

FIAP

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO

MBA EM GESTÃO
DE TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO



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	8
Perfil do Egresso	9
Mercado de Trabalho	10
Metodologias Inovadoras	11
Conexão entre os módulos e disciplinas	12
Competências e Ferramentas	14
Matriz Curricular	15
Ementas e Bibliografias	16
Design Experience FIAP	38
Processo de Avaliação	39
Projeto Integrador – Startup One MBA FIAP	40
Coordenador do Curso	54



ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Projeto Pedagógico do Curso: aspectos gerais

Atualmente a tecnologia desempenha um papel fundamental nas organizações. A digitalização do trabalho já é uma realidade e são necessários profissionais capacitados e preparados para otimizar e maximizar o potencial que pode ser extraído da tecnologia, sempre orientados pelo papel que as pessoas têm nessa jornada. É essencial ser capaz de se relacionar, gerenciar e liderar pessoas em prol de um objetivo comum.

Este curso busca agregar competências técnicas, necessárias para as atividades diárias e para manter um diálogo atualizado com a equipe, habilidades gerenciais, focando em montar uma boa operação e alinhar a estratégia da empresa e habilidades interpessoais que permitem que monte e faça a gestão de um time de pessoas de alto desempenho.

Queremos formar gestores inovadores capazes de usar tecnologia para transformar os negócios e que sejam capazes de:

- Liderar, motivar e gerir equipes para gerar valor às organizações.
- Captar as necessidades do negócio e transformá-las em soluções.
- Implementar e gerir a governança de tecnologia promovendo o alinhamento entre estratégias de TI e de negócio com foco em geração de vantagens competitivas.
- Trabalhar com grandes volumes de dados e transformá-los em informações consistentes para tomada de decisão.
- Pensar diferente. Inovar!

Contexto educacional

O ciclo acelerado do desenvolvimento tecnológico está transformando todos os setores da economia, da indústria e até a vida das pessoas. Uma nova conjunção de tecnologias, modelos de negócios e comportamentos humanos

se combinam para o surgimento de inovações disruptivas, sejam nas atividades de ensino ou no mercado de trabalho.

O mercado está voltado em geral para a transformação digital e tudo que envolve essa transformação. O contexto educacional não pode ser diferente e precisa contemplar a mudança de perfil do tradicional gestor de tecnologia da informação em um perfil mais completo que contemple competências humanas e inovação.

Porém, a mudança não está só na nomenclatura em si, mas também nas características desses novos profissionais que lidam com tecnologia nas mais diversas áreas da empresa e que hoje precisam desenvolver soluções e não só simplesmente entregar TI.

Os objetivos do curso justificam-se, principalmente, ao empreender seus esforços construtivos na articulação entre a formação tecnológica e humanística do indivíduo, como base para a formação integral de um profissional responsável e alinhado com as necessidades do mundo do trabalho.

Para isso, faz-se necessário construir uma pedagogia que aceite os desafios da Educação Profissional contemporânea, compreendendo uma abordagem reflexiva e problematizadora das diferentes realidades vivenciadas por alunos e professores.

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 inovador reforçando seu comprometimento.

A inovação tem a capacidade de agregar valor aos produtos de uma empresa, diferenciando-a, ainda que momentaneamente, no ambiente competitivo. Ela é ainda mais importante em mercados commoditizados. Ou seja, com alto nível de competição e cujos produtos são praticamente equivalentes entre os ofertantes.

Aqueles que inovam nesse contexto, seja de forma incremental ou radical, ficam em posição de vantagem em relação aos demais, porque permitem que as empresas acessem novos mercados, aumentem suas

receitas, realizem novas parcerias, adquiram novos conhecimentos e aumentem o valor de suas marcas. A tecnologia facilita o processo de inovação.

A FIAP está inserida em um dos ecossistemas de inovação mais proeminentes de nosso país, e também conectada com diversos dos arranjos locais que lideram as iniciativas de inovação de nossa região. A metrópole concentra a maioria das sedes brasileiras dos mais importantes complexos industriais, comerciais e principalmente financeiros.

A formação formal de profissionais dedicados à liderança e à catalisação dos esforços de inovação tecnológica nas empresas brasileiras ainda é deficiente em nossa região. A dificuldade de codificar novas tecnologias e ferramentas de inovação aos processos de gestão mais tradicionais torna relevante a proposição deste curso.

A chamada 4ª revolução industrial, termo cunhado pelo consórcio de empresas alemãs de tecnologia e o governo alemão, traz a incrível demanda por aplicações com inteligência artificial, robótica, processamento de dados, computação em nuvem e sistemas hiperconectados. Em todos esses casos, o profissional de Gestão da Tecnologia da Informação (TI) assume um papel central e de destaque.

Segundo relatório da Gartner Group, em 2019 foi estimado um gasto de quase 3,7 trilhões de dólares em TI, representando um crescimento de 6,2% em relação ao ano anterior.

Nesse contexto, as empresas de desenvolvimento de tecnologia, empresas de telecomunicações, grandes corporações multinacionais da indústria eletro-eletrônica, órgãos públicos, institutos, outras indústrias, centros de pesquisa, instituições financeiras e também as startups são consumidores em potencial desse profissional, ainda mais quando olhamos para a capital paulista.

Não se imagina mais um computador como um sistema monolítico. É necessário integrá-lo a outros sistemas por meio de equipamentos e softwares específicos, propiciando o tráfego, disponibilidade e compartilhamento de informações de forma rápida e segura.

Isso não se dá sem que haja seres humanos atuando na identificação, seleção e configuração dos equipamentos e na estruturação física e lógica do ambiente. Dessa forma, é necessária uma combinação de recursos humanos e computacionais que se inter-relacionem com objetivo de coletar, armazenar, distribuir e utilizar os dados com o objetivo de eficiência gerencial nas instituições públicas e privadas.

Adicionalmente, a Gestão da Tecnologia da Informação rompeu as barreiras geográficas, propiciando acesso às informações a qualquer hora, em qualquer local e de várias maneiras. Da mesma forma, o cuidado no acesso aos dados que trafegam pela rede, o controle sobre o patrimônio físico e lógico dos dados, a adequação das políticas de segurança aos objetivos da organização está, cada vez mais, sob a responsabilidade do profissional de infraestrutura computacional, com especial destaque ao profissional de Gestão da Tecnologia da Informação.

Conclui-se que o estudo de Gestão da Tecnologia da Informação, bem como o seu desenvolvimento, envolve perspectivas múltiplas e conhecimentos multidisciplinares que incluem os principais campos do conhecimento que estão em jogo nas organizações como: ciência da informação, ciência da computação, ética profissional, ciências gerenciais, segurança e política.

Em vista de todas essas explicações, o MBA em Gestão da Tecnologia da Informação traduz uma necessidade não apenas local, mas também estratégica nacional para a formação de profissionais de TI que assumiram recentemente uma posição de liderança (ou vão assumir) e que precisam gerir a TI como negócio e também para quem, independente da formação, identifica a TI como parte da estratégia do negócio e quer se aprofundar no tema.

Cenário Futuro

Os impactos da Pandemia de 2020 ainda estão ocorrendo por todos os segmentos de mercado. A maneira de se fazer negócios, e a tecnologia, mudaram profundamente. As relações pessoais foram digitalizadas e o trabalho remoto é uma realidade agora.

A Gestão de TI, que já era essencial para as empresas, ganhou muito

mais atenção, pois é uma das grandes viabilizadoras da estratégia. A transformação digital foi acelerada pelos eventos e pela necessidade de continuar funcionando, de maneira diferente da tradicional, com mais eficiência, eficácia e distanciamento social. A busca por uma equipe de alto desempenho, que já era grande anteriormente, agora é essencial para se manter competitivo.

A busca por novos modelos de negócio que demandam outras capacidades de TI continua e a inovação nesse sentido não para, fazendo com que esses profissionais estejam em constante aprendizado e atualização profissional.

Objetivos do Curso

Objetivo geral:

O objetivo geral do MBA em Gestão da Tecnologia da Informação é formar um profissional capacitado para empregar os recursos de TI de forma a agregar valor para a empresa e apoiar na execução de sua estratégia.

Objetivos específicos:

- Desenvolver e aprimorar habilidades interpessoais para assumir cargos de maior responsabilidade.
- Capacitar profissionais para gestão de tecnologias, minimizando impactos diretos no cotidiano das organizações e proporcionando inovações.
- Traduzir as demandas do negócio em soluções tecnológicas, alinhando a estratégia da empresa com TI.
- Incorporar as boas práticas de mercado de gestão e governança às áreas de TI.
- Transformar a TI em parceira do negócio.
- Administrar com excelência as atividades de TI que dão sustentação ao negócio considerando aspectos regulatórios, de custo e de governança.

- Desenvolver equipes competentes e motivadas.

Tese de Transformação do Curso

Assumir uma posição de gestão em tecnologia requer um autoconhecimento para validar conhecimentos, habilidades e competências técnicas e interpessoais. São conjugadas as técnicas de Experience Based Learning com Project Based Learning.

O MBA GTI segue essa jornada dupla, permitindo uma atualização técnica mais ampla, focando nas inovações de tecnologia que podem impactar positivamente a estratégia de negócio e fornecendo habilidades e competências que um gestor necessita para seu dia a dia, seja do ponto de vista de cocriação da estratégia da empresa ou da execução dessa estratégia no dia a dia.

A cada módulo do curso, as habilidades são sedimentadas e complementadas com conhecimentos e práticas nos módulos subsequentes. As disciplinas primam pelo “saber fazer”, de forma que as habilidades são postas à prova em exercício que em sua maioria simulam situações que o futuro gestor de TI irá encontrar em seu dia a dia.

A exposição dos alunos a situações práticas permite que as decisões não sejam tomadas por impulso. Dessa forma, experimentando os desafios diários do Gerente de TI, o aluno fica mais confiante e confortável em sua missão junto à empresa.

Com o uso do Project Based Learning, busca-se ressignificar o conhecimento inerte adquirido pelos alunos por meio de leitura e/ou pesquisa e aplicá-lo em um contexto de projeto, com início, meio e fim definidos, utilizando técnicas já consagradas para gestão de projetos com um produto único ao final da experiência.

O dia a dia de uma área de tecnologia é tomado por ações de sustentação do ambiente, em que o aprendizado por experiência se destaca muito bem e ações de transformação da TI, sejam estratégicas, táticas ou

operacionais, em que o aprendizado por projetos é mais proveitoso e gera melhores resultados.

Conjugando essas duas metodologias, conseguimos formar um aluno mais capaz e com capacidades práticas mensuráveis e aplicáveis. Não formaremos apenas um profissional com uma boa carga teórica, mas com a habilidade de pôr em prática todo o conhecimento adquirido.

Perfil do Egresso

O grande desafio de um gestor de TI no mundo de hoje é manter o ambiente atual de TI em perfeito funcionamento atendendo às demandas de sustentação e manutenção dos recursos tecnológicos e ao mesmo tempo inovar se valendo de tecnologias disruptivas que agreguem diferenciação aos negócios da organização.

Este profissional precisa ser capaz de transformar tecnologia em soluções de negócio e para isso necessita desenvolver um conjunto de competências, habilidades e atitudes que permitam uma visão holística das grandes empresas e também das startups.

Estes profissionais terão como principais atividades:

- a facilitação e o desenvolvimento de novas estratégias e visões de negócios;
- a proposição de estruturas organizacionais das áreas de TI que atendam à necessidade de crescimento de grandes empresas;
- a criação de visões mais sistêmicas e conectadas sobre os impactos de externalidades na estratégia de negócios;
- a definição de uma visão humana sobre o desenvolvimento organizacional;
- a definição de um planejamento tecnológico alimentado pela estratégia da empresa;
- a criação de mapeamentos de pontos de inflexão tecnológicos;
- a liderança de projetos e iniciativas de inovação;
- a proposição de novos negócios baseados em tecnologia; e

- demais atividades inerentes aos departamentos ou estruturas de TI em empresas.

O egresso do curso deverá ser um profissional com um conjunto de competências que o capacite a ter o domínio técnico e o comportamental essenciais para a definição de uma visão holística de negócios. Neste sentido explicita-se o conjunto de competências pretendidas pelo curso para que nosso aluno se posicione no mundo corporativo:

- Motivar e alinhar as competências da sua equipe com os objetivos estratégicos da empresa.
- Identificar talentos e ser capaz de retê-los.
- Trabalhar com grandes volumes de dados e transformá-los em decisões competitivas.
- Usar a tecnologia para inovar e enfrentar os desafios do cenário econômico.
- Defender ideias e projetos com base em técnicas de administração de incertezas, conflitos e mudanças em ambientes de alta complexidade.
- Inovar e se reinventar constantemente.

Mercado de Trabalho

A TI é um agente transformador. Principalmente em épocas de crise, nas quais os recursos são escassos e a tecnologia atua como facilitadora na busca pela eficiência operacional e redução de custos. A realidade da transformação digital no mercado exige um profissional de nível executivo que tenha uma visão ampla do que acontece na empresa e uma vasta experiência em tecnologia, colocando em prática os objetivos e metas da companhia.

Uma pesquisa da Robert Half de 2019 mostrou que 81% dos líderes sentem dificuldade de encontrar mão de obra qualificada por causa dos avanços tecnológicos. Entre os motivos está o fato de que as mudanças são

rápidas e as atualizações dos profissionais, muitas vezes, não acompanham essa velocidade.

Os líderes precisam estar preparados para identificar as soluções tecnológicas disponíveis no mercado, as vulnerabilidades do ambiente que administra e as necessidades de seus clientes, internos e externos, e transformar tudo isso em diferenciais competitivos para o negócio.

O grande desafio da área de TI é trabalhar em parceria com as áreas de negócio, influenciando a estratégia e inovando sem deixar de lado a sustentação da operação de TI. Para isso, devem ser considerados os seguintes aspectos do mercado atual:

- Volumes expressivos de dados para serem administrados.
- Aumento da complexidade do mercado e, conseqüentemente, da demanda por resultados positivos.
- Desenvolvimento acelerado de tecnologias.
- Crescimento constante do volume de atividades operacionais de TI que dão sustentação ao negócio.
- Diminuição do orçamento em razão do cenário econômico.
- Gestão eficaz de equipes próprias e de parceiros.
- Surgimento de tecnologias exponenciais.

Metodologias Inovadoras

O curso conta com a aplicação de metodologias ativas de ensino/aprendizado. Na metodologia ativa, o aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado. Sendo assim, o objetivo desse modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa.

O método de aprendizagem ativo aumenta muito a retenção e compreensão de conteúdo pelo aluno, atingindo cerca de 70% de absorção mínima de acordo com o modelo de Glasser.

Destacam-se dentre as metodologias utilizadas:

- Sala de aula invertida: nesse modelo o aluno tem acesso aos conteúdos on-line, para que o tempo em sala seja otimizado. Isso faz com que ele chegue com um conhecimento prévio e apenas tire dúvidas com os professores e interaja com os colegas para fazer projetos, resolver problemas ou analisar estudos de caso. Tal fato incentiva o interesse das turmas nas aulas, fazendo com que a classe se torne mais participativa.
- PBL – Project Based Learning: este modelo está incluído no cerne do curso, passando por todas as disciplinas. Tem por objetivo fazer com que os alunos adquiram conhecimento por meio da solução colaborativa de desafios.
- Estudos de caso: oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem, enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas. São relatos de situações do mundo real, apresentadas aos estudantes com a finalidade de ensiná-los, preparando-os para a resolução de problemas reais.

Dentre os principais benefícios, destacam-se:

- adquirem maior autonomia;
- desenvolvem confiança;
- passam a enxergar o aprendizado como algo tranquilo;
- tornam-se aptos a resolver problemas;
- tornam-se profissionais mais qualificados e valorizados;
- tornam-se protagonistas do seu aprendizado.

Conexão entre os módulos e disciplinas

Este curso busca apresentar o conteúdo de forma que as competências vão se assentando como em uma parede. Cada novo conceito se apoia nos anteriores e aumenta o nível geral de compreensão e absorção do aluno.

Mesclam-se disciplinas que focam em habilidades interpessoais com as trilhas mais gerenciais e técnicas.

Logo no início aborda-se conceitos de liderança, formação de equipe e estratégias de negociação, conhecimentos fundamentais para um líder, independente da área onde atua. Em paralelo, neste grupo, entregam-se disciplinas relacionadas à elaboração e condução de estratégias que geram valor a partir da parceria entre negócios e TI e conceitos avançados de gestão financeira, que podem inclusive ser aplicados de maneira imediata na vida do profissional. Inicia colocando o aluno na cadeira de líder, entregando os objetivos finais do papel em que atuará.

A partir de então, conhecendo a estratégia e sabendo conversar com a equipe, constrói-se o caminho para chegar lá.

Disciplinas voltadas para criação como Design Thinking e Innovation and Change management rodam em paralelo com Digital Marketing e Organizações Exponenciais, construindo mais um nível de habilidades no arsenal do aluno. Conhecendo mais sobre os clientes, a empresa e a TI, ao mesmo tempo em que se prepara para os novos cenários do mercado com aumento exponencial dos desafios.

Como todo bom gestor, é preciso saber aquilo que gerencia. Um conjunto mais denso de inovações em tecnologia deixa o futuro responsável pela estratégia de TI da empresa a par com aquilo que existe de mais avançado de tecnologia que pode ser aplicado aos negócios. Entregando visão de futuro para o arsenal do aluno.

Neste meio ocorre a disciplina Jogos de Empresas, que permite, em um ambiente acadêmico e controlado, disputar a gestão geral de uma empresa com outros grupos de alunos. São resgatados conceitos das disciplinas com foco interpessoal e ao mesmo tempo colocam-se em teste as habilidades estratégicas e de operação das equipes.

Finaliza-se o curso com a preparação para que o aluno esteja pronto para tocar a dia a dia da TI, preocupando-se com compliance, normas, riscos, projetos e a operação de TI em geral. Conceitos avançados de arquitetura e desenvolvimento são entregues neste módulo.



Competências e Ferramentas

Como um bom gestor, o profissional aprenderá sobre liderança, quais são os tipos de liderança e como obter benefícios de cada um. Será capaz de construir equipes de alto desempenho e será apto a negociar e assegurar que seus objetivos serão atingidos.

Do ponto de vista técnico, é um profissional que deve ser capaz de navegar dentre as inovações presentes no mercado, conseguindo rapidamente verificar aquilo que pode apoiar e expandir a estratégia da empresa. Também se preocupa em atualizar seu conhecimento sobre como é manter o dia a dia da TI de uma empresa funcionando. Quais técnicas, metodologias e ondas podem ser exploradas e aproveitadas.

Com o importante papel que a TI executa nas empresas, o profissional também deve estar atento aos riscos e controles necessários para que a TI passe confiança para o negócio.



Matriz Curricular

MATRIZ CURRICULAR	
Disciplinas	CH
Introdução ao curso	4h
Strategic Thinking: Business & IT	20h
Leadership Skills	20h
Gestão Financeira de TI	20h
Estratégias de Negociação	20h
Jogos de Empresas - Simulação Empresarial	16h
Digital Marketing & Customer Experience Management	20h
Design Thinking	16h
Inovation & Change Management	20h
Exponential Technologies and Organizations	16h
Criptoativos, Blockchain e Smart Contracts	8h
Artificial Intelligence & Robotics Trends	8h
Business Analytics & Bigdata	20h
Governance, Risk And Compliance	16h
BiModal IT & Sourcing	20h
Gestão de Projetos - Métodos Ágeis e PMI	20h
Arquitetura Corporativa usando TOGAF® e ArchiMate®	20h
Direito Digital: Tecnologia, Inovação e Legislação	20h
Cyber Security	16h

BusinesOps e DevSecOps	16h
Empreendedorismo e Startups	20h
Workshop de Finalização	4h
CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	360h

Ementas e Bibliografias

Disciplina	Strategic Thinking: Business & IT
Ementa	
<p>Capacitar o egresso para o desenvolvimento de cenários e estratégias das organizações. Administração da estratégia e processos de comunicação estratégica. Ferramentas de análise estratégica e diferenciação. Monitoração da estratégia. Modelos de alinhamento entre estratégia de TI e estratégias de negócio. Planejamento estratégico de TI.</p>	
Bibliografia Básica	
<p>FISCHMANN, A.A. e ALMEIDA, M.I.R. Planejamento estratégico na prática – 2ª ed., 3ª Tiragem. São Paulo: Atlas, 1995.</p> <p>MINTZBERG, H.; LAMPEL, J.; QUINN, J. B.; GHOSHAL, S. O processo da Estratégia 4.ed.: Porto Alegre: Bookman, 2006.</p>	
Bibliografia Complementar	
<p>CARRETEIRO, R. P. Inovação tecnológica: como garantir a modernidade do negócio. Rio de Janeiro: LTC, 2009.</p> <p>DRUCKER, P. F. Inovação e espírito empreendedor (entrepreneurship):</p>	

prática e princípios. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

Disciplina

Leadership Skills

Ementa

Fornecer conhecimentos sobre as habilidades humanas necessárias para liderar pessoas nas organizações da Sociedade do Conhecimento, com eficácia. Destacar a importância que tem hoje, nos ambientes competitivos e em constantes mudanças, o Gestor e desenvolver as suas Habilidades Humanas para gerir e desenvolver com competência e eficácia os Talentos Humanos das organizações.

Bibliografia Básica

ROBBINS, S.P. **Comportamento Organizacional**. 11. Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 2002.

SAMMUT-BONICCI, T.; WENSLEY, R. **Darwinism, probability and complexity: market organizational transformation and change explained through the theories of evolution**. International Journal of Management Review, v.4, n. 3, 2002

Bibliografia Complementar

SUAREZ, F.; OLIVA, R. **Environmental change and organizational transformation**. Industrial and Corporate Change, v.4. n. 6, 2005.

THUSHMAN, M. L.; ROMANELLI, E. **Organizational transformation as punctuated equilibrium: an empirical test**. Academy of Management Journal, v.37, n. 5, Oct. 1994.



Disciplina

Gestão Financeira de TI

Ementa

Apresentar e discutir aspectos relacionados à gestão financeira aplicada à TI. Posicionar o egresso a compreender a gestão financeira em TI possibilitando identificar dentre seus investimentos em ativos corporativos o que deve ser classificado como CAPEX e OPEX, assim como o devido planejamento financeiro que possibilitará aplicação de esforços efetivos aos projetos e investimento em TI.

Bibliografia Básica

GITMAN, Lawrence Jeffrey. **Princípios de administração Financeira** 10. Ed. Pearson 2004.

MEGLIORINI, Evandir; VALLIN, Marco Aurélio. **Administração Financeira**. Pearson 2018.

MENEGHETTI NETO, Alfredo. **Educação Financeira**. EDIPUCRS, 2014.

Bibliografia Complementar

MARQUES, José Augusto Veiga da Costa. **Análise Financeira das empresas: da abordagem financeira convencional às medidas de criação de valor: um guia prático de crédito e investimento** 2. Ed. Freitas Bastos, 2015.



Disciplina

Estratégias de Negociação

Ementa

O egresso aprenderá como e por que negociar, o estilo pessoal de negociação (EPN), preparação e fases de uma negociação e a negociação em contexto multicultural.

Verá também como fomentar a cooperação criando valor em negociações ganha-ganha, além de ser capacitado para lidar com problemas, conflitos e confrontos.

Bibliografia Básica

FISHER, Roger; URY, William. **Como chegar ao sim: negociação de acordos sem concessões**. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1994.

HIRATA, Renato. **Estilos de negociação**. São Paulo: Saraiva, 2007.

Bibliografia Complementar

MARTINELLI, DANTE PINHEIRO. **Negociação empresarial**. Barueri: Manole, 2002.

NEALE, MARGARET A. **Negociando racionalmente**. São Paulo: Atlas, 1998.



Disciplina **Jogos de Empresas**

Ementa

Proporcionar ao egresso experimentar a Gestão Empresarial fazendo uso de software simulador de cenários abrangendo todas as fases de sua operação e processos. Capacitar para a tomada de Decisão e competição entre empresas em ambiente simulado com base na Teoria dos jogos.

Bibliografia Básica

FISCHMANN, A.A. e ALMEIDA, M.I.R. **Planejamento estratégico na prática** – 2ª ed., 3ª Tiragem. São Paulo: Atlas, 1995.
FITZSIMMONS, JAMES FITZSIMMONS, MONA J. **Administração de serviços**. 4. ed. [s.l.]: Bookman, 2005.

Bibliografia Complementar

MINTZBERG, H.; LAMPEL, J.; QUINN, J. B.; GHOSHAL, S. **O processo da Estratégia** 4.ed.: Porto Alegre: Bookman, 2006.



Disciplina

**Digital Marketing & Customer Experience
Management**

Ementa

Apresentar e discutir aspectos relacionados ao marketing clássico e ao digital e o gerenciamento da experiência do cliente.

Esta disciplina tem o objetivo de conceituar os elementos básicos que compõem a dinâmica deste tema, que trata de assuntos como marketing digital (Digital Marketing), processos de identificação de leads e aceleração ao processo de vendas em meios digitais (SEO Inbound e Marketing Mobile), assim como a gestão de mídias sociais, conceitos relacionados ao Design Thinking, análise e geração de Insights, desenvolvimento ao tema de negócios digitais (Digital Business) e seus respectivos aspectos relacionados à inovação (Innovation Management), bem como sua aplicação nos negócios.

Bibliografia Básica

GABRIEL, Martha. **Marketing na era digital**. 2016. Editora Novatec.

KOTLER, Philip; Kartajaya, Hermawan; Setiawan, Iwan. **Marketing 4.0 - Do Tradicional ao Digital**. 2015. Editora Sextante / Gmt.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. 2008. Brasil. Editora Alta Books.

TAPPSCOT, DON. **A hora da geração digital**, 2010. Editora Agir.

Bibliografia Complementar

MOHR, Jakki; SENGUPTA, Sanjit; SLATER, Stanley; LUCHT, Richard. **Marketing para Mercados de alta Tecnologia e de Inovações**. São Paulo: PEARSON, 2011.



Disciplina

Design Thinking

Ementa

Apresentar aos alunos um conjunto de técnicas de desenvolvimento de produtos usadas por empresas inovadoras como IDEO, Apple e Google.
Fomentar a criatividade dos alunos e prepará-los para aplicar as técnicas do Design Thinking no seu ambiente profissional proporcionando competências para o desenvolvimento de novas soluções em TI com foco no usuário.

Bibliografia Básica

BROWN, T. **Design Thinking**: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias; Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
VIANNA ET AL. **Design Thinking**. Disponível em:
<http://livrodesignthinking.com.br/>; Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

Bibliografia Complementar

IDEO. Design Thinking for Educators. IDEO LLC, 2012. Disponível em:
<http://designthinkingforeducators.com/>.
KELLEY, Thomas. **As 10 faces da inovação** estratégias para turbinar a criatividade; Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2007.
OSTERWALDER, Alexander; PIG, Yves. **Business Model Generation** - inovação em modelos de negócios. Alta Books, 2011.
VIDAL, André. **Agile Think Canvas**. Rio de Janeiro: BRASPORT, 2017.



Disciplina

Inovation & Change Management

Ementa

Definição e conceito de inovação. Diferentes tipos de inovação e seus arquétipos. Principais desafios das grandes empresas em fazer a gestão da inovação. Modelos de governança e princípios de gestão da inovação. Introdução das principais práticas e ferramentas de gestão da inovação e sua difusão. Técnicas para gerenciar mudanças relacionadas à inovação.

Bibliografia Básica

CHESBROUGH, Henry; VANHAVERBEKE, Wim; WEST, Joel. **Novas Fronteiras em Inovação Aberta**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2018. 382 p.
CHRISTENSEN, Clayton M. **O Dilema da Inovação**. 1. ed.: Makron Books, 2001. 261 p.
GOVINDARAJAN, Vijay. **Os 10 mandamentos da inovação estratégica: Do conceito à implementação**. 1. ed.: Elsevier, 2006. 256 p.

Bibliografia Complementar

ARRUDA, M., VERMULM, R., HOLLANDA, S. (2006). **Inovação Tecnológica no Brasil: A indústria em Busca da Competitividade Global**. São Paulo: Anpei. Capítulo 3.
KELLEY, Tom. **As 10 Faces da Inovação**. 2. ed.: Elsevier, 2007. 263 p.



Disciplina

Exponential Technologies and Organizations

Ementa

Discutir assuntos relacionados às tecnologias exponenciais. Indústria 4.0. Contexto históricos. Tendências físicas, digitais, biológicas. Pontos de inflexão. Robótica. Sistemas ciberfísicos. Impressão 3D. Computação obíqua. Inteligência artificial. Realidade virtual e aumentada. Big Data. O uso destas tecnologias pelas empresas no cenário atual. Cases de aplicações.

Bibliografia Básica

CHRISTENSEN, C. M. et al. **What is Disruptive Innovation?** Harvard Business Review. 2015. Disponível em: <<https://public.summaries.com/files/8-page-summary/how-will-you-measure-your-life.pdf>> . Acesso em: 30 out. 2018.

JARVIS, Jeff. **O que a Google faria? Como atender às novas exigências do mercado.** Manole, 2010.

Bibliografia Complementar

ANDERSON, Philip; TUSHMAN, Michael L. **Technological discontinuities and dominant designs: a cyclical model of technological change.** Administrative Science Quarterly, v. 35, n. 4, p. 604-633, Dec 1990.

WAN, F.; WILLIAMSON, P. J.; YIN, E. **Antecedents and implications of disruptive innovation: Evidence from China.** Technovation, v. 39, p. 94-104, 2015.



Disciplina

Criptoativos, Blockchain e Smart Contracts

Ementa

Apresentar ao aluno conceitos de criptoativos existentes no mercado na visão tecnológica e de negócios. Mostrar como a Bitcoin surgiu, como funciona, como comprar, vender, investir e armazená-la de várias formas diferentes. Discutir também seus problemas, melhorias propostas e seu futuro.

Apresentar o conceito de blockchain e suas mais diversas aplicações, como por exemplo, smart contracts.

Bibliografia Básica

ANTONONOPOULOS, Andreas. **Mastering Bitcoin: Unlocking Digital Cryptocurrencies**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2016.

HIGGINS, STAN. **Sidechains White Paper Imagines New Future for Digital Currency Development**. 2014. Disponível em: <<https://www.coindesk.com/sidechains-white-paper-ecosystem-reboot/>>. Acesso em: 08 abr. 2018

SCHWAB, Klaus. **Quarta Revolução Industrial**. 1. ed.: Edipro, 2016.

Bibliografia Complementar

ANDERSON, Philip; TUSHMAN, Michael L. **Technological discontinuities and dominant designs: a cyclical model of technological change**. Administrative Science Quarterly, v. 35, n. 4, p. 604-633, Dec 1990.

WAN, F.; WILLIAMSON, P. J.; YIN, E. **Antecedents and implications of disruptive innovation: Evidence from China**. Technovation, v. 39, p. 94-104, 2015.



Disciplina

Artificial Intelligence & Robotics Trends

Ementa

Apresentar e discutir aspectos relacionados às tecnologias e práticas utilizadas em processos de inteligência artificial.

Familiarizar o egresso com a história e a evolução de IA. Introduzir técnicas de aprendizagem de máquina (machine learning) e suas aplicações.

O egresso ainda conhecerá o funcionamento do Deep Learning, método utilizado para o aprendizado de sistemas autônomos e as tendências na área de robótica.

Bibliografia Básica

CAROTA, José Carlos. **Inteligência empresarial**. Freitas Bastos, 2018.

LUGER, George. **Inteligência artificial**. Pearson, 2013.

MEDEIROS, Luciano Frontino de. **Inteligência artificial aplicada: uma abordagem introdutória**. InterSaberes, 2018.

Bibliografia Complementar

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Fundamentos de tecnologia da informação e análise de sistemas para não analistas**. InterSaberes, 2017.



Disciplina

Business Analytics & Bigdata

Ementa

Associar a informação e a gestão do conhecimento quanto ao uso estratégico dentro das organizações, numa visão de planejamento. Conceituar o processo decisório e suas características e apresentar arquitetura e processos envolvendo Data Warehouse, Data Mart, Data Lake e Data Mining.

Será também apresentado ao ecossistema Big Data e as possibilidades de business analytics.

Bibliografia Básica

DAMASCENO, L. C. **Inteligência analítica: um estudo de caso de maturidade analítica**. Brasília, 2012. 72 f.: il. Monografia (bacharelado em Administração).

Universidade de Brasília, Departamento de Administração, 2012. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4328/1/2012_LailaCostaDamasceno.pdf.

Acesso em: 20 jun. 2017.

DAVENPORT, T. H.; HARRIS, J. G.; MORISON, R. **Analytics at work: smarter decisions, better results**. Boston, MA: Harvard Business Press, 2010.

TAURION, Cezar, Big Data. Editora Brasport.

Bibliografia Complementar

MAYER, Viktor and Schönberger Kenneth Cukier, **Big Data – Como extrair volume, variedade, velocidade e valor da avalanche de informação cotidiana**. Editora Campos.

TORGO, L. **Data Mining with R: Learning with Case Studies**, 2.a ed. Chapman and Hall/CRC , 2007.



Disciplina

Governance, Risk And Compliance

Ementa

Apresentar e discutir aspectos relacionados à estratégia de governança em corporativa e de TI.

Esta disciplina tem o objetivo de preparar o egresso a compreender a gestão por meio dos processos de Governança, Risco e Compliance, além de compreender as estruturas e modelos de governança aplicados no mundo corporativo, conhecendo padrões e regulamentações como a ISO 38500, ISO 15504, ISO27001, ISO 27002, ISO 27014, COBIT 5 e PCI-DSS.

Bibliografia Básica

ARAI, Carlos. **Gestão de Riscos**. Pearson, 2015.

BLOK, Marcella. **Compliance e governança corporativa**: atualizado de acordo com a Lei Anticorrupção Brasileira (Lei 12.846) e o Decreto-Lei 8.421/2015.

Freitas Bastos, 2017.

FROTA, André. **Globalização e governança internacional**: fundamentos teóricos. InterSaber, 2017.

Bibliografia Complementar

KAERCHER, Adi Regina. **Gerenciamento de riscos**: do ponto de vista da gestão da produção. Interciência, 2016.



Disciplina **BiModal IT & Sourcing**

Ementa

O egresso será familiarizado à natureza bimodal da Gestão dos Negócios e da TI, compreendendo e avaliando questões como o Sourcing de Serviços. Compreenderá também operacionalização dos processos de sourcing sugeridos pelo OPBOK (Outsourcing Professional Body of Knowledge), assim como a preparação e avaliação de RFPs em seu processo, estrutura, seleção, negociação e contratação de serviços em TI considerando as melhores opções baseadas na estratégia da organização.

Bibliografia Básica

JOÃO, Belmiro N. **Tecnologia da informação gerencial**. Pearson, 2015.
OLIVEIRA, Bruno Souza de. **Métodos Ágeis e Gestão de Serviços de TI**. Brasport, 2018.
STATDLOBER, Juliano. **Gestão do Conhecimento em Serviços de TI: Guia Prático – Base de conhecimento para atendimento a usuários e clientes**. Brasport, 2016.

Bibliografia Complementar

DALLA COSTA, Armando João. **Estratégias e negócios das empresas diante da internacionalização**. Ibpex, 2011..



Disciplina

Gestão de Projetos - Métodos Ágeis e PMI

Ementa

Analisar e conceituar o processo de gestão de projetos, considerando a visão das práticas do PMI® e o framework ágil Scrum.

Capacitar o aluno na aplicação das principais ferramentas de gestão de projetos propostas pelo PMI® para construção dos artefatos correspondentes:

- Termo de Abertura do Projeto;
- Estrutura analítica do projeto (EAP/WBS - Work Breakdown Structure);
- Cronograma;
- Orçamento (linha de base de custos).

Capacitar o aluno na aplicação do framework Scrum e do trabalho e responsabilidades do Scrum Master, incluindo:

- Manifesto Ágil;
- Eventos/cerimônias do Scrum;
- Artefatos do Scrum;
- Papéis no Scrum.

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.

SCHWABER, Ken; BEEDLE, Mike. **Agile Software Development with Scrum**. Prentice Hall, 2002.

Disciplina

**Arquitetura Corporativa usando TOGAF® e
ArchiMate®**

Ementa

Fornecer uma visão geral do papel do Arquiteto Corporativo no processo de definições e escolhas de tecnologias e inovações como diferencial competitivo nos produtos e serviços para as empresas

Entender os papéis dos arquitetos e identificar as principais arquiteturas.

Compreender as diferenças e características das diversas formas de arquitetura para perceber os impactos financeiros e tecnológicos que elas provocam no ambiente de negócios.

Identificar e entender as necessidades para a implementação de sistemas inovadores e suas variações de acordo com o mercado de trabalho.

Identificar as diversas soluções de integrações entre plataformas ou sistemas diferentes.

Compreender e exercitar as principais atividades do arquiteto.



Bibliografia Básica

ROSS, J. W.; WEILL, P.; ROBERTSON, D. C. **Arquitetura de TI como Estratégia Empresarial**. Tradução de Roger Maioli Santos. 1. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

TOGAF VERSION 9. The Open Group. **The TOGAF Standard**. Disponível em: <https://www.opengroup.org/togaf>. Acesso em: 2018.

Bibliografia Complementar

ERL, T., Utschig, C., MAIER, B., NORMANN, H., TROPS, B., WINTERBERG, T., CHELIAH, P. R. **Next Generation SOA: A Real-World Guide to Modern Service-Oriented Computing**. Prentice Hall, 2013.

FIAMMANTE, M. **Dynamic SOA and BPM - Best Practices for Business Process Management and SOA Agility**. 1. ed. Boston: IBM Press, 2009.

OLIVEIRA, S. B.; NETO, M. A. A. **Análise e modelagem de processos**. In: VALLE, R.; OLIVEIRA, S. B. (Org.). São Paulo: Atlas, 2009.



Disciplina

Direito Digital: Tecnologia, Inovação e Legislação

Ementa

Apresentar e discutir aspectos relacionados ao direito quanto sua aplicação à realidade corporativa, governamental e também relevante ao próprio profissional de TI.

Esta disciplina tem o objetivo preparar o egresso à tomada de conhecimento e devida interpretação dos marcos regulatórios da era digital no Brasil e no mundo, ainda preparando as questões legais atreladas à investigação dos crimes eletrônicos no ambiente corporativo (abordando assuntos como a interceptação de dados, ata notarial, ransomware e concorrência desleal).

O egresso ainda será capaz de compreender aspectos como responsabilidades civil, criminal e trabalhista e temas imprescindíveis como a privacidade e proteção de dados (por meio da GDPR e LDPD), assim como a aplicação do direito em inteligência artificial e IoT (Internet das Coisas) e a regulamentação das moedas eletrônicas e blockchain.

Bibliografia Básica

BUHRING, Marcia Andrea; FUHRMANN, Italo Roberto; TABARELLI, Liane.

Direitos Fundamentais: direito ambiental e os novos direitos para o desenvolvimento socioeconômico. Educs, 2018.

FERRAZ JR, Tercio Sampaio. **Argumentação jurídica. Manole**, 2016.

LUZ, Valdemar P. da. **Manual do advogado: advocatícia prática (civil, trabalhista e criminal).** Manole, 2016.

Bibliografia Complementar

BLOK, Marcella. **Compliance e governança corporativa: atualizado de acordo com a Lei Anticorrupção Brasileira (Lei 12.846) e o Decreto-Lei 8.421/2015.** Freitas Bastos, 2017.



TEIXEIRA, Tarcisio. **Startups e inovação**: direito no empreendedorismo (entrepreneurship law). Manole, 2017.

Disciplina

BusinessOps e DevSecOps

Ementa

Visão geral do DevOps, apresentando-o como uma mudança de paradigma no relacionamento entre as áreas de desenvolvimento e operações em departamentos de Tecnologia da Informação (TI), contemplando mudança cultural, automação e simplificação de processos, incluindo conceitos como:

- Foco no negócio;
- Cultura DevOps;
- Agile Team Organisation (Squads, Chapters, Tribes, Guilds);
- Impacto da nuvem em projetos de TI;
- Qualidade Contínua de Código (continuous quality test);
- Automação de Testes de Software (software test automation);
- Gestão de configuração (configuration management);
- Gestão de Builds e Releases: Integração, Implantação e Entrega Contínuas (continuous integration);
- Monitoramento de Aplicações;
- Infraestrutura como Código (IAC - Infrastructure As Code).

O propósito da disciplina é capacitar o aluno para atuar em organizações que apliquem DevOps, incorporando o aprendizado dos conceitos necessários para aprovação na prova de certificação DevOps.

Bibliografia Básica

KIM, Gene; HUMBLE, Jez; DEBOIS, Patrick; WILLIS, John. **DevOps Handbook**:

How to Create World-Class Agility, Reliability, & Security in Technology organizations. Portland, OR: IT Revolution Press, 2016.

KIM, Gene; BEHR, Kevin; Spafford, George. **The Phoenix Project**: A Novel about IT, DevOps, and Helping Your Business Win. 3 ed. Portland, OR: IT Revolution Press, 2018.

Bibliografia Complementar

HUMBLE, Jez. **The Flaw at the Heart of Bimodal IT**. Disponível em: <<https://continuousdelivery.com/2016/04/the-flaw-at-the-heart-of-bimodal-it/>>. Acesso em: 13/07/2017.

TURNBULL, James. **What DevOps Means To Me...** 02/2010. Disponível em: <<https://kartar.net/2010/02/what-devops-means-to-me.../>>. Acesso em: 15/08/2017.

Disciplina	Cyber Security
-------------------	-----------------------

Ementa

Apresentar e discutir sobre o panorama atual da cibersegurança em empresas e em relação ao mercado de trabalho no Brasil e no Mundo.

Esta disciplina tem o objetivo de conceituar os elementos básicos que compõem a dinâmica da cibersegurança discutindo o cenário atual as ameaças em empresas e governos, bem como sua aplicação nos negócios.

Bibliografia Básica

CAPRINO, Willian. **Trilhas em Segurança da Informação**. Brasport 2015.

GALVÃO, Michele de Costa. **Fundamentos em Segurança da Informação**. Pearson 2015.

JUNIOR, Armando Kolbe. **Sistemas de segurança da informação na era do conhecimento**. Editora InterSaberes 2016.

Bibliografia Complementar

Hindsbergen, Jule et al. **Fundamentos de Segurança da Informação**. Brasport, 2018.

MORAES, Alexandre Fernandes. **Segurança em Redes: Fundamentos** – Ed. Erica, 2012.

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 Decretar 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

Analisando cada elemento do Design Experience da FIAP temos:

Conteúdo: Uma mescla de conceitos provados e melhores práticas de mercado com as inovações que ocorrem em cada momento, permitindo ao aluno ter uma base sólida, capaz de lidar com os tradicionais desafios da TI, independente do segmento em que está incluída.

Esses pontos são ilustrados por experiências práticas vividas pelos professores. Todos são profissionais competentes e reconhecidos no mercado com projetos e vivências ímpares em seus currículos, trazendo uma segurança para os alunos de que tudo que estão aprendendo, além de base científica possui comprovação prática.

Todo início de aula os professores confirmam os objetivos de conhecimento que pretendem atingir no dia e o vínculo com as habilidades e competência que vão apoiá-lo em seu trabalho.

Formato: Os professores são encorajados a inovar em suas entregas de conteúdo e isso causa uma grande mudança no comportamento em sala de aula. Técnicas de ensino/aprendizado ativas trazem uma mudança no fluxo da aula e integra mais os alunos. Muitos dos exercícios feitos em sala de aula, com dinâmicas, cases e simulações permitem em um ambiente mais controlado vivenciar uma experiência real.

As falhas não são punidas desmedidamente, mas exploradas para cimentar o conhecimento correto e em uma próxima execução ocorrer sem maiores problemas.

Relacionamento e conexão emocional: Os alunos são o centro da aula e são reconhecidos, logo no início, como profissionais também. Isso mostra que ao mesmo tempo que estão lá para aprender, também estão para ensinar. A TI permite que essa construção colaborativa de conhecimento aumenta drasticamente o nível de compreensão da sala.

Estrutura: Os professores estão alinhados com a espinha dorsal do curso e conseguem resgatar conhecimentos já transmitidos pelos colegas, mostrando aos alunos uma real integração entre as disciplinas na formação de um

profissional completo e flexível, preparado para todos os desafios que a TI pode trazer.

Processo de Avaliação

Um currículo não é apenas uma grade de disciplinas, mas também as atividades, conteúdos, métodos, forma e meios empregados para cumprir os “fins da educação”. A metodologia na FIAP se baseia em um modelo que privilegia o uso das novas tecnologias e ferramentas, oferecendo aos alunos ambientes ricos em possibilidades de aprendizagem.

Para cada uma das disciplinas deste curso, o aluno é estimulado a contribuir com o aprendizado da sala e com a evolução do conhecimento de todos em relação ao tema. Desta forma, buscamos estimular a interação e a evolução do conhecimento codificado sobre os temas debatidos em sala de aula e buscamos estreitar o relacionamento aluno-docente, reduzindo as barreiras naturais que normalmente impedem uma evolução dialética.

O Projeto Pedagógico pressupõe, inicialmente, a elaboração dos planos de ensino tático e operacional realizados pelos professores, que são, em sua maioria, profissionais na área em que lecionam. Ao longo das disciplinas os professores apresentam uma proposta de desafio ou caso de estudo a ser resolvido ao longo das aulas, com pesquisas complementares de campo ou pesquisas secundárias.

Sempre que possível, inclui-se e incentiva-se a participação de empresas relacionadas com o foco do curso, seja por meio de palestras, PBLs (Project Based Learning), GBLs (Game Based Learning), oficinas e fornecimento de casos para análise e discussão no grupo.

Entende-se, desta forma, que as práticas pedagógicas, realizadas sobre uma reflexão crítica, pela compreensão e análise da realidade do curso e da própria instituição, poderão projetar-se na realidade da sociedade da qual participamos.

Os projetos que são desenvolvidos no decorrer do curso guardam grande semelhança com os aplicados no mundo corporativo. O perfil docente

deve ser, portanto, formado preferencialmente por profissionais atuantes no mercado de trabalho. Com isso fica garantida a adequação dos conceitos com a prática e a consequente capacidade de problematização por parte do corpo docente.

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 Arduíno 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 (cuja 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

Gustavo Perri Galegale atua na área de Tecnologia da Informação – TI há mais de 25 anos onde já desempenhou funções de Programador de Computador, Analista de Sistemas, Auditor de Sistemas, Consultor, Gerente de Projetos e Diretor para os mais diversos segmentos do mercado, para órgãos públicos e empresas de pequeno, médio e grande porte, tanto nacionais quanto internacionais.

Colaborando com a Galegale & Associados desde 1999, Gustavo atuou como Consultor em projetos de avaliação de segurança, auditoria de sistemas e TI, mapeamento e implementação de processos, implantação de governança de TI, estruturação de indicadores de desempenho, elaboração de plano estratégico de tecnologia, implantação da gestão de acordos de nível de serviço, elaboração de orçamento e apuração e repasse de custos de TI. Tornou-se sócio da empresa em 2006, assumindo a Gerência de Serviços de Consultoria e Governança de TI e, em 2019, a sua Direção Executiva.

Na Galegale & Associados realizou projetos para diversos clientes, tais como: Cielo, IBM, Unisys, Lenovo, Banco Nossa Caixa, Banco Itaú, Bicbanco, CPTM – Cia. Paulista de Trens Metropolitanos, SPTrans, Global One Telecommunications, Grupo Rede, Eucatex, Prodesp, Prodam, IPESP, Grupo Segurador MAPFRE, Fundação de Apoio à Tecnologia.

É Doutorando e Mestre em Administração pela Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo – FEA/USP, Bacharel em Ciências da Computação e possui MBA em Gestão da Tecnologia de Informação (Master Business Information Systems – MBIS) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP e é Especialista em Docência no Ensino Superior pelo SENAC-SP.

Possui as certificações profissionais de CISA (Certified Information Systems Auditor), CRISC (Certified in Risk and Information Systems Control), CDPSE (Certified Data Privacy Solutions Engineer) e COBIT Foundation Certificate do ISACA, de PMP (Project Management Professional) do PMI, de ITIL V3 Foundation Certificate do OGC e de SCRUM Master Accredited Certification do Scrum Institute. Participa ativamente de eventos da área, ministrando palestras e cursos em Congressos, Seminários e Conferências. É Presidente do ISACA São Paulo Chapter, onde também desempenhou a função de Presidente. Na academia é Coordenador do MBA em Gestão de TI da FIAP.