



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: ADMINISTRAÇÃO DE NEGÓCIOS		CÓDIGO DA DISCIPLINA ENEC50004
CARGA HORÁRIA 04 créditos		ETAPA 4º
EMENTA <p>Busca da compreensão do conceito de Administração interpretando e associando-o ao atual ambiente de negócios. Estudo da evolução das escolas do pensamento administrativo. Explicitação das fases do processo administrativo: planejamento, organização, direção e controle, e a relação entre níveis organizacionais, processo decisório e sistemas de informação. Discussão dos aspectos chave do Relacionamento Interpessoal no contexto atual de negócios, envolvendo motivação, satisfação, valores, comunicação e negociação. Estudo da gestão de conflitos, clima e cultura organizacionais, liderança, trabalho em equipe, mudança organizacional – que levam às empresas a serem produtivas.</p>		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTAIS E HABILIDADES	ATTUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender fundamentos teóricos administrativos do ambiente organizacional;▪ Conhecer as principais teorias da administração;▪ Conhecer estruturas conceituais na resolução de problemas e gerenciamento de comportamentos em organizações;▪ Entender a concepção do trabalho, da socialização e de outros processos interpessoais, da eficácia das equipes e grupos, da liderança em grupos e organizações, e da cultura e desenvolvimento organizacional.	<ul style="list-style-type: none">▪ Avaliar cada fase do processo organizacional;▪ Ser capaz de planejar, organizar, dirigir, controlar e executar as atividades inerentes ao processo;▪ Discutir sobre ideias, concepções e os processos interpessoais nas organizações;▪ Debater e propor ações em conformidade com as possibilidades de atuação profissional nas organizações.▪ Elaborar síntese dos conteúdos, organizando-os e sistematizando-os;▪ Estudar sobre as pessoas e o relacionamento interpessoal nas organizações;▪ Desenvolver habilidades básicas para lidar com grupos em organizações	<ul style="list-style-type: none">▪ Ter consciência da necessidade da eficiência administrativa;▪ Valorizar o trabalho em equipe para obtenção dos resultados;▪ Ter consciência da necessidade da eficiência administrativa;▪ Valorizar o trabalho em equipe para obtenção dos resultados;



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceitos Básicos sobre Administração

1.1. O que é uma Organização

2. Teorias Administrativas

2.1. Abordagem Científica

2.2. Abordagem clássica

2.3. Abordagem de Relações Humanas

3. Planejamento

3.1. A Natureza do processo de Planejamento

4. O Processo Organizacional

4.1. Balanced Scorecard

5. Os Sistemas de Informação Gerenciais

5.1. Planejamento organizacional e o SIG

6. Definição do campo do comportamento organizacional

6.1. Áreas do comportamento organizacional

6.2. As quatro fases da resolução de problemas

7. Gerenciamento e Administração de Pessoas

7.1. Habilidades e Papéis Administrativos

8. Comunicação nos relacionamentos

8.1. O processo de comunicação em relacionamentos interdependentes

9. Cultura, mudança e desenvolvimento organizacional

10. Gestão de conflitos e negociação

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KWASNICKA, Eunice Lacava. **Introdução à administração**. 6ª. São Paulo Atlas 2012.

MAXIMIANO, A. C. A. **Introdução à administração**. 8ª Ed. São Paulo: Atlas, 2012.

SOBRAL, F.; PECCI, A. **Administração – Teoria e prática no contexto brasileiro**. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR



CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas – o novo papel dos recursos humanos nas organizações**. 4 ed. Barueri, São Paulo: Manole, 2014.

CHIAVENATO, I. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. 9 ed. Barueri, São Paulo: Manole, 2014.

MENEGON, L. F. **Comportamento Organizacional**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

ROBINS, S. P.; JUDGE, T. A.; SOBRAL, F. **Comportamento organizacional**. 14 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

SILVA, R. O. **Teorias da administração**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS	CÓDIGO DA DISCIPLINA ENAD60097	
CARGA HORÁRIA: 02 créditos	ETAPA 4º	
EMENTA Estudo dos fatores humanos em softwares interativos. Caracterização das relações entre comunicação, interface e interação. Apresentação dos critérios de qualidade de uso em IHM. Descrição dos Processos de design de IHM. Estudo das necessidades dos usuários e requisitos de IHM. Aplicação dos princípios e diretrizes de design em IHM nos projetos e desenvolvimento de sistemas interativos. Avaliação de usabilidade de interfaces interativas.		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender fundamentos teóricos sobre Interação Humano Computador.▪ Conhecer os conceitos fundamentais para projeto, prototipação e avaliação de interfaces interativas.▪ Estudar e utilizar as técnicas de Design de Interação.▪ Realizar estudos de usabilidade.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ser capaz de planejar e realizar pesquisas de usuário para entender o público-alvo de um sistema interativo.▪ Ser capaz de planejar e realizar testes de usabilidade utilizando protótipos de baixa ou alta fidelidade.▪ Ser capaz de modelar e prototipar sistemas interativos levando em consideração a experiência de uso do usuário.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ter consciência da necessidade de estudar as características e necessidades do usuário de um sistema interativo antes de projetar sua interface.▪ Valorizar a experiência de usuário dentro do contexto de uso de um sistema interativo.▪ Ter iniciativa para gerar ideias e soluções criativas que levem em consideração a experiência do usuário com sistemas interativos.▪ Valorizar a importância da avaliação de usabilidade dentro do modelo de processo de desenvolvimento de sistemas interativos.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 1. Introdução à Interação Humano Computador 1.1. Dispositivos de interação 1.2. Estilos de interação 1.3. Análise de usuários		



- 1.4. Análise de tarefas
2. Engenharia de usabilidade
 - 2.1. Ciclo de vida de uma tecnologia
 - 2.2. Conceitos de usabilidade
 - 2.3. Metas de usabilidade (medidas e critérios)
3. Princípios de design de interface
 - 3.1. Princípios de Norman
 - 3.2. Regras de ouro
 - 3.3. Heurísticas de Nielsen
 - 3.4. Prototipagem
4. Avaliação
 - 4.1. Tipos de avaliação
 - 4.2. Avaliação Heurística
 - 4.3. Avaliação com usuários
 - 4.4. Análise de dados da avaliação

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARBOSA, S. D. J., SILVA, B. S. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BENYON, D. **Interação Humano-Computador**. 2 ed. São Paulo: Pearson, 2011.

NIELSEN, J. **Design web usability: the practice of simplicity**. New Riders Publishing: 1999.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ABRAHÃO, J.; MONTEDO, U.B.; MASCIA, F.L.; FLEURY, A.L.; SANTOS, H. **Ergonomia e usabilidade em ambiente virtual de aprendizagem**. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2012. Disponível em: <https://bv4.digitalpages.com.br/?term=e-usabilidade&searchpage=1&filtro=todos&from=busca&page=3§ion=0#/legacy/164692>

NIELSEN, J., BUDIU, R. **Mobile usability**. New Riders, 2012.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SANTA ROSA, J. G.; MORAES, A. M. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

SHNEIDERMAN, B.; PLAISANT, C.; COHEN, M.; JACOBS, S. **Designing the User Interface: strategies for effective human-computer interaction**. 5. ed. Prentice Hall, 2010.

BIBLIOGRAFIA ADICIONAL



HUA, M.; QIU, H. **The prototyping in Interaction Design**, 2008 9th International Conference on Computer-Aided Industrial Design and Conceptual Design, Kunming, 2008, pp. 468-471. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/4730612>

LIMA, I. F.; OLIVEIRA, H. P. C.; SANTANA, S. R. **Metodologia para avaliação do nível de usabilidade de bibliotecas digitais: um estudo na Biblioteca Virtual de Saúde**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v25n2/a04v25n2.pdf>>.

NIELSEN NORMAN GROUP. **World Leaders in Research-Based User Experience**. 1998-2019. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/>>. THE ENCYCLOPEDIA of Human-Computer Interaction 2. ed. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature>>.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: JOGOS DIGITAIS	CÓDIGO DA DISCIPLINA ENAD60172	
CARGA HORÁRIA: 04 créditos	ETAPA 4º	
EMENTA Histórico e Conceitos básicos em jogos digitais; o mercado de jogos digitais; jogos digitais e suas aplicações nas diferentes áreas do conhecimento (entretenimento, educação, negócios, etc.); estruturas básicas dos jogos; mecânica dos jogos; processo de produção de jogos digitais; ferramentas para desenvolvimento de jogos digitais.		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender fundamentos teóricos de jogos digitais necessários ao projeto e desenvolvimento▪ Conhecer e compreender técnicas de desenvolvimento Jogos utilizando GDD▪ Aprofundar detalhes de técnicas aplicadas ao desenvolvimento de Jogos Digitais.	<ul style="list-style-type: none">▪ Projetar sistemas de Jogos Digitais utilizando documentação adequada▪ Identificar melhores técnicas a serem empregadas nos jogos desenvolvidos▪ Fazer interface com ambientes de suporte ao desenvolvimento de jogos, por exemplo, Unity	<ul style="list-style-type: none">▪ Reconhecer a importância do desenvolvimento de documentação no projeto de jogos digitais▪ Análise crítica e o olhar atento para os requisitos de jogos digitais▪ Olhar crítico sobre o processo de produção e a escolha de plataforma de jogos digitais
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 1. Análise de Jogos 1.1. Fundamentos de análise de jogos 1.2. Prática com análise de jogos 2. Fundamentos de projeto e desenvolvimento de jogos 2.1. Game Design Document (GDD) 2.1.1. Fundamentos de projetos de jogos: O página única (One Page Document) 2.1.2. Prática com implementação de One Page Document 2.1.3. Redigindo o dez-páginas 2.1.4. Prática com implementação de GDD dez-páginas 2.2. Metodologia Básica de Projeto e Desenvolvimento 2.3. Mecânica do Jogo		



- 2.4. Elementos do Jogo
 - 2.4.1. Itens
 - 2.4.2. Personagens
- 2.5. Enredo do Jogo
- 2.6. Progressão do Jogo
 - 2.6.1. Descrição Textual
 - 2.6.2. Storyboard
- 2.7. Level Desing

- 3. Programação gráfica 2D
 - 3.1. Estado de Objetos

- 4. Programação de áudio

- 5. Programação de Física
 - 5.1. Eventos de Colisão

- 6. Programação de HUD (Heads-Up Display)

- 7. Programação de IA (Inteligência Artificial)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- ADAMS, E. **Fundamentals of game design**. New Readers, 2013.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- ROGERS, S. **Level Up: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. Disponível em:
<<http://mackenzie.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788576055624/>>.
- RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games**. V.2. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- THOMPSON, J.; BERBANK, B.; CUSWORTH, N. **Game design course: principles, practice, and techniques—the ultimate guide for the aspiring game designer**. John Wiley and Sons, 2007.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: MODELAGEM DE NEGÓCIOS	CÓDIGO DA DISCIPLINA ENAD60231	
CARGA HORÁRIA: 04 créditos	ETAPA 4º	
EMENTA Modelagem de Processos de Negócio. Estratégias e Premissas de modelagem. Análises: Arquitetural, Eventos, Processos, Conceitos, Regras e Ciclos de Vida. BPMS – Business Process Management System. Representações de processos: UML e BPM-N. Automação de processos. Indicadores de processos.		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender fundamentos teóricos sobre análise de requisitos e modelagem de processos.▪ Conhecer e compreender o relacionamento entre os usuários e a tecnologia de informação.▪ Estudar e distinguir os processos do desenvolvimento dos sistemas em questão.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ser capaz de identificar as tarefas inerentes à modelagem de negócios.▪ Ser capaz de avaliar soluções com uso da modelagem de processos e utilizar Ferramentas adequadas.▪ Ser capaz de atender as necessidades dos usuários inerentes ao sistema proposto de forma consistente.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas, principalmente na área de Análise e Modelagem de Processos.▪ Valorizar trabalho cooperativo para desenvolvimento de tarefas complexas.▪ Ter iniciativa para tratar conflitos e negociar soluções.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 1. Conceitos de Sistema, Organizações, Empresa e Sistema de Informação 1.1. Teoria Geral dos Sistemas (conceito, características, tipos, hierarquia, modelo e ciclo de vida) 1.2. Visão de uma Organização como Sistema (conceito, organograma, tipologias de estrutura organizacional) 1.3. Sistema Empresa (conceito, características, tipos, hierarquia, níveis de decisão, modelo e ciclo de vida) 1.4. Sistema de Informação (conceito, características, tipos, hierarquia, modelo e ciclo de vida) 2. Conceito e gestão de processos de negócio 2.1. Identificando e classificando os processos 2.2. Qualificando e descrevendo os processos.		



2.3. Representação gráfica de processos e de sistemas

3. Visão Geral sobre Metodologias para Análise e Projeto de Sistemas de Informação

3.1. Introdução

3.2. Conceitos e Especificação das Fases da Metodologia

3.3. Detalhamento da Fase de Levantamento de Requisitos

3.4. Técnicas para Levantamento de Dados

4. Análise e Modelagem de Processos de Negócios

4.1. Ferramentas, Metodologia de modelagem, Metodologia de Análise de Processos

6. DFD – Diagrama de Fluxo de Dados (Uso do DFD, simbologias e níveis de detalhamento)

7. Análise do Problema

8. Os Cinco Passos da Análise do Problema

9. Workshop de Características

10. Modelagem de Negócios

10.1. Diagrama de Atividades

10.2. BPM e BPMN

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CAVALCANTE, R. **Modelagem de processos de negócios: roteiro para realização de projetos de modelagem de processos de negócios**. São Paulo: BRASPORT, 2017.

INTERNATIONAL INSTITUTE OF BUSINESS ANALYSIS. **Um guia para o corpo de conhecimento de análise de negócios™ (Guia BABOK®)** Versão 2.0, 2011. Disponível em:
<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=wZvSEeg39N4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Guia+BABOK&ots=G7iLv1gv5R&sig=eNCHJ6aCjEH0xZCm-RmW1xH1xc4#v=onepage&q=Guia%20BABOK&f=false>

LARMAN, C. **Utilizando UML e padrões. Uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo**. 3 ed. Bookman, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BROCKE, J. V. **Manual de BPM: gestão de processos de negócio**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

CAMPOS, A. L. N. **Modelagem de processos com BPMN**. 2 ed. São Paulo: BRASPORT, 2014.

FOWLER, M. **UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GUERRINI, F. M. **Modelagem da organização: uma visão integrada**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

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



BIBLIOGRAFIA ADICIONAL

CHIAVENATO, I. **Iniciação a sistemas, organizações e métodos – SO&M**. 1º ed. Editora Manole, 2010.

ROCHA, H. M. **Mapeamento e modelagem de processos**. Porto Alegre SAGAH, 2017.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: ORGANIZAÇÃO E INTERAÇÃO DE EQUIPES		CÓDIGO DA DISCIPLINA ENAD60238
CARGA HORÁRIA: 02 créditos		ETAPA 4º
EMENTA <p>Apresentação dos temas ligados à Organização de Equipes profissionais, Relacionamento interpessoal e Gestão de Pessoas no contexto atual de negócios, envolvendo a área de TI - Motivação / satisfação, Valores, Comunicação, Negociação. Estudo da gestão de conflitos, clima e cultura organizacionais, liderança, trabalho, relacionamento e organização em equipe, mudança organizacional – estímulos que levam às empresas a serem produtivas.</p>		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Conhecer técnicas de gestão e integração de equipes▪ Conhecer técnicas de gestão de equipes que permitam uma melhor integração, interação e produtividade▪ Analisar as melhores formas de relacionamento interpessoal, esboçando seus perfis▪ Comparar estilos de negociação e comunicação.▪ Reconhecer a importância do Clima Organizacional nas Empresas▪ Distinguir formas de atuação na gestão de conflitos▪ Descrever gestão de pessoas como o diferencial competitivo▪ Interpretar cenários de interação de equipes	<ul style="list-style-type: none">▪ Observar potencialidades e habilidades das pessoas para ser capaz de organizar e gerir equipes atuando na área de TI▪ Compor equipes com perfis desejáveis para o seu melhor desempenho▪ Utilizar as melhores técnicas de comunicação e negociação para atingimento da performance e resultados desejáveis▪ Aplicar dinâmicas para aprimorar gestão de conflitos	<ul style="list-style-type: none">▪ Preocupar-se com a importância do “peopleware” nos projetos ligados à área de TI, agindo de forma ética▪ Respeitar o perfil comportamental de cada participante de sua equipe, buscando a melhor interação▪ Perceber a melhor forma de interação nas equipes a fim de propiciar dinâmicos relacionamentos e estímulos na busca de produtividade individual e em equipes
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO		



1. Organização de equipes
2. Gestão de pessoas
3. Relacionamento interpessoal
4. Comunicação
5. Negociação
6. Gestão de conflitos
7. Clima Organizacional

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações**. 4 ed. São Paulo: Manole, 2015.

KANAANE, R. **Comportamento humano nas organizações**. 3 ed. Rio de Janeiro Atlas, 2017.

WILLIAMS, Chuck. **ADM: princípios de administração**. 2 ed. São Paulo Cengage Learning, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GRIFFIN, R. W. **Comportamento organizacional: gestão de pessoas e organizações**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

HITT, M. A. **Comportamento organizacional**. 3 ed. Rio de Janeiro LTC 2013.

MARQUES, J. C. **Comportamento organizacional**. São Paulo Cengage Learning, 2015.

MINICUCCI, A. **Relações humanas: psicologia das relações interpessoais**. 6 ed. São Paulo Atlas, 2001.

ROBBINS. S. **Fundamentos do comportamento organizacional**. São Paulo: Prentice Hall, 2008.

VERGARA, S. C. **Gestão com pessoas e subjetividade**. 7 ed. São Paulo Atlas 2014.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: PROJETOS EMPREENDEDORES	CÓDIGO DA DISCIPLINA EUAD60263	
CARGA HORÁRIA: 02 créditos	ETAPA 4º	
EMENTA Identificação do problema ou da oportunidade. Análise de soluções existentes ou projetos semelhantes. Ideação. Modelagem. Plano de negócio.		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Pensar criticamente tanto sobre problemas do ambiente político, econômico e social quanto sobre possíveis intervenções como cidadão.▪ Desenvolver competência de análise, proposição e validação de soluções.	<ul style="list-style-type: none">▪ Gerar, selecionar e validar ideias para solução de um problema identificado.▪ Desenvolver soluções para a criação de uma nova ação, projeto ou processo empreendedor a partir de uma ideia inovadora.▪ Integrar conhecimentos por meio de atividades de projeto.▪ Desenvolver habilidades de comunicação, organização e trabalho em equipe.	<ul style="list-style-type: none">▪ Valorizar a livre iniciativa e o pensamento empreendedor.▪ Atuar com ética e respeito às visões divergentes no trabalho, com pessoas de diferentes formações.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO <ol style="list-style-type: none">1. Metodologias para execução do Projeto<ol style="list-style-type: none">1.1 Metodologia para o Desafio de Cidades, Comunidades ou Organizações1.2 Metodologia para criação de negócios, melhoria de processos ou produtos2. Definição de Equipes e Projetos ou Desafios3. Reconhecimento de Problemas e Identificação de oportunidades<ol style="list-style-type: none">3.1 Diagnóstico e análise de soluções atuais para o problema identificado (desafios)3.2 Geração de valor e avaliação da oportunidade (criação de negócios, processos ou produtos)		



4. Elaboração do Projeto

- 4.1 Estruturas para adequação ao desafio ou negócio proposto
- 4.2 Modelagem
- 4.3 Elaboração do Projeto/Plano de Ação /Plano de Negócios Simplificados
- 4.4 Análise e validação

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARON, R. A. **Empreendedorismo: uma visão do processo**. São Paulo Cengage Learning, 2012. ISBN 9788522109388.

DEGEN, R. J. **O empreendedor: empreender como opção de carreira**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

SABBAG, P. Y. **Gerenciamento de projetos e empreendedorismo**. 2 ed. São Paulo Saraiva, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHIAVENATO, I. **Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor**. 4 ed. Barueri, SP: Manole, 2012.

DORNELAS, J. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios**. 7 ed. São Paulo: Empreende, 2018.

GUIA DE ESTUDOS: Curso Superior de Tecnologia em Gestão Comercial. **Modelos de Negócios**. São Paulo: Mackenzie, 2018.

HASHIMOTO, M.; BORGES, C. **Empreendedorismo: plano de negócios em 40 lições**. São Paulo Saraiva, 2014.

SOUZA NETO, B. **Contribuição para um metamodelo empreendedor brasileiro: o empreendedorismo de necessidade do virador**. 2 ed. São Paulo: Blucher, 2017.



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA		
CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS		
DISCIPLINA: SEGURANÇA E DIREITO DIGITAL		CÓDIGO DA DISCIPLINA ENAD60271
CARGA HORÁRIA: 04 créditos		ETAPA 4º
EMENTA Estudo das normas constitucionais e do Marco Civil da Internet. Análise das formas de contratação e prestação de serviços sob a ótica da legislação civil, trabalhista, tributária e previdenciária. Estudo das normas pertinentes à contratação de produtos, em especial com a utilização do comércio eletrônico. Discussão da propriedade intelectual, relacionando direito autoral, software e propriedade industrial. Exame dos principais crimes e respectivas investigações que sofrem a influência da tecnologia.		
OBJETIVOS		
CONCEITUAIS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDINAIS E VALORES
<ul style="list-style-type: none">▪ Apresentar as estruturas fundamentais e os conceitos de segurança.▪ Entender os aspectos relacionados à Segurança e ao Direito Digital e suas noções de fato, relação e norma jurídica.▪ Conhecer as fontes do direito e entender como funciona a hierarquia das leis no ordenamento jurídico.▪ Identificar os principais ramos do Direito Digital e políticas de segurança.	<ul style="list-style-type: none">▪ Conceituar os temas do direito relacionados ao profissional da área de tecnologia da informação.▪ Compreender os conceitos e a estrutura do Direito Digital.▪ Conhecer os aspectos de propriedade intelectual privacidade e computação forense.▪ Identificar as normas que relacionadas aos profissionais de Tecnologia da Informação e por que elas não podem ser desobedecidas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Dominar os conceitos de Segurança em meios computacionais▪ Planejar a segurança e a proteção dos sistemas, e reconhecer os elementos relacionados ao direito digital.▪ Reconhecer os próprios direitos para que se possa exercê-los.▪ Tomar as providências cabíveis ao caso concreto sempre que for necessário.▪ Respeitar a lei ao tomar decisões no exercício da sua atividade profissional.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO 1. Segurança e Mecanismos de Segurança 1.1. Introdução. 1.2. Análise de Risco e Ataques. 1.3. Malwares. 1.4. Controle e direito de acesso.		



- 1.5. Política de segurança.
- 1.6. Segurança e cloud computing.
2. Direito Digital
 - 2.1. Marco Civil da internet.
 - 2.2. Propriedade intelectual.
 - 2.3. Proteção de dados pessoais e privacidade.
3. Forense Computacional
 - 3.1. Atos ilícitos e crimes eletrônicos.
 - 3.2. Perícia forense computacional.
4. Aspectos do Direito relacionados com o Profissional de Informática
 - 4.1. Direito do trabalho e Relações de trabalho
 - 4.2. Direito e comércio eletrônico

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- JESUS, D. E. **Manual de Crimes Informáticos**. São Paulo: Saraiva, 2015.
- PINHEIRO, P. P. **Direito Digital**. 4ª ed. São Paulo: Saraiva, 2011.
- KIM, D. **Fundamentos de segurança de sistemas de informação**. Rio de Janeiro LTC, 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- AFONSO, O. **Direito autoral: conceitos essenciais**. São Paulo: Manole, 2009.
- FONTES, E. **Segurança da informação**. São Paulo: Saraiva, 2006.
- LEITE, C. H. B. **Curso de direito do trabalho**. 10 ed. São Paulo: Saraiva, 2018.
- PAESANI, L. M. **Direito e Internet: liberdade de informação, privacidade e responsabilidade civil**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- TEIXEIRA, T. **Comércio eletrônico conforme o marco civil da internet e a regulamentação do e-commerce no Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2015.