



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):** Conduzir os alunos a entender o desenvolvimento de produtos de tecnologia e aplicar as estratégias de lançamento destes produtos.

5. **Ementa:** Modelo de desenvolvimento de produto baseado no Design Thinking. Estratégias de Marketing Digital. Desenvolvimento de Games/Aplicativos. Desenvolvimento de produtos de interface alternativa.

6. Descrição do Conteúdo

6.1 – Design thinking

6.2 – Desenvolvimento de Games / Aplicativos

6.3 – Desenvolvimento de Produtos Tecnológicos

7. Bibliografia:

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

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

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

8. Avaliação de Aprendizagem:

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