



PROGRAMA DE DISCIPLINA

1. Disciplina: Marketing e Tecnologia

2. Código: ED0192

Caráter: obrigatória () optativa (X)

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária:		
			Teórica	Prática	EaD
16	4	64	25	25	14

3. Pré-requisito: ED0122 – Administração Mercadológica II

4. Objetivo(s):

4.1 Geral: Analisar a relação entre Marketing e Tecnologia e auxiliar os alunos na compreensão desta relação.

4.2 Específicos : Conduzir os alunos ao desenvolvimento de games e de produtos de tecnologia.

5. Ementa: Modelo de desenvolvimento de produto baseado no Design Thinking. Desenvolvimento de games. Desenvolvimento de projetos com Arduino.

6. Descrição do Conteúdo

6.1 – Design thinking

Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação

6.2 – Desenvolvimento de Games / Aplicativos

Oficina de Construct 2

Desenvolvimento de game básico

Desenvolvimento de game aplicado a marketing

6.3 – Desenvolvimento de Produtos Tecnológicos

Oficina de Arduino

Desenvolvimento de produto de tecnologia aplicado a marketing

7. Bibliografia Básica:

KOTLER, P. **Administração de Marketing**. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2012.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

VIANNA, M., VIANNA, Y., ADLER, I. K., LUCENA, B., RUSSO, B. **Design Thinking: Inovação em Negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2011. VIANNA, I., VIANNA, M., MEDINA, B.

7.1 Bibliografia Complementar

TANAKA, S. Gamification, Inc. **Como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Tecnologia ltd. , 2013.

EVANS, M., NOBLE, J., HOCHENBAUM, J. **Arduino em ação**. São Paulo, Novatec Editora.

8. Avaliação de Aprendizagem:

- Projeto em grupo I - 40%
- Projeto em grupo II - 40 %
- Atividades à distância - 5 %
- Avaliação parcial - 15 %