

sãojudas›

ecossistema
âni^{ma}

**PROJETO PEDAGÓGICO
DO CURSO DE
PRODUÇÃO MULTIMÍDIA
EM REALIDADE
AUMENTADA**

**Universidade São Judas
Tadeu**

São Paulo, 2022

1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

A Universidade São Judas Tadeu foi oficialmente reconhecida pela Portaria Ministerial n.º 264, de 4 de maio de 1989 e publicada no DOU de 5 de maio de 1989. Mantida pela sociedade civil, AMC Serviços Educacionais, inscrita no CNPJ sob o n.º 43.045.772/0001-52, com sede na Rua Taquari, n.º 546, andar 3, bairro da Mooca, na cidade de São Paulo - SP, CEP: 03166-000, a IES está localizada no mesmo prédio da mantenedora.

As Faculdades São Judas Tadeu surgiram no ano de 1971, no bairro da Mooca. Tratava-se de iniciativa ousada, que privilegiava o atendimento à população do Bairro e da Zona Leste, voltada para cursos de pronta colocação no mercado, contemplando as áreas de Contabilidade e Administração. O empreendimento direcionava-se para a nova realidade do País, presidido então pela demanda de tecnocratas, distanciando-se do modelo convencional bacharelesco de saber enciclopédico, suplantado pela rapidez das transformações de toda ordem. Inscrevia-se na nova perspectiva do ensino superior, definida a partir das mudanças geradas pela sociedade industrial, pelas atividades produtivas cada vez mais complexas e, sobretudo, pelos avanços da informática. Preocupada com a investigação científica em grande parte articulada com as necessidades técnicas da industrialização, identificava-se com o processo de mudança sociocultural que caracterizava a sociedade brasileira. Em 1989, ao transformar-se na Universidade São Judas Tadeu, vinha ao encontro da necessária democratização do ensino superior, um direito do cidadão, com vistas à sua qualificação profissional.

Situada no município de São Paulo, a Universidade São Judas Tadeu (USJT) contava com cinco unidades até 2018:

1. Unidade Mooca (sede): Rua Taquari, n.º 546 - distrito da Mooca
2. Unidade Butantã: Av. Vital Brasil, n.º 1000 - distrito do Butantã
3. Unidade Paulista: Av. Angélica, n.º 2565 - distrito da Bela Vista
4. Unidade Santo Amaro: Rua Alexandre Dumas, n.º 2016 - distrito de Santo Amaro
5. Unidade Jabaquara: Av. Jabaquara, n.º 1870 - distrito do Jabaquara

No ano de 2019 foram inauguradas mais três unidades:

6. Unidade Cubatão: Rua São Paulo, 328 - Vila Paulista
7. Unidade Santana: R. Voluntários da Pátria, 2624 - distrito de Santana
8. Unidade Vila Leopoldina: Av. Imperatriz Leopoldina, n. ° 112/184 - Vila Leopoldina

A localização da instituição na maior concentração urbana e produtiva do Brasil aponta perspectivas de inserção regional muito amplas.

Contudo, é certo, também, que o impacto das ações institucionais, em seu sentido maior, é muito mais presente e imediato nas áreas geograficamente mais próximas da instituição. Embora a atuação da Universidade vá muito além das circunscrições políticas e administrativas estabelecidas pela Prefeitura Municipal, sua inserção histórica e, por consequência, seu desenvolvimento, ocorrem em regiões determinadas.

Atualmente a Universidade São Judas Tadeu faz parte do Grupo Anima Educação, um dos maiores em ensino superior no Brasil, com práticas inovadoras de aprendizagem e gestão, respeito à pluralidade, valorização das pessoas e um compromisso: transformar o país pela educação.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

| |
|--|
| Curso: Produção Multimídia em Realidade Aumentada |
| Grau: Tecnólogo |
| Modalidade: Educação a Distância |
| Número de vagas: 100 vagas anuais |
| Ato autorizativo: Resolução N° 009, De 30 De Novembro De 2021 |
| Duração do curso: 04 semestres |
| Prazo máximo para integralização do currículo: 07 semestres |
| Carga horária: 1.670 hora-relógio |

3. PERFIL DO CURSO

3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

A oferta do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada da Universidade São Judas Tadeu atende ao previsto pela Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior/Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, do Ministério da Educação, expresso no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2016), área de Produção Cultural e Design, na qual está inserido.

O curso é concebido em profunda relação com as diretrizes institucionais, em especial, o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e o Projeto Pedagógico Institucional (PPI) da IES. Tem por base: I. as Diretrizes Curriculares para os Cursos Superiores de Tecnologia (Resolução CNE/CP nº 3, de 18/12/2002, publicada no DOU em 23/12/2002); II. o PDI e o PPI da Instituição, verificados no respeito às diretrizes legais oficiais e no respeito à missão institucional e à filosofia educacional delas decorrentes; III. a realidade econômica, política, social, cultural e profissional nacional e local; e IV. a configuração da formação de excelência do profissional tecnólogo de Produção Multimídia em Realidade Aumentada no século XXI.

O curso está inserido em um cenário global, com fortes impactos regionais e locais, em que a cultura digital ganha cada vez mais importância. Em uma era classificada como “de pleno acesso à informação”, marcada pela predominância imagética, pela instantaneidade e pela fluidez, cada vez mais a sociedade se organiza com base nos conteúdos a que tem acesso. A complexidade de relações, causas e efeitos do factual e dos simbolismos, está apoiada não mais em uma visão particular e isolada, mas na noção do coletivo, grupo social ou segmento do qual as pessoas participam, compartilham e no qual se interrelacionam.

Em diálogo com essa realidade e para atender a uma demanda de São Paulo (SP) o curso apoia-se no universo da Economia Criativa, conceito desenvolvido inicialmente entre o final dos anos 1980 e início dos anos 2000, na Austrália e na Inglaterra, e que ganhou dimensão global a partir da primeira década do século XX. A Economia Criativa abrange todas as atividades que geram desenvolvimento a partir da criação,

cujos insumos principais são a criatividade, a inovação e a inteligência coletiva, aplicadas em áreas como audiovisual, cinema, publicidade, design, mídias (impressas, eletrônicas e digitais), comunicação em tecnologia móvel, artes visuais, eventos, entre outros.

A Economia Criativa é o setor que mais cresceu entre os diversos setores econômicos em todo o mundo entre os anos 1990 e 2010. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, em seu conjunto chegou a movimentar cerca de 4% do PIB brasileiro. Sua capacidade de gerar renda e trabalho é uma de suas singularidades operativas, ao abranger atividades criativas cujo ciclo produtivo incorpora economia, tecnologia, conexões e criatividade, em suas dimensões econômicas, políticas, sociais e culturais.

A Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) estuda o fenômeno da Economia Criativa há cerca de 30 anos. Segundo o organismo da ONU, além de ser o setor que mais cresceu entre os diversos setores da economia, ela oferece oportunidade de desenvolvimento para as economias emergentes – caso do Brasil – e que, no contexto da globalização, conseguem colocar seus produtos e serviços comunicacionais à disposição do mercado, com a geração de renda, articulação dos atores locais, respeito à diversidade e a identidade, criatividade e inovação.

No cenário da Produção Multimídia em Realidade Aumentada, a Economia Criativa lança raízes e multiplica suas potencialidades e possibilidades, tanto para a formação de profissionais voltados ao emprego formal, quanto nas formas de organização de novos modelos de criação de conteúdos e de negócio, com a articulação em rede, o desenvolvimento de projetos de produção e difusão colaborativos, o fortalecimento da economia regional, a utilização das plataformas de mídias sociais e o desenvolvimento de projetos inovadores para suas cadeias produtivas.

Os avanços tecnológicos na sociedade da informação, do conhecimento, do lazer e do entretenimento também devem ser considerados de forma substancial, uma vez que não param de acontecer e geram mudanças sistemáticas nos processos de criação, produção, distribuição e exibição de produtos de multimídia digital. O

constante aprimoramento e uso de tecnologias digitais no tratamento de imagens e sons, assim como a ampliação dos canais de distribuição, tem proporcionado um grande aumento na produção e uma maior democratização no acesso à realização de produtos multimídia. O número de produtoras independentes cresce muito e elas são capazes de realizar trabalhos de qualidade e com um tempo de produção cada vez menor. A indústria da multimídia digital se expande velozmente e está totalmente inserida na indústria criativa. Todos os dias surgem novas empresas de criação de games, interatividade, infografia, animação 2D e 3D, realidade aumentada, produtoras de áudio, dentre outras.

Segundo relatório da Firjan (2019) no Mapeamento das Indústrias Criativas, esse setor possui níveis significativos em termos de empregabilidade.

Figura 1 – Distribuição dos Empregos Formais da área criativa de Mídias em 2017



Fonte: Firjan (2019). Disponível em:
<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>

O setor Mídias contou com 95,6 mil profissionais em 2017, o que representa 11,4% do total de trabalhadores empregados na Indústria. Tais profissionais estão distribuídos nos segmentos Editorial (54,7 mil empregados) e audiovisual (40,9 mil empregados), com salário médio de R\$4.069,00. Embora esse rendimento seja o segundo mais baixo da Indústria Criativa (maior apenas do que em Cultura), ainda assim se situa 46,5% acima da média de remuneração da economia formal brasileira (R\$ 2.777,00). Em termos de remuneração, Mídias foi o grande destaque da Indústria Criativa (+4,7%). Além de registrar desempenho superior ao do total do mercado de

trabalho, foi a única área a apresentar aumento da remuneração, mesmo em meio ao cenário adverso.

Em análise ao cenário comunicacional, é importante destacar o nascimento da prática multimídia em 1978, conforme apresentada por Nicholas Negroponte no livro “A vida digital”. Em um projeto revolucionário, com finalidades bélicas, era possível, por simulacro, transitar em um ambiente cuja matéria-prima não era o átomo, mas sim o bit. Nesse ambiente, todas as matrizes da linguagem eram entabuladas, gerando uma experiência de imersão inédita para a época. Com a evolução tecnológica ocorrida a partir da segunda metade do século XX, multiplicaram-se os suportes por meio dos quais a comunicação mediatizada era sistematizada. Dentre as suas especificidades, podem ser listadas a capacidade de armazenamento cada vez maior, a possibilidade de abrigar “intersemioses”, a abertura para interação e multiconversação, bem como a possibilidade do simulacro.

O caráter híbrido dessas (multi) mídias possibilitou, desde então, que representações variadas da informação, como o som, a imagem (estática e em movimento), o audiovisual, a animação e o texto, passassem a compor um mesmo *locus* semântico: o produto multimídia. Pela primeira vez, uma mesma proposta é capaz de abrigar todas as linguagens que, até então, estavam separadas por limitações midiáticas.

Na atualidade, o produto multimídia já faz parte da pauta da maioria dos empreendimentos que priorizam a comunicação com seus públicos, seja pela agilidade e pela redução de custos, seja pelo caráter intersemiótico e interativo, imprimindo uma nova lógica de relacionamento social. Tais reconfigurações midiáticas, semióticas e comunicacionais trazem consequências para todas as esferas sociais, principalmente para o mundo do trabalho: as estratégias de comunicação de empresas e instituições para divulgação de suas ideias e comercialização de seus produtos, o trabalho com educação e o treinamento corporativo, o entretenimento, entre outras áreas, todas passam por mudanças que afetam as etapas de elaboração e de formatação do produto comunicacional.

Some-se, em específico, a área de realidade virtual e aumentada, propiciada pelas emergentes tecnologias da informação e da comunicação e por experiências imersivas e ampliadas possibilitadas pelo uso desses recursos. O acelerado lançamento de invenções tecnológicas ligadas a plataformas de mídias e comunicação digital (ANDERSON, 2004) tem na Realidade Virtual (RV) e na Realidade Aumentada (RA) dois exemplos de plataformas inovadoras para a produção e o consumo de conteúdos (ZILLES BORBA, 2018). Essas novas tecnologias possibilitam uma conformação ao novo perfil geracional de indivíduos ubíquos e prosumidores, que não respondem apenas aos estímulos expostos de maneira mais tradicional, dentro da sala de aula, mas transitam entre a teoria e a prática, buscando visões complementares de um mesmo objeto, produzindo conteúdo além de consumi-lo.

Isto posto, abre-se espaço no mercado para um profissional capaz de transitar por todas essas etapas, lidando com os processos de produção para novas mídias, digitalização, edição, autoria, criação de interfaces e formatação audiovisual e digital de conteúdos: o produtor multimídia. E a ele se soma a capacidade de construção de universos, ambientes, experiências e conteúdos cuja fruição se dá em ambientes digitais, simulações e contextos diversos. Dada a contemporaneidade da profissão, a produção multimídia revela-se uma das ocupações emergentes no cenário contemporâneo. Segundo estudos desenvolvidos pelo Senai-DN (2002) sobre a dinâmica ocupacional no mercado de trabalho, tendo em vista avançados recursos tecnológicos, o segmento multimídia tem contribuído para a transformação de outros setores econômicos.

O conteúdo multimídia no mundo digital tem surpreendido. A simplificação e o barateamento da tecnologia, a compactação dos equipamentos, assim como a aglutinação de algumas funções, está diminuindo custos operacionais de produção, aumentando o número de pequenas produtoras e fazendo crescer o número de trabalhadores autônomos dotados de equipamentos e recursos próprios, como os aparelhos que viabilizam a captação, difusão e o consumo de conteúdos por meio de RV e RA. É a revolução digital reunindo vários meios em uma única máquina ou um aparelho central, desde a produção até a transmissão.

Outro fator que também contribui com o crescimento do mercado multimídia é o aumento no consumo de conteúdos em imagem e vídeo. Segundo dados da pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Cetic.br, cerca de 71% dos consumidores de internet assistem a vídeos online.(CETIC.BR, 2019). Isso só mostra como os próprios consumidores estão buscando mais conteúdos do gênero, por conta do dinamismo e até mesmo pela facilidade de acesso, e reforça o crescimento da educação a distância no Brasil. (SILVA, 2020)

Em nível internacional, as novas tecnologias digitais têm provocado mudanças constantes no setor de produção de multimídia. Uma série de mídias consideradas novas tornam-se obsoletas muito rapidamente, exigindo dos profissionais e da indústria atualização permanente. Novos formatos substituem antigos em curto espaço de tempo. As mídias passam por constantes transformações e se reinventam a cada dia. Antigos meios de comunicação se apresentam imiscuídos com outros, formando novos organismos que se diferenciam muito dos formatos que conhecíamos.

O crescimento do mercado multimídia tem atraído muitos empreendedores e profissionais para a área. Segundo o relatório da Orbis Research, o segmento de vídeos online, principalmente relacionado a cursos online, movimentou cerca de US\$165,21 bilhões em 2015. E a estimativa é que esse segmento atinja US\$275,10 bilhões até 2022, registrando assim um crescimento anual de 7,5%. (SILVA, 2020). Na mesma linha, observa-se que os fenômenos da Realidade Virtual e da Realidade Aumentada propiciam novas experiências de fruição estética nos diversos ambientes e processos – destaque, por exemplo, para o uso de RV ou mesmo RA em produtos informativos/factuais, como feito em especiais multimídia de veículos globais de imprensa, além dos tradicionais campos de games, lazer, entretenimento e instalações ou processos artísticos.

Há urgência no mercado comunicacional por novos profissionais que dominem não apenas a operacionalização dos meios de produção, mas o entrelace da forma e do conteúdo dos produtos que desenvolvem por meio dos recursos multimidiáticos. No Brasil, a área de produção multimídia cresceu muito nos últimos anos devido aos investimentos que aconteceram, seja na formação de mão de obra especializada, seja

no incentivo às empresas que produzem, estimulando projetos inovadores, criando leis de incentivo, editais, facilitando coproduções internacionais, dentre outros. O Brasil passou a se destacar internacionalmente com suas produções, tanto de cinema, quanto de televisão, de jogos digitais ou mídias interativas.

A oferta do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia na Universidade São Judas Tadeu se firma, ainda, no tripé do desenvolvimento do século XXI, cujos pilares são: a sustentabilidade ambiental, social, cultural e econômica (entendida a partir do conceito de Lester R. Brown, adotado pela Organização das Nações Unidas, de "satisfação de necessidades aliada ao comprometimento com as necessidades das futuras gerações"), a inovação que tem por base os recursos intangíveis abundantes e renováveis, e a criatividade.

Tal conjuntura justifica e fortalece a oferta do CST de Produção Multimídia em Realidade Aumentada, inserido na complexidade de uma sociedade influenciada permanentemente pelo poder dos conteúdos em áudio, vídeo, digitais e correlatos. São características dessa realidade a ascensão socioeconômica brasileira verificada nos últimos anos e que, mesmo em momentos de crise econômica, não inibe o decorrente maior acesso a bens e serviços culturais e comunicacionais; as procuras globais, nacionais e regionais por serviços e produtos de entretenimento e comunicação; o vertiginoso crescimento das tecnologias da informação e da comunicação multimídia; a necessidade de profissionais capazes de trabalhar de forma integrada no ciclo produtivo da cultura e da comunicação.

Este cenário emergente destaca a necessidade da formação de tecnólogos frente às demandas de produção de conteúdo advindas do setor produtivo e da sociedade. Projeta-se o curso inserido nas complexidades nacional e local, influenciadas permanentemente pelo poder das mensagens em áudio e/ou vídeo que sejam baseadas em conceitos estéticos e técnicos, veiculadas por meios de comunicação de massa ou plataformas digitais, com ênfase nas experiências em RV e RA que configuram um importante campo de expansão para atividades do produtor multimídia. Parte-se da constatação de que, na atualidade, a comunicação multimídia impera na vida cotidiana de grande parte da população. As mensagens audiovisuais e as experiências imersivas têm o poder de despertar a fruição artística e cultural, gerar o

conhecimento, desencadear comportamentos, condutas e formar opiniões das pessoas, seja por meio de vídeos, produção em áudio, podcast, filmes ficcionais e narrativas da realidade, publicidade e propaganda e produção de difusão de imagem corporativa e social. A ampliação e a difusão das plataformas digitais potencializaram a integração entre os diversos formatos de conteúdo aqui citados e promoveram o patamar mercadológico do curso em questão.

O CST centra-se na ideia de que a comunicação multimídia está baseada no conhecimento dos sistemas, linguagens, técnicas e tecnologias para realização de produtos de imagem, som e correlatos, que têm por base o processo de captação de áudio e vídeo, montagem/edição e veiculação, em suportes digitais e eletrônicos, em diferentes formatos. Considerando as características específicas de um curso superior de tecnologia, e resguardando os aspectos fundantes da educação tecnológica, o Curso de Produção Multimídia em Realidade Aumentada proposto se apropria conceitualmente de três dos núcleos temáticos da formação do profissional: a. Técnica e formação profissional; b. Planejamento e operacionalização das mídias sociais e suas funcionalidades; c. Inovações Multimídia.

São áreas de atuação do tecnólogo em Produção Multimídia em Realidade Aumentada: empresas de comunicação privadas, públicas, independentes, governamentais ou não governamentais, produtoras de cinema e audiovisual, agências de publicidade e propaganda, empresas de marketing, agências de comunicação integrada, instituições de pesquisa e de ensino. Entre as novas tendências do mercado estão a atuação de forma integrada em empresas de comunicação, o fortalecimento do empreendedorismo decorrente da terceirização de serviços e a abertura de novas perspectivas profissionais com a convergência tecnológica em desenvolvimento, assim como as articulações colaborativas e participativas, que tenham por base a inovação e a criatividade. As tradicionais empresas de mídia vêm concentrando seus esforços na utilização das novas tecnologias para aperfeiçoar seus meios de divulgação, a partir de soluções inovadoras. Da mesma forma, observa-se a transformação de outros setores, como a Educação, Saúde e Artes, além de outros que vêm se beneficiando do uso dos novos recursos multimídia e que podem abarcar os novos profissionais e suas carreiras.

O profissional formado em Produção Multimídia em Realidade Aumentada na Universidade São Judas Tadeu estará preparado para trabalhar com criatividade, comunicação, inovação e tecnologia, através das habilidades desenvolvidas para criar produtos em linguagens diversas – imagem, áudio, vídeo, texto – para distintas mídias, em produtos variados: desde websites, podcasts, aplicativos e games até filmes e animações. O curso busca desenvolver tanto habilidades técnicas quanto habilidades socioemocionais, fundamentais para o bom planejamento da carreira e o desenvolvimento profissional, como trabalho em equipe, liderança e pensamento crítico.

Assim, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada visa romper com o senso comum que considera a tecnicidade como princípio da função do tecnólogo. O curso vai além ao propor a formação de um operador de produção multimídia, cuja principal função é ser mecanismo de reprodução no processo criativo e realização. Neste aspecto, considera-se que a produção multimídia também é teoria a ser operacionalizada, desenvolvida de maneira integrada às demais áreas da cultura e da comunicação, em espaços integrados de produção de obras e trabalhos sob demanda.

4. FORMAS DE ACESSO

O acesso aos cursos superiores poderá ocorrer das seguintes formas: alunos calouros aprovados no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem. Os cursos superiores são destinados aos alunos portadores de diploma de, no mínimo, ensino médio. A IES publicará o Edital do Vestibular, regulamentando o número de vagas ofertadas para cada um dos cursos, a data e o local das provas, o valor da taxa de inscrição, o período e o local de divulgação dos aprovados, além dos requisitos necessários para efetivação da matrícula. O edital contemplará também outras informações relevantes sobre os cursos e sobre a própria Instituição. Haverá, ainda, a possibilidade de Vestibular Agendado, processo seletivo em que o candidato poderá concorrer às vagas escolhendo a melhor data entre as várias oferecidas pela instituição.

O processo seletivo será constituído de uma prova de redação e de uma prova objetiva de conhecimentos gerais, composta por questões de múltipla escolha, nas áreas de Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Suas Tecnologias; Matemática e Suas Tecnologias; e Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias.

A prova de redação irá propor um tema atual a partir do qual serão verificadas as habilidades de produção de texto, raciocínio lógico, coerência textual, objetividade, adequação ao tema e aos objetivos da proposta, coerência, coesão, pertinência argumentativa, paragrafação, estruturação de frases, morfossintaxe, adequação do vocabulário, acentuação, ortografia e pontuação.

4.1. OBTENÇÃO DE NOVO TÍTULO

Na hipótese de vagas não preenchidas pelos processos seletivos, a Instituição poderá, mediante processo seletivo específico, aceitar a matrícula de portadores de diploma de curso de graduação, para a obtenção de novo título em curso de graduação preferencialmente de área compatível, nos termos da legislação em vigor.

4.2. MATRÍCULA POR TRANSFERÊNCIA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9394/96), no artigo 49, prevê as transferências de alunos regulares, de uma para outra instituição de ensino, para cursos afins, na hipótese de existência de vagas e mediante processo seletivo. De acordo com as normas internas, a Instituição, no limite das vagas existentes e mediante processo seletivo, pode aceitar transferência de alunos, para prosseguimento dos estudos no mesmo curso ou em curso afim, ou seja, da mesma área do conhecimento, proveniente de cursos autorizados ou reconhecidos, mantidos por instituições de ensino superior, nacionais ou estrangeiras, com as necessárias adaptações curriculares, em cada caso.

Todas essas diretrizes valem para o curso e serão objeto de comunicação com o ingressante, pelo site institucional ou por comunicação direta.

5. OBJETIVOS DO CURSO

5.1. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada é formar profissionais para lidar com as ferramentas multimídias, bem como capacitá-los a analisar e gerir o contexto comunicacional por meio do desenvolvimento de projetos de criação e adaptação de recursos comunicacionais hipermediáticos, interativos e digitais em Realidade Aumentada e Virtual.

5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Além do objetivo geral acima descrito, o curso conta ainda com os seguintes objetivos específicos que compreendem competências e especializações definidas pelo Núcleo Docente Estruturante do curso para cada uma das unidades curriculares que compõem a matriz do curso, em alinhamento as normativas do curso. Esse conjunto de objetivos envolve:

- I. proporcionar ao estudante conhecimentos e habilidades que lhe permita a atuação nos **processos de criação de produtos multimidiáticos**;
- II. formar o estudante para que ele seja capaz de elaborar o **planejamento** de produções de multimídias, através da **identificação e interpretação das necessidades dos seus clientes e da compreensão de interações digitais**;
- III. possibilitar ao estudante ferramentas que permitam a **produção de conteúdos multimídia e a gestão dos recursos de texto, imagem e som para produzir relações interativas em mídias digitais**;
- IV. prover o estudante do domínio de elementos que lhe permitam a **avaliação técnica** de produtos multimídia;
- V. proporcionar ao estudante os conhecimentos que lhe **permitam elaborar experiências híbridas para o usuário, mesclando ambientes físicos e**

- digitais com base nas inovações tecnológicas e ferramentas emergentes;**
- VI.** subsidiar o estudante com conhecimentos que lhe permitam **gerir conteúdos nas mídias digitais;**
 - VII.** **elaborar interfaces interativas para as plataformas digitais,** promovendo uma boa experiência do usuário;
 - VIII.** desenvolver experiências diferenciadas do mundo real, por meio da **aplicação de projeções virtuais.**

6. PERFIL DO EGRESSO

Por perfil e competência profissional do egresso, entende-se:

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2011, p. 22).

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico e em sintonia com a dinâmica do setor produtivo e os requerimentos da sociedade atual, o perfil do egresso inclui, no eixo no qual se insere a formação em Produção Multimídia, os seguintes aspectos:

1. Profissional com competências teóricas, técnicas e éticas relacionadas com representações, linguagens, códigos e projetos, mobilizadas de forma articulada às diferentes propostas comunicativas aplicadas.
2. Tecnólogo com competências que reflitam a variedade e mutabilidade de demandas sociais e profissionais na área, propiciando uma capacidade de adequação à complexidade e velocidade do mundo contemporâneo.
3. Profissional que saiba utilizar suas habilidades com criatividade e inovação, baseado em critérios socio-éticos, culturais e ambientais, otimizando os aspectos estético, formal, semântico e funcional, adequando-os aos conceitos de expressão, informação e comunicação, em sintonia com o mercado e as necessidades do usuário.

Perfil do egresso

Alinhado ao PPI e com base nas novas exigências de profissionalização no mercado de comunicação, o ordenamento curricular do CST em Produção Multimídia em Realidade Aumentada permite a formação de egressos capazes de atender às expectativas das organizações, que anseiam por profissionais para atuar em qualquer instância da produção multimídia.

Alicerçada nas dimensões do saber conhecer, ser, fazer e conviver, o profissional do CST em Produção Multimídia em Realidade Aumentada compreenderá um conjunto de competências e habilidades, saberes e conhecimentos, que provêm de várias instâncias, tais como, da formação geral (competências científicas adquiridas nas Unidades Curriculares), da formação profissional (conhecimento técnico), da experiência com o mundo do trabalho (qualificações em Unidades Curriculares Duais) e da formação social (transformação na proposta do eixo vida & carreira do componente curricular). O curso deve mobilizar o egresso para intervir de forma adequada, resolver eficazmente problemas e/ou criar oportunidades transformando o Brasil pela sua formação.

Em consonância com o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, o profissional formado pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada deverá apresentar as seguintes competências:

1. Projetar, elaborar, implantar e avaliar conteúdos nas mídias digitais.
2. Supervisionar as interações geradas no meio digital que produzem dados analíticos quantitativos e qualitativos para análise.
3. Produzir e gerenciar recursos de texto, imagem e som para relações interativas em mídias sociais digitais e redes sociais.
4. Desenvolver ambientes e instalações de hipermídia interativa.
5. Agregar as inovações tecnológicas ao processo de produção de conteúdo digital.
6. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.
7. Formatar e planejar a distribuição dos produtos multimidiáticos.
8. Compreender, criticar e utilizar novas ideias e tecnologias para a resolução de problemas.
9. Organizar e interpretar roteiros, produzir texto, imagem e som, utilizando recursos tecnológicos, equipamentos e ferramentas eletrônicas atualizadas para a realização de projetos de multimídia.
10. Exercer atividades na captação e manipulação de som e imagem para a produção de multimídia digital.

O CST Produção Multimídia em Realidade Aumentada caracteriza-se como um curso experimental, de acordo com a Resolução CNE/CP 3, de 18 de dezembro de 2002, art. 14, que assegura que poderão ser implementados cursos e currículos experimentais, nos termos do Artigo 81 da LDBEN, desde que ajustados ao disposto nestas diretrizes e previamente aprovados pelos respectivos órgãos competentes.

O curso se destina a pessoas interessadas em desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado local tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nos seguintes espaços: agências de Comunicação e de Publicidade, escritórios e/ou núcleos de Design, empresas públicas e privadas, portais de Informação, produtoras de Conteúdos Digitais, agências digitais, provedores de acesso, produtoras audiovisuais, dentre outros.

7. METODOLOGIAS DO ENSINO/APRENDIZAGEM

O currículo do Curso contempla novas ambientações e formas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Em termos didático-metodológicos de abordagem do conhecimento, isso significa a adoção de metodologias que permitem aos estudantes o exercício interdisciplinar permanente do pensamento crítico, da resolução de problemas, da criatividade e da inovação, articulado a um itinerário de formação flexível e personalizado.

No contexto da matriz curricular estão também previstos projetos ou trabalhos interdisciplinares, que abrangem atividades de diagnóstico e de propostas de intervenção que extrapole os limites da escola. As atividades pedagógicas proporcionam inclusive o alinhamento às necessidades e aos desejos dos estudantes, auxiliando-os na definição dos objetivos profissionais e pessoais que buscam alcançar, valorizando suas experiências e conhecimentos através de uma reformulação do seu papel como sujeitos da aprendizagem, com foco no desenvolvimento de sua autonomia.

A metodologia de ensino coloca ênfase nas metodologias ativas de aprendizagem¹ estimulando a participação do estudante nas atividades em grupo ou individuais, considerando-o como sujeito social, não sendo possível o trabalho sem a análise das questões históricas, sociais e culturais de sua formação. Nesse contexto, em uma abordagem interacionista, o estudante é visto como um ser ativo para conhecer, analisar, aprender e, por fim, desenvolver-se como autor de sua aprendizagem.

Didaticamente, com a adoção das metodologias ativas o curso conquista uma maior eficiência na atividade educativa, deslocando-se o papel do educador como um mediador que favorece, de forma ativa e motivadora, o aprendizado do estudante crítico-reflexivo.

As metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento das competências e das habilidades necessárias ao egresso do curso, estimulando o pensamento crítico-reflexivo, o autoconhecimento e a autoaprendizagem. Para isso, estão no escopo o

¹ O papel positivo que exercem nas formas de desenvolver o processo de aprender tem sido o maior impulsionador de sua proliferação nos ambientes educacionais e o motivo central que levou a IES à sua incorporação.

uso de diversas metodologias ativas, como a sala de aula invertida (*flipped classroom*), a instrução por pares (*peer instruction*), o PBL (*project based learning* e *problem based learning*), o *storytelling*, dentre outras de acordo com as especificidades do curso e das Unidades Curriculares, havendo inclusive capacitações e programas de treinamento para os educadores.

Em suma, a abordagem didático-metodológica, no conjunto das atividades acadêmicas do curso, favorece o aprimoramento da capacidade crítica dos estudantes, do pensar e do agir com autonomia, além de estimular o desenvolvimento de competências e habilidades profissionais em um processo permanente e dinâmico, estabelecendo a necessária conexão reflexiva sobre si e sobre a realidade circundante, em específico com temas contemporâneos, como ética, sustentabilidade e diversidade cultural, étnico-racial e de gênero.

Estão inclusas dentro dessas metodologias, o ensino híbrido (*blended learning*), abordagem metodológica na qual estudantes e educadores desenvolvem interações tanto no ambiente presencial como no ambiente online. Assim, as atividades presenciais são complementadas pelas atividades *online* e vice-versa, e os objetivos são alcançados com a interação efetiva entre as duas formas de ensino. Essa modalidade permite maior flexibilidade, interação e colaboração entre os estudantes, maior acessibilidade e interatividade na disponibilização de conteúdo. Com a constante evolução das tecnologias digitais, as atividades *online* envolvem tanto momentos síncronos - que são gravados para que o aluno se aproprie das discussões quantas vezes quiser e no momento que lhe for mais apropriado - quanto assíncronos, além de utilizarem recursos tecnológicos que dão dinamismo às aulas e atividades.

A instituição tem a inovação como um de seus pilares e a entende como um processo contínuo e de construção coletiva que se concretiza em um currículo vivo e em movimento que, com o apoio das tecnologias, busca integrar as experiências da formação profissional àquelas oriundas da relação com o mundo fora da escola.

Sendo assim, no currículo do curso, a hibridez é entendida como uma forma de traduzir um importante princípio do seu currículo que é a integração. Nos currículos integrados às Unidades Curriculares, provocam um movimento de cooperação

profissional e de integração de pessoas e saberes, que refletem nas diferentes comunidades de aprendizagem, frequentadas pelos estudantes durante o seu percurso formativo, aproximando a experiência acadêmica da realidade social e profissional.

Como recursos de ensino-aprendizagem são utilizadas as salas de aula virtual do Ulife, um dos muitos ambientes do ciberespaço e pode ser utilizada como ferramenta para aulas síncronas e assíncronas das Unidades Curriculares Digitais, cursos e projetos de extensão, realização e eventos, *workshops*, dentre outras. Nela, os objetos físicos dão lugar aos recursos educacionais digitais. Temos, ainda, a sala de aula invertida, ou *flipped classroom*, onde os alunos estudam previamente o material organizado e indicado pelo educador no ambiente digital virtual para dar continuidade a aprendizagem em ambiente físico, onde nesse momento o educador orienta, esclarece dúvidas e propõe atividades e debates acerca do tema estudado.

Como ferramenta de desenvolvimento da metodologia de ensino híbrido, o Ulife é o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), ou *Learning Management System* (LMS), desenvolvido pelo grupo Ânima Educação, que propicia ao aluno acessibilidade aos materiais didáticos por todos e a qualquer momento, bem como mobilidade através de smartphones, computadores, dentre outras formas, possibilitando interações e trocas entre estudantes e educadores, permitindo retorno por meio de ferramentas textuais e audiovisuais, além do incentivo a pesquisa e produção de conhecimento.

É premissa do Ulife ser uma ferramenta em constante evolução, que já conta com vários e importantes recursos para a vida estudantil, como o Portal de Vagas, em que o estudante encontra oportunidades de estágio e emprego em diversas áreas. O portal disponibiliza trilhas de conteúdo, artigos e atividades elaboradas especificamente para o desenvolvimento profissional. Consultores online de carreira auxiliam na preparação dos estudantes para o mundo do trabalho, ao passo que uma área para a gestão de estágios acelera os processos necessários para a formalização dos contratos.

O Ulife é uma plataforma de ensino-aprendizagem, de acompanhamento da vida acadêmica e de planejamento da carreira profissional, que auxilia o estudante no

decorrer de todo o seu percurso formativo, bem como na sua preparação para o mundo do trabalho.

8. ESTRUTURA CURRICULAR

Para a elaboração dos conteúdos curriculares foram analisados diversos fundamentos teóricos, em que se considerou a preparação curricular e a análise da realidade operada com referenciais específicos. Os currículos integrados têm a Unidade Curricular (UC) como componente fundamental, organizadas em 4 eixos: **Formação Geral, Formação na Área, Formação Profissional e Formação Específica**, que se integram e se complementam, criando ambientes de aprendizagem que reúnem os estudantes sob variadas formas, conforme detalhado no percurso formativo do estudante. A partir da estruturação das **Unidades Curriculares**, são formadas “**comunidades de aprendizagens**”, cujos agrupamentos de estudantes se diversificam.

A flexibilidade do Currículo Integrado por Competências permite ao estudante transitar por diferentes comunidades de aprendizagem alinhadas aos seus respectivos eixos de formação. O percurso formativo é flexível, fluído, e ao final de cada unidade curricular o aluno atinge as competências de acordo com as metas de compreensão estudadas e vivenciadas ao longo do semestre.

Figura 2 – Comunidades de aprendizagem e diversidade de ambientes



Assim, durante o seu percurso formativo, o estudante desenvolve, de forma flexível e personalizada, conforme perfil do egresso, as competências, conhecimentos, habilidades e atitudes de trabalho em equipe, resolução de problemas, busca de informação, visão integrada e humanizada.

O itinerário é flexível, visto que as atividades extensionistas e as complementares de graduação possibilitam diferentes escolhas, assim como as outras atividades promovidas pela instituição. A organização do currículo, contempla os conteúdos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais, e inclui, a articulação entre competências técnicas e socioemocionais, sendo este um dos grandes diferenciais do curso.

8.1. MATRIZ CURRICULAR

| | | | | | |
|--|--|--|------------------|------------------|--|
| Curso: Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada | | | | | |
| Carga Horária Total: 1670 horas | | | | | |
| Tempo de Integralização (em semestres) | | | Mínimo: 4 | Máximo: 7 | |

| Tipo | Denominação | CH Digital | Busca Ativa | Total CH | |
|--------------------|----------------------------------|------------|-------------|----------|---|
| Unidade Curricular | Linguagens e relações estéticas | 120 | 40 | 160 | h |
| Unidade Curricular | Narrativas e produção transmídia | 120 | 40 | 160 | h |
| Vida & Carreira | Vida & Carreira | 40 | 20 | 60 | h |

| Tipo | Denominação | CH Digital | Busca Ativa | Total CH | |
|--------------------|-----------------------------|------------|-------------|----------|---|
| Unidade Curricular | Análise de dados e big data | 120 | 40 | 160 | h |
| Unidade Curricular | Projetos multiplataforma | 120 | 40 | 160 | h |

| Tipo | Denominação | CH Digital | Busca Ativa | Total CH | |
|--------------------|---|------------|-------------|----------|---|
| Unidade Curricular | Design de interface | 120 | 40 | 160 | h |
| Unidade Curricular | Projetos em Realidade Virtual e Aumentada | 120 | 40 | 160 | h |

| Tipo | Denominação | CH Digital | Busca Ativa | Total CH | |
|--------------------|-----------------|------------|-------------|----------|---|
| Unidade Curricular | Core curriculum | 120 | 40 | 160 | h |
| Unidade Curricular | Animação | 120 | 40 | 160 | h |

| RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES | | | | Total CH | |
|---|--|--|--|----------|---|
| UNIDADES CURRICULARES | | | | 1.280 | h |
| UNIDADE CURRICULAR DIGITAL PERSONALIZÁVEL | | | | 160 | h |
| VIDA & CARREIRA | | | | 60 | h |
| EXTENSÃO | | | | 170 | h |
| CH TOTAL | | | | 1.670 | h |

8.2. BUSCA ATIVA

A prática pedagógica denominada “**busca ativa**” consiste em uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem na qual se busca o desenvolvimento de competências, conhecimentos, habilidades e atitudes por meio de ações dos estudantes, **orientadas e supervisionadas pelos educadores das respectivas Unidades Curriculares**, com a finalidade de ampliar e problematizar a abordagem dos temas ministrados nos diversos ambientes de aprendizagem, trazendo à discussão novos elementos, promovendo uma reflexão crítica, ética e responsável sobre o tema e sobre o seu impacto na realidade de cada estudante e as possíveis respostas aos problemas da atualidade.

O estudante não é visto como um sujeito passivo, que apenas recebe informações e conhecimentos, mas sim como um **sujeito ativo**, incentivado a buscar outros pontos de vista e gerar suas significações, contribuindo para a ampliação e aprofundamento dos conhecimentos construídos nas aulas.

Na prática, a busca ativa se concretiza por meio da pesquisa orientada em diversos tipos de formatos e linguagens, considerando a personalização do ensino, as individualidades dos estudantes e seus interesses, além da promoção da compreensão e da apropriação de linguagens, signos e códigos da área.

Com a busca ativa pretende-se despertar o interesse do estudante em relação aos temas propostos pelos educadores nas Unidades Curriculares, tornando-os mais independentes na busca do conhecimento, o que contribui inclusive com seu desenvolvimento profissional. Ao se tornar um hábito, a busca ativa perpetua o aprimoramento das competências, através da capacidade de seleção e identificação da relevância de um certo conteúdo a ser trabalhado.

Cabe aos educadores de cada Unidade Curricular propor as atividades acadêmicas relacionadas à busca ativa nos seus planos de aula, informando as diferentes possibilidades para o cumprimento da carga horária estabelecida para o curso e para a Unidade Curricular, com acompanhamento efetivo para fins de acompanhamento e avaliação.

Em consonância com a legislação supra, os projetos dos cursos fomentam a pesquisa como metodologia de ensino- aprendizagem, por meio da **Busca Ativa** que engaja os estudantes na construção de suas aprendizagens, pelo trabalho de curadoria educacional, **orientada por projetos** cujos princípios norteadores são a pesquisa e a investigação ativa, além de fomentar a utilização dos recursos da plataforma Ulife (o ambiente virtual de aprendizagem da IES) em todas as suas funcionalidades.

Para a curadoria da Busca Ativa, o educador é o especialista na área de conhecimento da unidade curricular e conhece o planejamento em todos os seus pontos de articulação. Dessa forma, no desenvolvimento das aulas, realiza as conexões entre os tópicos e os recursos educacionais, provocando os estudantes a avançarem. Ao criar uma nova aula, o docente define os conceitos centrais, os objetivos de aprendizagem, as metodologias adotadas e o plano de avaliação ou sequência didática. Sendo possível, inclusive, definir e cadastrar as tarefas que os estudantes terão que desenvolver para acompanhar as aulas.

Os conteúdos da Busca Ativa são inseridos no Ulife, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) institucional que visa à mediação tecnológica do processo de ensino-aprendizagem nos cursos.

8.3. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio é um ato educativo que oportuniza a preparação profissional por meio da vivência na área do curso em consonância com os conhecimentos adquiridos. É nele que o estudante poderá explorar seu potencial, desenvolver capacidades e competências importantes para sua formação profissional e aplicar seus conhecimentos na prática.

O estágio supervisionado foi instituído pela Lei Nº 6.494/1977, atualmente é regulamentado pela Lei Nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, respeitadas as normas editadas pelo Conselho Nacional de Educação e Conselhos de Profissão e, ainda, atendendo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

Conforme legislação supra, o estágio poderá ocorrer em duas modalidades: obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação dos documentos normativos que regem o curso, cuja distinção é apresentada a seguir:

- **Estágio supervisionado obrigatório** é aquele presente como componente curricular obrigatório na matriz curricular do curso e cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção do diploma; e
- **Estágio supervisionado não-obrigatório** é aquele desenvolvido como atividade opcional e, por isso, não está presente na matriz curricular, não sendo um requisito para aprovação e obtenção do diploma. Deve, obrigatoriamente, compatibilizar-se com o horário escolar, não prejudicando as atividades acadêmicas do estudante conforme determina a Lei de Estágio.

As atividades do estágio supervisionado – obrigatório e não-obrigatório – devem estar necessariamente ligadas às competências do perfil do egresso do curso.

Para o curso de Produção Multimídia em Realidade Avançada não contamos com estágio obrigatório em sua matriz curricular, em conformidade com as normativas e regulamentações do curso. Dessa forma, o estágio supervisionado não-obrigatório é opcional e proporciona ao aluno o desenvolvimento de atividades pré-profissionais de vivenciar situações práticas de trabalho. Os estudantes do curso são incentivados a participar de atividades de estágio não-obrigatório, visando à articulação da teoria com a prática e o diálogo entre o mundo acadêmico e o profissional, permitindo ao estagiário refletir, sistematizar e testar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, bem como aprofundar conhecimentos, habilidades e atitudes em suas áreas de interesse.

8.4. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O curso de Produção Multimídia em Realidade Avançada não contempla Trabalho de Conclusão de Curso, pois este componente não é exigido pelo Catálogo Nacional dos Cursos de Tecnologia.

8.5. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

O curso de Produção Multimídia em Realidade Avançada não contempla carga horária obrigatória destinada ao desenvolvimento de atividades complementares, mas incentiva seus alunos à ampliação do seu conhecimento teórico-prático em atividades que poderão ser realizadas dentro ou fora da instituição. Tais práticas acadêmicas podem ser realizadas em múltiplos formatos, possibilitando a complementação da formação do aluno em conformidade com seus objetivos pessoais e profissionais, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem e privilegiando a complementação da formação social e profissional. Além disso, proporciona a ampliação dos conhecimentos e o reconhecimento de competências adquiridas além da sala de aula.

8.6. EMENTÁRIO

| BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM |
|--|
| ÉTICA E LÓGICA |
| Tipos e possibilidades do conhecimento; Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos; Conhecimento e Ética; Noções de lógica matemática; Uso do raciocínio matemático na organização social; Quantificadores e conectivos; Implicações, negações e equivalências; Tabelas tautológicas; Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica; Contribuição da lógica para o debate ético e para a análise de problemas; Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise. |
| BIBLIOGRAFIA BÁSICA |
| GALLO, Silvio. Ética e cidadania: caminhos da filosofia . Campinas: Papyrus, 2015. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2026/pdf/0 . Acesso em: 18 fev. 2022. |
| MARCELLINO, Nelson C. (org). Introdução às ciências sociais . Campinas, Papyrus, 2013. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/4250/pdf . Acesso em: 18 fev. 2022. |
| LA TEILLE, Yves de. Formação ética: do tédio ao respeito de si . Porto Alegre: Artmed, 2009. <i>E-book</i> . Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536318707/cfi/0!4/2@100:0.00 . Acesso em: 18 fev. 2022. |
| BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR |
| GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo. Introdução à filosofia . São Paulo: São Paulo: Manole, 2003. <i>E-book</i> . Disponível em: |

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788520448168>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DAL SASSO, Loreno José. **Matemática: lições incompreendidas?**. Caxias do Sul: EDUCS, 2009. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2931/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SKOVSMOSE, Ole. **Educação matemática: a questão da democracia**. Campinas: Papirus, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/31480/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

ALVES, Eva Maria Siqueira Alves. **A ludicidade e o ensino da matemática: uma prática possível**. Campinas, SP: Papirus, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/181585/pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

RACHELS, James. **Os elementos da filosofia moral**. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580552331/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CULTURA E ARTES

Conceitos de cultura e arte; Inter-relações entre sociedade, cultura e arte; Identidades culturais; Cultura e relações interpessoais; Cultura e arte sob a perspectiva da ideologia; Cultura, arte, política e direitos humanos; Cidadania cultural; Paradigma da diversidade cultural; Inclusão pela cultura e para a cultura; Cultura e arte no tempo histórico; Cultura e território; Dimensões sustentáveis da cultura; Culturas brasileiras; Cultura e arte sob a perspectiva das relações étnico-raciais; Expressões e manifestações culturais e artísticas; Indústria cultural; Ética e estética; Relações entre gosto e saber; Feio versus bonito; beleza; Radicalidade e transgressão; As linguagens da arte na realização cotidiana; O ser artístico e o ser artista; Criação, produção, circulação e fruição das artes; Arte e sustentabilidade; Inclusão pela arte; Cultura, arte e pensamento complexo; Cultura e arte na construção do ethos profissional; Vivências culturais; Vivências artísticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BENJAMIN, Walter. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788582178614>. Acesso em: 18 fev. 2022.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521636670/recent>. Acesso em: 18 fev. 2022.

METCALF, Peter. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Saraiva, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788502629790>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARROSO, Priscila Farfan. **Antropologia e cultura**. Porto Alegre: Grupo A, 2018. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595021853/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BUENO, Maria Lúcia. **Sociologias das artes visuais no Brasil**. São Paulo: Senac, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalisenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1067%26term%3Darte&page=1§ion=0#/legacy/1067>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DOTTORI, Maurício; DALDEGAN, Valentina. **Elementos de história das artes**. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/37464/epub>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SILVEIRA, Cristiane. **Arte e pensamento: uma introdução às teorias da arte no Ocidente**. Curitiba: Intersaberes, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/187016/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SULZBACH, Ândrea. **Artes integradas**. Curitiba: InterSaber, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/54324/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MEIO AMBIENTE, SUSTENTABILIDADE E ANÁLISE SOCIAL

Construção de uma visão macro de questões sociais, políticas, econômicas, culturais, e sua relação com o desenvolvimento humano e o equilíbrio ambiental. Tecnologia, inovação, educação ambiental, ética socioambiental, novas formas de consolidação dos direitos humanos, diversidade étnico racial, questões de gênero, processos de exclusão e inclusão social, pactos para o desenvolvimento sustentável. Criação de uma nova perspectiva destas relações e para a adoção de novas posturas individuais e coletivas voltadas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HADDAD, P. R. **Meio ambiente, planejamento e desenvolvimento sustentável**. 1.ed. São Paulo: Saraiva, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502636798/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MANSOLDO, A. **Educação ambiental na perspectiva da ecologia integrar: como educar neste mundo em desequilíbrio?** 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565381505/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CARNEIRO, S. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. São Paulo: Selo Negro, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/36950/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAMARGO, A. L, B. **Desenvolvimento sustentável: dimensões e desafios**. 1.ed. Campinas: Papyrus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/181583/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

JUBILUT, L.I.; REIS, F.C.F.; GARCEZ, G.S. **Direitos humanos e meio ambiente: minorias ambientais**. Barueri: Manole, 2017. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520455753/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PHILIPPI JR., Alindo; PELICIONI, Maria Cecília Focesi (Org.). **Educação ambiental e sustentabilidade**. 2. ed. Barueri: Manole, 2014. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520445020/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SILVA, C. L. **Políticas públicas e indicadores para o desenvolvimento sustentável**. São Paulo: Saraiva, 2010. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502124950/pageid/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PRETTO, W. **Exclusão social e questões de gênero**. 1. ed. Caxias do Sul: EDUCS, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/47625/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

INGLÊS INSTRUMENTAL E PENSAMENTO DIGITAL

Vivemos diversas revoluções simultâneas: Cognitiva, Científica, Industrial e Tecnológica. Nesse cenário, a língua inglesa se mostra como uma importante ferramenta de apoio e meio de acesso a esses múltiplos saberes que envolvem o pensamento digital. O Core Curriculum de Inglês Instrumental e Pensamento Digital abordará estratégias e técnicas de leitura e interpretação de textos em inglês para analisar e discutir sistemas digitais de informação e comunicação. Serão abordados temas como: Inteligência Artificial, Pensamento digital e Análise de Dados; Sociedade digital; A revolução tecnológica; Indústria 4.0; Internet das Coisas, com vistas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na língua inglesa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BONAMIN, Marcia Costa (Org.). **Oficina de textos em Inglês**. São Paulo: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184088>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DE, A.C.N.; EVELYN, E.; BRUNO, E.S.G. **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Grupo A, 2013. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582710005>. Acesso em: 18 fev. 2022.

THOMPSON, Marco Aurélio da S. **Inglês instrumental: estratégias de leitura para informática e internet**. São Paulo: Saraiva, 2016. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536517834/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAMPOS, Giovana Teixeira. **Manual compacto de gramática da língua inglesa**. São Paulo: Rideel, 2010. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/182197/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LOPES, Maria Cecília. **Dicionário da língua inglesa: inglês-português/português-inglês**. São Paulo: Rideel, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/182066/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

DIENER, Patrick. **Inglês instrumental**. Curitiba: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184102>. Acesso em: 18 fev. 2022.

KOLBE JUNIOR, Armando. **Computação em nuvem**. Curitiba: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/184851/pdf>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MARTHA, G. **Você, eu e os robôs**: pequeno manual do mundo digital. São Paulo: Atlas, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597014785>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LÍNGUA PORTUGUESA E LIBRAS

Língua Portuguesa e Língua Brasileira de Sinais: fundamentos, metodologias e tecnologias para comunicação. Diversidade dos gêneros textuais e literários. Concepções e estratégias de leitura e escrita. História dos direitos humanos; cidadania e democracia. Inclusão social e escolar; multiculturalismo, multiculturalidade, diversidades: étnico-racial, sexualidade e gênero. Políticas públicas de inclusão e suas bases legais específicas: PNE e BNCC. A argumentação nos textos orais e escritos. Libras como facilitador da inclusão. Libras: módulo básico, particularidades e práticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O texto e a construção dos sentidos**. 10 ed. São Paulo: Contexto, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2187>. Acesso em: 18 fev. 2022.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; SANTOS, Lara Ferreira dos; MARTINS, Vanessa Regina de Oliveira (org.). **Libras**: aspectos fundamentais. Curitiba: Intersaberes, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/169745>. Acesso em: 18 fev. 2022.

OLIVEIRA, Mara de Oliveira; AUGUSTIN, Sérgio (org.). **Direitos humanos**: emancipação e ruptura. Caxias do Sul, RS: Educus, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/5711>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARROYO, Miguel G.; ABRAMOWICZ, Anete (Org.). **A reconfiguração da escola**: entre a negação e a afirmação de direitos. Campinas, SP: Papyrus, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2846>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BAGGIO, Maria Auxiliadora; CASA NOVA, Maria da Graça. **Libras** Curitiba: InterSaber, 2017. E-book. Disponível em :

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/129456/pdf/0>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Manual de sociolinguística**. São Paulo: Contexto, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6988>. Acesso em: 18 fev. 2022.

ELIAS, Vanda Maria (Org.). **Ensino de língua portuguesa**: oralidade, escrita, leitura. São Paulo: Contexto, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/3456>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MICHASZYN, Mario Sergio. **Relações étnico-raciais para o ensino da identidade e da diversidade cultural brasileira**. Curitiba: Intersaberes, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/14889>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PEREIRA, Maria Cristina da Cunha (org.) **Libras**: conhecimento além dos sinais. São Paulo: Pearson, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2658>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SAÚDE INTEGRAL E AMPLIAÇÃO DA CONSCIÊNCIA

Concepções de saúde e de saúde integral: práticas integrativas e complementares, alimentação saudável, saúde do sono, saúde mental e atividade física. Relação entre doenças crônicas não transmissíveis e estilo de vida. Políticas de promoção à saúde. Determinantes sociais em saúde. Anatomia e fisiologia básica do sistema nervoso central e conexões com o comportamento humano e as emoções. Abordagem multissistêmica, fisiológica e o gerenciamento do estresse: Modelagem do comportamento humano. Mindfulness. Emoção, assinaturas emocionais, sentimentos e razão. Bem-estar e qualidade de vida: estratégias individuais e coletivas. Consciência e atenção plena: autoconsciência e competências autorregulatórias. Neurociência e neuropsicologia das emoções. Competências socioemocionais, relacionamentos interpessoais e comunicação não violenta. Transcendência humana: atitude mental positiva e fluida. Hierarquia e competências socioemocionais e suas relações com tomada de decisões. Consciência de sujeitos, profissionais e cidadãos. Responsabilidade social e ambiental. Direitos humanos, diversidade, igualdade e justiça social. Paz positiva e cultura de paz.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLOISE, P. **Saúde integral**: a medicina do corpo, da mente e o papel da espiritualidade. [s. l.]: Senac São Paulo, [s. d.]. ISBN 9788539617098. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat08914a&AN=senac.9788539617098&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CORREA, A. R. **Solidariedade e responsabilidade**. São Paulo: Saraiva, 2009. ISBN 9788502142213. Disponível em:

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000001914&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

MARTINS, V. **O emocional inteligente** : como usar a razão para equilibrar a emoção. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. ISBN 9788576089360. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000020611&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BOBBIO, N. **O terceiro ausente** : ensaios e discursos sobre a paz e a guerra. Barueri: Manole, 2009. ISBN 9788598416663. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000008031&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

COSENZA, R. M. **Neurociência e mindfulness** : meditação, equilíbrio emocional e redução do estresse. Porto Alegre: ArtMed, 2021. ISBN 9786558820055. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000021508&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

GOMES, L. F. A. M. **Princípios e métodos para tomada de decisão** : enfoque multicritério. São Paulo: Atlas, 2019. ISBN 9788597018462. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000013623&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

NÍVEN, D. **Os 100 segredos das pessoas felizes** : descobertas simples e úteis dos estudos científicos sobre a felicidade. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020. ISBN 9788550811864. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000020976&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

PELICIONI, M. C. F. **Educação e promoção da saúde** : teoria e prática. Rio de Janeiro: Santos, 2018. ISBN 9788527734233. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000013406&lang=pt-br&site=eds-live>. Acesso em: 18 fev. 2022.

BIBLIOGRAFIA – Produção Multimídia em Realidade Aumentada

Linguagens e relações estéticas

História das linguagens e da expressão. Filosofia da linguagem. Relação entre linguagens e estética na história e na sociedade. O belo e o gosto. Matrizes das linguagens da comunicação. Linguagem sonora, visual e verbal. Teoria das Agulhas Hipodérmicas, Modelo de Harold Lasswell. Semiótica e Semiologia. Tríades das linguagens. Teorias da mídia. Relações entre as linguagens na comunicação multimídia. Linguagens e estética na cibercultura. Discurso na comunicação humana e nas produções de comunicação de massa. Estética a partir da produção de sentidos. Estética como expressão de caráter social, cultural e político. Escola de Frankfurt e Teoria Crítica aplicada à análise de produtos e processos comunicacionais e artísticos. Estudos Culturais e de recepção a partir da linguagem. Criação de conteúdos comunicacionais.

| |
|---|
| Bibliografia Básica |
| BENJAMIN, Walter. Estética e sociologia da arte . São Paulo: Autêntica, 2017. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/192675/epub |
| PINTO, Júlio; SERELLE, Márcio (orgs.). Interações midiáticas . Belo Horizonte: Grupo Autêntica, 2007. <i>E-book</i> . Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582179222/ |
| SANTAELLA, Lucia. Estética e semiótica . Curitiba: Intersaberes, 2019. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/171287/pdf/0 |
| Bibliografia Complementar |
| ARANTES, Priscila. Arte e mídia . 2. ed. São Paulo: Senac, 2017. <i>E-book</i> . Disponível em: https://bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D872%26term%3Darantes&page=2&section=0#/legacy/872 |
| TAVARES, Renata; NOYAMA, Sanon. Reflexões sobre arte e filosofia . Curitiba: Intersaberes, 2019. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/169512/pdf/0 |
| THOMPSON, John B. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia . 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/114703/pdf/0 |
| MARTINO, Luis Mauro Sá. Teoria das mídias digitais . Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. <i>E-book</i> . Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/123434/epub/0 |
| DUARTE, Rodrigo. O belo autônomo - Textos clássicos de estética . Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2013. (https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/192641) |
| Narrativas e produção transmídia |
| Pós-modernidade. Sociedade em rede. Sociedade da informação. Cibercultura e cultura digital. Cultura da convergência, conexão e participação. Teorias da midiatização. Multimídia, Crossmídia e Transmídia. Estudo dos princípios e técnicas da produção narrativa. Narrativas e realidades sócio-históricas. Narrativas e representação social. Análise estrutural da narrativa e modelos de configuração (actancial, Jornada do Herói, morfologia). Construção de universos narrativos ficcionais e a narração de não ficção. Metodologias de análise, planejamento e produção do universo transmídia. Possibilidades de transmidiação em produções informativas, publicitárias, corporativas e artísticas. Mensuração de resultados. |
| Bibliografia Básica |
| BUENO, Wilson da Costa (org). Estratégias de comunicação nas mídias sociais . Barueri/SP: Manole, 2015. <i>E-book</i> . Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788520447437 |
| GUIMARÃES, César; FRANÇA, Vera. Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano . Belo Horizonte: Autêntica, 2006. <i>E-book</i> . Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788582179345 |
| PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: conceitos e aplicações . 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2011. <i>E-book</i> . Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/978-85-216-1993-2 |

| Bibliografia Complementar |
|---|
| <p>ARNAUT, Rodrigo Dias. Transmídia: módulo 4. São Paulo: Apro, 2017. v.9. <i>E-book</i>. Disponível em: https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/a77638b6cb959f06633266e5bd1d0a4a/\$File/7675.pdf</p> |
| <p>RIBEIRO, Alexsandro. <i>Narrativas Contemporâneas</i>. Curitiba: Contentus, 2020. <i>E-book</i>. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/183501/pdf/0</p> |
| <p>FECHINE, Y. C.; BRONSZTEIN, K. P. Consumo transmídias de conteúdos televisivos: explorações em torno de uma agenda de investigação. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, [s. l.], n. 1, p. 122–139, 2016. DOI 10.15448/1980-3729.2016.1.21335. Disponível em: http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=foh&AN=112027794&lang=pt-br&site=ehost-live</p> |
| <p>MARLET, R. Q.; MASSAROLO, J. C. Sobre a midiaticização do consumo ficcional transmidiático e seus efeitos. Revista Fronteiras, [s. l.], v. 17, n. 2, p. 222–230, 2015. DOI 10.4013/fem.2015.172.09. Disponível em: http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=foh&AN=111111666&lang=pt-br&site=ehost-live</p> |
| <p>PALÁCIO, Fernando. <i>Transmídia e storytelling na TV Senado - parte 1, 2 e 3</i>. Entrevista por Armando Rollemberg para o programa Cidadania de 23 jul. 2011. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iVm4XaN19gg.</p> |
| Vida & Carreira |
| <p>Identidade e autoconhecimento. Competências socioemocionais. Equilíbrio e dimensões da vida. Valores e talentos. Projeto de Vida e Carreira. Autogestão da carreira. Resolução de problemas. Responsabilidade Social Global. Ética. Cidadania. Diversidade Cultural. Tendências do mundo do trabalho. Auto avaliação. Metacognição. Projeto de Engajamento Social.</p> |
| Bibliografia Básica |
| <p>AMARAL, Felipe Bueno. Cultura e pós-modernidade. Curitiba: Intersaberes, 2020. <i>E-book</i>. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/186503/pdf/0</p> |
| <p>XAVIER, Ricardo de Almeida Prado. Sua carreira: planejamento e gestão: como desenvolver melhor seus talentos e competências. São Paulo: Pearson, 2006. <i>E-book</i>. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/348/epub/0.</p> |
| <p>CARVALHO JUNIOR, Moacir Ribeiro de. Gestão de projetos: da academia à sociedade. Curitiba: Interaberes, 2012. <i>E-book</i>. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6189/epub/0</p> |
| Bibliografia Complementar |
| <p>KUIAVA, Evaldo Antonio; BONFANTI, Janete. Ética, política e subjetividade. Caxias do Sul, RS: Educus, 2009. <i>E-book</i>. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3076/pdf/1</p> |

SILVA, Altair José da (Org.). **Desenvolvimento pessoal e empregabilidade**. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/128195/pdf/0>

FRANÇA, Ana Shirley. **Comunicação oral nas empresas: como falar bem e em público**. São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522499113/cfi/4!/4/4@0.00:0.00>

OLIVERIA, Mara de; AUGUSTIN, Sérgio. (Orgs.). **Direitos humanos: emancipação e ruptura**. Caxias do Sul: Educus, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5711/pdf/0>

Análise de dados e big data

O papel e a relevância do profissional de comunicação no mundo dos dados; Conceitos iniciais de Data Science, Big Data, Inteligência Artificial, Machine Learning e Deep Learning; Business Intelligence aplicado à Comunicação; Métodos digitais, coleta e análise de dados para pesquisa de mercado, concorrentes e públicos; Métodos de escuta nas redes sociais a partir de hashtags e palavras-chave; Raciocínio lógico e construção de hipóteses para resolução de problemas comunicacionais; Análise preditiva, geração de insights e tomada de decisões; Empresas orientadas por dados (data-driven companies); Plataformas, ferramentas e linguagens básicas de programação; Manipulação e visualização de dados para produtos de comunicação; Discussão ética sobre a coleta e utilização de dados.

Bibliografia Básica

FOGGETTI, Cristiano (org). **Comportamento do consumidor e pesquisa de mercado**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/127446/epub/0>

MORAIS, Izabelly Soares de *et al.* **Introdução ao big data e internet das coisas**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595027640>

TAURIO, Cezar. **Big data**. Rio de Janeiro: Brasport, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/160676/epub/0>

Bibliografia Complementar

AUDY, Jorge Luis Nicolas; BRODBECK, Ângela Freitag. **Sistemas de informação: planejamento e alinhamento estratégico nas organizações**. Porto Alegre: Bookman, 2008. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577803972>

MACHADO, Alexandre Santos. **Administração do big data**. São Paulo: Ed. Senac, 2017. E-book. Disponível em: <https://bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D769%26term%3Dbig%252520data&page=1§ion=0#/legacy/769>

MUNHOZ, Antonio. **Fundamentos da tecnologia da informação e análise de sistemas para não analistas**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/149586/pdf/0>

PEREIRA, Mariana Araújo *et al.* **Framework de big data**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9786556900803>

SANTOS, Tiago. **Tendências em inovação com computação em nuvem**. São Paulo: Ed. Senac, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1500%26term%3Dbig%252520data#/legacy/epub/1500>

Projetos multiplataforma

Quarta Revolução Industrial. Capitalismo de vigilância. Dados e legislação. Marketing 4.0. Funil de vendas e jornada do consumidor no ambiente all-line. Gerações e sub-culturas do Marketing Digital. Netnografia. Mapeamento de menções de marca. Buyer e Brand Persona. Planejamento de Marketing Digital. Estratégias e fases da presença digital. Influência digital. Mídias digitais e mídias sociais. Mídia orgânica e paga. Plataformas, ferramentas e formatos de marketing digital. Estratégias de comunicação digital: call-to-action e branding. Inbound Marketing. Métricas e engajamento. Monitoramento, mensuração e avaliação de resultados. Estratégias elaboradas a partir de insights de monitoramento. Otimização de mecanismos de busca e otimização de conteúdo para as mídias sociais.

Bibliografia Básica

STAUSS, Judi; FROST, Raymond. **E-marketing**. 6. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2778/pdf/0>

WIND, Yoram Jerry; MAHAJAN, Vijay; GUNTHER, Robert E. **Marketing de convergência**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2003. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/256/epub/0>

FRANCISCO, Luciano Furtado C. **Comércio eletrônico e mídias digitais**. Curitiba: Contentus, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/184429/pdf/0>

Bibliografia Complementar

FARRIS, Paul W.; BENDLE, Neil T.; PFEIFER, Phillip E.; REIBSTEIN, David J. **Métricas de marketing: o guia definitivo de avaliação de desempenho de marketing**. 2. ed. Porto Alegre, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788540701410>

BUENO, Wilson da Costa (org.). **Estratégias de comunicação nas mídias sociais**. Barueri: Manole, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788520447437>

RODRIGUES, Airton (org.). **Métricas de marketing**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/37361/epub/0>

FERREIRA JUNIOR, Achiles Batista; AZEVEDO, Ney Queiroz de. **Marketing digital: uma análise do mercado 3.0**. Curitiba: Intersaberes, 2015. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/30493/epub/0>

FERRARI, Pollyana (org.). **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1231/epub/0>

Design de interface

Design de Interface Digital para: aplicativos, sites, entre outros; Concepção, prototipação, produção, testes, avaliação e documentação de projetos em design de interfaces; Problematização e contexto de mercado. Experiência do usuário (UX); Arquitetura da informação; Paradigmas e modelos de Interação Homem-Computador (IHC); Ergonomia de interfaces, acessibilidade e usabilidade nas relações usuário/objeto/multimeio; Design de interação; Representação e expressão do projeto de design de interface por meio de várias linguagens; Design para plataformas móveis: Aplicações mobile e suas características; Softwares de edição e composição de interfaces; Fluxo de trabalho e processos em design de interface; Gestão de produtos digitais e ambientes interativos.

Bibliografia Básica

BENYON, David. **Interação humano computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2614/pdf/0>

SOBRAL, Wilma Sirlange. **Design de interfaces: introdução**. São Paulo: Érica, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788536532073>

ROGERS, Yvone; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: além da interação humano-computador**. Bookman, 2013.

Bibliografia Complementar

KALBACH, James. **Design de navegação web**. Porto Alegre: Bookman, 2009. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310>

CLAZIE, Ian. **Portfólio digital de design**. São Paulo: Blucher, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/177692/pdf/0>

ALVES, Willian Pereira. **Projetos de sistemas web: conceitos, estruturas, criação de banco de dados e ferramentas de desenvolvimento**. São Paulo: Érica, 2015.

E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532462>

FERRAZ, Reinaldo. **Acessibilidade na web**. São Paulo: Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D367%26term%3Dweb#/legacy/epub/367>.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antônio (org.) **Sistemas multimídia**. São Paulo: Pearson, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/152024/pdf/0>

Projetos em Realidade Virtual e Aumentada

Matrizes, determinantes e sistemas lineares. Definição de vetores. Produto escalar e vetorial. Equação da reta. Equação do plano. Esfera, cilindro e cone. Espaços Vetoriais e Subespaços vetoriais. Base e dimensão. Transformações lineares. Matriz de transformação linear. Computação gráfica aplicada. Computação gráfica 2D e 3D: sistemas de coordenadas, curvas, superfícies, primitivas, imagem, modelagem paramétrica, modelagem poligonal, modelagem por escultura, modelagem por retopologia. Aplicações de modelagem low-poly versus high-poly.

Modelagem de elementos e estruturas gráficas estáticas e dinâmicas. Materiais: definição de cores, texturas, mapeamento, programação de shaders. Iluminação: luzes, sombras, objetos e ambientes externos e interno. Sistemas de Partículas. Controle de sistemas de partículas, emissores, controles de força e velocidade, sistemas de cores, granularidade e colisão. Renderização. Processo de tratamento digital de imagens e modelos. Realidade Virtual Aplicada. Equipamentos de realidade virtual. Realidade virtual interativas e não interativas. Realidade virtual aumentada e mista. Aspectos teóricos e práticos relativos à área de processamento de imagens. Transformações de Intensidade, filtros de suavização, aguçamento. Modelos de processos de restauração e ruídos. Fundamentos, modelos e transformações de cores. Segmentação de imagens. Processamento, pós-processamento e processamento morfológico de imagens. Reconhecimentos de padrões e conceitos de Visão Computacional.

Bibliografia Básica

GONZALEZ, R. C.; WOODS, R. C. **Processamento Digital de Imagens**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

Neider, J. Davis, T. Woo, M. OpenGL® **Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL**,

Pereira, João Madeiras; Coelho, Antônio; Brisson, João; Ferreira, Alfredo; Gomes, Mário Rui. **Introdução à Computação Gráfica** Editora: FCA, 2018.

Bibliografia Complementar

AMMERAAL, L. (Leendert). **Computação gráfica para programadores java**. Rio de Janeiro : LTC, 2008. E-book.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522127290>.

Andaló, Flávio **Modelagem e animação 2D e 3D para jogos**. São Paulo, Erica, 2015. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788536519425>.

Eduardo Azevedo, Aura Conci. **Computação Gráfica: Teoria e Prática**. Editora Campus, 2003.

Hearn, D. Baker, M. P. **Computer Graphics with OpenGL**, Prentice Hall, 2004.

James D. Foley, Andries van Dam, Steven K. Feiner, John F. Hughes, R.L. Phillips. **Introduction to Computer Graphics**. Addison-Wesley Publishing Company, 1995.

Animação

História, escolas estilísticas e suas tendências em animação; Princípios e fundamentos da Animação; Linha do tempo, quadros-chave e interpolação de movimentos; Quadro a quadro; Rotoscopia; Movimentos corporiais; Expressões faciais (acting), Planejamento da animação; Conceitos, tipos e técnicas de animação em ferramentas próprias; Animações Dinâmicas; Animações Reativas; Ciclos fundamentais; Estrutura, funções, etapas e gerenciamento do processo de animação; Finalização da Animação; Panorama mercadológico e definição de públicos e sistemas de classificação indicativa.

Bibliografia Básica

ALVES, Marcia Nogueira; ANTONIUTTI, Cleide Luciane; FONTOURA, Mara. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução**. Curitiba: Intersaberes, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/epub/0>

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 3 ed. São Paulo: Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D977%26term%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2§ion=0#/legacy/977>

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D973%26term%3Dmanual%252520de%252520anima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=1§ion=0#/legacy/973>

Bibliografia Complementar

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**. São Paulo: Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D796%26term%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2§ion=0#/legacy/796>

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577809073/cfi/2!/4/2@100:0.00>

WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701533>

PURVES, Barry. Stop-motion: s. m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577809066>

PERUYERA, Matias. **Laboratório de arte visuais**: audiovisual e animação. Curitiba: Intersaberes, 2020. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/177845/pdf/0>

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DISCENTE

A proposta de avaliação está organizada considerando o conceito de avaliação contínua, ou seja, avaliações e feedbacks mais frequentes, para que seja possível acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e intervir com mais assertividade. Além disso, as avaliações propostas têm diferentes objetivos, todos alinhados com as competências que os estudantes devem desenvolver neste nível de ensino. Desta forma, as avaliações estão planejadas da seguinte forma:

Avaliação 1 (A1) – Dissertativa | 30 pontos

Avalia a expressão da linguagem específica de determinada área. O aluno precisa saber se expressar, sobretudo, na área em que ele irá atuar – com os códigos, símbolos, linguajar e dialeto inerentes a determinada área do conhecimento, levando-se em conta a realidade profissional ali compreendida. Pretende-se, nessa etapa avaliativa, verificar a capacidade de síntese e de interpretação, analisando-se a capacidade do aluno de não apenas memorizar, mas expressar-se criativamente diante de situações semelhantes aos reais.

Avaliação 2 (A2) – Múltipla escolha | 30 pontos

Avalia a leitura, a interpretação, a análise e o estabelecimento de relações considerando, portanto, essas competências.

Avaliação 3 (A3) – Avaliação dos desempenhos | 40 pontos

Avalia a compreensão efetiva do aluno em relação à integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular. Consistirá no desenvolvimento de um projeto em que demonstre, por meio de um produto que pode ser texto, artigo, vídeo, entre outros, a mobilização dos conteúdos para resolver uma situação problema do mundo contemporâneo. É analisada, especialmente, a capacidade e a tendência de usar o que se sabe para operar o mundo e, também, a criatividade na proposta de soluções.

Durante todo o processo da A3, também são desenvolvidas e avaliadas as *soft skills* – competências socioemocionais dos estudantes.

Ressalta-se que o *feedback* dos professores constituirá elemento imprescindível para construção do conhecimento, portanto, será essencial que o docente realize as devolutivas necessárias, ao longo do semestre letivo. Para a A1 e A2 a devolutiva deverá ocorrer, necessariamente, após a divulgação das notas e, no caso da A3, durante o processo.

Na unidade curricular presencial, estará aprovado – naquela unidade curricular – o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos e atingir, no mínimo, 75% de frequência nas aulas presenciais. Nas unidades curriculares digitais (UCD), estará aprovado o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos.

Para os alunos que não obtiveram a soma de 70 pontos será oferecida a Avaliação Integrada, conforme esclarecido a seguir, com o valor de 30 pontos.

O aluno que tenha obtido nota final inferior a 70 pontos e, no mínimo 75% de presença nas aulas da unidade curricular presencial, poderá realizar avaliação integrada (AI) no início do semestre seguinte, que valerá de 0 (zero) a 30 (trinta) pontos.

9.1. AVALIAÇÃO INTEGRADA

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular e substituirá, entre A1 e A2, a menor nota. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

9.2. AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira será avaliado por meio de atribuição de conceito e, por presença, quando o componente for presencial. O aluno que cursa o Vida & Carreira presencial será aprovado quando comparecer ao menos em 75% das aulas presenciais e receber o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre. O aluno que cursar o Vida & Carreira digital será aprovado se obtiver o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre.

9.3. CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

Nas atividades complementares e nas atividades de extensão o aluno que comprovar, durante a integralização, o cumprimento integral da carga horária definida na matriz curricular, observado no Projeto Pedagógico do Curso, obterá o conceito “cumpriu”.

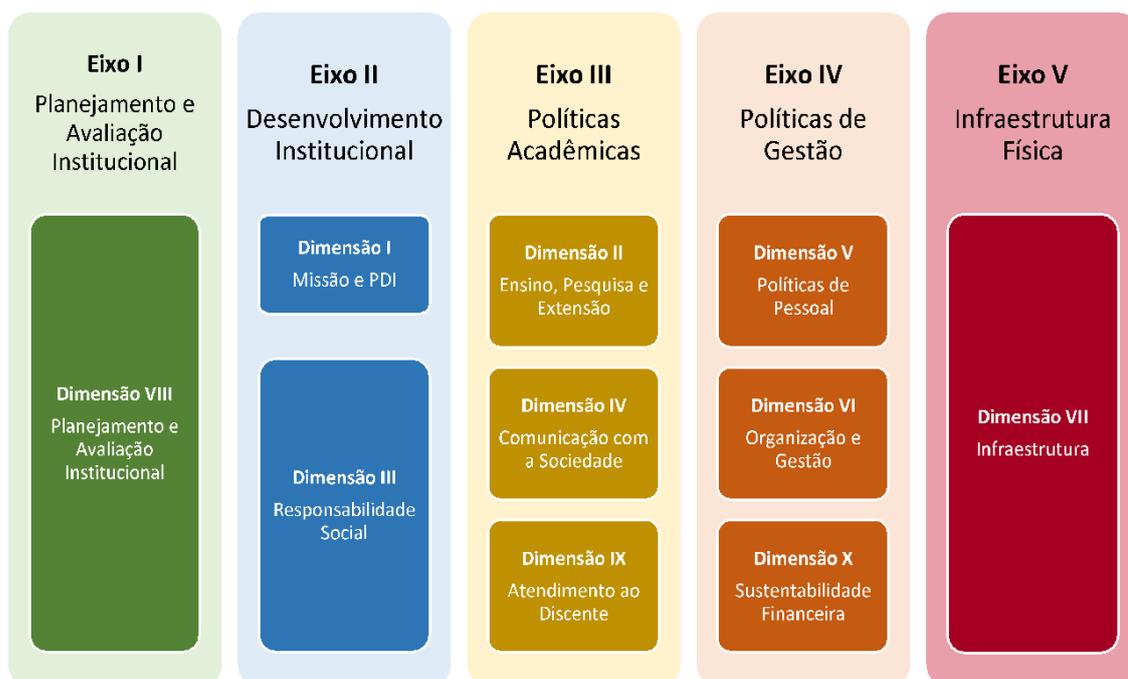
10. AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL E DO CURSO

Em atendimento as diretrizes do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e às Orientações da Comissão Nacional da Avaliação da Educação Superior (CONAES), a instituição conta uma Comissão Própria de Avaliação (CPA) que atua junto aos setores da Instituição promovendo medidas de avaliação interna e de acompanhamento e análise das avaliações externas.

O processo de avaliação institucional compreenderá dois momentos: o da avaliação interna e o da avaliação externa. No primeiro, ou seja, na autoavaliação, a instituição reunirá percepções e indicadores sobre si mesma, para então construir um plano de ação que defina os aspectos que poderão ser melhorados a fim de aumentar o grau de realização da sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, e/ou o aumento de sua eficiência organizacional.

Essa autoavaliação, realizada em todos os cursos da IES, a cada semestre, de forma quantitativa e qualitativa, atenderá à Lei do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), nº 10.8601, de 14 de abril de 2004. A legislação irá prever a avaliação de dez dimensões, agrupadas em 5 eixos, conforme ilustra a figura a seguir.

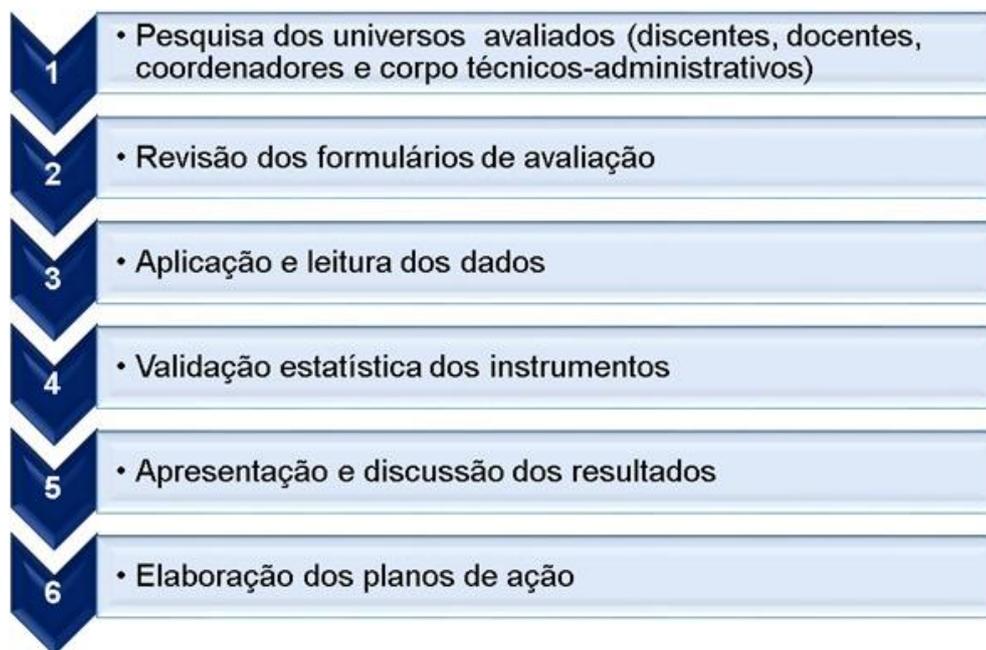
Figura 3 – Eixos e dimensões do SINAES



Fonte: SINAES / elaborado pela CPA.

O processo de autoavaliação da IES será composto por seis etapas que, de forma encadeada, promoverão o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

Figura 4 – Etapas do processo avaliativo



Fonte: elaborado pela CPA.

Os objetivos traçados para a avaliação institucional são atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica, em data definida no calendário escolar para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente, os diretores e coordenadores de cursos, em seguida os docentes e funcionários técnico-administrativos e, por fim, a comunidade discente. A versão dos modelos específicos é amplamente divulgada e apresentada aos respectivos coordenadores para deliberação.

As iniciativas descritas compõem recursos de avaliação interna. Contudo, destaque deve ser feito para a avaliação externa, que consideram: Avaliação do curso por comissões de verificação in loco designadas pelo INEP/MEC; Exame Nacional de Avaliação de Desempenho do Estudante (ENADE); Conceito Preliminar do Curso (CPC) que é gerado a partir da nota do ENADE combinado com outros insumos, como o delta de conhecimento agregado ao estudante (IDD), corpo docente, infraestrutura e organização didático-pedagógica

O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES e o curso na análise do perfil de seus estudantes e, conseqüentemente, da própria instituição e o curso. Após a divulgação dos resultados do ENADE, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso, a fim de verificar se todas as competências abordadas no Exame estão sendo contempladas pelos componentes curriculares do curso. Após a análise, elabora-se um relatório com as ações previstas para a melhoria do desempenho do curso. Ao integrar os resultados do ENADE aos da autoavaliação, a IES inicia um processo de reflexão sobre seus compromissos e práticas, a fim de desenvolver uma gestão institucional preocupada com a formação de profissionais competentes tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.

Dessa forma, a gestão do curso é realizada considerando a autoavaliação e os resultados das avaliações externas, por meio de estudos e planos de ação que embasam as decisões institucionais com foco no aprimoramento contínuo.

11. DOCENTES

O corpo docente do curso é composto por educadores com sólida formação acadêmica e relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância), aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Em sua maioria, são docentes com título de mestre ou doutor, oriundos de reconhecidos programas de pós-graduação stricto sensu.

Os educadores são selecionados de acordo com as Unidades Curriculares a serem ofertadas, considerando as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes.

Os docentes do curso que conduzem os encontros presenciais e a tutoria das atividades realizadas no AVA. Para isso, são incentivados e orientados a participarem da capacitação docente, visando ao constante aperfeiçoamento na sua atuação como profissionais, assim como na preparação de atividades, objetivando a verticalização dos conhecimentos nas diversas áreas de atuação do profissional a ser formado. Os docentes do curso participam também de programas e projetos de extensão mediante editais internos e externos.

Todos os educadores/tutores que atuam nas unidades curriculares do curso possuem ampla experiência na docência do ensino superior. Para o atendimento relativo às demandas do ambiente virtual de aprendizagem, a IES conta com professores do seu corpo docente já capacitados a realizar tal demanda. São professores que recebem semestralmente orientação e capacitação da equipe de Gestão Docente da IES para atuar e conduzir com excelência o ensino híbrido, identificar possíveis dificuldades de aprendizagem dos alunos e propor estratégias para saná-las.

12. INFRAESTRUTURA

A Instituição possui uma infraestrutura moderna, que combina tecnologia, conforto e funcionalidade para atender as necessidades dos seus estudantes e educadores. Os múltiplos espaços possibilitam a realização de diversos formatos de atividades e eventos como atividades extensionistas, seminários, congressos, cursos, reuniões, palestras, entre outros.

Todos os espaços da Instituição contam com cobertura *wi-fi*. As dependências estão dentro do padrão de qualidade exigido pela Lei de Acessibilidade n. 13.146/2015, e o acesso às salas de aula e a circulação pelo *campus* são sinalizados por pisos táteis e orientação em braile. Contamos, também, rampas ou elevadores em espaços que necessitam de deslocamento vertical.

12.1. ESPAÇO FÍSICO DO CURSO

Os espaços físicos utilizados pelo curso serão constituídos por infraestrutura adequada que atenderá às necessidades exigidas pelas normas institucionais, pelas diretrizes do curso e pelos órgãos oficiais de fiscalização pública.

12.1.1. Salas de aula

As salas de aula do curso estarão equipadas segundo a finalidade e atenderão plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade necessários à atividade proposta. As salas possuirão computador com projetor multimídia e, sempre que necessário, os espaços contarão com manutenção periódica.

Ademais, serão acessíveis, não somente em relação à questão arquitetônica, mas também, quando necessário, a outros âmbitos da acessibilidade, como o instrumental, por exemplo, que se materializará na existência de recursos necessários à plena participação e aprendizagem de todos os estudantes.

Outro recurso importante será a presença do intérprete de Libras na sala de aula caso também seja necessário e solicitado. A presença do intérprete contribuirá para superar

a barreira linguística e, conseqüentemente, as dificuldades dos estudantes surdos no processo de aprendizagem.

12.1.2. Instalações administrativas

As instalações administrativas serão adequadas para os usuários e para as atividades exercidas, com o material indicado para cada função. Além disso, irão possuir iluminação e ventilação artificial e natural. Todos os mobiliários serão adequados para as atividades, e as salas serão limpas diariamente, além de dispor de lixeiras em seu interior e nos corredores.

12.2. INSTALAÇÕES PARA OS DOCENTES

12.2.1. Sala dos professores

A instituição terá à disposição dos docentes uma sala coletiva, equipada com recursos de informática e comunicação. O espaço contará com iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação, comodidade e limpeza apropriados ao número de professores, além de espaço destinado para guardar materiais e equipamentos didáticos. O local será dimensionado de modo a considerar tanto o descanso, quanto a integração dos educadores.

12.2.2. Espaço para professores em tempo integral

O curso irá oferecer gabinete de trabalho plenamente adequado e equipado para os professores de tempo integral, atendendo de forma excelente aos aspectos de disponibilidade de equipamentos de informática em função do número de professores, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade apropriados para a realização dos trabalhos acadêmicos.

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de *softwares* especiais, ponteiras, adaptações em

teclados e mouses, etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

12.2.3. Instalações para a coordenação do curso

A coordenação do curso irá dispor de gabinete de trabalho que atenderá plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, conservação e comodidade necessários à atividade proposta, além de equipamentos adequados, conforme poderá ser visto na visita *in loco*. A coordenação do curso contará com uma equipe de apoio, uma central de atendimento ao aluno a fim de auxiliar e orientar os discentes em questões financeiras e em relação à secretaria, a estágio e à ouvidoria.

12.3. LABORATÓRIOS DO CURSO

12.3.1. Laboratórios de informática

A instituição providenciará recursos de informática aos seus discentes (recursos de *hardware* e *software*), a serem implantados de acordo com as necessidades do curso. Serão disponibilizados laboratórios específicos e compartilhados de informática entre os vários cursos, todos atendendo às aulas e às monitorias. Os alunos terão acesso aos laboratórios também fora dos horários de aulas, com acompanhamento de monitores e uso de diferentes *softwares* e internet.

Os laboratórios de informática irão auxiliar tecnicamente no apoio às atividades de ensino e pesquisa, da administração e da prestação de serviços à comunidade. Os laboratórios de informática, a serem amplamente utilizados pelos docentes e discentes, irão garantir as condições necessárias para atender às demandas de trabalhos e pesquisas acadêmicas, promovendo, também, o desenvolvimento de habilidades referentes ao levantamento bibliográfico e à utilização de bases de dados. O espaço irá dispor de equipamentos para propiciar conforto e agilidade aos seus usuários, que poderão contar com auxílio da equipe de Tecnologia da Informação (TI),

nos horários de aulas e em momentos extraclasse, para esclarecer dúvidas e resolver problemas.

Existirão serviços de manutenção preventiva e corretiva na área de informática. O mecanismo *helpdesk* permitirá pronto atendimento pelos técnicos da própria IES, que também irá firmar contratos com empresas de manutenção técnica. A instituição irá dispor de plano de expansão, proporcional ao crescimento anual do corpo social. Será atribuição da área de TI a definição das características necessárias para os equipamentos, servidores da rede de computadores, base de dados, telecomunicações, internet e intranet.

12.4. BIBLIOTECA

A biblioteca é gerenciada em suas rotinas pelo *software* Pergamum, programa desenvolvido pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná em conjunto com a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Em seu acervo, constam não apenas livros da bibliografia básica das UCs ofertadas, mas também da bibliografia complementar, além de livros para consulta interna, dicionários, *e-books*, enciclopédias, periódicos, jornais e materiais audiovisuais especializados nas áreas de atuação das unidades, e está totalmente inserido no Sistema Pergamum, com possibilidade de acesso ao catálogo *on-line* para consulta (autor, título, assunto e booleana), reserva e renovação.

A composição do acervo está diretamente relacionada aos novos meios de publicação de materiais bibliográficos, constituindo uma variedade de recursos que atende às indicações bibliográficas dos cursos e da comunidade em geral.

A instituição mantém assinaturas das bases de dados multidisciplinares da EBSCO e Vlex, conforme quadro abaixo:

Quadro 1 – Bases de Dados disponíveis

| Bases de Dados | Conteúdo |
|----------------|---|
| Vlex | Revistas especializadas e atualizadas, coleções de doutrinas essenciais, legislação comentada e pareceres da área jurídica. |

| | |
|---|--|
| Academic Search Premier | Ciências biológicas, sociais, humanas e aplicadas; educação, engenharias, idiomas e linguística, arte e literatura; tecnologia da informação, negócios, medicina, direito, arquitetura, design, comunicação. |
| Dentistry & Oral Sciences Source | Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia. |
| Business Source Premier | Negócios, incluindo contabilidade e impostos, finanças e seguros, marketing e vendas, ciências da computação, economia, recursos humanos, indústria e manufatura, direito, psicologia para negócios, administração pública, transporte e distribuição. |
| SPORTDiscus With Full Text | Medicina esportiva, fisiologia do esporte e psicologia do esporte à educação física e recreação. |
| World Politics Review | Análise das tendências globais. |
| Nutrition Reference Center | Conteúdo sobre nutrição, desde dietas específicas a condições até habilidades e práticas dietéticas, elaboradas por uma equipe de nutricionistas e nutricionistas de classe mundial. |
| MEDLINE Complete | Revistas biomédicas e de saúde. |
| Fonte Acadêmica | Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia |
| Engineering Source | Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras. |
| Regional Business News | Esta base de dados fornece cobertura abrangente de texto completo de publicações regionais da área de negócios. O Regional Business News incorpora mais de 80 publicações de negócios regionais cobrindo todas as áreas urbanas e rurais nos EUA. |
| Ageline | O AgeLine é a fonte premier da literatura de gerontologia social e inclui conteúdo relacionado a envelhecimento das ciências biológicas, psicologia, sociologia, assistência social, economia e políticas públicas. |
| Legal Collection | Essa base de dados contém o texto completo de mais de 250 das mais respeitadas revistas acadêmicas de direito do mundo. O Legal Collection é uma fonte reconhecida de informações sobre atualidades, estudos atuais, pensamentos e tendências do mundo jurídico. |

O acesso ao acervo é aberto ao público interno da IES e à comunidade externa. Além disso, é destinado espaço específico para leitura, estudo individual e em grupos. O empréstimo é facultado a alunos, professores e colaboradores administrativos e poderá ser prorrogado desde que a obra não esteja reservada ou em atraso.

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca, Biblioteca Digital Senac e Biblioteca Digital ProView, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos recursos interativos e dinâmicos que contribuirão para a disponibilização e o acesso a informação de forma prática,

acessível e eficaz. A plataforma da Biblioteca Virtual Pearson é disponibilizada pela editora Pearson e seus selos editoriais. O aluno terá à sua disponibilidade o acesso a aproximadamente 10.000 títulos. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e seus selos editoriais. Com estas editoras o aluno terá acesso a aproximadamente 11.000 títulos, além de poder interagir em grupo e propor discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a aproximadamente 1200 títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. Na plataforma Biblioteca Digital ProView são disponibilizados aproximadamente 1.200 títulos específicos para a área jurídica. É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras (NBR). As plataformas estarão disponíveis gratuitamente com acesso ilimitado para todos alunos e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

As bibliotecas virtuais têm como missão disponibilizar ao aluno mais uma opção de acesso aos conteúdos necessários para uma formação acadêmica de excelência com um meio eficiente, acompanhando as novas tendências tecnológicas. A IES, dessa forma, estará comprometida com a formação e o desenvolvimento de um cidadão mais crítico e consciente.