

GESTÃO DE NEGÓCIOS WEB E GAMIFICAÇÃO

DisciplinalID - 104185

Descrição da disciplina e código do produto

GESTÃO DE NEGÓCIOS WEB E GAMIFICAÇÃO - (ID 61809)

Ementa

Aborda a evolução da Revolução Industrial, com o aparecimento do computador. Apresenta a integração dos objetivos estratégicos corporativos e a competitividade nos negócios entendendo a que tipo de mercado pertencem: "B2C e B2B". Apresenta uma visão geral de globalização, enfatizando as suas tendências. Conceitua a gamificação e sua aplicabilidade, conhecer uma proposta de ferramenta web gamificada para auxiliar os Empreendedores.

Conteúdo programático

1.
Indústria
2.
4.0 e Sociedade
3.
5.0
4.
2. Conceito para desenvolvimento Web
5.
3. Globalização e Tendências

Bibliografia básica

- ARAUJO, Lucimara Brandão Reis. A privacidade da pessoa humana como Direito Constitucional. 2017. Disponível em: .
- ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS, 2015.
- ABEL D. Mega Tendências do Turismo 2020. Publicado em 17/12/2020 - <http://www.turismologia.paulamarchesan.com/2020/01/17/mega-tendencias-do-turismo-2020/>.
- Bezera, J. Globalização ? Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/globalizacao/>.
- BURKE, B. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.
- COSTA, J. M. Sociedade 5.0, o futuro, pelo presente. Disponível em: <https://www.dinheirovivo.pt/opiniao/sociedade-5-0-o-futuro-pelo-presente/>.
- Camarinha C. O. - O Papel Do Marketing Digital Aplicado ao Conceito B2b Na Bi-Bright. PORTO: Instituto Superior de Administração e Gestão 2018.
- Mitsuichi, L. 2018. - B2C e B2B: quais são as diferenças de marketing para eles - Disponível em - https://pt.semrush.com/blog/b2c-e-b2b-diferencas/?kw=&cmp=BR_POR_SRCH_DSA_Blog_SEO_PT&label=dsa_page...

LEI 13.709/2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Marco Civil da Internet). 2018. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac, 2012.

Biagio, L. A. (2013). Como elaborar o plano de negócios, volume 2. Editora Manole.

Dolabela, F. and Fillion, L. J. (2014). Fazendo revolução no brasil: a introdução da pedagogia empreendedora nos estágios iniciais da educação. Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas, 2(3):134?181.

Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. RENOTE, 11(1).