3

A COMUNICAÇÃO MULTIDIRECIONAL NOS AVAS
O QUE DEVE CONTER UM AVA
COMO UM AVA DEVE SER UTILIZADO
A FUNÇÃO DOS PROJETOS EDUCACIONAIS E INSTITUCIONAIS DE CURSO E OS AVA

AULA 4

A ÁREA ADMINISTRATIVA E OS AVAS
OS PROFESSORES E OS AVAS
OS ALUNOS E OS AVAS
A VISÃO SOCIAL DOS AVAS

AULA 5

UTILIZAÇÃO DE ROTAS DE APRENDIZAGEM
O ACOMPANHAMENTO DO ALUNO (COACHING EDUCACIONAL)
EVASÃO E RETENÇÃO DO ALUNO
MOTIVAÇÃO DO ALUNO

AULA 6

O FUTURO DOS LCMSS
COLABORAÇÃO E COOPERAÇÃO NO AVA
COMUNIDADES DE PRÁTICAS VIRTUAIS
EDUCAÇÃO GLOBAL ON-LINE: O USO DE MOOCS E A EDUCAÇÃO ABERTA

BIBLIOGRAFIAS

- MATTAR, J. Metodologias ativas para a educação presencial blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.
- MOREIRA, M. A. O que é afinal a aprendizagem significativa? Currículo, La Laguna, 2012. Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2018.
- MUNHOZ, A. S. O estudo em ambientes virtuais de aprendizagem: um guia prático. Curitiba: InterSaberes, 2013.

DISCIPLINA:

ESTRATÉGIA, CORE COMPETENCE E MUDANÇA

RESUMO

Início de uma jornada que irá percorrer diferentes assuntos que dizem respeito a como as empresas podem se preparar para os desafios que o mundo em constante mudança exige.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

DEFINIÇÃO DE CORE COMPETENCE
VANTAGENS DE DEFINIR AS CORE COMPETENCES
COMO DEFINIR AS CORE COMPETENCES
CORE COMPETENCES E CULTURA ORGANIZACIONAL
CORE COMPETENCES NA PRÁTICA

AULA 2

CONHECIMENTOS, HABILIDADES E ATITUDES
COMPETÊNCIAS BÁSICAS
COMPETÊNCIAS DISTINTIVAS
COMPETÊNCIAS GERENCIAIS
USO ESTRATÉGICO DAS COMPETÊNCIAS

AULA 3

MAPA ESTRATÉGICO
A PERSPECTIVA FINANCEIRA
A PERSPECTIVA DO CLIENTE
A PERSPECTIVA DOS PROCESSOS INTERNOS
A PERSPECTIVA DE APRENDIZADO E CRESCIMENTO

AULA 4

BSC
GERENCIADO A ESTRATÉGIA
INDICADORES
DESEMPENHO
IMPLEMENTAÇÃO DE UM PROGRAMA DE GERENCIAMENTO COM O BSC

AULA 5

ESTRATÉGIA CORPORATIVA
APLICAÇÃO DAS 5 FORÇAS DE PORTER
A ANÁLISE SWOT
OS CENÁRIOS ESTRATÉGICOS
TOMADA DE DECISÃO EM AMBIENTES DINÂMICOS

AULA 6

MUDANÇA ORGANIZACIONAL
ACOMPANHAMENTO, AVALIAÇÃO E CORREÇÃO
RESISTÊNCIA À MUDANÇA
ESTRATÉGIAS DE MUDANÇA
PLANEJAMENTO DA MUDANÇA: PLANOS, PROCESSOS E PROJETOS

BIBLIOGRAFIAS

- PETTIGREW, A. M. Et al (Org). Cultura e poder nas organizações. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- PORTER, M. Competitive strategy. New York: Free Press, 1980.

DISCIPLINA:

INOVAÇÃO E DESIGN THINKING

RESUMO

Inovação, no âmbito organizacional, é um tema que nasce da necessidade das empresas de produzirem diferenciais para se tornarem mais competitivas nos mercados em que atuam. Embora exista essa necessidade iminente, o entendimento sobre o que é inovação, sua complexidade e aplicabilidade exige estudos mais aprofundados. A escolha correta do tipo de inovação a ser implementado pode fazer toda a diferença para a continuidade do sucesso empresarial. Assim, apresentamos as informações necessárias para que você, empresário(a) ou profissional empreendedor(a) possa se envolver com esse tema e aplicá-lo em sua rotina com sucesso.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO COMO DIFERENCIAL
INOVAÇÃO ORGANIZACIONAL E GERAÇÃO DE VALOR

INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E INTRAEMPREENDEDORISMO
INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

AULA 2

INTRODUÇÃO

CRIATIVIDADE É UMA HABILIDADE? COMO DESENVOLVÊ-LA?

O MERCADO PRECISA DE PROFISSIONAIS CRIATIVOS E INOVADOR

UMA ABORDAGEM SOBRE O “ÓCIO CRIATIVO”

MUDANÇA DE MINDSET - MUDANDO O FOCO DO PROBLEMA PARA A SOLUÇÃO

AULA 3

INTRODUÇÃO

PADRÕES DO BUSINESS MODEL GENERATION

BUSINESS DESIGN COMO PROPULSOR DA INOVAÇÃO

DESIGN THINKING - CONCEITO, PREMISSAS E DESENVOLVIMENTO

DESIGN THINKING COMO PROCESSO CRIATIVO

AULA 4

INTRODUÇÃO

IMERGÊNCIA

IMAGINAÇÃO

AVALIAÇÃO

IMPLEMENTAÇÃO

AULA 5

INTRODUÇÃO

EXPANSÃO E POSICIONAMENTO COMPETITIVO

STARTUPS VERSUS EMPRESAS TRADICIONAIS INOVADORAS

LIDERANÇA E GESTÃO DA INOVAÇÃO

FONTES DE FOMENTO À INOVAÇÃO

AULA 6

INTRODUÇÃO

CONCEITO DE FUTURE MARKETING

INOVAÇÃO, TECNOLOGIA E FUTURO DO TRABALHO

FUTURISMO PESSOAL E DESENVOLVIMENTO DE EQUIPES

ECOSSISTEMA DE INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- IBC – Instituto Brasileiro de Coaching. O que é coaching? Goiânia, [S.d.]. Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching/o-que-ecoaching/>.
- KEELEY, L. et al. Dez tipos de inovação: a disciplina de criação de avanços de ruptura. São Paulo: Editora DVS, 2015.
- KOTLER, P.; SETIAWAN, I. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado nos seres humanos. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010.

DISCIPLINA:

TOMADA DE DECISÃO E INTUIÇÃO

RESUMO

Nesta disciplina você conhecerá determinadas áreas em seus aspectos neurológicos e sociais. Vai ter acesso a estudos que sugerem que certas experiências conhecidas como intuição talvez sejam parte de sua forma comum de funcionar no dia a dia, enquanto, em outras situações, expressam fenômenos não bem compreendidos pela ciência – e, por isso, chamados de anômalos. Verá como podemos nos enganar com uma simples decisão, e os atalhos que frequentemente tomamos ao decidir. Vai pensar sobre o papel da intuição no meio organizacional, em particular com relação ao empreendedorismo e à inovação. Vai,

ainda, conhecer os resultados de estudos que se propuseram a treiná-la!

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTUIÇÃO

INTUIÇÃO E EMOÇÃO

INTUIÇÃO NÃO-LOCAL OU ANÔMALA (INTUIÇÃO-PSI)?

UMA ESTRUTURA INTEGRADA DE INTUIÇÃO

AULA 2

PROCESSAMENTO NÃO CONSCIENTE E TOMADA DE DECISÃO: NOVAMENTE A INTUIÇÃO?

ASPECTOS NEUROLÓGICOS DA INTUIÇÃO

ASPECTOS SOCIAIS DA TOMADA DE DECISÃO

TOMADA DE DECISÃO NO CONTEXTO DO CONSUMO

AULA 3

DISPONIBILIDADE, ERROS LÓGICOS, ÂNCORA

ENQUADRAMENTO E OTIMISMO

AVERSÃO A PERDAS, EFEITO DA AQUISIÇÃO E VIÉS DO STATUS QUO

CEGUEIRA PARA OS VIESES: O QUE FAZER?

AULA 4

SEU PAPEL NA ADMINISTRAÇÃO

ALGUMAS PESQUISAS SOBRE INTUIÇÃO NAS ORGANIZAÇÕES

OCUPAÇÕES DE RISCO

INTUIÇÃO NO ENSINO

AULA 5

A MENTE AMBIDESTRA

O EMPREENDEDOR INTUITIVO

PRONTIDÃO, EXPERTISE E CRIATIVIDADE

APLICANDO A INTUIÇÃO: VISÃO E VISIONAMENTO

AULA 6

MELHORAR A COMPETÊNCIA INTUITIVA?

INTUIÇÃO-PSI OU ANÔMALA: É POSSÍVEL TREINAR?

GRUPOS DE TREINAMENTO DE INTUIÇÃO-PSI

NEUROLIDERANÇA INTEGRAL: O MODELO INLEAD

BIBLIOGRAFIAS

- SIMPÓSIO DA FUNDAÇÃO BIAL: AQUÉM E ALÉM DO CÉREBRO, 5., 2004, Porto. Atas... Porto: Fundação Bial, 2004. p. 109-126.
- ARDENÃ, E.; LYNN, S. J.; KRIPPNER, S. (Ed.). Variedades da experiência anômala: análise das evidências científicas. São Paulo: Atheneu, 2013.
- DAMÁSIO, A. O erro de Descartes. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

DISCIPLINA:

TÓPICOS AVANÇADOS EM GESTÃO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

RESUMO

Atualmente, é evidente que nada pode trabalhar sem uma quantidade significativa de informação. Fazer a gestão da informação eficiente gera inteligência competitiva, tanto em organizações privadas quanto em instituições públicas. A ação de transformar dados em informações relevantes aumenta a qualidade da tomada de decisões nas instituições, colocando-as, conseqüentemente, em patamares mais competitivos. Em uma empresa que deseja gerenciar melhor sua cadeia de suprimentos, é preciso haver recursos de Business Intelligence para determinar onde estão ocorrendo atrasos e onde existem variações no

processo de envio. Essa empresa também pode usar seus recursos de BI para descobrir quais produtos estão mais comumente atrasados ou quais meios de transporte estão mais frequentemente envolvidos em atrasos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

ORIGEM E DESENVOLVIMENTO DO BI
OTIMIZAÇÃO DE PROCESSOS
GESTÃO EFICIENTE
ERP, CRM E BPM
PILARES DO BI

AULA 2

POR QUE PROJETO DE DW?
ARQUITETURA
ROTEIROS DE MODELAGEM
METADADOS
ESTUDO DE CASO

AULA 3

CONCEITOS, DEFINIÇÕES E SURGIMENTO
IMPORTÂNCIA DA MINERAÇÃO DE DADOS
DATA MINING NA INDÚSTRIA 4.0
COMO APLICAR DATA MINING EM UM AMBIENTE DE NEGÓCIO?
SOFTWARES PARA MINERAÇÃO DE DADOS

AULA 4

CONCEITOS E DEFINIÇÕES
DIFERENÇA ENTRE REENGENHARIA DE PROCESSOS E METODOLOGIA DE GERENCIAMENTO DE PROCESSOS
PASSOS PARA A REALIZAÇÃO
CICLO PDCA
ESTUDO DE CASO

AULA 5

SIGNIFICADO DE BENCHMARKING
TIPOS DE BENCHMARKING
UM ALIADO DO MARKETING
APRENDENDO COM A CONCORRÊNCIA
PASSO A PASSO

AULA 6

LEVANTAMENTO DE NECESSIDADES
IDENTIFICAR AS FONTES DE DADOS
FERRAMENTAS
RETROAÇÃO
BI COMPETENCY CENTER

BIBLIOGRAFIAS

- BONEL, C. Afinal, o que é Business Intelligence?. 2. ed. Rio de Janeiro: Clube de Autores, 2017.
- TURBAN, E. et al. Business Intelligence: um enfoque gerencial para a inteligência do negócio. Tradução de Fabiano Bruno Gonçalves. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- TURBAN, E.; VOLONINO, L. Tecnologia da Informação Para Gestão. 8. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

