



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

Java Development

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	12
2.	Características Técnicas do Curso	12
3.	Público-alvo	12
4.	Critérios de Seleção	13
5.	Justificativa do Curso.....	13
6.	Objetivos do Curso	14
7.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem.....	15
8.	Matriz Curricular.....	17
9.	Carga Horária	17
10.	Conteúdo programático	18
11.	Infraestrutura Física e Pedagógica	35

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Java Development

Área de Avaliação (CAPES): Ciência da Computação

Grande Área (CAPES): Ciências Exatas e da Terra

Área do Conhecimento (CAPES): 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 destinado a profissionais da área de tecnologia da informação, ciência da computação e engenharias que desejam aprofundar

seus conhecimentos em Java e tecnologias associadas para desenvolvimento de aplicações back-end, front-end e arquitetura de sistemas.

O curso também é indicado para:

- Desenvolvedores que desejam aprimorar suas habilidades com Spring Boot, Quarkus e microsserviços.
- Arquitetos de software que buscam especialização em System Design, padrões de arquitetura e computação em nuvem.
- Engenheiros e programadores que desejam aprofundar conhecimentos em concorrência, multithreading e bancos de dados.
- Profissionais interessados em testes automatizados, infraestrutura e DevOps para CI/CD, Docker e Kubernetes.
- Pessoas que desejam melhorar sua empregabilidade e se preparar para entrevistas técnicas e negociações no mercado de trabalho.

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 mercado de tecnologia está em constante evolução, e a linguagem Java continua sendo uma das mais populares e requisitadas para o desenvolvimento de aplicações escaláveis e seguras.

Nesse sentido, empresas de diferentes segmentos, como finanças, e-commerce, saúde e tecnologia da informação, utilizam Java para construir sistemas robustos e de alto desempenho.

Com o crescimento da computação em nuvem, da arquitetura baseada em microsserviços e da programação reativa, há uma demanda crescente por profissionais qualificados que dominem tecnologias modernas como Spring Boot, Quarkus, Kubernetes, Docker e bancos de dados distribuídos. Além

disso, habilidades em System Design, concorrência e *multithreading* são altamente valorizadas por empresas que buscam soluções escaláveis e eficientes.

Portanto, esse curso foi desenvolvido para atender essa necessidade do mercado, proporcionando uma formação completa e atualizada, abordando do desenvolvimento de aplicações ao deployment na nuvem, incluindo práticas avançadas de arquitetura e otimização de software, além de preparar os alunos para desafios reais do mercado, incluindo entrevistas técnicas e estratégias para conquistar as melhores oportunidades de trabalho, capacitando os profissionais a se tornarem referências na área de Java e Arquitetura de Software

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

Capacitar profissionais da área de tecnologia da informação no desenvolvimento de aplicações robustas, escaláveis e seguras utilizando Java e tecnologias associadas, com foco em arquitetura moderna, microsserviços, computação em nuvem, concorrência, multithreading e boas práticas de desenvolvimento.

6.2. Objetivos Específicos

- Fornecer conhecimentos técnicos sobre a linguagem Java e seus principais frameworks, como Spring Boot, Hibernate e Jakarta EE, preparando os alunos para o desenvolvimento de aplicações corporativas robustas.
- Capacitar profissionais na construção de arquiteturas escaláveis e seguras, abordando conceitos de microsserviços, computação em nuvem, integração de sistemas e performance.
- Fomentar os alunos para certificações reconhecidas no mercado, como a Oracle Certified Java Programmer (OCJP), aumentando sua competitividade e oportunidades na área de tecnologia.

7. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá a respectiva carga horária da disciplina descrita na matriz curricular do curso.

No ambiente virtual o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, que poderá ser composto por diferentes insumos pedagógicos, sendo eles material escrito, slides e videoaulas.

Como parte do modelo acadêmico, considera-se também:

- ✓ A interação via tutoria para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas será via WhatsApp e pela plataforma do Discord.
- ✓ 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.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambienteção.

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 jubilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

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.

8. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
Ambientação	0 h
Fundamentos do Java	30 h
Desenvolvimento de Aplicações Back-End com Spring Boot e Quarkus	30 h
Fundamentos de Front-End com React	30 h
Arquitetura de Sistemas	30 h
Software Design e System Design	30 h
Concorrência e Multithreading em Java	30 h
Infraestrutura e Cloud Computing com Docker, Kubernetes e AWS	30 h
Bancos de Dados Relacionais e NoSQL	30 h
Testes Automatizados e Qualidade de Código	30 h
Como Atrair as Melhores Vagas do Mercado	30 h
Como Passar em Qualquer Entrevista Técnica	30 h
Liderança	40 h
Empreendedorismo	40 h
Empreendedorismo e growth hacking	40 h

9. Carga Horária

A carga horária de 450 horas constitui o conteúdo ministrado em 14 disciplinas no total. O curso terá duração de 12 meses.

10. Conteúdo programático

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.

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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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%20 Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.
5. MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

6. MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância**: uma visão integrada. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
7. MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.
8. VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remoticidade 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.
9. 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.
10. 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 01: Fundamentos do Java

Ementa: Introdução ao Java, estruturas de dados, APIs essenciais, manipulação de arquivos e tratamento de erros. Dominar os conceitos básicos e avançados da linguagem Java.

Conteúdo Programático 01: História da linguagem e evolução

Conteúdo Programático 02: Por que aprender Java?

Conteúdo Programático 03: Estruturas de dados

Conteúdo Programático 04: Princípios de Orientação a Objetos

Conteúdo Programático 05: APIs essenciais do Java

Conteúdo Programático 06: Manipulação de arquivos e entrada/saída (I/O)

Conteúdo Programático 07: Tratamento de erros e exceções

Conteúdo Programático 08: Configuração do ambiente de desenvolvimento no IntelliJ IDEA e Eclipse

Conteúdo Programático 09: Maven para gestão de dependências

Bibliografia

1. Deitel, P.; Deitel, H. **Java: How to Program** (11^a edição). Pearson, 2018.
2. Schildt, H. **Java: The Complete Reference** (11^a edição). McGraw-Hill, 2021.
3. Bloch, J. **Effective Java** (3^a edição). Addison-Wesley, 2018.
4. Fowler, M. **Refactoring: Improving the Design of Existing Code**. Addison-Wesley, 2019.
5. Bloch, J. (2018). **Effective Java** (3rd ed.). Addison-Wesley

Disciplina 02: Desenvolvimento de Aplicações Back-End com Spring Boot e Quarkus

Ementa: Desenvolvimento de APIs REST, integração com bancos de dados e segurança com JWT. Criar aplicações back-end escaláveis e seguras.

Conteúdo Programático 01: *Spring Framework e Spring Boot*

- Introdução e configuração de projetos
- Desenvolvimento de APIs REST
- Autenticação e autorização com OAuth2 e JWT
- Consumo e exposição de APIs usando OpenAPI/Swagger
- Integração com bancos de dados usando Spring Data JPA
- Gerenciamento de transações
- Trabalhando com WebFlux para programação reativa

Conteúdo Programático 02: *Quarkus*

- Introdução e configuração de projetos
- Desenvolvimento de APIs REST com Quarkus
- Autenticação e segurança com Quarkus Security e JWT
- Consumo e exposição de APIs usando Swagger/OpenAPI no Quarkus
- Integração com bancos de dados usando Panache
- Otimização de desempenho através de compilação nativa (Graal VM)
- Configuração e uso de extensões para expandir a funcionalidade
- Implementação de microserviços com Quarkus
- Integração com Kafka e outros sistemas de mensagens
- Implementação de serviços resilientes através da Fault Tolerance API
- Desenvolvimento de serviços Kubernetes Native

Conteúdo Programático 02: Observabilidade com Open Telemetry

Bibliografia

1. Walls, C. ***Spring in Action*** (6^a edição). Manning, 2022.
2. Ferrari, R. ***Quarkus Cookbook***. O'Reilly, 2021.
3. Richardson, C. ***Microservices Patterns***. Manning, 2019.

4. Martin, R. **Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship**. Pearson, 2008.
5. Richardson, C. **Microservices Patterns: With examples in Java**, 2018

Disciplina 03: Fundamentos de Front-End com React

Ementa: Construção de interfaces com React, consumo de APIs e gerenciamento de estado. Desenvolver aplicações front-end integradas com Java.

Conteúdo Programático 01: Introdução ao desenvolvimento front-end para programadores back-end

Conteúdo Programático 02: Conceitos fundamentais do React

Conteúdo Programático 03: Construção de interfaces simples

Conteúdo Programático 04: Gerenciamento de estado

Conteúdo Programático 05: Configuração de projetos

Conteúdo Programático 06: Boas práticas de organização de código em front-end

Conteúdo Programático 07: Deploy de aplicações front-end simples:

Extra: Projeto corrigido pelos tutores de uma aplicação Java usando Spring no back-end integrada com React no front-end

Bibliografia

1. Wieruch, R. **The Road to React** (2021). Leanpub.
2. Banks, A.; Porcello, E. **Learning React** (2^a edição). O'Reilly, 2020.
3. Krammer, M. **React Design Patterns and Best Practices**. Packt, 2019.

Disciplina 04: Arquitetura de Sistemas

Ementa: Arquitetura em camadas, padrões de projeto e Domain-Driven Design (DDD). Criar arquiteturas escaláveis e reutilizáveis.

Conteúdo Programático 01: Software Architecture vs Software Design

Conteúdo Programático 02: Arquitetura em camadas e Clean Architecture

Conteúdo Programático 03: Arquitetura baseada em eventos

Conteúdo Programático 04: Coupling/Decoupling

Conteúdo Programático 05: Refactoring

Bibliografia

1. Martin, R. **Clean Architecture**. Pearson, 2017.
2. Gamma, E. et al. **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software**. Addison-Wesley, 1994.
3. Evans, E. **Domain-Driven Design**. Addison-Wesley, 2003.
4. Michael R ; Neal F. **Fundamentals of Software Architecture: An Engineering Approach**, (1^a edição). O'Reilly, 2021.

Disciplina 05: Software Design e System Design

Ementa: Arquitetura de sistemas distribuídos, escalabilidade, tolerância a falhas e design de aplicações robustas. Criar soluções eficientes para sistemas de grande escala.

Conteúdo Programático 01: Padrões de projeto (Design Patterns)

Conteúdo Programático 02: Introdução ao DDD (Domain-Driven Design)

Conteúdo Programático 03: Princípios Básicos de Design de Sistemas

Conteúdo Programático 04: Banco de Dados

Conteúdo Programático 05: Projetando Sistemas Escaláveis

Conteúdo Programático 06: Comunicação Entre Componentes

Conteúdo Programático 07: Alta Disponibilidade e Tolerância a Falhas

Conteúdo Programático 08: Design de Casos Práticos

Bibliografia

1. Kleppmann, M. **Projetando aplicativos intensivos em dados: as grandes ideias por trás de sistemas confiáveis, escaláveis e sustentáveis** . O'Reilly, 2017.
2. Jeff, N. **Engenharia de software no Google: Lições aprendidas com a programação ao longo do tempo** . O'Reilly, 2020.
3. Farley, D. **Engenharia de Software Moderna: Fazendo o que Funciona para Construir Software Melhor Mais Rápido** . Addison-Wesley, 2021.
4. Mukherjee, A. **A Arte da Escalabilidade: Arquitetura Web Escalável, Processos e Organizações para a Empresa Moderna** . Pearson, 2021.
5. Goyal, R. **Mastering Distributed Tracing: Analisando o desempenho em microsserviços e sistemas complexos** . O'Reilly, 2019.
6. Nirman, N. **Segurança de microsserviços em ação** . Manning, 2020.
7. Santana, O. (2024). **Mastering the Java Virtual Machine: An in-depth guide to JVM internals and performance optimization**. Packt Publishing.

Disciplina 06: Concorrência e Multithreading em Java

Ementa: Estratégias avançadas de programação paralela e simultânea em Java, utilizando APIs modernas para otimização de desempenho. Desenvolver aplicações altamente performáticas e resilientes.

Conteúdo Programático 01: Threading em Java

Conteúdo Programático 02: Executors, Fork/Join Framework

Conteúdo Programático 03: CompletableFuture Future e programação reativa

Conteúdo Programático 04: Gerenciamento de concorrência com locks, semáforos e synchronizers

Conteúdo Programático 05: Virtual Thread

Bibliografia

1. Goetz, B. *Java Concurrency in Practice* (Edição Revisada). Addison-Wesley, 2022.
2. Cucinelli, F. *Mastering Concurrency in Java 12: Unlock Modern Techniques to Create Scalable and Fast Concurrent Applications* (Dominando a simultaneidade em Java 12: desbloqueie técnicas modernas para criar aplicativos concorrentes escaláveis e rápidos) . Packt, 2019.
3. Jansen, R. *Sistemas reativos em Java* . O'Reilly, 2021.
4. Shah, R. *Concorrência em Java Moderno: Dominando Multithreading, Paralelismo e Programação Assíncrona* . Independente, 2020.
5. Venkat, S. *Programação funcional em Java: aproveitando o poder das expressões lambda do Java 8*. Pragmatic Bookshelf, 2018.
6. Padhy, S. *Java Performance and Scalability: Um guia completo para otimizar aplicativos* . Independente, 2021.

Disciplina 07: Infraestrutura e Cloud Computing com Docker, Kubernetes e AWS

Ementa: Implantação e gerenciamento de aplicações na nuvem. Realizar implantar e gerenciar serviços em produção.

Conteúdo Programático 01: Construção de imagens Docker

Conteúdo Programático 02: Kubernetes (POD, ReplicaSet, Implantação, Serviço, Segredos)

Conteúdo Programático 03: AWS (S3, Lambda, DynamoDB)

Conteúdo Programático 04: CI/CD com Jenkins e GitHub Actions

Bibliografia

1. Hightower, K.; Beda, J. **Kubernetes instalado e funcionando** . O'Reilly, 2021.
2. Pütz, M. Docker **Mergulho Profundo** . Independente, 2021.
3. Wittig, A.; Wittig, M. **Amazon Web Services em Ação** . Manning, 2022.

Disciplina 08: Bancos de Dados Relacionais e NoSQL

Ementa: Modelagem e otimização de bancos de dados. Criar soluções eficientes para armazenamento de dados.

Conteúdo Programático 01: Modelagem de banco de dados relacional (PostgreSQL, MySQL)

Conteúdo Programático 02: Frameworks de Persistência de Dados

Conteúdo Programático 03: Consultas nativas vs JPQL

Conteúdo Programático 04: Integração com bancos NoSQL (MongoDB, Redis)

Conteúdo Programático 05: Ferramentas de migração (Flyway, Liquibase)

Bibliografia

1. Molinaro, A. **SQL Cookbook**. O'Reilly, 2021.
2. Chodorow, K. **MongoDB: O Guia Definitivo** . O'Reilly, 2019.
3. Kleppmann, M. **Projetando aplicativos intensivos em dados** . O'Reilly, 2017.

Disciplina 09: Testes Automatizados e Qualidade de Código

Ementa: Estratégias de testes para garantir qualidade e segurança. Aplicar boas práticas de testes e TDD.

Conteúdo Programático 01: Testes unitários com Junit, Mockito, Jupiter e eMockito

Conteúdo Programático 02: Test Driven Data

Conteúdo Programático 03: ArchUnit (Testando o código Design)

Conteúdo Programático 04: Testes de integração com Testcontainers

Conteúdo Programático 04: Estratégias de TDD (Test-Driven Development)

Conteúdo Programático 04: Testes de performance e benchmarking

Extra: Projeto corrigido pelos tutores de uma aplicação Java usando multi-threading e concorrência, hosteada na AWS, seguindo algumas diretrizes para forçar o aluno a usar o que aprendeu de System Design.

Bibliografia

1. Freeman, S.; Pryce, N. **Crescimento de Software Orientado a Objetos, Guiado por Testes** . Addison-Wesley, 2009.
2. Koskela, L. **Test Driven: TDD e TDD de aceitação para desenvolvedores Java** . Manning, 2008.
3. Koskela, L. **Teste de unidade eficaz: um guia para desenvolvedores Java**. Addison-Wesley, 2021.
4. Meszaros, G. **Padrões de teste xUnit: refatoração de código de teste** . Addison-Wesley, 2007.

Disciplina 10: Como Atrair as Melhores Vagas do Mercado

Ementa: Estratégias para otimização de perfis profissionais e networking. Criar um posicionamento forte no mercado.

Conteúdo Programático 01: Otimização de perfis no LinkedIn para atrair recrutadores

Conteúdo Programático 02: Estratégias para aumentar o Social Selling Index (SSI)

Conteúdo Programático 03: Networking estratégico: como se conectar com recrutadores e líderes técnico

Conteúdo Programático 04: Uso de palavras-chave e técnicas de SEO para ser encontrado por empresas

Conteúdo Programático 05: Construção de uma marca pessoal forte e posicionamento no mercado

Conteúdo Programático 06: Criação de um portfólio técnico atrativo no GitHub

Bibliografia

1. Freeman, S.; Pryce, N. **Crescimento de Software Orientado a Objetos, Guiado por Testes** . Addison-Wesley, 2009.
2. Rubin, J. **Mastering LinkedIn** . Independente, 2021.
3. Gerber, M. **The Personal MBA: Domine a Arte dos Negócios** . Penguin, 2012.

Disciplina 11: Como Passar em Qualquer Entrevista Técnica

Ementa: Preparação para entrevistas e negociação salarial. Melhorar habilidades de comunicação técnica e negociação.

Conteúdo Programático 01: Técnicas para entrevistas de RH

Conteúdo Programático 02: Entrevistas técnicas

Conteúdo Programático 03: Negociação Salarial e Vendas:

Bibliografia

1. Freeman, S.; Pryce, N. **Crescimento de Software Orientado a Objetos, Guiado por Testes**. Addison-Wesley, 2009.
2. McDowell, G. **Entrevista Cracking the Coding**. CareerCup, 2015.
3. . Lakshmanan, R. **Programação dinâmica para entrevistas de codificação** . Independente, 2020.

Disciplina 12: Liderança

Ementa: Liderança: conceitos e definições. O papel do líder nas organizações. Liderança e gerenciamento. Liderança e poder. Teorias da liderança. Liderança ambidesta e antifrágil. Autoliderança e autodesenvolvimento. O líder e a gestão das emoções. Liderança na era *Lean*. Gestão da mudança. Desafios da liderança contemporânea: nível de maturidade da equipe. Delegação de tarefas e curva de aprendizagem. Gestão do desempenho. Feedback. *Coaching e Mentoring*: aplicações, ferramentas e técnicas. Políticas de formação de líderes. Times de alto desempenho. Projeto de implementação de *coaching e mentoring*.

Competências e Habilidades:

- Identificar os conceitos sobre liderança que definem o papel do líder nas organizações.
- Distinguir as diferenças entre liderança e gerenciamento, observando as competências dos líderes e gerentes.
- Analisar o comportamento dos líderes, traduzindo em ações a sua habilidade em tomar decisões na busca por resultados pessoais e corporativos.
- Reconhecer os efeitos das mudanças nas estruturas corporativas contemporâneas e os desafios para os líderes neste contexto.
- Coordenar a gestão do desempenho dos colaboradores, observando a curva de aprendizagem das equipes.
- Aplicar as técnicas de *coaching e mentoring* como instrumentos de gerenciamento e formação de times de alto desempenho.
- Elaborar projetos de implementação de *coaching e mentoring* visando à formação de lideranças e ao aprimoramento dos recursos humanos corporativos.

Conteúdo Programático 1: Liderança: conceitos e definições. Práticas de liderança. A busca pela liderança exemplar. Teorias da liderança.

Conteúdo Programático 2: Liderança ambidesta e antifrágil. Autoliderança e autodesenvolvimento. O líder e a gestão das emoções. Liderança na era do *Lean Modern Framework*.

Conteúdo Programático 3: Nível de maturidade das equipes. Delegação e curva de aprendizagem. Gestão do desempenho. Feedback com produtividade.

Conteúdo Programático 4: *Coaching e Mentoring*: aplicações, ferramentas e técnicas. Políticas de formação de líderes. Times de alto desempenho. Projeto de implementação de *coaching e mentoring*.

Bibliografia básica:

BLANCHARD, Ken. **Liderança de alto nível**: como criar e liderar organizações de alto desempenho. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

DALL, Jean. **Liderança lean: como garantir o sucesso e desenvolver uma estrutura de liderança**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

HOLLENBECK, John R.; III, John W. **Comportamento organizacional** . 4ed. Rio de Janeiro: Saraiva Uni, 2020.

KOUSES, James M. POSNER, Barry Z. **O desafio da liderança: como fazer acontecer em sua empresa.** 7 ed. New Jersey (EUA): Editora Jesse Bass, 2023 [2018].

MACKEY, John; MCINTOSH, Steve; PHIPPS, Carter. **Liderança Consciente.** Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2021.

MARTINELLI, Joacir. **Práticas da liderança contemporânea: pratique novos modelos de liderança e aplique o melhor método na sua equipe.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2024.

SCHEIN, Edgar H.; SCHEIN, Peter. **Cultura Organizacional e Liderança.** 5. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2022.

ULRICH, David; SMALLWOOD, Norm. **Sustentabilidade da Liderança.** Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2019.

Bibliografia complementar:

AMMERMAN, Colleen; GROYSBERG, Boris. **Mulheres, carreiras e o (difícil) avanço para os altos níveis de liderança.** Barueri: Amarilys, 2023

BRILLO, João. **Liderança Inovadora – Como se destacar em ambientes de mudanças.** Rio de Janeiro: Expressa, 2020.

BROOKS, David. **A Estrada para o Caráter.** Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2019.

CHIAVENATO, Idalberto. **Coaching e mentoring: construção de talentos.** 4. ed. Barueri (SP): Atlas, 2021.

EDMONDSON, Amy C. **A Organização Sem Medo.** Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2020.

KYRILLOS, Leny; SARDENBERG, Carlos Alberto. **Comunicação e liderança.** São Paulo: Editora Contexto, 2019.

MONTEIRO, Ana Maria M.; ARREPIA, Renata F. **A ciência da felicidade na liderança positiva.** Rio de Janeiro: Expressa, 2021.

Disciplina 13: Empreendedorismo

Ementa: A proposta desta disciplina é apresentar aos estudantes os fundamentos, processos e tendências do empreendedorismo, mostrando a necessidade do empreendedor ampliar o seu entendimento sobre o mercado e as estratégias de negócios para obter os resultados esperados.

Competências e Habilidades

- Propiciar o conhecimento das habilidades que um empreendedor deve ter
- Compreender como a realidade socioeconômica e o ambiente interferem nas decisões do empreendedor.
- Propor ações para o crescimento contínuo e sustentado.
- Propiciar ao aluno o conhecimento necessário para iniciar um novo negócio.

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático 1: O perfil do empreendedor.

Evolução do conceito de empreendedor ao longo da história pontuando: tipos de empreendedor; Atitudes e Habilidades Empreendedoras; características dos comportamentos empreendedores; as diferentes maneiras de empreender. Empreendedorismo Social x Corporativo; Intraempreendedorismo x empreendedorismo.

Conteúdo Programático 2: Analisando oportunidades

Avaliação de Oportunidades. Geração de ideias de negócios e fonte de ideias; transformando ideias em oportunidade de negócios; como avaliar oportunidades de negócios; um pouco sobre criatividade e inovação. Análise de Mercado: macro e microambientes

Conteúdo Programático 3: Plano de Negócios

Planejamento estratégico de negócio; Descrição da empresa; Produtos e Serviços; Plano de marketing; Plano de produção e prestação de serviços; Plano Financeiro; Alternativas para captação de recursos para novos empreendimentos; Parcerias e alianças estratégicas;

Conteúdo Programático 4: Iniciando o negócio

Pensando a empresa. Tipos de empresas: Micro/MEI; franquias, incubadoras, start ups, ciclo de vida de empresa, ciclo de vida de produto; Análise do setor de atuação; nicho de mercado, público-Alvo. Recursos e Parcerias. Lançamento do produto/serviço.

Bibliografia básica:

- BARON, Robert A.; SHANE, Scott A.; **Empreendedorismo: Uma visão do processo.** 1. ed. São Paulo: Cengage Learning: 2006.
- CHIAVENATO, Idalberto. **Empreendedorismo dando asas ao espírito empreendedor.** 2.ed. rev. e atualizada São Paulo: Saraiva, 2007.
- DORNELAS, José Carlos Assis. **Transformando ideias em negócios.** São Paulo: Atlas, 2016.
- LONGENECKER, J. C.; PALICH, L. E. **Administração de pequenas empresas.** São Paulo: Thomson, 2007.
- OSTERWALTER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business Model Generation: Inovação Em Modelos De Negócios.** 1^a ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

Bibliografia Complementar:

ARAUJO FILHO, Geraldo Ferreira. **Empreendedorismo criativo.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

DRUKER, Peter Ferdinand. **Inovação e espírito empreendedor.** São Paulo: Pioneira, 1987.

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.

TIGRE, P. B. **Gestão da inovação: a economia da tecnologia do Brasil.** Rio de Janeiro: Elsevier. 2006. 7^a Ed.

Disciplina 14: 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 aplica-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, Jackob. **Isto é design thinking de serviços.** Porto Alegre: BOOKMAN, 2014.

11. 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.

