

GESTÃO DE NEGÓCIOS WEB E GAMIFICAÇÃO

Ementa

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

Plano de Aula

1. Indústria 4.0 e Sociedade 5.0
2. Conceito para desenvolvimento Web
3. Globalização e tendências
4. Gamificação e os principais passos para a sua aplicação
5. Gamificação no auxílio do empreendedor de TI

Bibliografia

ARAUJO, Lucimara Brandão Reis. A privacidade da pessoa humana como Direito Constitucional. 2017. Disponível em:

.ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem

engajadoras. São Paulo: DVS, 2015.ABEL D. Mega Tendências do Turismo 2020. Publicado em 17/12/2020 -

<http://www.turismologia.paulamarchesan.com/2020/01/17/mega-tendencias-do-turismo-2020/>.Bezera, J.

Globalização ? Disponível em:

<https://www.todamateria.com.br/globalizacao/>.BURKE, B. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem

coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.COSTA, J. M. Sociedade 5.0, o futuro, pelo presente.

Disponível em:

<https://www.dinheirovivo.pt/opiniao/sociedade-5-0-o-futuro-pelo-presente/>.Camarinha C. O. - O Papel Do Marketing Digital Aplicado ao Conceito

B2b Na Bi-Bright. PORTO: Instituto Superior de Administração e Gestão 2018.Mitsuichi, L. 2018. - B2C e

B2B: quais são as diferenças de

marketing para eles - Disponível em -

https://pt.semrush.com/blog/b2c-e-b2b-diferencas/?kw=&cmp=BR_POR_SRCH_DSA_Blog_SEO_PT&labe

l=dsa_page...LEI 13.709/2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera

a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Marco Civil da Internet). 2018.

Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm.PRENSKY, M. Aprendizagem

baseada em jogos digitais. São Paulo:

Senac, 2012.Biagio, L. A. (2013). Como elaborar o plano de negócios, volume 2.

Editora Manole.Dolabela, F. and Fillion, L. J. (2014). Fazendo revolução no brasil:

a introdução da pedagogia empreendedora nos estágios iniciais da educação.

Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas, 2(3):134?181.Fardo, M. L. (2013). A

gamificação aplicada em ambientes de

aprendizagem. RENOTE, 11(1).