

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL
COORDENAÇÃO GERAL DE ENSINO TÉCNICO

PROGRAMA ANALÍTICO DA DISCIPLINA

CURSO: Técnico em Informática Concomitante	ANO:
PROFESSOR:	
DISCIPLINA: Administração de Negócios WEB	PERÍODO: 3º

CARGA HORÁRIA: 80h/a	Pre-requisitos: Linguagem de Programação WEB II
-----------------------------	--

OBJETIVOS

Capacitar o aluno a exercer a prática dos conceitos e dos mecanismos básicos na comunicação entre os dispositivos e protocolos de rede.

EMENTA

Um mercado eletrônico é um sistema de informações inter-organizacional que permite aos compradores e vendedores participantes trocar informações sobre preços e ofertas de produtos, bem como fechar negócios, através de uma rede computacional, como a Internet. O comércio eletrônico tem crescido vertiginosamente entre empresas (business to business - B2B) e entre empresas e cliente finais (business to customer - B2C). Além disso, o uso do comércio eletrônico pelas entidades governamentais também cresceu muito e tem sido um meio eficaz para prover serviços à população e garantir um processo de compras mais transparente e eficiente para o governo. Possuir o negócio na Web tornou-se uma necessidade para várias empresas. A disciplina em questão apresenta os conceitos gerais sobre o tema, com ênfase nos fundamentos e conceitos ligados a mercados eletrônicos, nas tecnologias e questões de pesquisa relacionadas ao tema.

PROCEDIMENTOS DE ENSINO E METODOLOGIA

- Exposição oral dialogada, com emprego de recursos visuais.
- Trabalhos Interdisciplinares e Artigos individuais.
- Leituras complementares sobre assuntos atuais pertinentes à disciplina.
- Análise de textos técnicos.
- Atividades Integradoras

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Data-show
- Laboratório de Informática

AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação será composto por duas provas (P1 e P2) cada uma valendo 100 pontos e trabalhos (T) somando o total de 100 pontos.
O resultado final da disciplina será composto pela média aritmética de P1, P2 e T.

$$\text{FINAL} = (P1 + P2 + T)/3$$

CONTEÚDOS	CH
Apresentar os principais conceitos e fundamentos da área de comércio eletrônico.	
Apresentar os principais componentes de uma arquitetura de comércio eletrônico, com suas respectivas interações que se apresentam nesse cenário.	
Apresentar como modelar serviços de comércio eletrônico através de uma metodologia especialista denominada CAFÉ, orientada ao bem negociado.	
Descrever e ilustrar os principais modelos de aplicações de comércio eletrônico	
Descrever os principais requisitos de uma arquitetura de comércio eletrônico, abordando as limitações e riscos que a falta dos mesmos pode causar em um sistema de comércio eletrônico.	
Apresentar algumas opções / abordagens para o desenvolvimento de uma arquitetura de comércio eletrônico para implementação um conjunto de serviços.	
Apresentar as principais conclusões relacionadas à disciplina de comércio eletrônico.	

BIBLIOGRAFIA
BÁSICA: ALBERTIM, Alberto Luiz. Comércio Eletrônico: Modelo, Aspectos e Contribuições de sua Aplicação . 6ª edição. Atlas, 2010. TURBAN, Efrain. Comércio Eletrônico: Estratégia e Gestão . 1ª edição. Pearson, 2003. OLIVIERO, Carlos A. J. Faça um Site – PHP 5.2 com MySQL 5.0 – Comércio Eletrônico – Orientado por Projeto – para Windows . Erica, 2010.
COMPLEMENTAR:

Rio Pomba, de de 2011.
