

## Plano de ensino

**Curso:** 03 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**Turma:** 04CST/ADS/03N23/2-02 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas 23/2 N**Disciplina:** 134 - Startup Model Beginner**Período letivo:** 2023/2**Carga horária:** 40**Situação do plano:** Todos**Professor:** 3992 - ÉRICO DE ARAUJO

4007 - EDISON LUIZ LEISMANN

### Ementa

### Sistema de avaliação

1. O processo avaliativo é realizado de forma contínua, englobando os aspectos diagnósticos, formativos e somatórios.  
1º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos;  
Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos.  
  
2º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos;  
Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos.

### Conteúdo programático

1. 1. Introdução:  
a) Apresentação;  
b) Plano de Aula;  
c) Definição das equipes e projetos a serem trabalhados durante o semestre;
2. 2. Análise de Negócio:  
a) Criação de Valor (Custo/benefício);  
b) Dinâmica;  
c) Definição de produto;  
d) Desenvolvimento do Plano de Negócios;
3. 3. Gerenciamento de Projeto:  
a) Papéis e Responsabilidades;  
b) Ciclo de Vida do Projeto: Iniciação + Dinâmica;  
c) Separação das equipes de projetos;
4. 4. Ciclo de Vida do Projeto I:  
a) Planejamento;  
b) Dinâmica;  
c) Inspeccionar e Adaptar projetos;
5. 5. Ciclo de Vida do Projeto II:  
a) Execução & Controle;  
b) Dinâmica;  
c) Prototipação do projeto;  
d) Inspeccionar e Adaptar projetos;
6. 6. Ciclo de Vida do Projeto III:  
a) Encerramento;  
b) Dinâmica;  
c) Inspeccionar e Adaptar projetos;
7. 7. Elaboração de documentação final  
a) Projeto de Pesquisa;  
b) Desenvolvimento do protótipo;  
b) Apresentação do projeto final;  
c) Inspeccionar e Adaptar projetos;
8. 8. Elaboração de documentação final - ajustes finais  
a) Projeto de Pesquisa;  
b) Desenvolvimento do protótipo final e ajustes;  
b) Apresentação do projeto final;  
c) Inspeccionar e Adaptar projetos;
9. 9. Startup  
a) Introdução;  
b) Modelos;  
c) Criando minha startup;

## Plano de ensino

d) Criação do modelo de negócios; e) Apresentação da Startup e produto;
<b>Bibliografia básica</b>
<b>Bibliografia complementar</b>
<b>Metodologia</b>
1. Aulas expositivas e práticas para apresentação dos conceitos utilizando-se de exemplos e ferramentas para facilitar a compreensão do conteúdo. Exercícios como forma prática de aprendizado.
<b>Objetivo geral</b>
1. Criar projetos que integrem esta disciplina com as demais disciplinas (interdisciplinaridade) pertencentes ao período. Tais como: Laboratório de Redes de computadores, Modelagem de Banco de Dados, Algoritmo e Lógica de Programação, Introdução ao desenvolvimento Web, Ética, Cidadania e Sustentabilidade.
<b>Competências</b>
1. (A) Analisa, projetar, desenvolver, testar, implantar e manter sistemas computacionais de informação. (B) Avaliar, selecionar, especificar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas da engenharia de software, linguagens de programação e banco de dados. (C) Coordenar equipes de produção de software. (D) Realizar avaliações, vistorias, perícias e emitir os respectivos relatórios e pareceres, de acordo com a sua área de formação. (E) Desenvolver a atitude empreendedora, a capacidade de analisar situações e resolver problemas. (F) Compreender o processo tecnológico, suas causas, efeitos e impactos sociais, econômicos e ambientais. (G) Comunicar-se com clareza e assertividade na forma escrita, oral e gráfica, com atitude colaborativa.
<b>Recurso</b>
1. As aulas serão ministradas em sala aula, com apoio dos seguintes equipamentos: computador, projetor e quadro. Eventualmente as aulas acontecerão no laboratório de informática para melhor fixação do conteúdo ministrado.

## Plano de ensino

**Curso:** 03 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**Turma:** 04CST/ADS/03N23/2-02 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas 23/2 N**Disciplina:** 200 - Empreendedorismo, Inovação e Indústria 4.0**Período letivo:** 2023/2**Carga horária:** 40**Situação do plano:** Todos**Professor:** 4007 - EDISON LUIZ LEISMANN

### Ementa

### Sistema de avaliação

1. O processo avaliativo é realizado de forma contínua, englobando os aspectos diagnósticos, formativos e somatórios.  
1º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos;  
Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos.  
2º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos;  
Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos.

### Conteúdo programático

1. ORIGEM E EVOLUÇÃO DO EMPREENDEDOR:  
a. Conceitos;  
b. O futuro do empreendedorismo no Brasil e no mundo;
2. ORIGEM E EVOLUÇÃO DO EMPREENDEDOR:  
c. Características, valores e virtudes do empreendedor;  
d. Perfil do empreendedor.
3. EMPREENDEDORISMO x DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO:  
a. Micro e pequenas empresas;  
b. Impacto da atividade empreendedora;
4. EMPREENDEDORISMO x DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO:  
c. Ensino do empreendedorismo;  
d. Empreendedorismo social.
5. PLANEJAR O NEGÓCIO - PLANO DE NEGÓCIOS:  
a. Conceito do negócio e atribuições de valor;  
b. Potencial do Negócio;  
c. Estratégia Competitiva;
6. PLANEJAR O NEGÓCIO - PLANO DE NEGÓCIOS:  
c. Análise de Mercado;  
d. Análise e Processo; Plano de Marketing e Pesquisa de Mercado
7. PLANEJAR O NEGÓCIO - PLANO DE NEGÓCIOS:  
e. Análise Financeira do Negócio: Plano e Projeções Financeiras; Capital de Giro e Fluxo de Caixa;  
Viabilidade econômica do Negócio: Métodos de Avaliação e Aspectos tributários envolvidos na análise do projeto.
8. PLANEJAR O NEGÓCIO - PLANO DE NEGÓCIOS:  
f. Análise Financeira do Negócio: Aplicação dos conceitos de Análise de Viabilidade e Risco do projeto. Cases e Atividade Prática avaliativa.
9. A ÉTICA E O EMPREENDEDOR:  
a. Mitos e realidades sobre o empreendedorismo.  
b. Educação dos Direitos Humanos.  
c. Relações ético-raciais.
10. RESPONSABILIDADE AMBIENTAL E EMPREENDEDORISMO:  
a. Educação e Meio Ambiente;  
b. Ações sustentáveis.

### Bibliografia básica

### Bibliografia complementar

### Metodologia

1. Desenvolvimento de projetos ao longo do curso.  
Discussão de temas envolvendo o empreendedorismo.

## Plano de ensino

Palestras. Cases.	
<b>Objetivo geral</b>	
1.	Proporcionar aos alunos conhecimentos básicos que os estimulem ao Empreendedorismo, start-up, associando tais conceitos aos aspectos teóricos e práticos da Gestão de Projetos, visando o desenvolvimento de atitudes e habilidades empreendedoras capazes de planejar, executar, acompanhar e avaliar projetos em serviços informacionais.
<b>Competências</b>	
1.	Fornecer aos estudantes conhecimentos básicos que os estimulem ao Empreendedorismo start-up e/ou Intraempreendedorismo, associando tais conceitos aos aspectos teóricos e práticos da Gestão de Projetos, visando o desenvolvimento de atitudes e habilidades empreendedoras capazes de planejar, executar, acompanhar e avaliar projetos em serviços informacionais.
<b>Recurso</b>	
1.	Computadores em sala - Projetor multimídia - Textos - Livros - Notas de Aula.

## Plano de ensino

**Curso:** 03 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**Turma:** 4CST/ADS/3N23/1-1 - Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas 23/2 N**Disciplina:** 130 - Ética, cidadania e sustentabilidade**Período letivo:** 2023/2**Carga horária:** 40**Situação do plano:** Todos**Professor:** 4007 - EDISON LUIZ LEISMANN

### Ementa

### Sistema de avaliação

- O processo avaliativo é realizado de forma contínua, englobando os aspectos diagnósticos, formativos e somatórios.  
1º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos; Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos (dividida em seminários com peso 3,0 e prova com peso 4,0).  
2º Bimestre:  
Avaliação diagnóstica e formativa - atividades diversas: valor - 2,0 pontos; Prova Integrada: valor - 1,0 pontos.  
Avaliação somativa - avaliação presencial: valor - 7,0 pontos.

### Conteúdo programático

- Ética, moral e condição humana.  
Ética e cidadania no mundo do trabalho  
Ética e Moral e Ética nos negócios.
- Moral  
Valores Morais  
A moral dinâmica  
Ética  
Relações entre Regras, Ética e Leis.
- Ética nos negócios  
Ética nas relações com os empregados  
Assédio Moral  
Ética na Propaganda
- Marketing Ético  
Princípios éticos nas relações com a concorrência.
- Desenvolvimento Sustentável  
Responsabilidade Social  
Empresa socialmente responsável e cidadania.  
Educação e sustentabilidade ambiental  
Sustentabilidade Econômica  
O modelo de investimento social privado.
- Ética nas empresas:  
-A necessidade de observar a ética nas empresas.  
-O imperativo da mudança.  
-A ética convencionada em funcionamento.
- Aspectos atuais e suas relações com as novas tecnologias.  
Estudos de casos (cases)
- Desenvolvimento Sustentável  
Seminários.

### Bibliografia básica

### Bibliografia complementar

### Metodologia

- Apresentação e discussão dos temas relacionados à Ética, cidadania e sustentabilidade.  
Estudos de casos (cases) e estabelecimento de relações éticas no contexto do uso de tecnologias.  
Apresentação e discussão em seminários com artigos científicos com temas de Ética, cidadania e sustentabilidade.

### Objetivo geral

## Plano de ensino

1.	ornecer aos acadêmicos conhecimentos básicos de Filosofia e ética; Proporcionar subsídios para a uma reflexão crítica acerca das atitudes éticas no exercício profissional e no convívio social e nas organizações. Proporcionar ao acadêmico o desenvolvimento de uma atitude profissional moral e responsável.
<b>Competências</b>	
1.	Desenvolver a visão sistêmica da área de tecnologia nas organizações. Desenvolver visão empreendedora com respeito às leis, à cidadania e a compreensão da importância da sustentabilidade social, ambiental e econômica.
<b>Recurso</b>	
1.	Projeto multimídia - Textos - Livros - Notas de Aula.