



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE ENGENHARIA ELÉTRICA, MECÂNICA E DE COMPUTAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA A GESTÃO DE NEGÓCIOS



EMENTAS/CONTEÚDOS DAS DISCIPLINAS

1. GESTÃO ESTRATÉGICA

Conceitos de planejamento estratégico. Ambiente de mudança e suas forças. A importância do planejamento. Definição e posicionamento competitivo. O processo estratégico. Implementação de estratégias. Modelo SWOT. Modelos de Porter – análise estrutural de indústria. Cadeia e sistema de valor. Estratégias competitivas genéricas. Fatores críticos de sucesso. Vetores estratégicos. Balanced Scorecard (BSC). Enterprise Resource Planning (ERP).

2. INTELIGÊNCIA ORGANIZACIONAL

O conceito de inteligência competitiva. Tecnologia para gestão estratégica. A inteligência competitiva e a ligação com a TI. Geração/sustentação dos negócios atuais com BI e CRM. Informação em tempo real. Tomada de decisão. Valor estratégico da informação. Business Intelligence (BI). CRM (Customer Relationship Management).

3. GESTÃO ECONÔMICA E FINANCEIRA

Juro simples. Juros compostos. Taxas de juros (reais, efetivas e equivalentes). Descontos simples e compostos. Amortização de empréstimos. Conceitos de equivalência e fluxo de caixa. Valor presente líquido. Taxa interna de retorno. Payback (simples e descontado). Taxa de atratividade (custo de oportunidade). Montagem de fluxo de caixa de projetos. Avaliação de fluxo de caixa pelos métodos do valor presente líquido. Análise de sensibilidade.

4. GESTÃO ESTRATÉGICA DE MARKETING

Tarefas de Marketing. Conceitos e ferramentas de marketing. Orientações da empresa para o mercado. Satisfação, valor e retenção do cliente. Coleta de informações e mensuração da demanda de mercado. Análises do ambiente de marketing. Análise dos mercados consumidores e do comportamento de compra. Identificação de segmentos de mercado e seleção de mercados-alvo. Posicionamento da oferta ao mercado por meio do ciclo de vida do produto. Gerência de linhas de produtos e marcas. Estratégias e programas de preços. Gerência dos canais de marketing. Gerência de propaganda, promoção de vendas e relações públicas. Gerência da força de vendas. Gerência de marketing direto e de e-marketing. Estudo de casos. Elaboração de um plano de negócio.

5. MODELAGEM DE PROCESSOS ESTRATÉGICOS

Administração empresarial por processos. Conceitos gerais de gestão de processos. Histórico, definição e funcionalidades. Classificações e exemplos. Workflow nas organizações, mostrando os benefícios, os desafios e a reengenharia de processos de negócios. As tendências de mercado. Business Process Management (BPM).

6. COACHING ESTRATÉGIA GERENCIAL

Conceitos básicos de Coaching. Principais aplicações do Coaching. História e evolução do Coaching. O Coaching aplicado nas organizações. Coaching e Liderança. O líder Coach. Como acessar e desenvolver a Self liderança. Técnicas para lidar com o stress na liderança de equipe. O impacto das diferentes gerações na liderança. O poder do hábito na vida das pessoas. Ferramentas de Coaching para o desenvolvimento de líderes. Exercícios práticos de ferramentas de Coaching.

7. PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DA TI

Conceitos gerais de planejamento, elaboração e implementação de planejamento estratégico de TI (PETI). A visão, missão e os valores. O relacionamento e importância da TI nos negócios. Objetivos estratégicos. Os cenários atuais e futuros e as políticas empresariais. Estratégias empresariais. Sistemas de Gestão Integrada (ERP); Balanced Scorecard (BSC) de TI.

8. MARKETING EM COMÉRCIO ELETRÔNICO

O uso da internet como mecanismo de marketing. Como fazer marketing na internet. O uso das mídias sociais. Aplicações de negócios eletrônicos. Fatores geradores de negócios na Web. Tecnologias disponíveis. Modelos de Negócios on-line. Portais e Parcerias. Propaganda na Internet. Segurança de transações. A Internet apoiando o Marketing Direto. Tendências futuras.

9. INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

O enfoque da disciplina é o de oferecer aos alunos instrumentos para identificação de oportunidades de novos negócios, bem como apresentar os recursos e etapas necessárias para o seu desenvolvimento. No final do curso, espera-se que o aluno esteja apto a transformar uma idéia inovadora em um plano de negócios.

10. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO EMERGENTES

Análise de tecnologias de ruptura e seu impacto em modelos de negócios existentes. Criação de novos modelos de negócios. WLANs. Internet. Mídias sociais. Agentes inteligentes. Convergência digital. TV digital. Computação nas nuvens. Nanotecnologias. Redes Híbridas. Convergência de Mídias. Geração de Tecnologia Celular: 2.5, 3, 3.5 e 4. WLAN e WPAN. Tecnologia Bluetooth.

11. FORENSE COMPUTACIONAL E PERÍCIA DIGITAL

Apresenta os aspectos investigativos em segurança da informação. Conhecimento dos processos e procedimentos de coleta, preservação, análise e produção de laudo pericial. Aborda também aspectos de investigação em tecnologias envolvendo sistemas operacionais, redes de comunicação e aplicativos, possibilitando conhecimento em técnicas periciais envolvendo ativos informáticos.

12. GESTÃO DE PESSOAS, CARREIRA E MARKETING PESSOAL

A função da Gestão de Pessoas e o cenário atual. Atração, desenvolvimento e retenção de pessoas nas organizações. Gestão do desempenho. A relação entre Aprendizagem e Competências. Desenvolvimento de competências pessoais e profissionais. As Formas de aprendizagem no contexto do trabalho. Aprendizagem e Gestão do Conhecimento.

13. PLANEJAMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Gerenciamento na era da informação. Papel estratégico da informação nas organizações e no gerenciamento. Sistemas de informação gerencial, Sistemas de gestão integrados. Sistemas de apoio à decisão. Conhecimento e informação: apoio à decisão guiado por dados organizados. Sistemas de apoio à inteligência de negócio.

14. ENGENHARIA DA INFORMAÇÃO

Indissociabilidade da arquitetura da informação e da organização do conhecimento. Desenho de arquiteturas centradas no usuário. Usabilidade da informação digital. Sistemas e redes de organização do conhecimento. Esquemas de organização de conteúdos: linguagens de representação, taxonomias, classificações facetadas, ontologias, metadados, mapas de tópicos, redes semânticas. Arquitetura da informação em ambiente web.

15. BIG DATA

Big Data. Conceito de big data. O ambiente de data warehouse. Projetos de data warehouse. Granularidade no data warehouse. Dados componentes do data warehouse (tipos e origens). A importância dos metadados em data warehouse. Sistemas de apoio à decisão. Projetos de data warehouse.

16. JOGOS DE EMPRESAS E NEGÓCIOS

Desenvolver junto às equipes de alunos, desafios empresariais que provoquem o aprendizado para tomada de decisão e espírito de grupo. Proporcionar aos alunos a compreensão dos conceitos de base de estratégia empresarial (conceitual e prático). Proporcionar a compreensão gerencial para a identificação e seleção de métodos, técnicas e ferramentas necessárias ao marketing, produto, finanças e recursos humanos contemporâneo.

17. BUSINESS INTELLIGENCE

A empresa inteligente. Conceitos básicos de gestão do conhecimento. O processo de gestão do conhecimento. Tecnologias de informação de suporte à inteligência empresarial. Análise de fontes de Informações: sistemas legados, ERP, CRM e outros. Análise e exploração de dados. Tecnologias OLAP e Data Mining. Análise de dados na web. Projetos de desenvolvimento de aplicações em BI.

18. METODOLOGIA CIENTÍFICA

Natureza da ciência e da pesquisa científica. Papel da teoria na pesquisa científica. Etapas de uma pesquisa científica. Diferentes tipos de pesquisa científica: pesquisa bibliográfica, pesquisa quantitativa (levantamento e pesquisa experimental), pesquisa qualitativa (estudo de caso, etnografia, pesquisa-ação). Formas mais usual de coleta de dados: dados secundários, documentos, questionários, escalas, entrevistas, observação.

19. GESTÃO DE PROJETOS

Introdução à Iniciação de Projetos: Contextualização e Conceito. Processos de Planejamento, Execução, Monitoramento/Controle e Encerramento de Projetos. As áreas do conhecimento: Escopo, Tempo, Custo, Qualidade, Recursos Humanos, Comunicações, Riscos, Aquisição, Interessados e Integração. Conceitos e entendimento da necessidade do uso de ferramentas de apoio. Conhecimento e prática em projetos reais com MS Project Pro 2013.

20. GESTÃO DA SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Engenharia social. Fundamentos de segurança da informação. ISO/IEC 27001, 27002 e 27005. Avaliação de riscos em TI. Controle de acesso a sistemas. Gerenciamento da continuidade do negócio. Tecnologias e ferramentas aplicadas em segurança da informação. Aspectos éticos e jurídicos. Normas técnicas. Chief Security Office (CSO).

21. GERENCIAMENTO DE SERVIÇOS ESTRATÉGICOS

Entendimento do ITIL (IT Infrastructure Library). Gerenciamento de serviços de TI. Abordagem de qualidade para o alcance da efetividade e da eficiência no uso dos sistemas de informação. Service Support e Service Delivery. Capacity Management, IT Service Continuity Management, Financial Management, Security Management, Service Desk, Incident Management, Problem Management, Change Management, Configuration Management e Release Management.

22. GESTÃO POR CONTROLES ESTRATÉGICOS

Entendimento do COBIT (Control Objectives for Information and Technology). Governança e gestão corporativa de TI. Como utilizar modelo COBIT. Os quatro domínios: Planejamento e Organização – PO, Aquisição e Implementação – AI, Entrega e Suporte – DS e Monitoração – MO. Os processos, combinando boas práticas de gestão preconizadas em outros modelos e recomendadas pela auditoria para alcance dos objetivos de controle de TI.

23. GESTÃO E AQUISIÇÃO DE SISTEMAS

Os modelos de avaliação da maturidade de organizações que desenvolvem sistemas e software (CMMI e MPSBr). Representação em estágios. Visão geral do método de avaliação (SCAMPI). Processos e fundamentos do modelo de maturidade. Os níveis de maturidade do processo tanto no CMMI quanto MPSBr. Ferramentas e métodos de avaliação do processo.

24. GESTÃO DO DIREITO ELETRÔNICO

Conhecer os novos paradigmas jurídicos oriundos da revolução informacional. Conceitos básicos do direito. Legislação específica para a área de computação e informática. Lei de propriedades e patentes. Leis de proteção à propriedade intelectual e software. Noções de direito comercial e direito do trabalho.