

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO

MBA BUSINESS PROCESS
DIGITAL AUTOMATION &
EMERGING TECHNOLOGIES



S U M Á R I O

| | |
|--|----------|
| ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA | 3 |
| Projeto Pedagógico do Curso: aspectos gerais | 3 |
| Objetivos do Curso | 7 |
| Tese de Transformação do Curso | 7 |
| Perfil do Egresso | 9 |
| Mercado de Trabalho | 9 |
| Metodologias Inovadoras | 10 |
| Conexão entre os módulos e disciplinas | 10 |
| Competências e Ferramentas | 12 |
| Matriz Curricular | 14 |
| Ementas e Bibliografias | 15 |
| Design Experience FIAP | 35 |
| Processo de Avaliação | 35 |
| Projeto Integrador – Startup One MBA FIAP | 36 |
| Coordenador do curso | 50 |



ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Projeto Pedagógico do Curso: aspectos gerais

Contexto educacional

Empresas são grandes estruturas formadas por pessoas, processos e tecnologias. Os processos e a forma como estão organizados e são executados podem garantir o sucesso ou a falha das empresas. Devido a essa condição, a estruturação de processos vem sendo foco de estudo há vários anos. Nos anos 1980, a Gestão pela Qualidade Total estava no topo da lista de prioridades das empresas em todo o mundo. Na década de 1990, Michael Hammer e James Champy lançaram o artigo "Don't automate, obliterate", pela Harvard Business Review, um marco da chamada onda de BPR (Business Process Reengineering). Já em 2006, Howard Smith e Peter Fingar lançaram o livro "Business Process Management: The Third Wave", com os conceitos de Gerenciamento de Processos de Negócio (Business Process Management). Nesse ponto, o BPM tornou-se o assunto mais importante nas empresas: uma abordagem de gestão que alinha os aspectos organizacionais com os desejos e necessidades dos clientes, promovendo a eficiência do negócio por meio da melhoria contínua dos processos.

A Capgemini executou uma pesquisa, em 2017, procurando entender como o Business Process Management é entendido nas empresas. Para isso, entrevistou 1.100 executivos de empresas em diferentes mercados (Distribuição e transporte, serviços financeiros, setor público, manufatura, consumo, telecomunicações, energia, serviços e saúde) nos mais diferentes países, incluindo Brasil, e mais 10 países da Europa, Oceania, América e Ásia com empresas de diversos portes. Nessa pesquisa, foi indicado que 82% acreditam que o tópico de Business Process Management deve ser tratado no nível executivo e 20% informaram que já tratam desse assunto nas agendas no nível executivo e estão focando em gerenciar e otimizar os seus processos. Um dado extremamente interessante é que 30.8% acreditam que o BPM deve ter

uma maior relevância nos próximos anos, e isso mostra o efeito da necessidade de transformação nos negócios. 96% dos pesquisados informaram que foi possível mensurar de forma positiva o retorno sob o investimento na reengenharia de processos. A mesma pesquisa indica que a melhoria no business process management pode gerar 55.8% de melhoria na eficiência da empresa.

Em tempos de incerteza econômica, a agilidade da empresa é o diferencial e deve ser tratada com máxima importância. Junto com a velocidade do ciclo tecnológico, os processos devem seguir a mesma velocidade e, continuamente, serem analisados e interpretados. Na pesquisa citada, 66% dos entrevistados indicaram que a otimização de processo é fundamental para atender às necessidades do mercado.

Dentro desse processo de velocidade na resposta ao mercado, o business process management é uma das ferramentas essenciais para a centralização do foco no cliente. O entendimento do processo e a digitalização desse processo elevado ao limite do autosserviço é o foco das empresas em 41% dos pesquisados.

O business process management é um dos principais tópicos na transformação digital. Essa transformação, quando realizada com sucesso, permite às empresas a uma melhoria contínua dos processos. Essa melhoria contínua é um diferencial de mercado, pois permite aos gestores trabalharem de forma mais dedicada na exploração de novos mercados.

A velocidade em que as decisões de negócios ocorrem não é mais a mesma, de acordo com uma pesquisa de 2020 da McKinsey, que demonstra que implementar uma transformação ágil melhora as métricas de performance operacional entre 30 a 50%. A agilidade tão buscada pelas organizações é resultante de anos de industrialização voltada a processos, o que muitas vezes gerou uma burocracia que pouco auxilia no processo de crescimento das empresas e entidades.

Um dos grandes agentes do processo de desburocratização é a utilização de tecnologia. O site EBC cita que a desburocratização e a educação aumentarão, nos próximos anos, os investimentos das empresas em tecnologia.

O mercado de tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) movimentou R\$ 494,7 bilhões no Brasil em 2019, crescendo 3,3% do ano anterior e sendo responsável por 6.8% do PIB brasileiro, segundo dados da Brasscom (2019).

A Pesquisa de Inovação – PINTEC, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, é uma pesquisa realizada a cada três anos, cobrindo os setores da indústria, serviços, eletricidade e gás. Ela faz um levantamento de informações para a construção de indicadores nacionais sobre as atividades de inovação empreendidas pelas empresas brasileiras. **Das 116.962 empresas respondentes da última versão disponível da pesquisa (2017), apenas 39.329 (33%) indicam terem implementado inovação de produto e/ou processo no triênio de referência da amostra.**

A FIAP está inserida na Grande São Paulo, a maior e mais importante região metropolitana do Brasil, com aproximadamente 21,5 milhões de habitantes, distribuídos em 39 municípios em intenso processo de evolução tecnológica. De acordo com o IBGE (2010), a região metropolitana de SP é o maior polo de riqueza nacional. A metrópole concentra a maioria das sedes brasileiras dos mais importantes complexos industriais, comerciais e principalmente financeiros. Esses fenômenos fizeram surgir e fixar na cidade uma série de serviços sofisticados, definidos pela dependência da circulação de informações. A região exibe um Produto Interno Bruto (PIB) de R\$ 450 bilhões. São Paulo seria a 36ª economia mundial, se fosse um país. Sua economia é maior que a de países como Portugal (US\$ 229 bilhões), Finlândia (US\$ 237 bilhões) e Hong Kong (US\$ 224 bilhões).

O curso propõe-se a contribuir com a qualificação dos profissionais da área de tecnologia da informação, ampliando sua parcela de participação como agente transformador e reforçando seu comprometimento, principalmente, com a cidade de São Paulo e região metropolitana.

Em vista de todas essas explanações o Curso de MBA em Business Process Management & Transformation, é altamente propício para ser ofertado pela FIAP na Capital de São Paulo.

Cenário Futuro

Business Process Digital Automation & Emerging Technologies é um tema evolutivo, originário no tema Business Process Management (BPM), uma prática por muito tempo utilizada, e ainda atualmente, que busca compreender o pilar de processos no triângulo de ouro de pessoas, processos e tecnologia, muito utilizado ao longo do conceito de transformação tecnológica, atualmente.

A área de BPM vem sofrendo, ao longo dos anos, uma sequência muito grande de mudanças. Da origem de BPM remete ao processo de análise de redes de petri desenvolvido para estudar a capacidade de produção e evoluiu nos anos seguintes ao modelo chamado BPMN, uma notação que implementa os conceitos de BPMN, largamente utilizada por empresas para mapear, analisar e demonstrar os processos corporativos. Com a adaptação dos conceitos de Lean, oriundos da engenharia de produção, o tema BPMN surgiu novamente como a principal ferramenta para análise de processos.

Uma grande nova onda de BPMN está em foco no momento, no mercado, no qual as empresas estão novamente mapeando e entendendo os seus processos e incluindo, nesses, os princípios de Lean, agile, das tecnologias emergentes e RPA. Esse movimento ainda inicial vem mostrando que o próprio conceito de BPM ainda tem muito a acrescentar nas empresas.

A inovação não para somente na utilização de tecnologia e técnicas na análise de processos, o perfil do profissional que trabalha com processos nas empresas está mudando, são profissionais que necessitam de acesso e conhecimento de tecnologia de ponta, como inteligência artificial, RPA, Blockchain e outros elementos, como análise de dados, que tem como principal objetivo melhorar e automatizar os processos, buscando a melhora contínua e a execução de maneira mais ágil.

Para os próximos anos, a área de Business Process Digital Automation & Emerging Technologies é uma das mais emergentes e atraentes. No momento, a pesquisa e o direcionamento prático das empresas orientam para a fusão, nessa área da análise de negócios. O uso de automação por meio de RPA da inteligência artificial, blockchain, economia compartilhada e a programação em low-code surgem como os grandes desafios para a área.



Objetivos do Curso

Objetivo geral:

O Curso tem como objetivo geral desenvolver profissionais focados na transformação necessária nas empresas do entendimento, diagnóstico, automação, controle e conformidade de processos. Fortalecendo a abordagem sistêmica da digitalização e processos com as ferramentas e técnicas mais aprimoradas no mercado, gerando assim valor organizacional para a prática de gestão de processos.

Objetivos específicos:

O curso tem o olhar voltado para a melhoria de processos para a automação e otimização dessa prática. Acreditamos na máxima que somente por meio da melhoria dos processos as empresas podem construir de forma contínua o sucesso e continuar existindo. A mudança é a chave para essa continuidade e essa mudança deve ser executada por meio da melhora contínua dos processos e aplicação de tecnologias que realmente ofereçam uma mudança na forma como as empresas executam as suas atividades, inserindo a tecnologia no core do negócio da empresa e facilitado pelas democratizações tecnológicas, próximas da ponta (na área de business) onde as mudanças ocorrem.

Tese de Transformação do Curso

A tecnologia avança em uma velocidade muito acelerada ao longo dos últimos anos. Atualmente, estamos visualizando uma aceleração ainda maior devido a diferentes fatores e oportunidades, por meio das tecnologias inovadoras que transformam o ambiente e o contexto em que vivemos. Os profissionais de tecnologia que recebemos detêm uma base de competências e tecnologias que são formadas a partir da sua formação de graduação, assim como o conhecimento recebido por meio das atividades diárias nas mais diversas empresas. Esses dois fatores criam o que chamamos de cenário

presente, uma fotografia do hoje. Essa fotografia inicial é a base que utilizamos na jornada de transformação proposta para os alunos no curso.

A jornada de transformação utiliza competências e atitudes no modelo de experience-based learning na busca por localizar um sentimento pessoal significativo na fotografia do hoje para que o conhecimento seja significativo como experiência. Esse modelo aumenta o engajamento pessoal do aluno, fornecendo-lhe as ferramentas essenciais para discutir, compartilhar e evoluir as experiências ao longo do processo de aprendizado. Ao compartilhar experiências, tanto o professor quanto o aluno são atores ativos da discussão e evoluem juntos no seu compartilhamento. Habilidades e ferramentas utilizadas e desenvolvidas na fotografia do hoje são elementos fundamentais utilizados por meio do Project Based Learning, no qual os alunos são expostos a questões e desafios que os estimulam a pesquisar, responder e resolver. Esse modelo favorece a utilização do pensamento crítico, comunicação, colaboração e criatividade, em que as suas reações, quando exposto a um cenário, podem ser analisadas e aprimoradas a partir do conhecimento base, o que possibilita ao aluno demonstrar os problemas com os quais convive, o processo de pesquisa, o método utilizado e os resultados alcançados.

Esses são modelos essenciais, considerados fundamentais na troca de conhecimento entre alunos e professores, pois um modelo inovador, encontrado por um professor ou colega de curso, realiza a dissipação do modelo e a troca de informação de forma que todos ganhem com a evolução. Ao longo da jornada de transformação, fomentamos os dois modelos, experience-based learning e Project Based Learning, com cenários futuros originários das empresas visionárias que acompanhamos e a própria formação dos nossos professores, o que permite habilitar as competências e tecnologias a serem utilizadas nos esses cenários futuros, completando, assim, a jornada de transformação.



Perfil do Egresso

O Egresso deste curso é um profissional altamente qualificado, podendo administrar um escritório de processos ou ser elemento da mudança nas corporações. O profissional deste curso tem a mente voltada para a mudança e acredita que essa mudança acontece tanto em tecnologia, quanto em processos e pessoas.

Esse profissional, desenvolvido no MBA, compreende que soluções tecnológicas são extremamente conectadas aos objetivos das empresas, e a correta aplicação dessas técnicas de melhoria de processos resulta em melhores retornos financeiros para a empresa.

Apesar da natureza técnica deste curso, o profissional aqui desenvolvido compreende a gestão de pessoas e de negócios como uma atividade necessária e como elemento integrante das suas atividades.

Mercado de Trabalho

O egresso do curso de MBA em Business Process Digital Automation & Emerging Technologies é um profissional atualizado com o melhor e mais recente conhecimento da gestão de processos, englobando todos os perfis de tecnologia. O profissional, podendo ser analista, consultor ou gestor, terá uma mudança na forma como entende processos. Podendo trabalhar no escritório de processos, no mapeamento de processos ou na automação desses processos, RPA, na área de exploração de novas tecnologias, análise de pesquisa e dados. O mercado de trabalho para profissionais com o conhecimento aqui repassado é o mais diverso e dinâmico possível. O perfil empreendedor é um foco muito grande do profissional do curso.



Metodologias Inovadoras

Durante o curso, o aluno é convidado a colocar em prática o conhecimento adquirido. As aulas teóricas são balanceadas com aulas práticas, aplicando o conhecimento, e a carga horária das aulas é balanceada entre as duas modalidades. Os professores são orientados a reproduzirem casos reais em sala de aula e na utilização dos laboratórios. Contamos, ainda, com ambiente em nuvem para a execução das atividades práticas.

Ao longo do curso, o aluno tem a possibilidade de desenvolver projetos completos que utilizam todo o conhecimento adquirido, e de mesclar as soluções conforme elas vão sendo adquiridas.

Conexão entre os módulos e disciplinas

O curso de Business Process Digital Automation & Emerging Technologies é uma jornada de aprendizado composta por cinco módulos. Esses módulos abordam por completo as competências necessárias para a formação do profissional voltado para o futuro e habilitado pelas melhores tecnologias.

O módulo inicial, *Business Process Management & Optimization*, é o maior módulo do curso, com o objetivo de trazer toda a prática de BPM no estado da arte para o aluno, desde o mapeamento de processos à otimização, passando pela robotização e pelo escritório de processos. A matéria *Arquitetura de Processos e Cadeia de Valor* é a fundação de processos em que a prática e o conhecimento teórico tomam a forma inicial, demonstrando os níveis de processos ao mapeamento. O conceito de processo aprendido é utilizado na matéria de BPM *Process Design and Optimization*, na qual o processo é desenhado e otimizado para a melhor execução na empresa e aplicado em cases de real aplicação. Essa prática é ainda aperfeiçoada com o conceito de escritório de processos, modelos de maturidade e análise preditiva na matéria de *Business Process Practices*. Toda essa mudança de processos é transformada em projetos na empresa, portanto, na matéria de *Business Agility, Agile & PMI Project Management* são repassados os conceitos de gestão de

projetos, tanto ágil como usando a técnica do PMI. O pensar diferente, o pensar direcionado para a mudança e focando na experiência dos envolvidos no processo é aplicado na matéria de *Design Thinking*, na qual o aluno tem o espaço necessário para exercitar a criatividade. Esse processo pensado, estruturado e criativo é direcionado para uma robotização das partes possíveis na matéria de *Digital Process Transformation*, na qual o RPA e as suas diferentes formas de implementação são praticados. O módulo finaliza com a ambientação do processo ao contexto corporativo de pessoas, processos e tecnologias na matéria de *Enterprise Architecture to Technology Innovation Lifecycle*, na qual o aluno é exposto a um universo tecnológico e à compreensão do ciclo de vida da tecnologia e de como ela se organiza no contexto corporativo.

O módulo *Inteligência Artificial Aplicada a Negócios e Processos* busca aplicar a forma de trabalho com os dados, de modo a encontrar as melhores opções para a empresa. O crescimento das análises possíveis por meio de IA e as ferramentas desenvolvidas permitem que os profissionais consigam executar a busca por predições por meio dos dados. Quando falamos do uso de inteligência artificial, falamos de dados e, na matéria de *Data Architecture & Analytical Intelligence*, o dado é entendido na sua concepção estrutura e nas mais diferentes formas possíveis de utilização, assim como a análise essencial de opções de variáveis. Essas opções de variáveis são utilizadas nas matérias seguintes, sendo *Python para IA e Data* a primeira matéria que introduz a programação e a lógica de uma linguagem aplicada para a extração de dados. Esse conhecimento é aplicado na matéria de *Inteligência Artificial – Modelos de ML & DL*, na qual um mergulho no universo da inteligência artificial é realizado, mostrando o poder da ferramenta e até as fronteiras a que ela pode chegar. A linha da inteligência artificial continua conectando com processos na matéria de *Inteligência Artificial Aplicada em Processos e Aplicações* em que o aluno usa o conhecimento em processos e IA para inovar em negócios.

O módulo *Company e Lean Manufacture* traz a realidade da indústria 4.0 para o contexto do curso; a matéria de *Transformação e Revolução da Indústria* é um aprofundamento no universo da indústria 4.0 entendendo as suas bases e como a transformação ocorre. A matéria de *Blockchain & Shared Economy*

coloca esse conceito da indústria em prática na aplicação de blockchain e compartilhamento. A próxima matéria é uma imersão em *Robótica, Impressão 3D e Serviços*, essa matéria traz o fundamento da autossuficiência produtiva para as empresas menores e para ambientes de inovação nas maiores. E o módulo finaliza com *IoT in Production* em que esse conceito é demonstrado por meio da aplicação real do uso de IOT.

É possível verificar, ao longo da jornada, que o aluno é exposto a diversos momentos, nos quais necessita de um perfil gerencial para lidar com conflitos e conduzir de maneira clara e objetiva a transformação na empresa. O módulo *Digital Management* fornece o conhecimento necessário para a compreensão pessoal e gerencial da empresa. Na matéria *Exponencial & Digital Business*, o aluno é imerso no conceito de exponencialidade em negócios nativos digitais e tradicionais. O modelo de gestão transformacional continua na matéria de *Leadership & Corporate Accountability*, na qual os aspectos éticos, econômicos e legais das empresas são abordados por meio da implementação do modelo IT4IT de gestão de tecnologia. Ao longo dessa transformação, o profissional também é desafiado a evoluir e auto compreender os desafios, o suporte a essa descoberta profissional é fornecido na matéria de *Coaching – Professional Journey*. O último módulo trata de empreendedorismo e inovação na aplicação do projeto startup one, em que o aluno tem a chance de aplicar, em sua própria startup, os conhecimentos adquiridos.

Competências e Ferramentas

Os Soft Skills desenvolvidos ao longo do curso são:

- Pensamento Estratégico;
- Lean Innovation;
- Design Thinking;
- Modelos de Negócios Digitais;
- Liderança;
- Comunicação;
- Negociação;

- Inovação.

Os HardSkills desenvolvidos ao longo do curso são:

- Business Process Management;
- Técnicas de Gerenciamento de Projetos;
- Service Design;
- Programação;
- Python;
- IOT;
- Blockchain;
- Inteligência Artificial.

As principais ferramentas utilizadas ao longo do curso:

- BPM Modelling;
- Python;
- AWS;



Matriz Curricular

| MATRIZ CURRICULAR | |
|--|-------------|
| Introdução ao curso | 8h |
| Arquitetura de Processos e Cadeia de Valor | 16h |
| BPM Process Design and Optimization | 20h |
| Business Process Practices | 16h |
| Business Agility, Agile & PMI Project Management | 16h |
| Design Thinking | 16h |
| Digital Process Transformation | 20h |
| Enterprise Architecture to Technology Innovation Lifecycle | 16h |
| Data Architecture & Analytical Intelligence | 20h |
| Python para IA e Data | 28h |
| Inteligência Artificial - Modelos de ML & DL | 24h |
| Inteligência Artificial Aplicada em Processos e Aplicações | 24h |
| Transformação e Revolução da Indústria | 16h |
| Blockchain & Shared Economy | 20h |
| Robótica, Impressão 3D e Serviços. | 16h |
| IoT in Production | 16h |
| Exponential & Digital Business | 16h |
| Leadership & Corporate Accountability | 16h |
| Coaching - Professional Journey | 16h |
| Empreendedorismo e Inovação | 20h |
| CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO | 360h |



Ementas e Bibliografias

| Disciplina | Arquitetura de Processos e Cadeia de Valor |
|---|--|
| Ementa | |
| <p>Disciplina com o objetivo de compreender a definição de processos por meio da proposição e cocriação de valor para a empresa, adicional às práticas envolvidas na arquitetura de processos aplicadas ao value Stream. Auxiliando na criação do canvas com foco na otimização e em melhores resultados do modelo de negócios.</p> | |
| Bibliografia Básica | |
| <p>Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Global Edition. 1^a ed. Essex. 2018</p> <p>Fundamentals of Business Process Management. 2^a ed. Berlin. 2018</p> | |
| Bibliografia Complementar | |
| <p>RIES, Eric. The lean startup. New York City: Crown Business, 2011.</p> <p>COVEY, Stephen R. The 7 habits of highly effective people. New York City: Simon & Schuster Paperbacks, 2013.</p> <p>CHAN KIM, W.; MAUBORGNE, Renée. A estratégia do oceano azul. Cambridge: El Servier, 2005.</p> <p>KELLEY, David; KELLEY, Tom. Creative Confidence: Unleashing the creative potencial within us all. New York City: Crown Business, 2013.</p> <p>Standish Group. Chaos Summary. 2015.</p> <p>SINEK, Simon. Start with why. London: Portfolio, 2009</p> | |

Disciplina

BPM Process Design and Optimization

Ementa

Disciplina com o objetivo de executar o design, praticando e implementando as melhores técnicas e notações para modelagem de processos por meio de projetos de melhoria de processos, apoiado pelo Continuous Innovation e modelos híbridos de inovação.

Bibliografia Básica

Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Global Edition. 1^a ed. Essex. 2018

Fundamentals of Business Process Management. 2^a ed. Berlin.

Bibliografia Complementar

RIES, Eric. **The lean startup**. New York City: Crown Business, 2011.

COVEY, Stephen R. **The 7 habits of highly effective people**. New York City: Simon & Schuster Paperbacks, 2013.

CHAN KIM, W.; MAUBORGNE, Renée. **A estratégia do oceano azul**. Cambridge: El Servier, 2005.

KELLEY, David; KELLEY, Tom. **Creative Confidence: Unleashing the creative potencial within us all**. New York City: Crown Business, 2013.

Standish Group. **Chaos Summary**. 2015.

SINEK, Simon. **Start with why**. London: Portfolio, 2009

Disciplina

Business Process Practices

Ementa

Disciplina com o foco em compreender e praticar a modelagem, automatização e monitoramento de processos de negócios com Business Process Management System – BPMS geridos no BPM Office Model, dissipando a cultura de gestão por processos na empresa e melhorando os processos por meio de análises preditivas, prescritivas e process mining.

Bibliografia Básica

Cases em Sala de aula.

Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Global Edition. 1^a ed. Essex. 2018

Fundamentals of Business Process Management. 2^a ed. Berlin. 2018

Bibliografia Complementar

RIES, Eric. **The lean startup**. New York City: Crown Business, 2011.

COVEY, Stephen R. **The 7 habits of highly effective people**. New York City: Simon & Schuster Paperbacks, 2013.

CHAN KIM, W.; MAUBORGNE, Renée. **A estratégia do oceano azul**. Cambridge: El Servier, 2005.

KELLEY, David; KELLEY, Tom. **Creative Confidence: Unleashing the creative potencial within us all**. New York City: Crown Business, 2013.

Standish Group. **Chaos Summary**. 2015.

SINEK, Simon. **Start with why**. London: Portfolio, 2009

Disciplina

Business Agility, Agile & PMI Project Management

Ementa

O objetivo desta matéria é possibilitar ao aluno a compreensão e aplicação de metodologias ágeis: Scrum, kanban, XP, FDD – Feature Driven Development e TDD para gestão de projetos Ágil. Efetuando ainda a relação entre as melhores práticas para Gerenciamento de Projetos, por meio de Escopo, Tempo, Custos, Baseline e Qualidade originadas do PMI. Possibilitando a geração de artefatos e a compreensão da gestão do projeto nos dois modelos de gestão.

Bibliografia Básica

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE - PMI. **A Guide to the Project Management Body of Knowledge - PMBOK Guide**. 6th ed. Pennsylvania: 2017.

MANIFESTO ÁGIL. Site Institucional. Disponível em:
<<http://www.manifestoagil.com.br/>>. Acesso em: 18/12/2018.

SUTHERLAND, Jeff; SCHWABER, Ken. **The Scrum Guide**. 11/2017.
Disponível em: < <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Portuguese-Brazilian.pdf>>. Acesso em: 18/12/2018.

SCHWABER, Ken. **Agile Project Management with Scrum**. Redmond, Washington: Microsoft Press, 2004.

Bibliografia Complementar

KERZNER, Harold. **Gerenciamento de Projetos: Uma Abordagem Sistemática para Planejamento, Programação e Controle**, 10 ed. São Paulo: Blucher, 2011.
ABRAHAMSSON, Pekka et al. **Agile Software Development Methods: Review and Analsis**. Espoo: Otamedia Oy, 2002.
AMARAL, Daniel C. et al. **Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores**. São Paulo: Saraiva, 2011.



Disciplina

Design Thinking

Ementa

E Disciplina que envolve habilitar a capacidade de utilização do Design Think centrado no humano como ferramenta para a criação de processos criativos e inovadores repensando a empresa e a forma de trabalhar, apoiado pelas implementações de mercado como Design Sprint para gestão de rápida prototipação.

Bibliografia Básica

BROWN, Tim. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. BUZAN, Tony.
EVANS, Eric. **Domain-driven design**. New York: Addison Wesley, 2003
KNAPP, Jake. **Sprint How to solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 days**. New York: Simon + Schuster Inc, 2016

Bibliografia Complementar

BOWN, Tim. **Design Thinking – Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2018

Disciplina

Digital Process Transformation

Ementa

A disciplina busca desenvolver as ferramentas de RPA que facilitam a automação de processos. Nesta matéria será, inicialmente, demonstrado e praticado o processo de identificar e quantificar as oportunidades de uso do RPA, seguido de como selecionar a melhor ferramenta para o trabalho de automação e como estruturar o projeto para a implementação de RPA, sendo finalizado pela experiência "Hands-on" na implementação de cases.

Bibliografia Básica

TRIPATHI, Alok. **Learning Robotic Process Automation**. Mumbai: PACKT, 2018.

Manuais e cases.

Disciplina

**Enterprise Architecture to Technology Innovation
Lifecycle**

Ementa

Disciplina voltada a desenvolver a compreensão do ecossistema no qual o software será executado focando nos quatro pilares fundamentais da técnica TOGAF e da ferramenta Archimate. Essas técnicas são aplicadas junto ao conceito de Evolutionary Architecture, entregando building blocks com SOA e Microservices, modelados em archimate.

Bibliografia Básica

TOGAF Versão 9.1/**Um guia de bolso**. Opengroup. 2013

ROSS, Jeanne w., Weill.Peter. **Enterprise Architecture as strategy**: Creating a foundation for business execution. Editora Harvard business school press.

Primeira edição: agosto de 2006.

ROSS, Jeanne w., Weill.Peter. **IT Governance**: How top performers manage it decision rights for superior results. Editora Harvard business school press.

Primeira edição: agosto de 2000.

Bibliografia Complementar

PARSONS, Rebecca. **Building Evolutionary Architectures**. New York: O'Reilly Media, 2017.



Disciplina

Data Architecture & Analytical Intelligence

Ementa

Esta matéria compreende os conceitos de BI, Big Data & Data Lake, compreendendo os conceitos e as diferenças entre NoSQL x SQL aplicados às plataformas Hadoop, Hive, Spark, ElasticSearch, Cassandra, Neo4J. Fornece ao aluno a capacidade da escolha da melhor tecnologia de banco de dados para atender a sua necessidade.

Bibliografia Básica

TAURION, Cezar. **Big Data**. Rio de Janeiro: Brasport, 2013
FOWLER, Martin. **NoSQL/Um Guia Conciso para o Mundo Emergente da**
Persistência Poliglota. São Paulo: Novatec, 2015

Bibliografia Complementar

KLEPPMANN, Martin. **Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas**
Behind Reliable, Scalable, and Maintainable Systems. Sebastopol, 2018.



Disciplina

Python para IA e Data

Ementa

A matéria compreende e objetiva habilitar fluência na manipulação de dados e programação por meio da linguagem python, com conceitos sobre a linguagem, estruturas de dados, operadores lógicos e de fluxo, bibliotecas Python para Big Data, Web Scraping.

Bibliografia Básica

Wes McKinney - Python Para Análise de Dados-Novatec (2018)
Luiz Eduardo Borges - Python para Desenvolvedores - 2º edição



Disciplina

Inteligência Artificial - Modelos de ML & DL

Ementa

Esta disciplina compreende Desenvolvimento e utilização de algoritmos de inteligência artificial com Bibliotecas Python para Machine Learning; Bibliotecas Python para Ingestão de Dados e AutoML. Os algoritmos aqui trabalhados são os mais praticados no mercado e os que, efetivamente, entregam resultado as empresas.

Bibliografia Básica

MUELLER, Andreas C.; GUIDO, Sarah. **Introduction to Machine Learning with Python A Guide for Data Scientists**. O'Reilly Media, 2016.

GÉRON, Aurélien. **Hands-on Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow**. O'Reilly, 2017

BUDUMA, Nikhil; LOCASCIO, Nicholas. **Fundamentals of Deep Learning Designing Next-Generation Machine Intelligence Algorithms** – O'Reilly Media, 2017

JOSHI, Prateek. **Artificial Intelligence with Python** – Packt Publishing, 2017

RASCHKA, Sebastian; MIRJALILI, Vahid. **Python Machine Learning** – Packt Publishing, 2017

Bibliografia Complementar

TEGMARK, Max. **Life 3.0**. New York: Vintage, 2017

Disciplina

Inteligência Artificial Aplicada em Processos e Aplicações

Ementa

Esta disciplina compreende Utilização das plataformas cloud para Consumo de dados, Integração e Deployment de Algoritmos de Inteligência artificial utilizando as plataformas cognitivas para deploy de Algoritmos.

Bibliografia Básica

- PROVOST, Foster. **Data Science para Negócios**. Rio de Janeiro, Alta Books, 2016
- FOREMAN, John. **Data Smart**. Rio de Janeiro, Alta Books, 2016
- MUELLER, Andreas C.; GUIDO, Sarah. **Introduction to Machine Learning with Python A Guide for Data Scientists**. O'Reilly Media, 2016.
- GÉRON, Aurélien. **Hands-on Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow**. O'Reilly, 2017
- BUDUMA, Nikhil; LOCASCIO, Nicholas. **Fundamentals of Deep Learning Designing Next-Generation Machine Intelligence Algorithms** – O'Reilly Media, 2017
- JOSHI, Prateek. **Artificial Intelligence with Python** – Packt Publishing, 2017
- RASCHKA, Sebastian; MIRJALILI, Vahid. **Python Machine Learning** – Packt Publishing, 2017

Bibliografia Complementar

- TEGMARK, Max. **Life 3.0**. New York: Vintage, 2017



Disciplina

Transformação e Revolução da Indústria

Ementa

Esta disciplina busca desenvolver os conceitos da quarta revolução industrial, o momento que a sociedade está vivendo, junto ao passado das outras revoluções industriais, compreendendo os conceitos, aplicabilidade e impacto por meio dos impulsionadores (físico, digital e biológico) e do embasamento teórico de todas as tecnologias envolvidas.

Bibliografia Básica

SCHWAB, Klaus. **A Quarta revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2019
SCHWAB, Klaus. **Aplicando a quarta revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2018

Bibliografia Complementar

TEGMARK, Max. **Life 3.0**. New York: Vintage, 2017



Disciplina

Blockchain & Shared Economy

Ementa

Esta disciplina busca a experiência prática de Ethereum, smart contracts, hyperledger e shared economy, com foco em habilitar a implementação de projetos e POCs que façam o uso dessas tecnologias na rotina das empresas, incluindo a preparação para Open Banking.

Bibliografia Básica

TAPSCOTT, Don. **Blockchain Revolution**. São Paulo: Senai, 2017.
TIGRE, Paulo. **Inovação em Serviços na Economia do Compartilhamento**. São Paulo: Saraiva, 2019.

Bibliografia Complementar

SCHWAB, Klaus. **Aplicando a quarta revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2018



Disciplina

Robótica, Impressão 3D e Serviços.

Ementa

A disciplina é a aplicação prática na estruturação de pequenas atividades industriais e componentes por meio de Robótica e impressoras 3D (modelagem e produção). Esta matéria é embasada no conceito de autossuficiência produtiva para pequenas empresas, motivando o microempreendedorismo.

Bibliografia Básica

Cases em Sala

Bibliografia Complementar

SCHWAB, Klaus. **Aplicando a quarta revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2018

Disciplina

IoT in Production

Ementa

Disciplina que envolve a prática na utilização de IoT e AIoT em projetos por meio do consumo de informações geradas em Apis e arquiteturas por dispositivos, como Arduino e Raspberry. Compreendendo e praticando a configuração desses dispositivos.

Bibliografia Básica

MOUGAYAR, Willian. **The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology**. New York: Wiley, 2016
CHISHTI, Susanne. **The FINTECH Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries**. New York: Wiley, 2016
SCHAHRAM, Dustdar. **Smart Cities: The Internet of Things, People and Systems**. New York: Springer, 2017

Bibliografia Complementar

PABBATHI, Mr. Kiran Kumar. **Quick Start Guide to Industry 4.0: One-stop reference guide for Industry 4.0**. New York: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018

Disciplina

Exponential & Digital Business

Ementa

Disciplina voltada a compreender a aplicação de modelos de negócios digitais nativos e evolutivos, possibilitando a compreensão de reinventar modelos de negócios tradicionais por meio da inovação disruptiva. Abordando o processo contínuo e melhorando o crescimento das organizações. Esta disciplina fornece ao engenheiro de software a possibilidade de executar o próximo passo na carreira e visualizar o contexto de negócio em que o software está envolvido.

Bibliografia Básica

GEEST, Y. V. et al. **Organizações exponenciais**: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito). São Paulo: HSM Editora, 2015.

JONES, Gareth R. **Teoria das Organizações**. São Paulo: Pearson, 2010

Bibliografia Complementar

RIES, E. **A startup enxuta**: como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

Disciplina

Leadership & Corporate Accountability

Ementa

Esta disciplina envolve a compreensão das responsabilidades dos gestores sobre as organizações e seus líderes, diante de desafios em dimensões éticas, econômicas e legais fundamentais para a governança efetiva de serviços de tecnologia suportados no IT4IT, Demonstrando, de uma maneira completa, como gerir uma área de tecnologia com as suas efetivas responsabilidades.

Bibliografia Básica

ROSS, Jeanne W., WEILL, Peter. **IT Governance: How top performers manage it decision rights for superior results.** Editora Harvard business school press.

Primeira edição: agosto de 2000

IT4IT. Site Institucional. Disponível em:

<<http://pubs.opengroup.org/it4it/refarch20/>>. Acesso em: 18/12/2018.

Bibliografia Complementar

RIES, E. **A startup enxuta: como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas.** São Paulo: Lua de Papel, 2012.

GEEST, Y. V. et al. **Organizações exponenciais: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito).** São Paulo: HSM Editora, 2015.

Disciplina

Coaching & Professional Journey

Ementa

Disciplina voltada à compreensão das Habilidades e Atitudes Profissionais, Comunicação e Feedback, Negociação, Liderança Autêntica, Valores Humanos no Trabalho, Programação Neurolinguística/PNL, Ferramentas de Autoconhecimento, Roda da Vida, Âncora de Carreira, Teste Negociador, Plano de Ações, desenvolvendo junto ao aluno o conceito de gestão de pessoas como agente de mudança nas empresas.

Bibliografia Básica

FISHER, Roger; URY, William; PATTON, Bruce. **Como chegar ao sim: a negociação de acordos sem concessões**. Rio de Janeiro, Imago, 1994.

ROSEMBERG, Marshall B. **Comunicação Não-Violenta – Técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais**, 2ª Edição. São Paulo: Ágora, 2006.

FALECK, Diego. **Manual de Design de Sistemas de Disputas**. Rio de Janeiro, Lumen Juris, 2018

SUSSKIND, Lawrence; CRUIKSHANK, Jeffrey; DUZERT, Yann. **Quando a maioria não basta: método de negociação coletiva para a construção de consenso**. Tradução de Yves Bergounoux. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2008.

Bibliografia Complementar

BIANCHI, Angela Andrade; JONATHAN, Eva; MEURER, Olivia Agnes. **Teorias do conflito**. In: ALMEIDA, Tania; PELAJO, Samantha; JONATHAN, Eva (Coords). **Mediação de Conflitos para iniciantes, praticantes e docentes**. Salvador: Ed. Juspodivm, 2016.



Disciplina

Empreendedorismo e Inovação

Ementa

Introdução ao empreendedorismo inovador e aos modelos de criação de novas empresas emergentes. Apresentação de métodos e ferramentas para ideação. Técnicas e ferramentas de validação de negócios e análise de mercado. Noções sobre intraempreendedorismo e modelos internos de inovação. Modelos empreendedores para criação, testes e evolução de propostas de valor. Modelos e ferramentas de prototipação de negócios. Noções sobre ecossistemas empreendedores e de inovação. Técnicas de storytelling e formatação de apresentações (pitch).

Bibliografia Básica

BROWN, T. **Design Thinking** - Uma Metodologia Poderosa para Deletar o Fim das Velhas Ideias. São Paulo, Alta Blocks, 2017.

CARVAJAL JÚNIOR, C. J, SANCHEZ, W. M, e outros. **Empreendedorismo, Tecnologia e Inovação**. São Paulo, Editora Livrus, 2015.

DYER, J; CHRISTENSEN, C. M; GREGERSEN, H. **DNA do inovador** - dominando as 5 habilidades dos inovadores de ruptura. São Paulo: HSM, 2012.

RIES, E. **A startup enxuta**: como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas. São Paulo, Editora Lua de Papel, 2012.

Bibliografia Complementar

BESSANT, J. R.; TIDD, J. **Inovação e empreendedorismo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

COZZI, A; JUDICE, V; DOLABELA, F. **Empreendedorismo de base tecnológica spin-off**: criação de novos negócios a partir de empresas constituídas, universidades e centros de pesquisa. São Paulo: Elsevier Academic, 2012.

DRUCKER, P. F. **Inovação e espírito empreendedor (entrepreneurship):** prática e princípios. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

GOVINDARAJAN, V; TRIMBLE, C. **Beyond the idea how to execute innovation in any organization.** ST: Martin's Press, 2013.

OSTERWALDER, A., PIGNEUR, Y. **Businnes Model generation:** The handbook for visionaries, game changers, and challengers. New Jersey, Wiley 2010.



Design Experience FIAP

Os alunos do curso de Business Process Digital Automation & Emerging, ao longo da Jornada Educacional, são expostos a um modelo de design experience da FIAP no qual as matérias oferecem um passo adicional ao conteúdo base, trazendo os tópicos atualizados e fornecendo uma visão de futuro para esses tópicos, mas, ao mesmo tempo, fornecendo frameworks e ferramentas que possam ser utilizadas “no dia seguinte” e trazendo o conhecimento e lições aprendidas do professor na utilização desses itens. Ao longo dessa troca de conhecimento, é fomentada a transparência da realidade de mercado de forma franca, concluindo com um momento de reflexão da experiência alcançada. O objetivo final é empedrar o aluno com o conhecimento tão necessário para esta profissão, permitindo o controle da sua jornada. Ao longo do curso aplicamos o conhecimento adquirido por meio de projetos aplicados em problemas reais, conectando matérias e módulos de forma a demonstrar uma jornada evolutiva e conectada.

Processo de Avaliação

O processo de avaliação das matérias é considerado o produto final do processo de aprendizado do aluno e para o professor. Esse produto final é construído ao longo da matéria, com atividades que aplicam ou validam o conhecimento adquirido e é concluído com uma atividade mais abrangente, envolvendo todos os tópicos da matéria. O professor, por sua vez, materializa e analisa o resultado do ensino e fornece ao aluno, por meio da ferramenta Aluno-Online, o resultado obtido e os comentários necessários.



Projeto Integrador – Startup One MBA FIAP

O Startup One é integrado aos cursos através da disciplina de empreendedorismo e inovação, ministrada em todos os cursos de MBA da FIAP, com horário e alocação de professores alinhados com os coordenadores de cada curso. As aulas serão divididas em 5 encontros presenciais ou virtuais com cada turma, incluindo também a utilização de materiais digitais (FIAP On), com a abordagem dos assuntos principais relacionados e divididos de acordo com um *framework* próprio da disciplina. O *framework* da disciplina, composto por seu conteúdo, materiais e dinâmicas, foram desenvolvidos com a utilização dos conceitos de *Design Thinking* e *Lean Startup*, aplicando conhecimentos específicos de acordo com a necessidade e respeitando os limites da aplicação de cada método, dado a carga horária.

A disciplina caracteriza-se pela orientação aos alunos de MBA para elaborarem, ao longo do curso, um projeto (plano de negócio prático) para a criação de uma Startup, configurando o trabalho final do curso. Este trabalho final (ou projeto) substitui o TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) e é entregue ao final do curso, podendo ser executado em grupos de até 4 alunos.

O projeto pode ser inscrito no Startup One – ST1, competição que ocorre semestralmente ao final de cada ciclo do MBA FIAP.

Objetivos da disciplina:

- Conceituar os elementos básicos do empreendedorismo;
- Discutir as características principais dos empreendedores, bem como sua aplicação na criação de startups;
- Capacitar o aluno a entender a jornada de um empreendedor, desde a identificação e validação do problema, desenvolvimento da solução, criação e validação do protótipo, análise financeira do empreendimento e apresentação resumida da solução (pitch).

Quanto aos conteúdos, eles são ministrados nas 5 aulas expositivas presenciais ou virtuais e incluem dinâmicas e mentorias. Estes conteúdos são ministrados aos alunos em intervalos suficientes para que possam ser incorporados ao projeto.

Além das aulas presenciais o aluno também tem à sua disposição (de forma voluntária, não obrigatória e, portanto, não incluídos na carga horária da disciplina) um material didático eletrônico, composto por apostilas, vídeos e *podcasts*, existente na Plataforma Digital (FIAP ON).

As orientações (ou mentorias) dos professores quanto ao desenvolvimento do projeto (TCC) estão segmentadas de acordo com as divisões de aulas, na distribuição da grade da disciplina.

O programa de aulas e conteúdo da disciplina Empreendedorismo e Inovação está dividido em 5 módulos. Cada módulo corresponde a cada uma das 5 aulas presenciais ou presenciais e segue uma estrutura de 3 etapas, conforme a seguir:

1. A primeira etapa das aulas presenciais ou virtuais é de fixação dos conceitos ligados a jornada do projeto e ocorre com a exposição de conteúdo.
2. A segunda etapa das aulas presenciais ou virtuais corresponde a alguma dinâmica de fixação dos conceitos da primeira etapa. Chamamos esta etapa da aula de “*hands on*”.
3. A terceira etapa das aulas presenciais ou virtuais da aula refere-se à apresentação do desafio de validação em campo desta ferramenta, que os grupos terão de executar e trazer para a aula seguinte.

A seguir, encontram-se o detalhamento para cada um dos 5 módulos (aulas):

Aula 1 – Identificação e Validação Problema

Este módulo apresenta a abertura da disciplina, que acontece aproximadamente no segundo mês do ano letivo, e é executada a cada semestre para todas as turmas que iniciam suas aulas.

Seguindo os conceitos de *Design Thinking*, esta etapa contempla as fases de Introdução dos conceitos e entendimento do empreendedorismo, apresentando formas de como os alunos identificam e validam os problemas a serem resolvidos por sua solução (projeto) que será resolvido pelo seu grupo (startup).



Objetivos da Aula 1

Esta aula tem como objetivo a ampliação da visão sobre as principais tendências mundiais e do Brasil, tomando conhecimento de seus principais problemas e formas de identificar oportunidades para a criação do projeto da startup, fomentando os alunos a visualizarem os principais conceitos relacionados à inovação e ao empreendedorismo. Além disso, o objetivo desta aula também é a identificação do problema que a startup irá abordar em seu projeto.

Propostas de temas abordados

Para este módulo, serão abordados as megatendências e visão do mundo exponencial e emergente, com conceitos e ferramentas relacionados aos temas, como por exemplo:

- Funcionamento do Startup One e disciplina de empreendedorismo e inovação (regulamentos que regerão o programa da disciplina).
- Competição Startup One.
- Grandes problemas e desafios do mundo e Brasil.
- Propósito das startups.
- Como identificar problemas a serem resolvidos.
- Exemplos de Startup (Top 10).

Ferramentas apresentadas

A expectativa para este módulo da disciplina de Empreendedorismo e Inovação é que o aluno tenha contato com os principais conceitos atrelados ao ambiente de empreendedorismo e inovação e que ele esteja conectado com o ecossistema do empreendedorismo, sendo capacitado a buscar inspirações em diversas dimensões de negócios existentes, como também apresentar métodos para a identificação de problemas e prospecção de oportunidades.

Espera-se que os alunos, após apresentação deste módulo, estejam aptos a entender o conceito das grandes demandas mundiais e brasileiras, e que tenham sido apresentados aos cases e apresentações de alguma das

Startup TOP 10 (jornada do grupo) e que tenham entendimento pleno do funcionamento e próximos passos da disciplina ST1.

Material EaD

Em consonância com a proposta de material didático da disciplina deste módulo, será disponibilizado ao aluno o conteúdo na plataforma FIAP On, sintetizado pelo “Capítulo 1 - O mundo exponencial e emergente”.

O conteúdo foi embasado com a utilização dos conceitos da fase de Entendimento da metodologia de Design Thinking e com a utilização de conceitos de Validação da Identificação do Problema e Público-Alvo da metodologia de Lean Startup.

Também estarão disponíveis na plataforma FIAP On, os conteúdos referentes à segmentação intitulada “Capítulo 2 - Introdução ao Empreendedorismo Inovador”, incluindo: O conceito de empreendedorismo; Empreendedor e Intraempreendedor; O que são startups?: Casos de empreendedorismo tecnológico (intraempreendedorismo e extraempreendedorismo).

Aula 2 – Proposta de Valor e Modelo de negócio

Esta aula foi desenhada para que seja inserida no calendário do ano letivo (de preferência) dois meses após a apresentação da aula 1, com desenvolvimento de aula expositiva pelo professor, inclusão de dinâmicas em classe, apresentação de ferramentas específicas e estruturação de mentorias para a criação da startup.

O conteúdo deste módulo foi embasado com a utilização dos conceitos da fase de Observação da metodologia de *Design Thinking* e com a utilização de conceitos de Validação da Proposta de Valor da metodologia de *Lean Startup*. Pontos de Vista / Ideação da metodologia de Design Thinking e com a utilização de conceitos de Validação do Modelo de Negócios da metodologia de Lean Startup.

Desafios para aula 2

Para este módulo, durante o fechamento da aula, o professor propõe um desafio para cada grupo, fazendo com que os alunos apliquem os conceitos apresentados em aula e desenvolvam as habilidades de pesquisa em campo e apresentação dos achados quanto ao problema que o grupo irá resolver com seu projeto. Este desafio deverá ser apresentado e discutido em aula posterior, com a avaliação da entrega do trabalho parcial do grupo.

Objetivos da Aula 2

A segunda aula expositiva tem como principal objetivo o entendimento e construção da proposta de valor e modelo de negócio da startup, auxiliando os alunos na construção inicial dos projetos que queiram desenvolver, bem como na identificação da proposta de valor que oferecerão ao mercado.

A segunda aula também tem como principal objetivo a identificação do mercado alvo e do entendimento e desenvolvimento do modelo de negócios da startup, auxiliando os alunos na construção da visão geral do negócio que queiram desenvolver, bem como na construção do modelo de negócio que oferecerão ao mercado.

Propostas de temas abordados

Para esta etapa do programa, o principal assunto abordado será a continuidade da fixação do conceito de Proposta de Valor e Modelo de Negócios através da apresentação dos modelos do Canvas, que são recursos/ferramentas para a melhor compreensão das perspectivas do cliente e o relacionamento da proposta de valor de seu produto ou serviço, enquadrando as necessidades existentes em seu mercado de atuação, suportando a avaliação e mensuração de entrega da solução ideal para o cliente e mensurando se realmente existe um problema solucionado que o cliente queira pagar pela solução.

Para esta etapa do programa, o principal assunto abordado será a construção do Canvas de Modelo de Negócios, com o direcionamento dos alunos para o pensamento crítico na elaboração de todas as interfaces que

envolverão a iniciativa desenhada, através da compreensão de todas as possíveis limitações e dificuldades encontradas. É importante nesta etapa a exploração da importância na construção dos detalhes de todas as nove dimensões do Canvas, bem como na interação entre estas áreas para a consolidação de toda a empresa.

Ferramentas apresentadas

Para a criação dos conceitos deste módulo, deverão ser apresentadas e utilizadas todas as dimensões existentes no Canvas Proposta de Valor e Canvas Modelo de Negócios, elucidando aos estudantes a importância da aplicação da metodologia, bem como na instrução da utilização dos recursos com a ferramenta do modelo. Canvas Modelo de Negócio.

Material EaD

Para esta etapa do processo, estarão disponíveis na plataforma FIAP On, os conteúdos referentes à segmentação intitulada “Capítulo 3 - Como boas ideias nascem” e “Capítulo 4 - Business Model Generation”, incluindo: De onde surgem as boas ideias?; Princípios da criatividade; Processos criativos; Estimulando a criatividade; Quais ferramentas podemos utilizar?; Design Thinking; Da ideia ao negócio; a jornada do empreendedor; Como uma ideia se transforma em um bom negócio?; A importância do time empreendedor (sócios) e Casos reais: como nasceram bons negócios?.

Também estarão disponíveis na plataforma FIAP On, os conteúdos referentes à segmentação intitulada “Capítulo 4 - Business Model Generation”, incluindo: O que é o BMG?; BMG vs Plano de Negócios; O que é um MVP? O que é um MLP?; Como usar o BMG?; Exemplos de preenchimento; Como um BMC evolui? e Testes e prototipação rápida e dicas para a construção de um Canvas de Modelo de Negócios.

Mentorias e Dinâmicas

Para a aula 2, a mentoria deverá ser conduzida para o suporte e localização das ideias do projeto (solução) que serão desenvolvidos pelos

grupos formados, bem como a discussão do Canvas Proposta de Valor (exemplo da Top 10 ou startup externa) e demais implicações para o projeto.

Para este tópico, o trabalho poderá ser desenvolvido através da discussão dos grupos formados, para elaboração inicial do Canvas de Proposta de Valor, bem como a consolidação e ajuste das atividades elencadas na aula 1 referente a identificação do problema. O papel do professor nesta etapa da aula é acompanhar o desenvolvimento da visão do grupo quanto a aplicação do estudo de caso em seu próprio projeto e auxiliá-lo a entender a utilizar as ferramentas apresentadas.

Aula 3 – Prototipação

Esta aula foi desenhada para que seja inserida no calendário do ano letivo (de preferência) dois meses após a apresentação da aula 2, com desenvolvimento de aula expositiva pelo professor, inclusão de dinâmicas em classe, apresentação de ferramentas específicas e estruturação de mentorias para a criação da startup.

O conteúdo deste módulo foi embasado com a utilização dos conceitos da fase de Validação de Protótipo da metodologia de Lean Startup.

Desafios para a aula 3

Para este módulo, durante o fechamento da aula, o professor deverá propor um desafio para a turma, fazendo com que os alunos apliquem os conceitos apresentados em aula e desenvolvam as habilidades de pesquisa e apresentação de conceitos. Este desafio deverá ser apresentado e discutido em aula posterior, com a avaliação dos trabalhos parciais entregues e com observações do professor em relação a qualidade do trabalho executado.

Nesta etapa, o desafio proposto será a validação da proposta de valor e modelo do negócio da proposta do projeto (startup).

Objetivos da Aula

A terceira aula expositiva tem como principal objetivo a apresentação de conceitos e ferramentas para o desenvolvimento de um protótipo da startup e a elaboração da perspectiva desta iniciativa no ecossistema de startups, ou seja, apresentar aos alunos quais serão os prováveis ambientes encontrados no mercado de atuação na qual ela estará inserida.

Propostas de temas abordados

Para esta etapa do programa, o principal assunto abordado será a prototipação da ideia de empresa construída até então, com o objetivo claro de apresentar a necessidade de se testar a iniciativa junto ao mercado, validando o conceito.

Nesta aula serão apresentadas ferramentas para a conceituação e validação da startup, tais como: Mochup, Wireframe entre outras ferramentas de prototipação.

Ferramentas apresentadas

Serão apresentadas as ferramentas de prototipagem como Wireframe, Mochup, Desenvolvimento de Apps, Protótipos físicos (como Arduino e dispositivos de IoT). Ferramentas para a construção de protótipos como por exemplo FIGMA, MARVEL e INVISION.

Material EaD

Para esta etapa do processo, estarão disponíveis na plataforma FIAP On, os conteúdos referentes à segmentação intitulada “Capítulo 5 - Como testar e evoluir sua ideia de negócios?”, incluindo os temas: Conceitos de prototipação - física e digital; Para que serve um protótipo?; Técnicas para testar protótipos com usuários; O que devemos perguntar?; Casos de aplicação; Ganhando escala e relevância; Scale-up e tração; Growth Hacking; Gestão do desenvolvimento do negócio.

Mentorias e Dinâmicas

Nesta aula são apresentadas as formas da startup tangibilizar através da construção de protótipos. Para isso, o professor apresenta algumas ferramentas de prototipação virtual existentes, exemplificando alguns modelos de startups.

Para a aula 4, a mentoria deverá ser conduzida para o suporte na elaboração do Protótipo e Validação de Testes da empresa, explicitando a importância da obtenção do feedback dos potenciais clientes e usuários da solução fornecida (validação), bem como na identificação de potenciais limitações que possam existir com o desenvolvimento do trabalho.

Para facilitar a condução, nesta etapa, deverão ser apresentadas alguns cases Top 10 (cases de sucesso existentes no mercado), com o acompanhamento das discussões pelo professor-mentor.

Aula 4 – Análise financeira e Pitch

Esta aula foi desenhada para que seja inserida no calendário do ano letivo (de preferência) dois meses após a apresentação da aula 3, em torno do nono mês do ano letivo do programa de pós-graduação, com desenvolvimento de aula expositiva pelo professor, inclusão de dinâmicas em classe, apresentação de ferramentas específicas e estruturação de mentorias para a criação da startup.

O conteúdo deste módulo foi embasado com a utilização dos conceitos da fase de Teste da metodologia de Design Thinking e com a utilização de conceitos de Validação de Análise Financeira da metodologia de Lean Startup.

Ainda neste mesmo módulo, serão abordados os assuntos relacionados à construção do Pitch da startup (que será apresentado pelos grupos na aula 5), apresentando aos alunos as principais técnicas relacionadas às melhores práticas para se vender a ideia da empresa em um discurso convincente.

Desafios para a aula 4

Para este módulo, durante o fechamento da aula, o professor deverá propor um desafio para a turma, fazendo com que os alunos apliquem os conteúdos apresentados em aula e desenvolvam as habilidades de pesquisa e apresentação de conceitos (validação de seu modelo de negócios). Este desafio deverá ser apresentado e discutido na aula seguinte, com a avaliação das entregas dos grupos.

Nesta etapa, o desafio proposto será a imersão, entendimento, construção e validação do protótipo do projeto (startup).

Objetivos da Aula

Também é o objetivo desta aula a apresentação de conceitos e ferramentas para o desenvolvimento de uma estruturação financeira e jurídica da empresa, ressaltando os aspectos necessários para a construção de todas as atividades pertinentes ao negócio, compreendendo aspectos financeiros e monetização.

Também é objetivo desta aula apresentar o processo de elaboração de pitches e a preparação do esboço do projeto da disciplina (trabalho de conclusão de curso - TCC).

Também serão apresentadas ferramentas e técnicas de elaboração de Pitches.

Propostas de temas abordados

Para esta etapa do programa, serão abordados assuntos referentes à estruturação financeira propriamente dita, abordando conceitos de finanças corporativas e de investimentos (fluxo de caixa, balanço financeiro, estruturação e captação de capital etc) e abordando também assuntos jurídicos, tais como: elaboração de contratos de parcerias e com investidores, aspectos legais relacionados a abertura da empresa, regimes tributários, direito societário, dentre outros.

Ferramentas apresentadas

Planilha para análise financeira de uma startup. Modelos de pitches de startups (Top 10 e externas).

Material EaD

Para esta etapa do processo, estarão disponíveis na plataforma FIAP On, os conteúdos referentes à segmentação intitulada “Capítulo 6 - Aspectos Financeiros e Jurídicos e Mercado de uma startup”.

Também estará disponível na plataforma o “Capítulo 7 - Storytelling e Pitches Venturing”, incluindo o conteúdo sobre O que é Storytelling?; Pitches - O que são e como fazer bons pitchies?; Tipos de pitches; Vendendo o seu peixe!; Estrutura de um bom pitch; Técnicas mais utilizadas; Golden Circle; Templates vencedores.

Mentorias e Dinâmicas

O foco desta aula é trazer o entendimento da importância da análise financeira para uma startup, bem como a formação dos custos e receitas, assim com formas de monetização e precificar a solução e dimensionar o mercado total e mercado alvo.

O papel do Professor nesta etapa da aula é acompanhar o desenvolvimento da visão do grupo quanto a aplicação do estudo de caso em seu próprio projeto e auxiliá-lo a entender a utilizar a ferramenta apresentada.

Descrição da Mentoria: após a aula expositiva (revisão executiva do conteúdo disponível na plataforma digital) ocorre a reunião dos grupos já definidos no ST1 para discutir a planilha financeira e melhorias sugeridas na apresentação do Pitch e TCC, sendo a discussão acompanhada pelo Professor.

Aula 5 – Pitch e Mentoria final do Projeto (TCC)

Esta aula foi desenhada para que seja inserida no calendário do ano letivo (de preferência) um mês após a apresentação da aula quatro, com

desenvolvimento de aula expositiva pelo professor, inclusão de dinâmicas em classe, apresentação de ferramentas específicas e estruturação de mentorias para a criação da startup.

O conteúdo deste módulo foi embasado com a utilização dos conceitos da fase de viabilização da metodologia de Design Thinking.

Desafios para aula 5

Para este módulo, durante o fechamento da aula, o Professor deverá propor um desafio para a turma, fazendo com que os alunos elaborem uma versão inicial do projeto (esboço do projeto final). O esboço do trabalho final de cada grupo (startup) é analisado pelo professor que envia um feedback de melhorias.

O projeto de cada startup é apresentado e discutido na aula 5, no formato de Pitch, recebendo as observações e sugestões de melhoria do professor que faz o papel de banca.

Nesta etapa, o desafio proposto será a imersão e definição da iniciativa, com a construção e validação do protótipo (conceitual ou funcional) do projeto (startup), tendo como ponto de partida todo o material desenvolvido até esta etapa. Também está incluso no desafio a preparação do Pitch da startup que será apresentada na aula seguinte (aula 5 – última aula).

O papel do Professor nesta etapa da aula é acompanhar o desenvolvimento da visão do grupo quanto a aplicação do estudo de caso financeiro em seu próprio projeto e auxiliá-lo a entender a utilizar a ferramenta apresentada.

Objetivos da Aula

A quinta aula expositiva tem como principal objetivo a apresentação do pitch da startup e sua avaliação por parte do professor (observações e sugestão de melhorias). Também é objetivo desta aula realizar a mentoria do projeto final (TCC).

Material EaD

O “Capítulo 8 - Ecossistema empreendedor e Corporate” também estará disponível com o conteúdo sobre O que são ecossistemas empreendedores; - Principais atores; - Tipos de investidores (Anjos, Estratégicos, Financeiros, etc); - Incubadoras: Relação entre grandes empresas e startups e - Espaços de interação.

Mentorias e Dinâmicas

Apresentação das startups: Os grupos apresentam o pitch de seus projetos.

Também é objetivo desta mentoria fazer o fechamento sobre dúvidas do pitch e do projeto final (TCC) que será entregue no mês 12.

Desafios para entrega final do projeto (TCC)

A partir da apresentação do Pitch e entrega do esboço do projeto Final, o grupo deverá evoluir a entrega final do projeto (Entregas finais: Arquivos do Pitch, Análise financeira e Plano de negócio - Projeto).

O desempenho do grupo de alunos na disciplina Empreendedorismo e Inovação é avaliado segundo 3 critérios presentes no portal FIAP, disponível para os Professores ao final do curso.

Além destes três critérios (cujas média aritmética leva a nota da disciplina) soma-se a possibilidade de o Professor conferir até um (1) ponto extra na média final, referente as entregas parciais de trabalhos solicitados durante o curso (desafios para a aula seguinte).

Este ponto é facultativo e o professor titular de cada turma deve conferi-lo levando em conta a qualidade dos trabalhos e não somente a sua entrega. A média destes 3 critérios, mais o ponto extra (facultativo) trata-se, portanto, de uma avaliação acadêmica para a obtenção da nota final da disciplina, constituindo-se de obrigação legal ao final do ano letivo de MBA.



Competição Startup One

Neste mesmo formulário de avaliação do projeto final há também a possibilidade de o Professor indicar ou não o projeto da Startup para a competição do Startup One. Cabe ao Professor a decisão de indicar ou não o projeto a concorrer ao Startup One.

O projeto desenvolvido pelos grupos (startups) na disciplina de Empreendedorismo e Inovação será avaliado sob a perspectiva acadêmica, podendo ser ou não indicado para a competição do Startup One.

Caso o grupo decida participar da competição, o projeto da startup será submetido a uma avaliação inicial do Professor da disciplina, que pode ou não indicá-lo através de um formulário de avaliação, disposto no portal da FIAP.

A avaliação dos projetos indicados ao “TOP30” (10 melhores projetos do ciclo) é realizada por um grupo de professores designados pela Diretoria do MBA da FIAP. Este grupo escolhe, com a utilização de critérios específicos, a seleção de trinta projetos que passarão para uma segunda fase.

Na segunda fase de avaliação, as trinta startups escolhidas internamente pela equipe de Professores FIAP são submetidas a uma banca externa de avaliação, composta por empreendedores, investidores, gestores de empresas, parceiros e demais convidados, com o intuito de isentar a avaliação e de também submeter os alunos a uma situação mais próxima da realidade do mercado (não há influência da FIAP neste processo). Os projetos selecionados compõem o TOP10 (10 melhores projetos do ciclo) que submetidos a uma segunda fase de avaliação, recebendo mentorias e treinamentos específico para aprimorarem seus projetos e ficarem aptos para a apresentação do projeto (Pitch) para uma banca externa final que escolhe a startup ganhadora.



Coordenador do curso

Cristiano Uniga Bajdiuk

Formação Curricular:

Aluno Convidado do Doutorado em Administração de Empresas na linha de Sistema de Informação na FGV EAESP.

Mestrando em Gestão para Competitividade – Tecnologia da Informação, na FGV EAESP.

Mestrado Enterprise Architecture na HTWG Konstanz, na Alemanha.

MBA Business Innovation Management, na Universidade Federal do Paraná.

Bacharel em Engenharia de Software, PUCPR.

Graduação Técnica em Desenvolvimento de Sistemas, OPET-PR.

Certificado Togaf profissional e Foudation.

Certificado Scrum Master

Autor de Artigos científicos em diversos tópicos, como: Inovação e Open Innovation, Transformação digital, Capacidades Dinâmicas e Gestão da Tecnologia da Informação.

Experiência Profissional:

Enterprise Architect em empresas como HSBC, CGI e GVT, trabalha na Bayer desde 11/2014 como South América Enterprise Architect.

Foco de Atuação:

Suportar todo o processo de negócio na região. Com foco principal em arquitetura de aplicações e arquitetura de integração de aplicações, construindo o AS-IS e TO-BE, suportar a inclusão de tecnologias inovadoras alinhando a capacidade de Arquitetura à necessidade e estratégia de Business. Desenvolver a prática de AI.

Experiência Acadêmica:

Coordenador e Professor nos seguintes cursos na FIAP:

Coordenador dos MBAs de **Engenharia de Software, DevOps e BPM.**

Professor nos cursos de:



MBA de Gestão de Tecnologia de Informação. Presencial e On-Line, MBA de Agile Management, MBA de Babook., MBA PMI., Shift Togaf., Shift Microservices and Kafka.

