



# Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Gestão da Inovação e  
Empreendedorismo Digital

# **Projeto Pedagógico Resumido**

## **CST em Gestão da Inovação e Empreendedorismo Digital**

### **1. OFERTA DO CURSO REGIME ESCOLAR**

Seriado Semestral/Crédito

### **CARGA HORÁRIA**

1767 horas

### **DURAÇÃO MÍNIMA**

2 anos

### **MODALIDADE**

**EaD:** aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

### **ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

### **2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO**

Vivemos num mundo cada vez mais competitivo, que enfrenta continuamente

mudanças nas mais variadas áreas da vida cotidiana e que devem ser operadas por profissionais competentes e capazes de direcionar os caminhos dos negócios de acordo com as oportunidades. O profissional de Gestão da Inovação e Empreendedorismo é valorizado exatamente em função de sua capacidade de identificar necessidades e oportunidades com mudança de comportamento, mantendo o foco nos objetivos da empresa. E ao fazer isso, ele consegue aumentar o diferencial da empresa no mercado e se manter na tendência do mercado, garantindo o sucesso da empresa.

Quando falamos em extensão, o estudante pode participar do NPG - Núcleo de Práticas em Gestão - para desenvolver habilidades e competências através das atividades do núcleo, tais como: realizar palestras, sugerir e participar de ações do curso, atender demandas diversas de empresas que procuram auxílio da FMU etc.

### **3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO**

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, no desenvolvimento de novas ações e oportunidades para o negócio da empresa ou mesmo internamente. Igualmente, pode atuar em organizações do terceiro setor, promovendo soluções aos problemas que a sociedade enfrenta.

### **4. OBJETIVO GERAL DO CURSO**

O Curso de Tecnologia em Gestão da Inovação e Empreendedorismo tem como objetivo formar profissionais com visão de futuro competentes para lidarem com a solução de problemas e inovar o tratamento tradicional do cotidiano das organizações, sempre com iniciativa e proatividade, liderança, criatividade e senso de responsabilidade.

## 5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



## 6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade	
			Presencial	EAD
1	Direito Aplicado a Negócios	66	Online	Online
1	Fundamentos da Administração	66	Presencial	Presencial
1	Fundamentos de Economia	66	Presencial	Presencial
1	Comunicação	66	Online	Online
1	Responsabilidade Social Corporativa	66	Presencial	Online
		330		
2	Fundamentos de Marketing	66	Presencial	Presencial
2	Criatividade, Gestão do Conhecimento e Inovação	66	Presencial	Online
2	Estatística Descritiva	66	Online	Online
2	Empreendedorismo	66	Online	Online
2	Diagnóstico Organizacional	66	Presencial	Presencial
2	Atividades Extensionistas –Módulo Preparatório	66	Extensão	Extensão
2	Projeto Aplicado a Negócios I	33	Online	Online
		429		
3	Economia Criativa	66	Online	Online

3	Modelos de Negócios Inovadores	66	Presencial	Presencial
---	--------------------------------	----	------------	------------

3	e-Branding	66	Online	Online
3	Gamification	66	Presencial	Online
3	Desafios Contemporâneos	66	Online	Online
3	Planejamento Estratégico	66	Presencial	Presencial
3	Atividades Extensionistas – Módulo Avançado Aplicado em Negócios	66	Extensão	Extensão
3	Projeto Aplicado a Negócios II	33	Online	Online
		495		
4	Estratégia de Market Place	66	Presencial	Online
4	MVP e Validação com Usuários	66	Presencial	Online
4	Tendências do Mercado Digital	66	Online	Online
4	Web Analytcs	66	Presencial	Presencial
4	Optativa	66	Online	Online
4	Gestão de Projetos	66	Presencial	Online
4	Projeto Aplicado a Negócios III	33	Online	Online
4	Atividades Extensionistas – Vivência Aplicada em Negócios I	54	Extensão	Extensão
4	Atividades Complementares	30	Presencial	Online
		513		

## 7. EMENTAS:

### **DIREITO APLICADO A NEGÓCIOS**

Versa sobre os reflexos jurídicos das relações negociais, os aspectos relativos à personalidade e à capacidade civil, às sociedades empresariais, suas espécies e formas de constituição, com foco nas implicações trabalhistas, tributárias, consumeristas e na responsabilidade dos sócios e gestores.

### **FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO**

Examina o processo de gestão das organizações, apresentando as áreas funcionais da administração, os níveis de uma estrutura organizacional e a relação dos ambientes interno e externo, enfatizando as competências necessárias para o gestor exercer o seu papel.

### **FUNDAMENTOS DE ECONOMIA**

Enfoca os fundamentos da teoria econômica, envolvendo a micro

e a macroeconomia. Discute os principais problemas econômicos que afetam a sociedade e as organizações, além de tratar das intervenções governamentais que levam ao crescimento e desenvolvimento econômico.

### **COMUNICAÇÃO**

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

### **RESPONSABILIDADE SOCIAL CORPORATIVA**

Atuação do profissional em tecnologia de gestão como profissional responsável e comprometido com as temáticas sociais, tais como ética, inclusão social, relações étnico- raciais, diversidade cultural: cultura afro-brasileira e indígena, diversidade sexual e religiosa, pessoas com deficiência, gerações; direitos humanos e cultura da paz; responsabilidade social corporativa (social, econômico e ambiental).

### **FUNDAMENTOS DE MARKETING**

Discute o processo de planejamento, implantação e gestão de marketing, abordando o conceito e o papel do marketing nas organizações, as questões referentes à segmentação, o posicionamento e a colocação no mercado, além de descrever o composto do marketing. Enfatiza ainda a manutenção e o crescimento em mercados correntes e a abertura de novos mercados.

### **CRIATIVIDADE, GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO**

Discorre sobre o ambiente organizacional e as políticas institucionais que podem cercear ou estimular a criatividade, além de seu processo de desenvolvimento, e elementos facilitadores e dificultadores. Apresenta as técnicas de gerenciamento do processo de inovação, os estímulos à inovação, o papel do governo, as estratégias tecnológicas, a organização do esforço inovador.

### **ESTATÍSTICA DESCRITIVA**

Estuda os conceitos necessários à análise exploratória de dados, distribuições de frequência e seus gráficos, medidas de tendência central, medidas de variação e medidas de dispersão. Explora a proposição de situações- problema para construção da aprendizagem significativa.

## **EMPREENDEDORISMO**

Apresenta a importância do empreendedorismo para o desenvolvimento, bem como os seus conceitos de e evolução histórica. Descreve o empreendedorismo como competência sócio emocional e as características do Comportamento Empreendedor como criatividade, empreendedorismo e inovação. Demonstra a ação empreendedora nos âmbitos corporativo, social e na criação de Novos Negócios.

## **DIAGNÓSTICO ORGANIZACIONAL**

Dedica-se ao entendimento da importância da adequada gestão dos recursos organizacionais, que envolvem pessoas, capitais, materiais, produção, mercados, clientes, processos e estruturas, que quando bem geridos servem como ferramentas de desempenho organizacional. Dedica-se ainda a compreensão do ambiente organizacional, com foco em seus processos e recursos internos realizando diagnóstico da estrutura organizacional, a partir da visão sistêmica das relações entre recursos e funções organizacionais.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO**

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

## **PROJETO APLICADO A NEGÓCIOS I**

Aplica conhecimentos sobre a gestão dos recursos organizacionais, que envolvem pessoas, capitais, materiais, produção, mercados, clientes, processos e estruturas, dedicando-se a compreensão do ambiente organizacional, com foco em seus processos e recursos internos realizando diagnóstico da estrutura organizacional, a partir da visão sistêmica das relações entre recursos e funções organizacionais.

## **ECONOMIA CRIATIVA**

Aborda sobre a introdução ao conceito de Economia Criativa; Indústrias Criativas; Elementos da Criatividade. - O papel de projetos criativo para o desenvolvimento econômico dos países; Criatividade e Globalização.

Empreendedorismo Cultural e Criativo.

### **MODELOS DE NEGÓCIOS INOVADORES**

A disciplina abordará os temas de modelos de negócios inovadores; Ecossistemas e Plataformas Digitais; Repensar as proposições de valor; Inovação disruptiva com o poder de substituir negócios tradicionais.

### **E-BRANDING**

Trata dos temas e abordagens do e-branding, mídias sociais e Branding. É abordado ainda sobre a relação do usuário com e-Branding; planejamento de branding incluindo plataformas digitais.

### **GAMIFICATION**

A disciplina versará sobre os aspectos relacionados a gamificação e negócios. Tratando dos elementos de jogos e aplicabilidade; teoria da diversão e o círculo mágico. Além disso, aborda sobre o universo lúdico, regras e tomada de decisão; Motivação e comportamento competitivo; Estratégias de engajamento na produção de experiências lúdicas; Competição, aprendizado, fuga da realidade e interação social.

### **DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS**

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

### **PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO**

Trata da conscientização sobre a construção de estratégias empresariais diferenciadas, o entendimento das políticas empresariais, a avaliação estratégica com ferramentas de Balanced Scorecard e definição de indicadores estratégicos e a consolidação do planejamento estratégico como ferramenta de gestão.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM NEGÓCIOS**

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU-2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

## **PROJETO APLICADO A NEGÓCIOS II**

Dedica-se a aplicação de conceitos sobre objetivos e estratégias organizacionais, apoiada em metodologias e teorias atuais, considerando os passos necessários para a concepção do Planejamento Estratégico: análise do ambiente externo, tendências e descontinuidades, análise do ambiente interno, representação do portfólio, estratégia de balanceamento do portfólio.

## **ESTRATÉGIAS DE MARKET PLACE**

A disciplina versará sobre os principais conceitos e abordagens de marketplace; as estratégias de marketplace, assim como, as principais métricas para acompanhamento e gestão do marketplace.

## **MVP E VALIDAÇÃO COM USUÁRIOS**

A disciplina aborda o desenvolvimento da ideia e a proposta de valor; teste a aceitação do público. Tratando ainda sobre a avaliação da receptividade dos consumidores; validação da proposta de valor e construção do MVP (Mínimo Produto Viável).

## **TENDÊNCIAS DO MERCADO DIGITAL**

Trata dos principais temas que envolvem as novas possibilidades do mercado digital, para tanto aborda sobre comportamento e experiência do usuário (UX); transformação digital e inovação; humanização de conteúdo; marketing de indicação; profound marketing; humanização de marcas e consultoria.

## **WEB ANALYTICS**

A disciplina trata da introdução a Web Analytics e as suas ferramentas, e também as principais métricas e indicadores e KPIs; métricas para sites de e-commerce; metas e funis de conversão; testes e tomada de decisão. Além disso também versará sobre a interpretação de relatórios e análise dos resultados, monitoramento e mensuração de campanhas em mídias sociais e campanhas em websites.

## **OPTATIVA**

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

## **OBJ:OBJ: GESTÃO DE PROJETOS**

Aborda a implementação de projetos por meio de modelagem e gestão de projetos. Estuda métodos e técnicas apoiadas pelas práticas do PMBOK

(PMI), tais como análise de grupos de processos e mapeamento de áreas de conhecimento de projetos, definição do perfil do gerente de projetos, análise de informações dos projetos e desenvolvimento de relatório de implementação de projetos. Discute ainda a gestão da mudança organizacional.

### **PROJETO APLICADO A NEGÓCIOS III**

Aborda a implementação de projetos por meio de modelagem e gestão de projetos. Estuda métodos e técnicas como PMI, PMBOK, mapeamento e acompanhamento dos riscos de projetos, definição do perfil do gerente de projetos, análise de informações dos projetos e desenvolvimento de relatório de implementação de projetos. Discute ainda a gestão da mudança organizacional.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM NEGÓCIOS I**

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

### **ATIVIDADE COMPLEMENTAR**

As Atividades Complementares constituem práticas acadêmicas obrigatórias, para os

estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

## **8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA**

### **Componente Curricular online**

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões

de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.

▪ **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

## 10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das

indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>

- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>

## **ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

<b>Modalidade/Local de Oferta</b>	<b>Ato Autorizativo - Criação</b>	<b>Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de</b>	<b>Conceito de Curso (CC)</b>	<b>ENADE</b>	<b>Conceito Preliminar de Curso (CPC)</b>
EaD	Resolução CONSUNEPE Nº 103, de 02/12/2019	-	-	-	-

