



PROJETO PEDAG GICO DO CURSO DE ANIMA O

Centro Universit rio Una

Belo Horizonte/MG

2023.

1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

A União de Negócios e Administração Ltda. (Una), organização voltada para o ensino superior, foi criada, em Belo Horizonte, pelos sócios Honório Tomelin, Huascar Terra do Valle e Olto Mariano dos Reis, mediante ato constitutivo assinado em 20 de outubro de 1961.

Inicialmente, o objetivo da Una era aprimorar profissionais em assessoria, pesquisa e treinamento, visando atender às necessidades e aos interesses das empresas. A Una acabou concentrando seus esforços na criação do Centro Universitário Una no campo das ciências gerenciais que, em seu estágio preliminar, passou a funcionar em dezembro de 1965. O Decreto Federal n. 67.660, de 25 de novembro de 1970, oficializou a criação do Centro Universitário Una de Ciências Administrativas e do curso de Administração de Empresas. Posteriormente, o Centro Universitário Una mudou a denominação para Centro Universitário Una de Ciências Gerenciais, que foi reconhecido pelo Decreto Federal n. 74.455, de 26 de agosto de 1974.

Em 1972, pelo Parecer n. 804 da Sesu/MEC, foi autorizada a transferência da instituição mantenedora e do Centro Universitário Una para a Rua Aimorés, 1.451, no bairro de Lourdes. Nesse endereço, a instituição passou a funcionar em uma edificação tombada pelo Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais IEPHA/MG.

Em 2000, o Centro Universitário Una de Ciências Gerenciais foi credenciado pelo Decreto s/n de 2 de outubro de 2000 como Centro Universitário de Ciências Gerenciais da Una, por transformação de organização acadêmica, mantido pela Una, com sede e foro na cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais.

Em 2003, a Una, então entidade mantenedora do Centro Universitário, passou por uma modificação em seu contrato social. Com a chegada de novos sócios, foi estabelecido um plano de reestruturação administrativa e financeira na empresa. Nessa perspectiva, os objetivos e a missão da instituição foram ampliados, o que levou o centro universitário a propor uma mudança em seu estatuto, o qual foi aprovado pela Portaria Ministerial n. 1.865/2005 (DOU em 3 de junho de 2005). A mudança do

estatuto propunha também a alteração da denominação do centro universitário, que passou então a Centro Universitário Una.

No primeiro semestre de 2004, já alcançados os objetivos propostos pela nova equipe de direção da entidade mantenedora, iniciou-se uma nova etapa de reestruturação do Centro Universitário Una. Em 2007, houve o credenciamento da primeira Faculdade Una: o Centro Universitário Una. A partir daí, houve criação e aquisição de novas IES Una, e hoje existem instituições em Minas Gerais e em Goiás.

Em 2014, o Centro Universitário Una foi credenciado por quatro anos para oferta de curso na modalidade de educação a distância por meio da Portaria MEC n. 630/2014, de 23 de julho de 2014. O Centro Universitário Una foi recredenciamento por quatro anos pela Portaria MEC n. 869/2016, de 12 de agosto de 2016.

Em 2021 o Centro Universitário Una obtém o recredenciamento para oferta de cursos na modalidade EAD, pela Portaria MEC n. 963, de 01 de dezembro de 2021, D.O.U. nº 226, de 02/12/2021, seção 1, pág. 83, válido pelo prazo de 5 (cinco) anos. Atualmente, a IES conta com cerca de vinte mil alunos e oferece, aproximadamente, 50 cursos de graduação (entre bacharelado, licenciatura e cursos superiores de tecnologia) e 50 cursos de pós-graduação. Novos cursos de graduação foram criados com o objetivo de ampliar o processo do conhecimento e incentivar a interdisciplinaridade, a diversidade e a pluralidade, características essenciais para a excelência do centro universitário.

Cabe destacar que o Centro Universitário Una foi eleito, em 2020, como uma das cem melhores empresas para se trabalhar no Brasil, além de ter ficado em terceiro lugar no estado de Minas Gerais, segundo pesquisa elaborada pela Great Place to Work (GPTW). Essa pesquisa identifica e premia as organizações com os melhores ambientes de trabalho. É conduzida pela GPTW, que aplica a mesma metodologia em 49 países no mundo. Esse resultado é reflexo da dedicação, da paixão e do compromisso diários dos colaboradores e dos docentes da IES na jornada da educação.

Em 2021, o Centro Universitário Una ficou entre as melhores instituições de Ensino Superior, de acordo com o Índice Geral de Cursos (IGC), divulgado pelo



Ministério da Educação (MEC), que abrangeu 2.070 instituições. O resultado vem reforçar o propósito de transformar o país pela educação de qualidade.

Novamente estamos entre as maiores instituições do Brasil e estamos felizes com esse reconhecimento. Buscamos oferecer experiências transformadoras colocando sempre nossos alunos e alunas como protagonistas de sua formação, potencializando suas jornadas para que eles possam obter resultados eficientes em suas vidas e carreiras. Dessa forma, podemos todos contribuir com o mercado e com toda a sociedade (Rafael Ciccarini, reitor do Centro Universitário Una)

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Curso: Animação
Grau: Bacharelado
Modalidade: Educação a Distância
Número de vagas: 50 vagas anuais
Ato autorizativo: Portaria da Reitoria N° 16 de 19/02/2021
Duração do curso: 06 semestres
Prazo máximo para integralização do currículo: 10 semestres
Carga horária: 2.400 hora-relógio

3. PERFIL DO CURSO

3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

É nesse contexto descrito anteriormente que o curso de Animação do Centro Universitário UNA estará inserido. O mercado de trabalho para animadores no Brasil tem demonstrado crescimento exponencial nos últimos anos. As recentes premiações de animações brasileiras em Festivais Internacionais demonstram o potencial criativo da indústria nacional. O Brasil já possui centenas de agências que trabalham especificamente com animações. Além de atuar com cinema de animação, este profissional pode atuar para diversos segmentos, como: TV, publicidade, videoclipe, games, Web, design digital, dentre outros.

A animação vem ainda se caracterizando, assim como o próprio design, como um dos principais produtos culturais do século XX e início do XXI, criando toda uma retórica própria, presente cada vez mais no imaginário das mais diversas culturas e sociedades. Também é possível pensar a animação a partir da perspectiva autoral, isto é, como uma leitura individual do designer-animador a partir de sua percepção de uma dada realidade e de suas próprias referências

Considerando especificamente o mercado profissional, observa-se um aumento relevante da demanda de produção de animação nos dias atuais devido à incorporação de suas mais diversas técnicas e gêneros para além das salas de cinema. Este fato ampliou o campo de atuação para o designer especialista em animação, como podemos verificar no mercado publicitário (campanhas e comerciais), fonográfico (videoclipes), televisivo (vinhetas, aberturas e desenhos animados), design digital (avatars e animações digitais e interativas), games (cenários e personagens de jogos e simuladores), motion design (efeitos especiais, pós-produção, projetos experimentais e instalações), audiovisual (vídeos institucionais e independentes), entre outros tantos.

De acordo com dados da Associação Brasileira de Cinema de Animação, principal associação representante da categoria no Brasil, as produtoras de animação brasileiras vivem hoje: “um aumento sensível da demanda, sem uma capacidade produtiva adequada; uma perda de produtividade pela necessidade de treinamentos internos ou sincronização de processos entre novos funcionários; um processo de

defasagem da especialização, onde o técnico é formado antes do artista gerando profissionais desqualificados”.

Deste modo, o curso de Animação tem como proposta oferecer uma matriz curricular balanceada entre conhecimentos e habilidades nas áreas de tecnologia e linguagem para animação, abrangendo ainda disciplinas voltadas para gestão, de forma a propiciar o empreendedorismo do egresso em sua vida profissional. O aluno aprende a utilizar equipamentos e softwares voltados à criação, produção, desenvolvimento, pós-produção e veiculação dentro das características das diferentes mídias, trabalhando com a linguagem da Animação em seus mais variados estilos, técnicas e meios. Exercitando permanentemente sua criatividade, torna-se capaz de dominar as técnicas e recursos necessários para produzir animação para as mais variadas demandas, tanto de mercado quanto de experimentação

O profissional de Animação pode atuar no segmento públicos, setor privado ou como empreendedor de seu próprio negócio, em editoras, emissoras de TV, estúdios de cinema, produtoras de audiovisual publicitário institucional ou comercial, produtoras de conteúdo didático, produtoras de jogos digitais na área de animação, produtoras independentes, instituições de Ensino na elaboração de materiais didáticos para a educação a distância, além de agências de propaganda focadas no desenvolvimento de comunicação digital. Pode também encontrar espaço em empresas de planejamento, de desenvolvimento de projetos, assistência técnica e consultoria. Empresas de tecnologia em geral (indústria, comércio e serviços), organizações não-governamentais, órgãos públicos. Institutos e Centros de Pesquisa. Instituições de Ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente

Por se tratar de um curso de formação específica, o curso de Animação possui uma metodologia inovadora, onde os acadêmicos estão sempre envolvidos em projetos interdisciplinares, estudos de casos, palestras e relacionamento com o mercado, além de um conjunto de disciplinas associadas às práticas em laboratório e estúdios e espaços não estruturados de aprendizagem (espaços livres, caminhadas observacionais, viagens e atividades extensionistas). Tal metodologia busca formar o aluno não só para atender as demandas específicas do mercado de trabalho, mas buscando uma formação sólida e ampla através do cultivo ao pensamento reflexivo, ao espírito empreendedor e o incentivo à produção científica



O Curso de Animação é direcionado para a produção de soluções em animação, contemplando todas as etapas do processo de concepção e implementação de ideias, e foi concebido para atender à crescente demanda do mercado regional por produtos comunicacionais que correspondam às necessidades de agilidade, integração e inovação do público hodierno em sua relação com os dispositivos que fazem parte da vida cotidiana.

Assim, a oferta do curso justifica-se principalmente pela demanda expressiva e crescente do setor que emprega especializados em funções multiplataforma. Justifica-se também pela qualidade que quer impregnar ao setor através formação diferenciada que contempla disciplinas de gestão aplicadas especificamente ao setor, além da expansão da atuação do profissional no cenário regional.

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

A construção do Projeto Pedagógico do Curso de Animação surgiu da vontade de atuar no sentido de preencher o descompasso existente entre as práticas associadas ao ensino profissional e a evolução do mercado derivada do uso do design em boa parte dos setores da economia criativa.

Assim, o curso tem como objetivo formar profissionais com visão tecnológica e projetual, capazes de propor soluções técnicas, criativas e conceituais para os diversos desafios na carreira profissional de designer de animação, por meio do desenvolvimento de competências empreendedoras, inovadoras e conectadas às mais variadas exigências e tendências da vida contemporânea e do mercado de trabalho em animação.

Para tanto, a estrutura do curso de Animação é fundamentada nos seguintes compromissos pedagógicos:

- I. Preparar adequadamente os designers de animação, dotando-os de formação humana e técnica, como instrumento para o exercício altamente qualificado da profissão de designer de animação;
- II. Formar profissionais aptos a gerenciar projetos de animação considerando conceitos como qualidade, produtividade e administração de recursos humanos e materiais
- III. Capacitar o estudante para criação de projetos de animação, propondo ou buscando soluções para os problemas apresentados com enfoque inter e transdisciplinar
- IV. Estimular os futuros profissionais no desenvolvimento da compreensão crítica dos fenômenos sociais, para que se tornem agentes sociais transformadores e criativos, fundamentais ao mundo contemporâneo;
- V. Buscar continuamente elevar o potencial individual de inserção dos alunos no universo do trabalho, seja pela habilidade de exercer atividade no setor privado, no setor público, empreendendo, atuando como artista ou como docente em sua área;

- VI. Fomentar o desenvolvimento de habilidades instrumentais básicas, especialmente raciocínio, comunicação e expressão, além do domínio de tecnologias e métodos de pesquisa e estudos para melhor compreensão, operação e divulgação de soluções em Animação;
- VII. Desenvolver as habilidades de leitura, compreensão e elaboração de textos com a devida utilização das normas técnicas, fomentando a atuação do profissional como avaliador ou parecerista de projetos, formando profissionais capacitados para vistoria, avaliação e emissão de laudo técnico em sua área de formação;
- VIII. Desenvolver habilidades para construção de soluções técnicas para problemas complexos a partir do entendimento lógico e da decomposição de em problemas menores, com a devida atualização de processos, atos e procedimentos necessários;
- IX. Desenvolver no estudante a capacidade de realizar pesquisas de tendências em animação, acompanhando a atualizações técnicas, tecnológicas, as mudanças dos paradigmas da sociedade, as mudanças perceptivas e os processos de criação e produção para a área de animação, ampliando seu repertório cultural e profissional
- X. Preparar profissionais éticos e comprometidos com a realidade social, capazes de contribuir para o desenvolvimento do país;
- XI. Elevar a importância da área de Animação perante as demais áreas do conhecimento, pois devido aos seus avanços proporciona maiores recursos e subsídios para o desenvolvimento de pesquisas nos demais setores do saber;
- XII. Elaborar e executar Projetos de Extensão que visem atender as demandas da comunidade, especialmente focados em Produção cultural e Design, eixo no qual o Curso está inserido;
- XIII. Implementar Projetos de Pesquisa na área da Produção Cultural e Design, tanto no desenvolvimento das atividades dos Grupos de Pesquisa, inseridos no contexto da iniciação científica;
- XIV. Realizar autoavaliação continuada das atividades do Curso, capacitando o aluno como agente de transformação do próprio processo de ensino e aprendizagem, promovendo o relacionamento interpessoal, acolhendo as diferenças e desenvolvendo habilidades de convívio para proporcionar a troca na

qual será fundamentada o aprimoramento de todo o grupo, visando a repetição desse processo na inserção do egresso no mercado de trabalho;

- XV. Publicar resultados dos projetos de pesquisa dos docentes e discentes do Curso;
- XVI. Promover a internacionalização do Curso através de convênios com instituições estrangeiras objetivando o intercâmbio de discentes e docentes;
- XVII. Incentivar o desenvolvimento e o acolhimento da diversidade de habilidades dentro do grupo de alunos, contemplando liderança, planejamento, desenvolvimento, execução e implementação, para a formação de múltiplos perfis profissionais;
- XVIII. Alinhado às políticas institucionais, formar egressos que conheçam elementos de Educação Ambiental, História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, e Direitos Humanos.

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:

Competências dos Eixos Formativas de Área, Profissional e Específico:

- I. Habilidades em representação, linguagens, códigos e projetos de produtos;
- II. Conhecimento de técnicas de criação, desenvolvimento, produção, edição, difusão, conservação e gerenciamento de bens culturais e materiais;
- III. Ideias e entretenimento aplicados em multimeios e objetos artísticos;
- IV. Entendimento das dinâmicas comunicacionais dos diversos meios, rádio, televisão, cinema, teatro, ateliês, editoras;
- V. Capacidades técnicas em vídeo, fotografia, publicidade e projetos de produtos industriais.

Competências Curriculares do Eixo de Formação Geral e Componente Curricular Vida &Carreira:

- I. Habilidades na leitura e produção de textos técnicos;
- II. Raciocínio lógico e estético;
- III. Entendimento científico, tecnológico e de tecnologias sociais;
- IV. Empreendedorismo, cooperativismo e associativismo;
- V. Prospecção mercadológica e marketing;
- VI. Tecnologias de comunicação e informação;
- VII. Desenvolvimento interpessoal, qualidade de vida e ética profissional;
- VIII. Responsabilidade e sustentabilidade social e ambiental.

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).

Deste modo, o perfil profissional do egresso é fruto das competências e habilidades expressas na Diretriz Curricular Nacional dos cursos de Design, por meio da Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, e atende as necessidades locais e regionais, sendo ampliado em função de novas demandas apresentadas pelo mundo do trabalho. O mapeamento deste perfil foi realizado através de uma metodologia específica que envolveu análise documental e entrevista com experts.

As seguintes fontes foram consideradas no mapeamento do perfil profissional do egresso: documentos normativos que regem o curso; portarias e/ou editais de avaliações externas do curso; publicações que apontam análise de tendências de mercado para os profissionais da área e/ou curso; mapeamento de competências internacionalmente aceitas e relatos de experts do curso.

O aluno formado pelo curso de Animação terá sido estimulado a desenvolver ao longo do curso a reflexão crítica continuada a respeito do meio da Produção Cultural e Design no qual está inserido, de forma ética e proativa. Ao fim do curso ele será capaz de planejar, criar, produzir, realizar e implementar soluções em animação para diferentes meios e mídias, conteúdos didáticos e produções das áreas de comunicação visual, publicitária, jornalística e institucional; visualização científica; animações para cinema; animações para interfaces digitais; design artístico de apresentações multimídia; animação para jogos digitais de entretenimento e didáticos; animações para as instalações interativas, com intervenções em tempo real; e animação de conteúdo autoral. Ele poderá também atuar na coordenação de equipes técnicas na área de animação e realizar estudos de viabilidade técnica e econômica de produções de animação. Complementarmente, poderá avaliar e emitir parecer

técnico em sua área de formação. Ele poderá também desenvolver novos modelos de negócio para operar em seu setor, bem como diagnosticar oportunidades de desenvolvimento para o mercado no qual está inserido.

Nesse sentido, as habilidades do Egresso de Animação são:

- I. Projetar, planejar, criar, produzir e realizar animações para conteúdos didáticos e produções da área de comunicação visual, publicitária, jornalística e institucional;
- II. Desenvolver projetos de visualização científica de dados e de animação para cinema, animações para interfaces digitais e design artístico de apresentações multimídia;
- III. Produção de animação para jogos digitais, de entretenimento e didáticos, animações para instalações interativas com intervenções em tempo real e animação de conteúdo autoral;
- IV. Desenvolvimento de animações nas suas variadas técnicas
- V. Habilidades para a coordenação de equipes técnicas na área;
- VI. Capacidades técnicas para a realização de estudos de viabilidade técnica e econômica de produções de animação;
- VII. Conhecimento específico para avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.
- VIII. Representação gráfica de imagens em movimento, através das técnicas apropriadas.
- IX. Geração de ideias para a criação de conceitos e soluções em design de animação.
- X. Utilização de sistemas informatizados requeridos para a operacionalização da profissão.
- XI. Criação de projetos de design de animação, propondo ou buscando soluções para os problemas apresentados com enfoque inter e transdisciplinar
- XII. Trabalho em equipe, direcionado à solução de problemas e atingimento de objetivos
- XIII. Comunicação oral e escrita visando a defesa do projeto.

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 1 – 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:	Bacharelado em Animação
Carga Horária Total:	2.400
Tempo de Integralização (em semestres)	Mínimo 6 Máximo 10

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	60	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Sistemas de representação e interfaces	160	h
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Narrativas ficcionais	160	h
Unidade Curricular	Modelagem 3D, texturização e arte técnica	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Criação em audiovisual	160	h
Unidade Curricular	Direção de arte para universos ficcionais	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Animação	160	h
Unidade Curricular	Mercado audiovisual	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Core curriculum	160	h
TCC	Projeto de graduação	160	h

RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES		Total CH	
UNIDADES CURRICULARES		1.760	h
VIDA & CARREIRA		60	h
EXTENSÃO		240	h
ATIVIDADES COMPLEMENTARES		80	h
ESTÁGIO		100	h
TCC		160	h
CH TOTAL		2.400	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.
- **A matriz curricular do curso contempla o estágio supervisionado como atividade obrigatória a ser cumprida**, em função das exigências decorrentes da própria natureza da habilitação ou qualificação profissional. O deferimento da matrícula na UC de Estágio Supervisionado será formalizado por meio da assinatura do Termo de Compromisso de Estágio e do Termo de Convênio pelos representantes legais da Instituição de Ensino.

O Estágio é um componente acadêmico determinante da formação profissional, uma vez que representa a principal oportunidade para o discente ampliar, na prática, o que foi estudado, permitindo a integração das unidades curriculares que compõem o currículo acadêmico, dando-lhes unidade estrutural e testando-lhes o nível de consistência e grau de entrosamento. Propicia o desenvolvimento da postura profissional e preparar os futuros egressos para novos desafios, facilitando a compreensão da profissão e aprimorando habilidades atitudinais relativas aos valores morais e éticos.

Compete ao professor supervisor de estágio acompanhar o cumprimento mínimo das horas de atividades relacionadas ao currículo, bem como avaliar todo o seu

desenvolvimento, realizando a supervisão da produção de registros reflexivos e de outras avaliações periódicas das etapas, que culminam na apresentação de um relatório final de estágio.

O acompanhamento às unidades concedentes será organizado pelo responsável pelos estágios da IES. A unidade concedente será responsável em indicar um supervisor de estágio, sendo ele um funcionário de seu quadro de pessoal, com formação ou experiência profissional na área de conhecimento desenvolvida no curso do estagiário. O aluno deverá realizar a apresentação periódica de relatório de atividades, em prazo não superior a seis meses. O relatório deverá ser entregue na instituição de ensino ao responsável pelo estágio, assinado pelo supervisor da unidade concedente e pelo aluno.

A avaliação do estágio será realizada pelo orientador, levando em consideração: avaliação do Supervisor de Estágio; orientações realizadas; nota do Relatório Final.

8.4. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O Trabalho de Conclusão de Curso, na forma definida nas Diretrizes Nacionais Curriculares e no Projeto Pedagógico do Curso, é um momento de síntese e expressão da totalidade da formação profissional. É o trabalho no qual o aluno sistematiza o conhecimento resultante de um processo investigativo, originário de uma indagação teórica, gerada a partir da prática do estágio ou dos trabalhos de investigação elaborados no decorrer do curso. Este processo de sistematização deve apresentar os elementos do trabalho profissional em seus aspectos teóricos, metodológicos e operativos, dentro dos padrões acadêmicos exigidos. O trabalho de conclusão de curso é regulamentado por resolução aprovada pelo Conselho Superior desta Instituição de ensino.

O TCC é uma atividade obrigatória do curso de Animação com uma carga horária de 160 horas e visa fortalecer as áreas de referência do curso, consistindo em uma atividade pertencente a um projeto relacionado às áreas de concentração do curso, previamente definido pelo NDE e aprovado pelo Colegiado de Curso.

O aluno terá um prazo de, no máximo, 15 dias para a entrega da versão corrigida do TCC, juntamente com cópia eletrônica, já com as alterações sugeridas pela banca examinadora, deverão ser entregues aos respectivos orientadores para conferência e aval de validação da nota.

8.5. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

As atividades complementares são práticas acadêmicas obrigatórias de múltiplos formatos, com o objetivo de complementar a formação do aluno, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de trabalho entre grupos e a interdisciplinaridade, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos alunos. Essas atividades poderão ser realizadas dentro ou fora da Instituição, desde que reconhecidas e aprovadas pela IES como úteis à formação do aluno. Essas práticas se distinguem das unidades curriculares que compõem o currículo pleno de cada curso.

O aluno do curso de Animação deverá contabilizar 80 horas de atividades complementares. O modelo pedagógico Institucional prevê a categorização das atividades complementares, levando-se em consideração agrupamentos de ações similares que promovam a experiência a ser reconhecida, a título norteador, quais sejam: experiências de ensino e aprendizagem; experiências de pesquisa e produção científica; experiências culturais e desportivas; experiências administrativas e de representação estudantil; experiências de inovação tecnológica; experiências internacionais e experiências no mundo do trabalho.

As atividades complementares serão ofertadas de acordo com as diretrizes para esse curso, e algumas atividades serão oferecidas pela instituição para a formação complementar do aluno, com o objetivo de ampliar seu conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo do curso.

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. <i>E-book</i> . 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: Papyrus, 2015. <i>E-book</i> . 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: Papyrus, 2020. <i>E-book</i> . 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. <i>E-book</i> . 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.bibliotecadigitalsenac.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: <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: Educs, 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 – BACHARELADO EM ANIMAÇÃO

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/Acervo/Publicacao/6017>.

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%3Dani%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, 2017. Disponível em:
<https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?page=0§ion=0#/legacy/9788539614745>

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%3Dani%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/reader/books/9788577809073/cfi/2!/4/2@100:0.00>

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/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>

Criação em audiovisual

Pesquisa de processos e produtos audiovisuais. Projeto de linguagem audiovisual. Produção Executiva (custos, tempo, pessoas e orçamentos). Estrutura, funções e etapas do

processo produtivo audiovisual. Criatividade visual e sonora. Linguagem audiovisual: gêneros e formatos audiovisuais. O roteiro, suas aplicações e tipologias. Criação narrativa em audiovisual. Produção de narrativas audiovisuais multimidiáticas a partir do estudo de seus elementos (cenário, personagens, ações) e suas aplicações na comunicação. As etapas de roteirização: insights, ideia, storyline, sinopse, argumento, pré-roteiro/escaleta, roteiro literário e técnico. Decupagem de roteiro. Processos de pré-produção. Planimetria: storyboard. Captação de som e de imagens. Decupagem do material bruto: seleção, organização e sincronização. Tipos de Montagem: corte, tempo e ritmo. Linguagem sonora: o som e o sentido, a dimensão sonora, narrativas sonoras e o som como elemento constitutivo da mensagem. Desenho de som e trilha sonora: princípios de diálogos, folley e efeitos. Sistemas de gravação, reprodução e sincronia de áudio. Técnicas de edição de som e mixagem. Decupagem sonora: criação, roteirização, boletim de som, produção, locução, gravação, mixagem e edição de projetos sonoros. Produção de áudio para rádio, televisão, cinema e Internet. Sistema de classificação indicativa. Plano de distribuição e veiculação de projetos audiovisuais. Pós-produção para o audiovisual. Teste de audiência. Recursos e técnicas para tratamento fílmico. Finalização de material. Preservação e memória audiovisual.

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/Acervo/Publicacao/6017>.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos**: luz, câmera, ação. 5.ed. São Paulo: Ed. Senac, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1097%26term%3DCinema&page=2§ion=0#/legacy/1097>.

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; CÉ, Otavia Alves. **Produção audiovisual**. Porto Alegre : SAGAH, 2019. 9788595029996. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595029996>.

Bibliografia Complementar

CABRERA, Júlio; TIBURI, Márcia. **Diálogo / Cinema**. São Paulo: Editora SENAC, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D388%26term%3Dcinema#/legacy/epub/388>

CAMPOS, Flávio de. Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. São Paulo: Zahar, 2007. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788537815946>

MOLETTA, Alex. **Você na tela**: criação audiovisual para a internet. São Paulo: Summus, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/177960>.

ANDREW, Dudley. As principais teorias do cinema: uma introdução. São Paulo: Zahar, 1989. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788537814819/>

HAGEMeyer, Rafael Rosa. **História & audiovisual**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012. 9788565381352. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192531/epub/0>

Direção de Arte para Universos Ficcionalis

Apresentação de técnicas e processos relacionados à realização de conceitos artísticos para projetos em design de entretenimento. Desenvolvimento de atividades relacionadas com a História do Design de Entretenimento. Técnicas de criatividade. Criação de

personagens, criação de ambientes, criação de objetos e Projeto de Universo Ficcional. Conceitualização de projetos na área. Conhecimentos relacionados com o projeto de Universos Ficcionais. Design de produção.

Bibliografia Básica

SHARP, John. **Works of Game: on the aesthetics of games and Art**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015. ISBN 9780262029070.

RABIN, Steve (Ed.). **Introdução ao desenvolvimento de games: criação e produção audiovisual**. São Paulo: Cengage Learning, 2012. v. 3 .ISBN 9788522111459. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/0>.

RABIN, Steve (Ed.). **Introdução ao desenvolvimento de games: criação e produção audiovisual**. São Paulo: Cengage Learning, 2012. v. 3 .ISBN 9788522111459. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/pageid/0>.

Bibliografia Complementar

ANDY CLARKE; GRETHE MITCHELL (Ed.). **Videogames and Art**. Chicago: Intellect Bristol, 2007. ISBN 9781841501420.

HUNT, Robert Edgar; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013. ISBN 9788582600375. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582600375/pageid/3>.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera, ação**. 5. ed. São Paulo: Ed. Senac, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1097%26term%3DCinema&page=2§ion=0#/legacy/1097>.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/167908>.

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; CÉ, Octavia Alves. **Produção audiovisual**. Porto Alegre: Sagah, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595029996>.

Estudos críticos: história, arte e cultura

Análise e desenvolvimento de repertório sobre conhecimentos da história das artes e da estética na produção de projetos na área de arquitetura e urbanismo, design, moda, animação e games. Promoção de conexões entre os conhecimentos históricos, estéticos e/ou culturais e artístico no percurso do projeto. Compreensão das relações entre visualidade, design, sociedade, educação e cultura. Interpretação da Arquitetura e Urbanismo, da arte e das diversas formas do design, em suas transformações tecnológicas, midiáticas e sociais, considerando os períodos históricos e a diversidade dos contextos culturais. Estudos sobre as artes europeia, americana, africana, asiática e da Oceania. Promoção das conexões sobre as relações interculturais afro-brasileiras em processos identitários que caracterizam a diversidade da cultura brasileira. Análise da produção e influências da cultura ameríndia na sociedade brasileira..

Bibliografia Básica

DOTTORI, Maurício; DALDEGAN, Valentina. **Elementos de história das artes**. São Paulo: Editora Pearson, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/37464>

BUENO, Maria Lúcia; CAMARGO, Luiz Octávio de Lima (orgs.). **Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade**. São Paulo: Editora SENAC, 2019. *E-book*. Disponível em : <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1264%26term%3D%2520Cultura%2520e%2520consumo#/legacy/epub/1264>

PORTO, Humberta Gomes Machado. **Estética e história da arte**. São Paulo: Editora Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/129402>

Bibliografia Complementar

PEREIRA, José Ramón Alonso. **Introdução à história da arquitetura**: das origens ao Século XXI. Porto Alegre: Bookman, 2010. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806645>

BARRET, Terry. **A crítica de arte**: como entender o contemporâneo. 3. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014. E-book. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580553826>

CORTESE, Tatiana Tucunduva. KNISS, Cláudia Terezinha; MACCARI, Emerson Antônio. **Cidades inteligentes e sustentáveis**. São Paulo: Manole, 2017. E-book. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788520455760>

DEMO, Pedro. **Introdução à sociologia**: complexidade, interdisciplinaridade e desigualdade social. Rio de Janeiro, Grupo GEN, Editora Atlas, 2013. E-book. Disponível em : <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522466047>

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia**: conceitos e aplicações. 2. ed. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2011. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1993-2>

Expressão Visual

Capacidade criativa e expressiva em meios bidimensionais e tridimensionais. Linguagens e técnicas de construção imagética em meios manuais/digitais. Projetos expressivos bidimensionais e/ou tridimensionais. Aspectos técnicos das linguagens artísticas. Imagem. Campo visual. Estrutura Visual. Abordagem gestáltica. Alfabetismo visual. Sintaxe visual e seus elementos. Contrastes, cores, meios (desenho, pintura, fotografia, colagem, técnicas digitais, hibridismo, instalação, site-specific e performance) e técnicas (esboço, volumetria, proporção, ocupação do plano, equilíbrio, textura) de temas (retrato, natureza-morta, paisagem e espaço tridimensional e arquitetônico). Corpo Humano (estudo da imagem, proporções e linguagem corporal). Espaço Tridimensional, modelos e maquetes.

Bibliografia Básica

CURTIS, Brian. **Desenho de observação**. 2. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788580554472>.

VAZ, Adriana. **Fundamentos da linguagem visual**. Curitiba: Intersaberes, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/39230/pdf>

MARTÍN, Gabriel. **Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

Bibliografia Complementar

PIETROFORTE, Antônio Vicente. **Semiótica visual**: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2004. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1591/pdf/0>

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/181724/pdf/0>

WAGNER, Juliana; ALLEGRETTI, Carla Andrea Lopes; LEMOS, Diana Scabelo da Costa Pereira da Silva. **Desenho artístico**. Porto Alegre: SAGAH, 2017. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595022423>

KELBY, Scott. **Fotografia digital na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/1801>

ABRANTES, José; FILGUEIRAS FILHO, Carleones Amarante. **Desenho técnico básico**: teoria e prática. Rio de Janeiro: LTC, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521635741>

Mercado audiovisual

Exercício profissional na história do audiovisual. Profissionalização e regulamentação profissional. Códigos profissionais. Contexto do mercado de audiovisual no Brasil e no mundo. Remuneração e flexibilização profissional. Modelo de negócios em audiovisual. Proposta de valor e planejamento estratégico de empreendimentos. Administração de projetos audiovisuais. Empreendedorismo e inovação. Sistemas de financiamento e autogestão. Possibilidades de negócios em ambiente digital e em rede. Políticas de incentivo e fomento público e privado ao audiovisual. Análise do mercado cinematográfico brasileiro e mundial, da produção à distribuição. Técnicas de análise de mercado e planejamento para a distribuição e a custo-efetividade de projetos audiovisuais. Economia criativa. Indústrias criativas e modelos de inovação no mercado audiovisual nacional e internacional. Formatação de projetos e a produção executiva. Administração de recursos humanos, técnicos, artísticos, financeiros e materiais para a realização da obra.

Bibliografia Básica

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. **Gestão de projetos**. 2.ed. São Paulo: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/169407>.

SANT'ANA, Cláudio A. Arte e cultura. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536521787/>

GREFFE, Xavier. **A economia artisticamente criativa**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2015. E-book. Disponível em: <http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/03/Economia-artisticamente-criativa.pdf>

Bibliografia Complementar

KEELING, Ralph; BRANCO, Renato Henrique F. **Gestão de Projetos**. São Paulo: Saraiva, 2019. 9788553131655. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553131655/>.

INSTITUTO ALVORADA BRASIL. **Projetos culturais**: como elaborar, executar e prestar contas. Brasília: Sebrae, 2014. E-book. Disponível em: [https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/\\$File/5443.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/$File/5443.pdf).

CAMARGO, Luiz Octavio de Lima; BUENO, Maria Lucia (orgs.). **Cultura e consumo**: estilos de vida na contemporaneidade. São Paulo: Senac São Paulo, 2017. E-book. Disponível em: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D876%26term%3DCultura%252520e%252520consumo#/legacy/876>

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel (orgs.). **A diversidade cultural vai ao cinema**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192386/epub/0>

DENNISON, Stephanie (org.). **World cinema**: as novas cartografias do cinema mundial. Campinas, SP: Papyrus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/183929/pdf/0>

Metodologia de projetos

Partido de projeto na economia criativa, criatividade e processo criativo; etapas do processo, métodos, técnicas, ferramentas e documentação de projetos; gestão de projeto; propriedade intelectual, direito autoral e ética profissional; materialidade, prototipação e testagem; ergonomia, acessibilidade, usabilidade e experiência do usuário; sistema de produto-serviço (PSS), ecodesign e conceituação do ciclo de vida dos produtos. Diálogo com diferentes áreas de conhecimento e atividades humanas em situações de projeto;

realização de leitura, análise de contexto e de todo o espectro de necessidades, aspirações e expectativas individuais e/ou coletivas quanto ao objeto a ser desenvolvido; diagnóstico, conceito, geração de alternativas, estudo de viabilidade, desenvolvimento, implementação e avaliação de projetos com reflexão crítica, na pesquisa e na prática projetual, sobre conhecimentos teóricos e históricos, considerando o contexto social, cultural, político e econômico; síntese e configuração de projeto com as informações obtidas em análise sistêmica e na atuação multidisciplinar; concepção, análise, representação e expressão do projeto por meio de várias linguagens; identificação e seleção, entre as diferentes metodologias projetuais, da mais adequada para distintas situações e contextos.

Bibliografia Básica

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577808267>

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. E-book. Disponível em: https://www.academia.edu/15370184/Bruno_Munari_Das_Coisas_Nascem_Coisas_pdf

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701281>

Bibliografia Complementar

BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital**. São Paulo: Blucher, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521208723/>.

DRESH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. **Design science research: método de pesquisa par avanço da ciência e tecnologia**. Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530>

HSUAN-AN, Tai. **Design: conceitos e métodos**. São Paulo: Blucher, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210115>

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de Textos, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/41496>

STICKDORN, Marc; SCHENEIDER, Jakob (org.). **Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582602188>

Modelagem 3D, Texturização e Arte Técnica

Aborda os fundamentos da modelagem 3D, detalhando suas diversas formas e objetivos, incluindo otimização de malha para melhor processamento em jogos. Apresenta técnicas de mapeamento UV, permitindo que uma textura bidimensional seja corretamente aplicada em um objeto 3D. Demonstra os tipos de textura mais utilizados em objetos 3D, com diversos fins. Apresenta ferramentas de texturização. Demonstra diversas possibilidades de atuação do artista técnico, incluindo Rigging.

Bibliografia Básica

ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica, 2015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536519425>

GUTHALS, S. **Criando games em 3D: desenhe e programe games em 3D!** Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555202052>

VAN HORN, E. **3D Character Development Workshop: Rigging Fundamentals for Artists and Animators**. Dulles, Virginia: Mercury Learning & Information, 2018. Disponível em:

Bibliografia Complementar

SALGADO, Luiz Antonio Zahdi. Arte digital . Curitiba: Intersaberes, 2020. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/178181
RABIN, Steve. Introdução ao desenvolvimento de games: criação e produção audiovisual . São Paulo: Cengage Learning, 2012. v. 3. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255
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, 2017. Disponível em: https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?page=0&section=0#/legacy/9788539614745
KATJA KWASTEK. Aesthetics of Interaction in Digital Art . Cambridge, MA: The MIT Press, 2013. Disponível em:
VALENZA, E. Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists . Birmingham, UK: Packt Publishing, 2016. Disponível em:
Narrativas ficcionais
Audiovisual (cinema, televisão e vídeo) e narratividade. As influências da literatura, do teatro, das artes plásticas e do rádio na composição da ficcionalidade audiovisual. Telling e showing na cultura audiovisual e suas narrativas. Narrativas originais e adaptadas: da premissa inicial ao desenvolvimento do roteiro para filmes e séries. Elementos de narratologia: modelos aristotélico, de Propp, da jornada do herói e suas variações, modelo actancial e modelos pós-estruturalistas. O narrador e suas configurações. Ponto de vista e foco narrativo. Tempo, espaço e atmosfera. Gêneros audiovisuais e tipologia das narrativas seriadas. Desenvolvimento do personagem, da intriga e dos arcos dramáticos. Desenvolvimento do roteiro, escrita criativa e noções de encenação (mise-en-scène). O processo diegético e seus componentes intersubjetivos. Criatividade e desenvolvimento de roteiro. Produção de narrativa ficcional: o curta audiovisual e a série. Obras seriadas no contexto do streaming. Narrativas híbridas e interações real-ficção-lúdico. Criação, pré-produção, produção, edição e pós-produção de narrativas ficcionais em imagem e som.
Bibliografia Básica
ARISTÓTELES. Sobre a arte poética . Belo Horizonte: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788551301135
COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/167908
BRAIT, Beth. A personagem . 9.ed. São Paulo: Contexto, 2017. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/51745
Bibliografia Complementar
MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e Pós-cinemas . Campinas, SP: Papyrus, 2014. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5643
SEABRA, Rodrigo. Renascença: a série de TV no século XXI . Belo Horizonte: Autêntica, 2016. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788551300688
JUNG, C.G. Arquétipos e inconsciente coletivo - 9/1 . Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/158599
PARAIZO, Lucas. Palavra de roteirista . São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2017. E-book. Disponível em: https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?page=0&section=0#/legacy/9788539614707
ZETTL, Herbert. Manual de produção de televisão . São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2017. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522127849/ .
Projeto de graduação

Desenvolvimento de trabalho orientado a ser desenvolvido a partir da definição do objeto e delimitação do tema que se insere nas áreas de concentração e linhas de pesquisa do curso. Execução de projeto: teoria – articulação entre autores e temática proposta, com ênfase em produções recentes e atualizadas – e prática – como resultados propostos que confirmem ou problematizem o projeto proposto e pontuem a realidade da área de formação.

Bibliografia Básica

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559771653>

MARTINS JÚNIOR, Joaquim. **Como escrever trabalhos de conclusão de curso**. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/149506>

HSUAN-AN, Tai. **Design: conceitos e métodos**. São Paulo: Blucher, 2018. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210115>

Bibliografia Complementar

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788565837897>

DRESH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. **Design science research: método de pesquisa par avanço da ciência e tecnologia**. Porto Alegre: Bookman, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530>

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina Andrade. **Metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2022. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559770670>

FARIAS FILHO, Milton Cordeiro; ARRUDA FILHO, Emílio J. M. **Planejamento da pesquisa científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522495351>

COSTA, Luciano Martins. **Escrever com criatividade**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3437>

Sistemas de representação e interfaces

Técnicas de ilustração e pintura digital para produtos e projetos de design. Representação gráfica bidimensional e tridimensional de espaços e cenários para universos ficcionais. Experiência digital do usuário e fundamentos da composição digital: cor, forma e composição na interface digital. Tipografia digital. Ilustração e fotografia em sistemas digitais. Ergonomia visual e interatividade. Desenho em movimento e sound design. Relações entre linguagem visual e interação na representação de interfaces digitais e outras realidades. Projeto experimental audiovisual, pós-produção e efeitos especiais.

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/Acervo/Publicacao/6017>.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; BORGES, Cristian. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: SAGAH, 2015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577805945>

Bibliografia Complementar

CYBIS, Walter; BETIOL, Adrian Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2010.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/167908
FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias . Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.
GUIMARAES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores . São Paulo: Annablume, 2001.
LUTPON, Ellen (org.). Tipos na tela . São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.
Vida & Carreira
Identidade e autoconhecimento. Competências socioemocionais. Equilíbrio e dimensões da vida. Valores e talentos. Projeto de Vida e Carreira. Autogestão da carreira. Resolução de problemas. Ética. Cidadania. Diversidade Cultural. Tendências do mundo do trabalho. Auto avaliação. Metacognição. Projeto de Engajamento Social.
Bibliografia Básica
AMARAL, Felipe Bueno. Cultura e pós-modernidade . Curitiba: Intersaberes, 2020. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/186503
KUAZAQUI, Edmir. Gestão de carreira . São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522122431
CARVALHO JUNIOR, Moacir Ribeiro de. Gestão de projetos: da academia à sociedade . Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6189
Bibliografia Complementar
KUIAVA, Evaldo Antonio; BONFANTI, Janete. Ética, política e subjetividade . Caxias do Sul, RS: Educs, 2009. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3076
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
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/reader/books/9788522499113
OLIVERIA, Mara de; AUGUSTIN, Sérgio. (Orgs.). Direitos humanos: emancipação e ruptura . Caxias do Sul: Educs, 2013. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/5711
GOLD, Miriam. Gestão de carreira: como ser o protagonista de sua própria história . São Paulo: Saraiva, 2019. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788571440340

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. AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

Na hipótese do estágio se constituir como competente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, em conformidade com a legislação e as diretrizes curriculares pertinentes àquele curso, será ofertado e avaliado com os conceitos aprovado (A) ou reprovado (R). A carga horária correspondente ao estágio, designada na matriz curricular do curso, será cumprida nos termos do projeto pedagógico do curso e do regulamento de estágio, quando existente. Referidas atividades serão supervisionadas por um professor orientador a quem cumprirá propor, acompanhar e avaliar o desempenho dos alunos. Na hipótese de reprovação o aluno deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula nesse componente.

9.4. AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Caso o trabalho de conclusão de curso se constitua como componente curricular previsto no projeto pedagógico do curso de graduação, será orientado e avaliado com os conceitos aprovado (A) ou reprovado (R), observados os critérios, regras e regulamento específicos emanados do Núcleo Docente Estruturante do curso de graduação. Na hipótese de reprovação o aluno deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula neste componente.

9.5. 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.

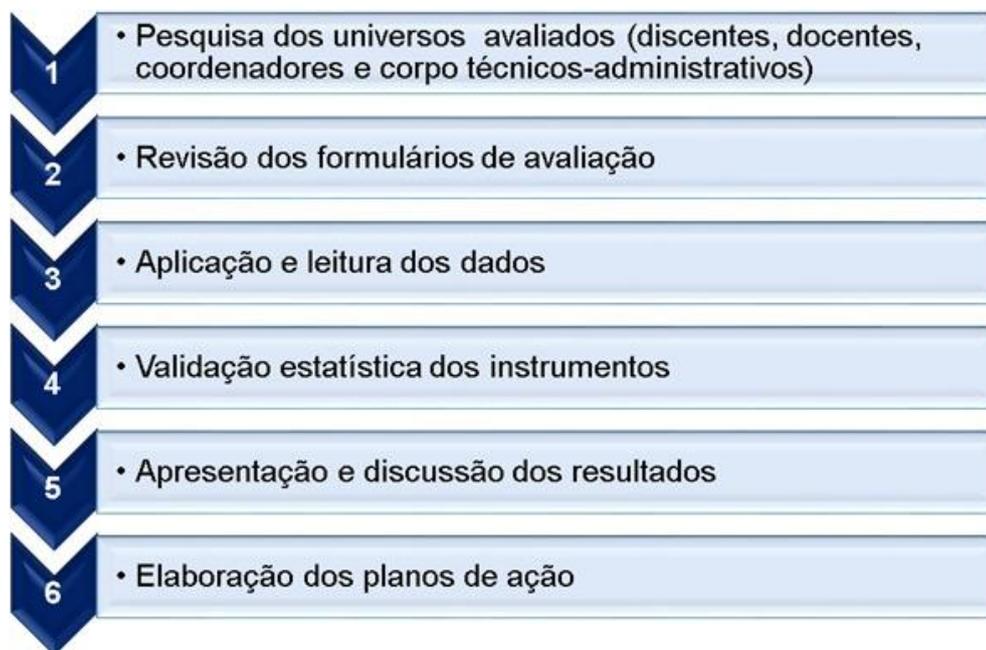
Figura 2 – Eixos e dimensões do SINAES



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 3 – 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.

O Modelo de corpo docente e tutores nos cursos à distância da Instituição, está organizado considerando seus papéis no processo de ensino-aprendizagem e interação com os estudantes. Para isso, elencamos os atores envolvidos nesse processo de acordo com o tipo de oferta dos cursos à distância.

1.1 ATORES DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS CURSOS E2A DIGITAIS

11.1.1. Professores e tutores

Em busca do aperfeiçoamento, se estruturou um modelo com 3(três) atores relevantes no processo ensino-aprendizagem, que atuam desde a concepção do material didático até a interação entre professores, tutores e estudantes. São eles:

- A. Professor curador** das unidades curriculares digitais (UCD);
- B. Professor especialista** das unidades curriculares presenciais e digitais;
- C. Tutor mediador.**

11.1.2. Professor curador e atividades de curadoria

O professor curador atua na seleção de materiais, tecnologias e objetos de aprendizagem a partir do plano de ensino da unidade curricular. Para cumprir estas atividades, o professor passa por um processo de formação em curadoria digital, no qual compreende a melhor forma para buscar, selecionar e organizar conteúdos originais, tendo como base a própria voz do autor. Os professores curadores utilizam o Plano de Produção como base na construção de cada Unidade de Aprendizagem que compõe a UCD, sendo orientados a instigar a reflexão analítica e crítica por meio da intertextualidade.

A linguagem dialógica encoraja os estudantes a se posicionarem frente à resolução de problemas, tendo como base teórica todo arsenal científico e prático proposto na curadoria digital. O objetivo é que, na interação com o conteúdo, o estudante possa ampliar e aprofundar sua compreensão sobre o objeto de estudo, proporcionando a autorregulação da sua aprendizagem e a compreensão da sua própria realidade. A partir do material selecionado e dos livros e recursos disponíveis nas plataformas digitais da Ânima, os professores curadores constroem trilhas de aprendizagem. Para ampliar e diversificar a experiência de aprendizagem do estudante, os curadores de área auxiliam os professores curadores na busca de bases da Ânima e nos Recursos Educacionais Abertos, colaborando pedagogicamente para a produção dos materiais.

Para que um professor seja um professor curador de UCD, destaca-se como pré-requisito que tenha mestrado ou doutorado na área de conhecimento, que já tenha

lecionado a UC na modalidade presencial e que passe pelo processo de formação em curadoria digital.

As principais atribuições do professor curador são:

- Planejar unidade de ensino considerando divisão da meta máxima e metas sequenciadas, tópicos geradores e conteúdos relacionados, bibliografia básica e complementar.
- Desenvolver conteúdos estruturados a partir de metas de compreensão.
- Curar o conteúdo de forma intratextual e dialógica.
- Curar materiais para Busca Ativa.

11.1.3. Professor especialista e encontros síncronos

No intuito de garantir uma efetiva interação entre professores e estudantes, o modelo acadêmico apresenta uma proposta inovadora, no qual os estudantes participam de encontros síncronos com professores especialistas em cada unidade curricular digital (UCD). Os encontros síncronos possuem objetivos pedagógicos distintos, sendo denominados Plenária, Conecta e Talk.

O encontro chamado CONECTA tem como objetivo conectar situações-problema com a futura atividade profissional, com base no material didático. Além disso, no conecta o docente também realiza a discussão sobre o Pratique. O encontro chamado TALK tem como objetivo mobilizar competências desenvolvidas na unidade curricular digital (UCD) para situações reais e práticas da atividade profissional. O encontro chamado PLENÁRIA tem como finalidade sistematizar e sintetizar as competências (conteúdos, habilidades e atitudes) desenvolvidas ao longo da unidade curricular digital (UCD).

Para que a interação entre o estudante e o professor especialista seja bem-sucedida, é importante que o professor apresente as seguintes habilidades e competências:

- Engajar os estudantes na participação dos encontros síncronos.
- Comunicar-se de maneira didática, clara, objetiva e empática.
- Ser dinâmico e ter facilidade na utilização de ferramentas educacionais digitais.
- Possuir experiência em docência no ensino superior.
- Ter formação e experiência profissional com o tema a ser abordado.

As principais atribuições do Professor Especialista do E2A Digital são:

- Conduzir o encontro síncrono de forma dinâmica.
- Seguir o plano de ensino da UC e o material didático disponível no ambiente virtual de aprendizagem.
- Orientar os estudantes quanto ao estudo autônomo.
- Estimular o protagonismo do estudante no seu processo de ensino-aprendizagem.

11.1.4. Tutor mediador e atividades de tutorial

Elemento importante no processo educacional, o Tutor Mediador é quem faz a mediação pedagógica entre o material de estudos (elaborado pela dupla de professores curadores) e os **fóruns de discussão** entre as unidades de ensino (material de estudos) que **fomentam a construção didática** do professor especialista nos encontros síncronos (aulas ao vivo), bem como atua no engajamento dos estudantes e ambientação no Ambiente Virtual de Aprendizagem. O grande desafio do Tutor Mediador é superar a distância e buscar estabelecer um vínculo amistoso para comunicação dos prazos a serem cumpridos, orientações e sugestões aos estudantes.

Na modalidade E2A Digital, os Tutores Mediadores são profissionais especializados em suas áreas de atuação e trabalham em parceria com os professores especialistas nos momentos síncronos. Auxiliam os estudantes no processo de ensino-aprendizagem e no uso das diversas tecnologias, como e-mail, material didático, Ambiente Virtual de Aprendizagem, etc. Além disso, atuam como facilitadores do contato entre o estudante e o conteúdo, devendo mediar as discussões nas Unidades Curriculares.

Para que a comunicação entre o estudante e o Tutor Mediador seja efetiva, é importante que o tutor tenha as seguintes habilidades:

- Motivar o estudante no processo de ensino-aprendizagem e no seu envolvimento com o curso;
- Investir na construção de boas relações on-line com os estudantes;
- Comunicar-se de maneira clara, objetiva e empática;

- Ser flexível para “ouvir” (ler) o estudante e sugerir soluções e encaminhamentos;
- Fornecer feedback de maneira efetiva e engajadora;
- Realizar autoanálise sincera sobre a sua atuação profissional como Tutor Mediador;
- Mediar discussões e fornecer percepções significativas aos estudantes;
- Facilitar e colaborar na formação de comunidades de aprendizagem digitais;
- Monitorar o progresso dos estudantes.

O Tutor Mediador do E2A Digital é responsável por:

- Realizar a mediação na discussão, criando pontes que levem o estudante ao conhecimento e busca da sua autonomia intelectual;
- Prestar informações, esclarecer dúvidas dos estudantes, mantendo os devidos registros;
- Encaminhar, quando necessário, as solicitações de informações e as dúvidas dos estudantes aos setores competentes;
- Incentivar os estudantes a participarem dos encontros síncronos, dos fóruns e das demais atividades previstas na Unidade Curricular Digital;
- Apoiar o professor especialista nos momentos dos encontros síncronos;
- Alertar os estudantes para o cumprimento do calendário de realização e entrega das atividades de aprendizagem;
- Orientar os estudantes na realização das atividades de estudo, de interação e de avaliação;
- Ter uma atitude proativa de estímulo à aprendizagem, à permanência e ao sucesso acadêmico;
- Realizar a checagem dos objetos de aprendizagem, materiais e avaliações, disponíveis nas Unidade Curricular Digital;
- Realizar a curadoria das dúvidas pedagógicas, para que o professor possa trabalhar os temas relacionados, nos encontros síncronos seguintes;
- Participar das reuniões de Equipe Multidisciplinares, Colegiados e NDE, sempre que solicitados.

2.1 Atores do processo de ensino-aprendizagem dos cursos semipresenciais

11.2.1. Professores

Em busca do aperfeiçoamento, se estruturou um modelo com 2 (dois) atores relevantes no processo ensino-aprendizagem, que vai desde a concepção do material didático até a interação entre professores e estudantes. São eles:

- A. Professor curador** das unidades curriculares digitais (UCD);
- B. Professor especialista, também denominado como Professor-Tutor**, atua nas unidades curriculares presenciais e digitais (UCD).

11.2.2. Professor curador e atividades de curadoria

O professor curador atua na seleção de materiais, tecnologias e objetos de aprendizagem a partir do plano de ensino da unidade curricular. Para cumprir estas atividades, o professor passa por um processo de formação em curadoria digital, no qual compreende a melhor forma para buscar, selecionar e organizar conteúdos originais, tendo como base a própria voz do autor. Os professores curadores utilizam o Plano de Produção como base na construção de cada Unidade de Aprendizagem que compõe a UCD, sendo orientados a instigar a reflexão analítica e crítica por meio da intertextualidade.

A linguagem dialógica encoraja os estudantes a se posicionarem frente à resolução de problemas, tendo como base teórica todo arsenal científico e prático proposto na curadoria digital. O objetivo é que, na interação com o conteúdo, o estudante possa ampliar e aprofundar sua compreensão sobre o objeto de estudo, proporcionando a autorregulação da sua aprendizagem e a compreensão da sua própria realidade. A partir do material selecionado e dos livros e recursos disponíveis nas plataformas digitais da Ânima, os professores curadores constroem trilhas de aprendizagem. Para ampliar e diversificar a experiência de aprendizagem do estudante, os curadores de área auxiliam os professores curadores na busca de bases da Ânima e nos Recursos Educacionais Abertos, colaborando pedagogicamente para a produção dos materiais.

Para que um professor seja um professor curador de UCD, destaca-se como pré-requisito que tenha mestrado ou doutorado na área de conhecimento, que já tenha

lecionado a UC na modalidade presencial e que passe pelo processo de formação em curadoria digital.

As principais atribuições do professor curador são:

- Planejar unidade de ensino considerando divisão da meta máxima e metas sequenciadas, tópicos geradores e conteúdos relacionados, bibliografia básica e complementar.
- Desenvolver conteúdos estruturados a partir de metas de compreensão
- Curar o conteúdo de forma intratextual e dialógica
- Curar materiais para Busca Ativa

11.2.3. Professor especialista de encontros presenciais e síncronos

No intuito de garantir uma efetiva interação entre professores e estudantes, o modelo acadêmico apresenta uma proposta inovadora, no qual os estudantes participam de encontros síncronos com professores especialistas em cada unidade curricular digital (UCD). Os encontros síncronos possuem objetivos pedagógicos distintos, sendo denominados Plenária, Conecta e Talk.

O encontro chamado CONECTA tem como objetivo conectar situações-problema com a futura atividade profissional, com base no material didático. O encontro chamado TALK tem como objetivo mobilizar competências desenvolvidas na unidade curricular digital (UCD) para situações reais e práticas da atividade profissional. O encontro chamado PLENÁRIA tem como finalidade sistematizar e sintetizar as competências (conteúdos, habilidades e atitudes) desenvolvidas ao longo da unidade curricular digital (UCD).

Para que a interação entre o estudante e o professor especialista seja bem-sucedida, é importante que o professor apresente as seguintes habilidades e competências:

- Engajar os estudantes na participação dos encontros síncronos;
- Comunicar-se de maneira didática, clara, objetiva e empática;
- Ser dinâmico e ter facilidade na utilização de ferramentas educacionais digitais;
- Possuir experiência em docência no ensino superior;

- Ter formação e experiência profissional com o tema a ser abordado.

As principais atribuições do Professor Especialista do Semipresencial são:

- Conduzir o encontro síncrono e/ou presencial de forma dinâmica;
- Realizar a mediação pedagógica dos estudantes e tutoria, inclusive em momentos presenciais;
- Acompanhar o processo formativo dos estudantes;
- Seguir o plano de ensino da UC e o material didático disponível no ambiente virtual de aprendizagem;
- Orientar os estudantes quanto ao estudo autônomo;
- Estimular o protagonismo do estudante no seu processo de ensino-aprendizagem.

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.