



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

Código: EGR 7822	Disciplina: DESIGN DE NEGÓCIOS DIGITAIS	Tipo: Obrigatória
Carga horária semestral: 72 horas	Teórica: 36horas	Prática: 36horas
Pré-requisito: Módulo Introdutório	Equivalência: --	Ofertada ao curso de: Design
Professor: Júlio Monteiro Teixeira	E-mail do professor: julio.teixeira@ufsc.br	Fase: Módulo de Projeto

Ementa	Design para a Modelagem de Negócios Digitais, envolve: Pivotagem de Negócios; Crescimento Exponencial de Negócios no cenário digital; Growth hacking; Inteligência Criativa; Métricas em ambientes digitais; Business Intelligence (BI); e Consultorias de Design para Negócios Digitais.
Objetivos da Disciplina	Fornecer suporte teórico/prático para a atuação do designer em negócios digitais. Obs.: Foco no design voltado ao negócio, e não à interface.
Conteúdo Programático	Apresentar princípios-chave do design voltado aos negócios digitais: A- Apresentar o modus operandi de modelos de negócios digitais; B- Promover experiências práticas e reflexões sobre o papel do design no meio digital;
Bibliografia	Básica: 1. GARRETT, J. J.. The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, c2011. xviii, 172 p. https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=2171452 2. TEIXIERA, J. M., BENEDET, G. V. PINTO, A. L. Proposta de framework para validação de personas: um estudo de caso com base em análise de clusters. Educação Gráfica, Bauru, 2017. https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/PROPOSTA-DE-FRAMEWORK-PARA-

	VALIDAC%CC%A7A%CC%83O-DE-PERSONAS_Revisao_Final-1.pdf 3. TEIXEIRA, J. M.; HENRIQUE, C. D.; BRAGLIA, Israel A.; GONÇALVES, Berenice S.; "Proposta de fluxograma para design de interfaces digitais: um exemplo prático de como transformar informações de projeto em requisitos de função e conteúdo", p. 2567-2581 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019. https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/TEIXEIRA-et-al.-2019-Proposta-de-fluxograma-para-design-de-interfaces-digitais-um-exemplo-pr%C3%A1tico-de-como-transformar-informa%C3%A7.pdf Complementar: 1. OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. Business model generation: inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários . Rio de Janeiro, c2011. 278 p. 2. FAGUNDES, E. M. Como ingressar nos negócios digitais: [entre na era dos negócios digitais e fique à frente da concorrência]. São Paulo: Edições Inteligentes, 2004. 3. DUHIGG, C. O Poder do Hábito: Por que fazemos o que Fazemos na vida e nos negócios. São Paulo: Objetiva, 2012. 408 p. 4. PAKES, A. Negócios Digitais: Aprenda a usar o real poder da internet nos seus negócios. São Paulo: Editora Gente, 2015. 224 p. 5. REIS, E. A Startup Enxuta: como os empreendedores atuais utilizam inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas. São Paulo: Leya, 2014. 288 p. 6. ROSS, A.; TYLER, M.. Receita Previsível: Predictable Revenue. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2017. 240 p.	
Cronograma	Conteúdos Complementares: Para suporte ao exercício prático	Estratégia de Interação: Aulas assíncronas (conteúdos já disponibilizados no moodle). Conteúdos: Criação e Otimização de Personas. Atividade Prática 1 [AP1]: 10% da Nota Final (ver item avaliação). Prazo de Entrega: 21/02 às 23h55 Moodle. Obs.: Alunos com dúvidas receberão orientação de 30 min em 08/02 (em grupos de até 05 alunos em 03 opções horários, são elas: – 15h00/15h45/16h30).

	Semana 01: 14/06 - 04 horas-aulas.	Estratégia de Interação: Aula síncrona. Conteúdos: Parte 1 - Design 5.0 e as principais características de desenvolvimento de negócios digitais. Registro de frequência: Presença de forma remota e participação.
	Semana 02: 21/06 - 04 horas-aulas Total acumulado: 08hs.	Estratégia de Interação: Aula síncrona. Conteúdos: Parte 2 - Design 5.0 e as principais características de desenvolvimento de negócios digitais. Registro de frequência: Presença de forma remota e participação.
	Semana 03: 28/06 - 04 horas-aulas Total acumulado: 12hs	Estratégia de Interação: Aula síncrona e orientações. Semana/Aula 03 - Aula síncrona já programada*: Os alunos com dúvidas na [AP1] receberão orientação de 30 min em (em grupos de até 05 alunos em 03 opções horários que serão pré-agendados na Aula 02, as opções são: – 15h00/15h45/16h30). * Demais aulas síncronas que o professor julgar necessário poderão ser agendadas previamente. Se ocorrerem tais aulas serão avisadas com pelo menos 24 horas de antecedência (conforme descrito no item metodologia).

	Semanas 04 à 06: 05, 12 e 19/07 - 12 horas-aulas. - Total acumulado: 24hs	Estratégia de Interação: Aulas assíncronas, síncronas e orientações. Conteúdos: Os principais momentos de desenvolvimento de um negócio digital: 1. Validação da Ideia (nível embrionário); 2. Modelagem do Negócio e do Design (nível conceitual e estratégico); 3. Desenvolvimento e planejamento (nível tático e operacional); 4. Lançamento (nível operacional).
	Semana 07: 26/07 - 04 horas-aulas Total acumulado: 28hs	Estratégia de Interação: Aula síncrona. Conteúdos: Modelagem de negócios digitais (B2B e B2C); - Transformação digital e negócios que nascem nativos no digital; - Estratégias de Prospecção (vendas e investimentos); e - Boas Práticas em negócios digitais
	Semana 08: 02/08 - 04 horas-aulas. - Total acumulado: 32hs	Estratégia de Interação: Sala de aula invertida, o conteúdo será apresentado de forma síncrona pelos alunos/equipes a partir das 13h30. Atividade Prática 2 [AP2]: 20% da nota final: Seminário (ver item avaliação). Entrega: Upload do arquivo da apresentação até às 11h00 do dia da apresentação no Moodle
	Semanas 09 e 10: Entre 09 e 16/08 - 08 horas-aulas. - Total acumulado: 40hs	Estratégia de Interação: Aulas assíncronas (de conteúdos complementares) e orientações por equipe (de forma síncrona e agendadas previamente) Conteúdos: Disponibilização de conteúdos e orientações para suporte ao Trabalho final

	Semana 11 30/08 - 04 horas-aulas. - Total acumulado: 44hs	Estratégia de Interação: Pré-Apresentação do Plano de Negócio Digital [PND].
	Semanas 12 à 14: 06, 13 e 20/09 - 12 horas-aulas - Total acumulado: 48hs	Estratégia de Interação: Palestrantes Convidados apresentado de forma síncrona Conteúdos: Cases sobre Negócios Digitais Registro de frequência: Fotografia das anotações (feitas à mão) durante as apresentações, entrega no mesmo dia até 17h30.
	Semana 15: 27/09 - 04 horas-aulas - Total acumulado: 60hs	Estratégia de Interação: Apresentação Final dos Trabalhos Plano de Negócio Digital [PND]: 40% da nota final. Prazo de Entrega: Arquivo(s) até 10/05 às 11h00 no moodle.
	Semana 16: Data e hora da recuperação (a combinar) - 04 horas-aulas - Total acumulado: 64hs	Divulgação das notas e Atividades de recuperação

Metodologia	A metodologia de ensino combinará diferentes recursos de tecnologia da informação e comunicação, entre eles vale destacar: a Plataforma Moodle, os vídeos, as aulas assíncronas e as aulas síncronas. Plataforma Moodle: O Moodle atuará como hub da disciplina, ele reunirá conteúdos dinâmicos, estáticos, avaliações, registro de frequência etc. Na plataforma o conteúdo da disciplina será organizado em tópicos semanais e conteúdos complementares. Vídeos: O professor já possui vídeo-aulas de alguns dos assuntos que serão abordados nesta disciplina (que foram gravados para outros cursos análogos que envolvem esses conteúdos), parte das gravações foram capturadas em estúdio e possuem boa qualidade de som, imagem e edição. Aulas assíncronas: Serão consideradas aulas assíncronas, os conteúdos semanais disponibilizados nos formatos tradicionais do EaD (vídeo-aulas, textos, slides e demais conteúdos complementares). Aulas síncronas: serão informadas no plano de ensino ou previamente com pelo menos 24 horas de antecedência (informadas no moodle e por mensagem via moodle). Essas aulas ocorrerão no dia e horário das aulas. E, em grande maioria*, elas serão gravadas. * Não serão gravadas aulas síncronas que tratem de: - Projetos e casos práticos realizados com clientes. Tanto em aulas onde exemplos serão apresentados pelo docente para ilustrar uma situação real, quanto aos próprios projetos realizados na disciplina; - Esclarecimentos sobre o andamento da disciplina e discussões teóricos-práticas que façam sentido apenas durante o debate síncrono; - Orientações e feedbacks individualizados, para alunos em específico ou para equipes; e - Demais situações em que o docente entender que o contexto exige, explícita ou implicitamente, restrições quanto a divulgação.
---------------------------	--



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

Avaliação	[AP1] - Atividade Prática 1 10% da nota final: Exercício de otimização de personas; [AP2] - Atividade Prática 2 20% da nota final: Seminário; [PND] - Plano de Negócio Digital 40% da nota final: Criação de um Plano de Negócio Digital (será dividido em sub-entregas); [TFD] - Trabalho Final da Disciplina 30% da nota final: Avaliação (sob o ponto de vista do negócio), do Trabalho Final do Projeto de Design para Inovação Digital
Registro de Frequência	Aulas assíncronas: terão alguma atividade ou relatório a ser entregue no moodle para validar a frequência. Aulas síncronas: o registro de frequência durante a aula ou pela atividade já especificada na respectiva aula. Obs.: Quando houver aula gravada e o aluno não puder estar presente de forma presencial, ele poderá fazer uma atividade relacionada ao conteúdo da aula para validar a frequência.

* Plano de ensino elaborado conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn. Pode sofrer alterações.

OBSERVAÇÕES E ORIENTAÇÕES SOBRE DIREITOS DE IMAGEM E SEGURANÇA NO AMBIENTE VIRTUAL conforme OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO No 003/2021/PROGRAD/SEAI de 20 de Abril de 2021:

- Espera-se dos(as) discentes condutas adequadas ao contexto acadêmico. Atos que sejam contra: a integridade física e moral da pessoa; o patrimônio ético, científico, cultural, material e, inclusive o de informática; e o exercício das funções pedagógicas, científicas e administrativas, poderão acarretar abertura de processo disciplinar discente, nos termos da Resolução no 017/CUn/97, que prevê como penalidades possíveis a advertência, a repreensão, a suspensão e a eliminação (desligamento da UFSC).
- Devem ser observados os direitos de imagem tanto de docentes, quanto de discentes, sendo vedado disponibilizar, por quaisquer meios digitais ou físicos, os dados, a imagem e a voz de colegas e do(a) professor(a), sem autorização específica para a finalidade pretendida e/ou para qualquer finalidade estranha à atividade de ensino, sob pena de responder administrativa e judicialmente.



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

- c) Todos os materiais disponibilizados no ambiente virtual de ensino-aprendizagem são exclusivamente para fins didáticos, sendo vedada a sua utilização para qualquer outra finalidade, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- d) Somente poderão ser gravadas pelos discentes as atividades síncronas propostas mediante concordância prévia dos docentes e colegas, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- e) A gravação das aulas síncronas pelo(a) docente deve ser informada aos discentes, devendo ser respeitada a sua liberdade quanto à exposição da imagem e da voz.
- f) A liberdade de escolha de exposição da imagem e da voz não isenta o(a) discente de realizar as atividades avaliativas originalmente propostas ou alternativas, devidamente especificadas no plano de ensino.
- g) Os materiais disponibilizados no ambiente virtual possuem licenças de uso e distribuição específicas, a depender de cada situação, sendo vedada a distribuição do material cuja licença não o permita, ou sem a autorização prévia dos(as) professores(as) para o material de sua autoria.