

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA CELSO SUCKOW DA FONSECA**  
**DIRETORIA DE ENSINO (DIREN)**  
**DEPARTAMENTO DE ENSINO SUPERIOR (DEPES)**  
**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DEPIN)**  
**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET (CST-SI)**

DEPARTAMENTO	PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA
<b>DEPIN - Departamento Acadêmico de Informática</b>	<b>NEGÓCIOS NA INTERNET</b>

CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS
<b>GTSI 1462</b>	6º	2014	1	GTSI 1433 Programação Orientada a Objetos
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE
4	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	72
	4	0	0	GTSI 1431 Engenharia de Requisitos

### EMENTA

Visão Geral. Negócios na Internet. Segurança no Comércio Eletrônico. Modelos e Aplicações de Negócios na Internet. Implementação de portais para negócio na internet.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia básica

1. BROGDEN, B. e MINNICK, C., Guia do Desenvolvedor Java – desenvolvendo e-commerce com Java, XML e JSP.
2. QIAN, K., ALLEN, R., GAN, M. e BROWN, R., Desenvolvimento Web Java, São Paulo: LTC.
3. TURBAN, E. e KING, D., Comércio Eletrônico: Estratégia e Gestão, São Paulo: Pearson – Prentice-Hall.

#### Bibliografia complementar

1. ALBERTIN, A. L., Comércio Eletrônico: Modelo, Aspectos e Contribuições de Sua Aplicação, São Paulo: Atlas.
2. MEIRA Jr, W. Sistemas de comércio eletrônico: projeto e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Campus, 371 p., il. (Campus/SBC). Inclui índice. ISBN 8532510121.
3. ARUEIRA, André de Brito; NOGUEIRA, Marcelo de Sousa (Orient.). Comércio eletrônico, a logística reversa e suas diferentes políticas de troca e devolução: a criação de um modelo. [S.l.: s.n].
4. DEITEL, P. J. e DEITEL, H. M., Ajax, Rich Internet Applications e desenvolvimento Web para programadores, São Paulo: Pearson – Prentice Hall.
5. PRESSMAN, R.S. e LOWE, D. ENGENHARIA WEB. Rio de Janeiro, LTC.

### OBJETIVO GERAL

Capacitar o aluno a planejar, desenvolver e implementar aplicações para a Web empregando os conceitos de negócios na Internet, bem como os conceitos vistos em disciplinas relacionadas.

## METODOLOGIA

Essa é uma disciplina oferecida na modalidade semipresencial. Portanto a metodologia definida aqui reflete essa escolha de oferta.

- No início do curso, o discente será apresentado ao conjunto de *atividades didáticas* que deverá realizar durante o semestre letivo. Essas atividades didáticas serão na forma de trabalhos práticos individuais a serem realizados pelos alunos. As atividades didáticas passadas para os alunos estarão relacionadas à modelagem e implementação de funcionalidades da aplicação que o aluno deve desenvolver durante o curso. O conteúdo das atividades irá refletir as unidades de ensino apresentadas no programa deste plano de ensino (veja **PROGRAMA** mais abaixo).
- Haverá atividades de tutoria de duas naturezas, conforme especificado a seguir.
  - Atendimento e orientação à distância por meio de duas tecnologias de informação e comunicação. A primeira e principal será por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem utilizado pelo Curso, o Moodle (<http://eic.cefet-rj.br/moodle>). A segunda será por meio de correio eletrônico.
- São realizados encontros presenciais para atendimento às dúvidas e para apresentação de prévias relativas ao desenvolvimento do trabalho com o professor tutor. As prévias e a apresentação final do trabalho são realizadas entre cada aluno e o tutor, e são agendadas no início de cada período. A tabela de horários das prévias e da apresentação fica disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Moodle). São previstas três prévias, mais a apresentação final para cada aluno.

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação é realizada através da apresentação das prévias e do sistema final que compõem duas notas: P1 e P2.

P1 = entrega da Proposta e da apresentação de duas prévias (versões) do sistema de acordo com a fórmula:

$$P1 = (\text{proposta} * 0,2 + \text{previa1} * 0,4 + \text{previa2} * 0,4)$$

P2 = apresentação da terceira prévia, da entrega final do sistema impresso e implementado e da apresentação de acordo com a fórmula:  $P2 = (\text{previa3} * 0,2 + \text{documento impresso} * 0,2 + \text{apresentação final} * 0,2 + \text{sistema final} * 0,4)$

$$\text{Média Semestral} = (P1 + P2) / 2$$

As apresentações são agendadas com o professor e devem ser realizadas dentro do prazo estipulado no início de cada período.

As datas das apresentações, o formato da proposta, o documento impresso e os requisitos a serem desenvolvidos são informados nos encontros presenciais e ficam disponíveis no moodle.

Para ser aprovado por média, o aluno deve alcançar uma média semestral maior ou igual a 7,0 (sete). Caso contrário, o aluno receberá novas instruções para acertar a aplicação desenvolvida e agendar uma nova apresentação, observando o prazo estipulado no calendário.

## PROGRAMA

### 1. Visão Geral

1.1. Definições e conceitos do comércio eletrônico (e-commerce);

1.2. Estrutura e abrangência;

1.3. Modelos de e-commerce;

- 1.4. Benefícios e Limitações;
- 1.5. Contribuições do comércio eletrônico para as organizações.
2. Negócios na Internet
  - 2.1. Conceitos básicos de mercados eletrônicos;
  - 2.2. Tipos de mercado eletrônico;
  - 2.3. Catálogos Eletrônicos;
  - 2.4. Desafios do comércio eletrônico;
  - 2.5. Aplicações de comércio eletrônico;
  - 2.6. Sistemas de pagamento eletrônico;
  - 2.7. Estratégias para comércio eletrônico bem sucedido.
3. Segurança no Comércio Eletrônico
  - 3.1. Conceitos básicos de segurança;
  - 3.2. Desperdícios e erros por computador;
  - 3.3. Crimes por computador (Cibercrime);
  - 3.4. Ameaças ao comércio eletrônico;
  - 3.5. Apoio às aplicações de comércio eletrônico: lei, ética e exclusão digital.
4. Modelos e Aplicações de Negócios na Internet
  - 4.1. Varejo no comércio eletrônico;
  - 4.2. Comportamento do consumidor on-line;
  - 4.3. Comércio Móvel;
  - 4.4. Sistemas de Apoio à decisão: financeira, marketing e recursos humanos;
  - 4.5. Sistemas especialistas.
5. Criação e implementação de um site de negócios na Internet.