UNIFACS

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN DE ANIMAÇÃO

Salvador/BA

NOTA DE ESCLARECIMENTO

No intuito de evidenciar, neste projeto pedagógico, informações de grande relevância regulatória e acadêmica, submetemos o documento a uma revisão.

Durante esse processo, identificamos a oportunidade de acrescentar esclarecimentos que, a nosso ver, não estavam suficientemente evidentes, especialmente no que se refere ao tema da **Extensão**.

Neste contexto, por razões técnicas de produção interna, optamos por inserir uma importante complementação ao tema, ao fim deste mesmo documento, sob a forma de **anexo**. Assim, chamamos atenção para que as informações do anexo sejam devidamente consideradas.

As matrizes curriculares de nossos cursos estão em constante processo de aperfeiçoamento**,** com o objetivo de refletir as nossas escolhas acadêmicas e pedagógicas sempre em estrita observância às Diretrizes Curriculares Nacionais e às demais normas vigentes**.** No caso específico das atividades de extensão, reafirmamos que, na nossa Instituição, **toda a carga horária destinada à realização das atividades de extensão ocorre presencialmente** – conforme será possível verificar com clareza na leitura do anexo.

Desta forma, caso o leitor observe qualquer incongruência entre o conteúdo do corpo principal do PPC e o anexo, prevalecerá o conteúdo do anexo.

Informamos, ainda, que já estamos trabalhando na breve disponibilização de uma versão consolidada deste PPC, com a incorporação definitiva das informações complementares ao longo do texto e com o seu devido reflexo nas matrizes curriculares.

1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

A Universidade Salvador – UNIFACS foi criada em 1972, por meio do Decreto Presidencial nº 70.886, de 26 de julho de 1972, que autorizou o funcionamento da Escola de Administração de Empresas da Bahia – EAEB, com oferta do curso de Administração de Empresas, visando atender a uma demanda local de formação desses profissionais, diante do crescimento econômico do Estado, dando início à trajetória de uma Instituição dedicada ao ensino de excelência através de uma pedagogia inovadora e comprometida com o desenvolvimento da Bahia. Em 1989, foram autorizados três novos cursos: Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas; Ciências Contábeis e Ciência da Computação com ênfase em Análise de Sistemas. Em 1991, a Escola de Administração de Empresas da Bahia passou a ser designada FACS – Faculdades Salvador e nesse momento implantou seus primeiros cursos de pós-graduação lato sensu. Em 1996, implantou o Curso de Graduação em Direito.

Em 16 de setembro de 1997, a Instituição foi credenciada pelo MEC como Universidade, por meio de Despacho Ministerial obtendo conceito máximo, passando a denominar-se UNIFACS – Universidade Salvador.

Em 1998, deu início a oferta dos cursos de Engenharia, com o curso de Engenharia Química. Em 1999, lançou os cursos de Engenharia Civil, Elétrica e Mecânica, além do primeiro programa stricto sensu, o Mestrado em Desenvolvimento Regional e Urbano, evoluindo para a oferta do Doutorado, na mesma área, em 2006. Outros programas de mestrado e doutorado passaram a compor o portfólio da UNIFACS que hoje possui 4 Programas de Pós-Graduação, com 3 mestrados acadêmicos, 1 doutorado acadêmico e 1 mestrado profissional.

Em 2004, a Universidade tornou-se a primeira instituição de ensino superior credenciada no Estado da Bahia para o oferecimento de cursos na modalidade a distância. Seu credenciamento se deu por meio da Portaria nº 52 de 12 de janeiro de 2004, publicada no DOU em 14 de janeiro de 2004. Na mesma portaria foi autorizado o funcionamento do curso de graduação em Letras com habilitação em português e inglês.

Em 2006 ampliou seu portfólio de cursos da Escola de Engenharia iniciando os Cursos de Engenharia Mecatrônica e Engenharia de Computação.

Reforçando seu compromisso com o desenvolvimento regional, em 2007 iniciou a oferta de cursos no primeiro campus fora de sede, na cidade de Feira de Santana, segundo maior município do Estado.

Ainda em 2010, passou a integrar a Rede Internacional de Universidades Laureate, uma rede mundial de instituições de ensino superior privado.

Em 2011, a Universidade Salvador – UNIFACS foi recredenciada por meio da Portaria MEC nº 15/2011, publicada no Diário Oficial da União (DOU) em 12 de janeiro de 2011, obtendo nota máxima no processo de avaliação - Conceito Institucional 5 (cinco), sendo a 1ª Universidade privada a ser recredenciada no Brasil.

Em 2012, a UNIFACS obteve a autorização de funcionamento do curso de Medicina, alcançando conceito máximo em sua avaliação.

Desde sua criação, a Universidade Salvador busca articular as políticas e diretrizes das suas atividades de ensino, pesquisa e extensão com as vocações e demandas socioeconômicas da região.

Tendo como missão “Gerar e transferir conhecimento e, através de educação continuada, inovadora e de excelência, formar pessoas que contribuam para o desenvolvimento regional”, a UNIFACS desenvolve sua atividade de pesquisa, na graduação e na pós-graduação, com grupos de pesquisa institucionais e programas de apoio a projetos de pesquisa docente e de iniciação científica.

Na área de extensão a UNIFACS oferta cursos e certificações técnicas em variadas áreas do conhecimento, promovendo a educação continuada, além de desenvolver projetos que contribuem para a melhoria da condição de vida da comunidade, respeitando e desenvolvendo seus valores. Para tanto, atua na promoção cientifica e cultural, na educação continuada, na ação comunitária e em programas sociais desenvolvidos em parcerias com órgãos governamentais, organizações sociais e empresas Por meio da extensão comunitária, a UNIFACS leva o aluno a pensar a Universidade a partir de seus objetivos básicos de formação profissional, geração de novos conhecimentos e sua disseminação em prol do desenvolvimento regional, é um

processo complexo face à natureza e diversidade do trabalho acadêmico. Inserida neste contexto, está a extensão universitária, que apresenta uma diversidade conceitual e prática que interfere expressivamente no “pensar” e no “fazer” no interior da Universidade.

Além do foco no ensino, pesquisa e extensão, a UNIFACS tem como importantes pilares a empregabilidade e a internacionalidade. Permeando a empregabilidade e a qualidade na UNIFACS, o NAPI - Núcleo de Apoio Psicopedagógico e Inclusão, a Central de Carreiras, o Centro de Empreendedorismo e Inovação que congrega as estruturas da Incubadora de Negócios e da Agência de Inovação, bem como o programa Alumni, que acompanha os egressos, são as áreas responsáveis por desenvolver programas e projetos em conjunto com os cursos que visam reforçar este pilar.

Ao longo de sua história, a UNIFACS tem reafirmado seu compromisso com a qualidade acadêmica, por meio de um projeto pedagógico consistente, associado a um conjunto de ações e programas que contribuem decisivamente para o desenvolvimento regional, sendo reconhecida na sociedade pela tradição, qualidade acadêmica, internacionalidade, empregabilidade e compromisso com o desenvolvimento regional, a UNIFACS oferece um ensino para além do espaço da universidade, tendo como princípio o atendimento às demandas da sociedade como uma das prioridades institucionais.

Em 2017, foi inaugurado o Campus Lapa, ampliando, ainda mais, a abrangência da atuação da Universidade na cidade de Salvador, bem como foi agraciada com o Selo da Diversidade Étnico Racial concedido pela Prefeitura Municipal, distinção que reconhece o comprometimento da instituição com a promoção da diversidade no ambiente em que está inserida e o seu compromisso com o futuro. Ainda em 2017 a UNIFACS passou pelo segundo Recredenciamento Institucional, confirmando sua excelência e se consolidando como a única Universidade do Estado da Bahia, entre públicas e privadas, a conquistar a nota máxima (5), além da concessão da extensão da autonomia ao Campus Fora de sede, em Feira de Santana. O Recredenciamento foi publicado no Diário Oficial da União de 17 de agosto de 2018, seção 1, pág. 12, por meio da Portaria nº 785, de 16 de agosto de 2018, sendo válido pelo prazo de 10 (dez) anos.

Nesse mesmo ano a UNIFACS também finalizou um longo processo de Recredenciamento Institucional específico para a modalidade à distância, cujo êxito foi confirmado pela publicação no Diário Oficial da União de 16 de julho de 2019, seção 1, pág. 22, da Portaria nº 1.339, de 12 de julho de 2019.

A UNIFACS tinha como sede o Campus COSTA AZUL, R. Dr. José Peroba, 251 - Stiep, Salvador - BA, 41770-235 e em 2020 passou sua sede para o Campus TANCREDO NEVES, localizado na Av. Tancredo Neves, 2131 - Caminho das Árvores, Salvador - BA, CEP: 41820-021.

Em maio de 2021, a UNIFACS, passou a integrar o grupo Ânima Educação, quarta maior organização educacional privada do cenário nacional, que tem como meta organizacional “transformar o país através da educação”, o que contribui, positivamente, para o fortalecimento da sua missão institucional, bem como para a formação sólida dos seus egressos.

Atualmente a UNIFACS oferece cursos de graduação nas modalidades presencial, semipresencial e a distância, e cursos de pós-graduação lato sensu (especializações e MBA’s) e stricto sensu (mestrados e doutorados), além do desenvolvimento de atividades de pesquisa e de extensão à comunidade. A instituição também oferece cursos de formação profissional e de idiomas. A instituição já formou mais de 55 mil estudantes e conquistou o reconhecimento sólido que a ratifica como a melhor universidade privada da Bahia.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Curso: Design de Animação
Grau: Bacharelado
Modalidade: Educação a Distância
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 Design de Animação da Universidade de Salvador está 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 (avatares 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 Design 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 Design 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 Design 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 Design 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: estudantes calouros aprovados no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem. Os cursos superiores são destinados aos estudantes 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 estudantes 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 estudantes, 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 Bacharelado em Design 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 Design de Animação é fundamentada nos seguintes como 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 aplicadas 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, 2019, p. 33).

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 Design 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 Design 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

A Universidade de Salvador busca desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo. Nesse sentido, o papel do educador se transforma e os currículos precisam incorporar a aprendizagem ativa e engajar os estudantes no processo de aprendizagem.

Para isso, 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 permanente do pensamento crítico, da resolução de problemas, da criatividade e da inovação, articulados a um itinerário de formação flexível e personalizado.

No contexto da matriz curricular, estão também previstos projetos ou trabalhos que potencializam a integração entre os saberes construídos e a realidade, fortalecendo a concepção de conhecimento como rede de significações e possibilitando, assim, uma visão global e sistêmica do conhecimento, em que se considera contexto histórico-social numa perspectiva relacional e de interdependência com o universo acadêmico e o mundo do trabalho. As experiências de aprendizagem dos estudantes possibilitam o alinhamento entre seus desejos, interesses e objetivos profissionais às demandas sociais, da comunidade local ratificando a função social da IES e a significatividade da aprendizagem.

Os procedimentos metodológicos adotados colocam ênfase nas metodologias ativas de aprendizagem[1], comumente empregadas com o intuito de favorecer a autonomia e despertar o interesse do estudante, estimulando sua participação nas atividades em grupo ou individuais. As metodologias ativas consideram o estudante 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 não é visto como um ser passivo, que apenas recebe informações e conhecimentos, mas sim como um ser ativo, que

[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.

faz uso de objetos e gera suas significações para conhecer, analisar, aprender e, por fim, desenvolver-se. Aqui, o estudante é o autor de sua aprendizagem.

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

As metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento, de fato, das competências necessárias ao egresso que se espera formar, considerando atividades pedagógicas que estimulem o pensamento crítico-reflexivo, o autoconhecimento e a autoaprendizagem. Para isso, estão no escopo o 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. Existe um programa de formação de docentes direcionado para a hibridez, uso de tecnologias no ensino e aplicação das metodologias ativas de ensino e aprendizagem no ambiente digital.

Para que as metodologias ativas aconteçam não nos limitamos a todo aparato oferecido pela infraestrutura. No contexto da proposta pedagógica do curso, subsidiada pelo Ensino para a Compreensão (EpC), o conceito de compreensão está vinculado ao desempenho. Ter desempenho é mais do que "saber" é "pensar a partir do que se sabe".

Dessa forma a organização do trabalho pedagógico é orientada para uma constante atividade cognitiva dos estudantes, para a interação, debate e construção colaborativa dos conhecimentos. Elementos essenciais que embasam as metodologias ativas.

Neste contexto, as ferramentas tecnológicas e o aparato da infraestrutura cumprem papel de apoio e de cenário para o desenvolvimento e construção dos desempenhos a partir de metodologias ativas.

Observe-se que as metodologias ativas promovem a conexão com o sentido do que se constrói como conhecimento, ou seja, não se trata de atividades realizada com um fim em si mesmo.

Em síntese, as metodologias ativas conectam as experiências de aprendizagem à realidade dos estudantes e dos problemas do mundo real. Elas colocam o estudante no centro do processo ensino-aprendizagem, instigando sua autonomia na busca do conhecimento, estimulando sua capacidade crítica e reflexiva em torno do que está aprendendo e promovendo situações em que ele possa vivenciar e colocar em prática suas aprendizagens.

Elas promovem a aprendizagem ativa, possibilitando que os estudantes mobilizem os seus conhecimentos nas mais diversas situações, com flexibilidade e capacidade de resolução de problemas. O professor é um parceiro ativo neste processo, criando experiências de aprendizagem em que os estudantes possam vivenciar a colaboração, o compartilhamento de ideias e a pesquisa ativa.

Os estudantes são instigados a refletir e a se posicionar de forma crítica sobre problemas reais relacionados à futura profissão, a tomar decisões individuais e em grupo, propor soluções e avaliar resultados.

A **acessibilidade metodológica do currículo** concretiza-se nessa diversificação de métodos, adotados em razão da necessidade de atendimento especial. Em relação à acessibilidade plena, diversas ações são realizadas pelo Núcleo de Apoio Psicopedagógico e Inclusão (NAPI).

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.

O ensino digital é uma abordagem metodológica, na qual estudantes e educadores desenvolvem suas interações no ambiente digital, buscando o alinhamento das

formas de interação com os objetivos educacionais. Essa modalidade permite maior flexibilidade, maior acessibilidade e interatividade na disponibilização de material didático. Com a constante evolução das tecnologias, as atividades digitais envolvem tanto momentos para autoaprendizagem quanto momentos síncronos, ao vivo, onde educador e estudante podem interagir em tempo real. Estes momentos síncronos são gravados para que o estudante se aproprie das discussões quantas vezes quiser e quando lhe for mais apropriado, além de utilizarem recursos tecnológicos que dão dinamismo aos encontros e atividades.

A partir de uma proposta pedagógica contemporânea, com uso de tecnologia em um cenário digital de aprendizagem, o curso propõe uma formação personalizada dos estudantes para o desenvolvimento de competências, conhecimentos, habilidades e atitudes de forma integrada, relacionando todo o processo de ensino-aprendizagem a uma conexão forte com o mundo do trabalho.

A convicção da necessária reconexão entre os mundos educacional e do trabalho levou à inserção de ferramentas tecnológicas no processo de aprendizagem. Para isso, a Instituição e o curso utilizam a tecnologia, desde sua concepção, como ferramenta de aprimoramento da experiência de aprendizagem e aproximação do educador ao estudante. **Temos nas tecnologias digitais de comunicação e informação um recurso para o aprimoramento da experiência de aprendizagem e de apoio à materialização dos princípios do currículo.**

Os recursos digitais são atrativos e servem como instrumentos de envolvimento e desenvolvimento dos estudantes. Eles são cuidadosamente escolhidos tanto no momento de realização do encontro síncrono com o docente como na elaboração do material didático digital pelo Professor Curador. O ponto de partida para a tomada de decisão, em relação aos recursos digitais a ser utilizados, parte do Plano de Ensino da UCD, visando o atendimento de suas metas de compreensão. Nas Unidades Curriculares Digitais que demandam a mobilização de competências mais práticas, a instituição disponibiliza laboratórios virtuais de aprendizagem como um elemento imersivo no processo de ensino-aprendizagem.

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.

De acordo com Moran (2015), há três dimensões importantes do currículo para a inovação na educação híbrida: ênfase no projeto de vida dos estudantes; ênfase em valores e competências amplas; integração de tempos, espaços, metodologias, tecnologias em equilíbrio com aprendizagens individuais e grupais (MORAN, 2015, p.29).

Nos currículos integrados às Unidades Curriculares Digitais, 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.

A personalização traduz a hibridez no currículo e revela o modo como entendemos a educação e o seu papel diante das mudanças sociais impactadas pelos avanços tecnológicos. A personalização é uma forma de acolher as individualidades dos estudantes, suas preferências, ritmos e formas de aprender, assim como apoiá-los em suas dificuldades.

Aprender e ensinar em currículos integrados tendo a personalização como premissa da educação é um desafio permanente, que exige dos educadores e gestores, disposição para compartilhar saberes, dúvidas e perspectivas, assim como para planejar em conjunto.

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 Design de Animação - DL		
Carga Horária Total:	2400 horas		
Tempo de Integralização (em semestres)	Mínimo:	6	Máximo: 10

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	120	40	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	120	40	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	40	20	60	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Sistemas de representação e interfaces	120	40	160	h
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Narrativas ficcionais	120	40	160	h
Unidade Curricular	Modelagem 3D, texturização e arte técnica	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Criação em audiovisual	120	40	160	h
Unidade Curricular	Direção de arte para universos ficcionais	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	Animação	120	40	160	h
Unidade Curricular	Mercado audiovisual	120	40	160	h

Tipo	Denominação	CH Digital	Busca Ativa	Total CH	
Unidade Curricular	*Core curriculum*	120	40	160	h
TCC	Projeto de graduação	120	40	160	h

RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES	Total CH	
UNIDADES CURRICULARES	1.920	h
VIDA & CARREIRA	60	h
EXTENSÃO	240	h
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE GRADUAÇÃO	80	h
ESTÁGIO CURRICULAR	100	h
CH TOTAL	2.400	h

De acordo com o Decreto nº 9.057 de 25 de maio de 2017 nos cursos de graduação EAD da instituição, além das possibilidades de interação síncronas e assíncronas entre os atores pedagógicos, há atividades presenciais que podem acontecer no território do estudante, na IES, nos polos de educação a distância ou em ambiente profissional.

Dentre os componentes curriculares com desdobramento presencial, destaca-se o estágio curricular supervisionado, cuja execução obedece a Diretriz Curricular Nacional (DCN) do curso, promove a relação teoria e prática e contempla a articulação entre o currículo e aspectos práticos da profissão. O estudante é assistido, de forma síncrona e assíncrona, durante todo o semestre, por um professor e um tutor que

trabalham em parceria na condução deste componente curricular. Cabe ao professor orientar sobre os aspectos pedagógicos e da profissão e ao tutor apoiar o estudante nos elementos com enfoque mais administrativos do estágio. Também é atribuição do professor, acompanhar o estudante durante o período de execução do estágio obrigatório no campo de prática. Professores e tutores se comunicam, organizam e se conectam via AVA. Adicionalmente, utilizam um chat específico no Microsoft Teams, onde se comunicam entre eles, assim como com a respectiva área do conhecimento, gestores acadêmicos dos cursos EAD e time responsável pelos estágios. Há ainda materiais assíncronos de apoio ao estudante tais como FAQ, Manual e Regulamento de Estágio.

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 Digitais**, 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.

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 professores de cada Unidade Curricular Digital propor as atividades acadêmicas relacionadas à busca ativa, informando as diferentes possibilidades aos estudantes com vistas a autonomia intelectual dos mesmos.

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.

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, com desdobramento presencial, 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 competências, habilidades e atitudes 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 estudante 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 estudante.

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 curso de Design de Animação não contempla Trabalho de Conclusão de Curso, pois este componente não é exigido pelas Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

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 estudante, 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 estudantes. Essas atividades poderão ser realizadas dentro ou fora da Instituição, desde que reconhecidas e aprovadas pela IES como úteis à formação do estudante. Essas práticas se distinguem das unidades curriculares que compõem o currículo pleno de cada curso.

O estudante do curso de Design 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 estudante, com o objetivo de ampliar seu conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo do curso.

8.6. EMENTÁRIO

BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM
ÉTICA E LÓGICA
Tipos e possibilidades do conhecimento. Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos. Conhecimento e Ética. Noções de lógica matemática. Uso do raciocínio matemático na organização social. Quantificadores e conectivos. Implicações, negações e equivalências. Tabelas tautológicas. Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica. Contribuição da lógica para o debate ético e para a análise de problemas. Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise.
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.
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.
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 na língua inglesa.
PORTUGUÊS 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.
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.
NOVA ECONOMIA E ESPAÇO URBANO
Estudo das relações entre dinâmicas de poder e ocupação do território no mundo globalizado. Cidades globais como polos de poder econômico e político. A distinção entre fronteiras políticas e fluxos econômicos como desafios para a política

internacional. Fundamento da economia urbana e regional. Externalidades e economias de aglomeração. Migrações de corpos e cérebros. City branding. O que é marca-lugar? Condições para a diversidade urbana. Economia 4.0, realidade digital e o mundo do trabalho. Políticas públicas para criação de novos negócios, profissões, e espaço para o surgimento de PMEs, em decorrência da informatização dos produtos e serviços. Fundamentos da economia urbana e regional. Direito à cidade, gentrificação e liberdade urbana.

BIBLIOGRAFIA – BACHARELADO EM DESIGN DE 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%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2&section=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&section=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%3Danima%2525C3%2525A7%2525C3%2525A3o&page=2&section=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. Disponivel em: https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1097%26term%3DCinema&page=2&section=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 estória. 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 Ficcionais

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*. Disponivel em: https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1097%26term%3DCinema&page=2&section=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, Mauríco; 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*. Disponivel em : https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/?from=busca%3FcontentInfo%3D1264%26term%3D%252520Cultura%252520e%252520consumo#/legacy/epub/1264

PORTO, Humberta Gomes Machado. **Estética e história da arte**. São Paulo: Editora Pearson, 2016. E-book. Disponivel 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. KNIESS, 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.

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: Papirus, 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 grames 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: Papirus, 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/.

Pós-produção audiovisual

Ferramentas de pós-produção para o audiovisual. Montagem analógica e digital. Montagem na construção de sentidos. Aspectos teóricos e práticos da montagem. O corte e seus efeitos nas relações de espaço e tempo. Relação entre roteiro, filmagem e montagem/edição. Preparação do material: seleção, organização e sincronização. Abordagem do material de obras de ficção e não-ficção. A construção do tempo e do ritmo. Montagem sequencial e intersequencial. Prática da edição e os principais softwares. Recursos e técnicas para tratamento de imagens. Experimentações e efeitos. Laboratório de montagem e edição.

Bibliografia Básica

Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos EUA. O dilema digital 1. São Paulo: Cinemateca Brasileiro/MinC, 2013. Disponível em: http://cinemateca.org.br/wp-content/uploads/2016/08/Dilema_Digital_1_PTBR.pdf

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600375/.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 2014. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/5643

Bibliografia Complementar

Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos EUA. O dilema digital 2: Perspectivasde cineastas independentes, documentaristas e arquivos audiovisuas sem fins lucrativos. São Paulo: Cinemateca Brasileira/Instituto Butantâ, 2015. Disponível em: http://cinemateca.org.br/wp-content/uploads/2018/12/Dilema_Digital_2_PTBR.pdf

FAXINA, Elson (org.). **Edição de áudio e vídeo**. Curitiba: Intersaberes, 2018. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/158374.

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

MOURÃO, M. D. G. A montagem cinematográfica como ato criativo. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 33, n. 25, p. 229-250, 2006. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2006.65628. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628. Acesso em: 24 ago. 2022.

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC:** Animação e interatividade para a web. São Paulo: Saraiva. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536518602/.

Processos de produção audiovisual

Estrutura, funções, cargos e etapas do processo produtivo do audiovisual. Criação e desenvolvimento de projetos. Ideação, roteiro e produção. Pré-produção audiovisual. Estrutura de equipes e processos de briefing, pesquisa, planejamento e desenvolvimento de orçamento. Planejamento de recursos humanos, logística, custos e fornecedores. A produção executiva e o trabalho de campo. Aplicação e utilização do roteiro no planejamento de diferentes produções audiovisuais. Particularidades da produção em

diferentes gêneros e formatos audiovisuais. Implantação e gestão de programas e obras audiovisuais em formas seriadas e não seriadas. Acompanhamento da pós-produção.
Bibliografia Básica
JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de.; CÉ, Otavia Alves. **Produção audiovisual.** Porto Alegre: Sagah, 2019. E-book. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788595029996
MOLLETA, Andre. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. 4.ed. São Paulo: Summus, 2009. E-book. Disponível em https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/180871.
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.
Bibliografia Complementar
FAXINA, Elson (org.). **Edição de áudio e vídeo**. Curitiba: Intersaberes, 2018. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/158374.
LUCENA, Luiz Carlos. **Como fazer documentários**: conceito, linguagem e prática de produção. São Paulo: Summus Editorial, 2012. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/42209.
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.
BAHIA, Lia. **Discursos, políticas e ações**: processos de industrialização do campo cinematográfico brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2012. E-book. Disponível em: http://www.santoandre.sp.gov.br/pesquisa/ebooks/355425.pdf
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.
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: Interaberes, 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

As práticas avaliativas são orientadas pela compreensão da avaliação como uma experiência de aprendizagem, o que significa utilizá-la para oferecer feedback construtivo tanto para estudantes, quanto para educadores, motivando os estudantes a aprender e a diagnosticar seus pontos fortes e indicar caminho para as melhorias. Sendo importante entender que a avaliação é pensada e organizada para ser uma justa medida do desenvolvimento do estudante no seu percurso formativo, considerando o complexo e amplo processo de ensino e aprendizagem. A elaboração, correção e feedback das avaliações são prerrogativas do docente, podendo contar com o apoio do tutor e com uso de inteligência artificial.

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 estudante 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 estudante 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 estudante 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 estudante 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 estudante que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos.

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

O estudante 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 estudante que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O estudante 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 estudante no curso.

9.2. AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira é avaliado por atividades propostas no semestre letivo. O estudante recebe o conceito de “Plenamente Satisfatório”, “Satisfatório” ou “Insatisfatório”, a depender de seu desempenho. O estudante que obtiver menos de 70 pontos receberá o conceito “Insatisfatório” e deverá refazer o componente curricular.

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 “Cumpriu” ou “Não Cumpriu”. 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 estudantes. Na hipótese de obter o conceito “Não Cumpriu”, o estudante deverá, observada a oferta e disponibilidade de horário, efetuar nova matrícula nesse componente.

9.4. CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

Nas atividades complementares e nas atividades de extensão o estudante 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 compreende 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 prevê 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 Universidade de Salvador foi idealizado em oito etapas, previstas e planejadas para que seus objetivos possam ser alcançados, conforme explicitado a seguir.

Figura 3 – Diagrama do Processo de Autoavaliação

Fonte: elaborado pela CPA.

De forma encadeada, as oito fases que compõem o processo de autoavaliação – Planejamento, sensibilização e engajamento dos participantes, execução da autoavaliação, coleta e análise dos dados, apresentação de resultados, elaboração de planos de ação, melhorias e elaboração do relatório final – devem promover o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

Para isso, realiza uma avaliação continuada dos cursos de graduação, pós-graduação *lato sensu* e pós-graduação *stricto sensu*, tanto nas modalidades presencial quanto a distância. Esse processo envolve estudantes, professores e egressos, sendo totalmente voluntário e garantindo o anonimato dos participantes

Os objetivos traçados para a avaliação institucional são atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica. Por isso, a importância da sensibilização, que tem início, aproximadamente, um mês antes da data definida no calendário acadêmico

para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente os educadores, seguida dos estudantes. No processo de divulgação, a CPA amplia o canal de comunicação com a comunidade acadêmica, a fim de apurar as críticas e sugestões para o aprimoramento do modelo de avaliação institucional, incorporando sugestões de melhorias coletadas durante a autoavaliação.

Os resultados da avaliação servem como instrumento de gestão, buscando sempre melhorar o curso e a instituição. A partir dos resultados, inicia-se um processo de discussão com estudantes, Núcleo Docente Estruturante, Colegiado de Curso, educadores e gestores, para definir as ações a serem implementadas ao longo dos períodos.

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

Sendo assim, esse segundo momento de acompanhamento e avaliação ocorre por mecanismos externos a IES. Considerando o trabalho realizado pelas comissões externas nomeadas pelo INEP/MEC, nos atos de autorização e reconhecimento de curso. Além das visitas *in loco*, e como componente do SINAES, o Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE) é outro instrumento avaliativo que irá contribuir para a permanente melhoria da qualidade do ensino oferecido.

O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES e o curso na análise do perfil de seus estudantes e, consequentemente, 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 e comprovada formação acadêmica, relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância). São priorizados profissionais que reúnem características compatíveis com o perfil do egresso e aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Sendo composto, preferencialmente, por 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 Digitais a serem ofertadas, considerando o perfil do egresso, as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes, para além da bibliografia proposta, proporcionando o acesso a conteúdo e grupos de estudo ou pesquisas relacionados às UCDs.

Ainda que apresentem titulação que os qualifique para a prática docente, os educadores participarão de programas de formação de professores, internos e externos, visando ao constante aperfeiçoamento, à qualificação em práticas acadêmicas relevantes e atuais visando um ambiente de aprendizagem realmente transformador, com base no marco conceitual do Ensino para a Compreensão (EpC), na utilização de metodologias ativas e das ferramentas tecnológicas.

Os docentes do curso são incentivados e orientados a participarem da formação de professores, 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.

O Corpo Docente, enquanto núcleo de Trabalho, quando necessário participa ativamente na elaboração e atualização dos Projetos Pedagógicos do Curso (PPC) por meio de Reuniões Plenas de Colegiados, NDE e Fóruns Permanentes de Discussão para adequação das matrizes curriculares, instituídos por atualizações nas normativas e legislações relacionadas ao curso, ou por melhorias alinhadas as necessidades do mercado e resultados das avaliações internas e externas. Nos finais

dos semestres serão realizadas oficinas especialmente dedicadas às discussões de adequações necessárias, momento em que os professores assumem papéis de autores e se apropriam de convicções, retomam os resultados dos Planos de Ação de Gestão do Curso para reformular/atualizar o Currículo Pleno. Assim, enquanto autores da concepção, se empenharão na implantação do currículo em suas relações subjetivas com os estudantes nos ambientes de aprendizagem.

Além disso, é incentivado o comprometimento do Corpo Docente em contribuir de maneira significativa na produção de Projetos de Extensão, orientação de Iniciações Científicas e de Trabalhos de Conclusão de Curso.

11.1. ATORES PEDAGÓGICOS DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Para os cursos ofertados na modalidade EaD, dependendo da metodologia educacional empregada, as Unidades Curriculares (UC) ocorrem de forma digital, híbrida ou presencial, de acordo com o planejamento da oferta. As UCs são conduzidas por educadores cuidadosamente selecionados, que passam por um programa contínuo de formação docente composto por diversas atividades tais como: “Simpósio Docente”, “Sala Mais”, “Sala mais dos Tutores”, reuniões semanais de Horário Coletivo, Antessala Docente e encontros de Gestão por UC que ocorrem mensalmente. No decorrer desse processo os professores recebem formação para atuação em todos os ambientes de aprendizagem que a instituição oportuniza aos estudantes, visando o desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e ferramentas tecnológicas necessárias para a prática docente.

As metodologias acadêmicas dos cursos EAD podem ser estruturadas com 2 (dois) ou 3 (três) atores pedagógicos, detalhados a seguir, envolvidos no processo ensino-aprendizagem desde a concepção do material didático até a interação com os estudantes.

A. **Professor curador** das unidades curriculares digitais (UCD);
B. **Professor** responsável pela condução das unidades curriculares digitais (UCD) ou presencias, caso haja**;**
C. **Tutor mediador.**

11.1.1. Professor curador e atividades de curadoria

O professor curador atua na seleção de materiais, tecnologias e objetos de aprendizagem e avaliações 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 tecnológico, 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, tecnologias e nos Recursos Educacionais Abertos, colaborando pedagogicamente para a produção dos materiais.

Para que um educador seja um professor curador de UCD, destaca-se como pré-requisito que tenha mestrado ou doutorado na área de conhecimento, que, preferencialmente, 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 e atividades avaliativas, considerando divisão da meta máxima e metas sequenciadas, tópicos geradores e conteúdos relacionados, bibliografia básica e complementar;

- Interagir com os profissionais do Núcleo de Curadoria Digital da VPA e Equipe Multidisciplinar sempre que necessário;
- Desenvolver conteúdos estruturados a partir de metas de compreensão;
- Curar o conteúdo de forma intratextual e dialógica;
- Curar materiais para Busca Ativa.

11.1.2. Professor responsável pela condução das unidades curriculares e encontros síncronos

O professor selecionado para ficar responsável pela condução das UCs, possui formação e experiência comprovada na temática da unidade curricular que lhe for atribuída e é responsável por: conduzir a UC, conforme calendário acadêmico; mediar o processo de ensino-aprendizagem, realizando a orientação acadêmica e esclarecendo as dúvidas dos estudantes via AVA; fomentar o estudo autônomo do estudante; divulgar programas que auxiliem os estudantes com menor rendimento, como o Programa de Nivelamento; participar do processo de avaliação, assim como participar de ações contínuas de formação. É imprescindível que o educador trabalhe de forma articulada com o Projeto Pedagógico do Curso e com o plano de ensino proposto para a unidade curricular. Além disto, é o profissional responsável por planejar, estruturar e realizar experiências síncronas que integram o processo de ensino-aprendizagem.

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 o professor responsável de cada unidade curricular (UC). Os encontros síncronos possuem objetivos pedagógicos distintos, sendo eles:

- **PLENÁRIA:** O encontro tem como finalidade sistematizar e sintetizar o conteúdo (competências, habilidades e atitudes) que será desenvolvido ao longo da unidade curricular digital (UCD).
- **CONECTA:** Neste encontro o objetivo é conectar situações-problema com a futura atividade profissional, com base no material didático, e conectado com os cenários de prática e mundo do trabalho.

- **TALK:** O encontro tem como objetivo mobilizar competências desenvolvidas na unidade curricular digital (UCD) para situações reais e práticas da atividade profissional.

11.1.3. Tutor mediador e atividades de tutorial

Elemento importante no processo educacional da metodologia E2A Digital, o Tutor Mediador é quem faz a mediação nos **fóruns de discussão** das UCDs, apoia o professor, atua no engajamento dos estudantes, comunicação 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.

Além das capacitações específicas, durante o processo de formação docente, que é promovido pela instituição a cada semestre, o tutor participa de momentos de formação concomitante com o docente que ficará responsável pela UCD, possibilitando alinhamentos importantes para a condução das atividades previstas para o período letivo.

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, consequentemente, 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 estudante 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 estudantes 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 Ultimate	Oferece aos estudantes uma coleção sem precedentes de resenhas analisadas por especialistas, revistas científicas com texto completo, incluindo muitos periódicos indexados nos principais índices de citação.

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.
Business Source Ultimate	Oferece uma riqueza incomparável de periódicos com texto completo analisados por especialistas e outros recursos que fornecem informações históricas e tendências atuais em negócios que despertam discussões sobre mudanças e desenvolvimentos futuros no mundo empresarial.
Computers & Applied Sciences Complete	O Computers & Applied Sciences Complete cobre o espectro de pesquisa e desenvolvimento da computação e disciplinas de ciências aplicadas.
Dentistry & Oral Sciences Source	Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia.
Dynamed	E uma ferramenta de referência clínica criada por médicos para médicos e outros profissionais de saúde para uso no local de atendimento. Com resumos clinicamente organizados com mais de 3.200 tópicos, a base fornece o conteúdo mais recente e recursos com relevância, validade e conveniência, tornando a ferramenta um recurso indispensável para responder a maioria das questões clínicas durante a prática.
EBSCO Discovery Service	Ferramenta de pesquisa on-line que reúne todas as bases assinadas pela Biblioteca para que possam ser explorados usando uma única caixa de pesquisa.
Engineering Source	Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras.
Fonte Acadêmica	Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia.
Hospitality & Tourism Complete	Aborda a pesquisa acadêmica e novidades sobre o setor em relação à hospedagem e ao turismo.
MedicLatina	Coleção exclusiva de periódicos científicos de pesquisa e investigação médica de renomadas editoras latino-americanas e espanholas.
MEDLINE Complete	Revistas biomédicas e de saúde.
Public Administration	Inclui registros bibliográficos cobrindo áreas essenciais relacionadas à administração pública, incluindo teoria da administração pública e outras áreas essenciais de relevância fundamental para a disciplina.
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.

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 estudantes, 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, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do estudante. 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. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e

seus selos editoriais. Com estas editoras o estudante poderá interagir em grupo e propor discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. 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 os estudantes e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

As bibliotecas virtuais têm como missão disponibilizar ao estudante 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.

ANEXO

POLÍTICA E PROJETOS DE EXTENSÃO

A extensão é a atividade que estabelece a interação entre a Instituição de Ensino Superior (IES) e a comunidade, possibilitando a formação profissional sustentada pelos pilares da cidadania, do compromisso social e da melhoria da qualidade de vida, especialmente da comunidade local. É imprescindível oferecer aos estudantes uma efetiva interação com a sociedade para a problematização e a busca de respostas às questões sociais. Isso pressupõe ações junto à comunidade, disponibilizando o conhecimento adquirido por meio do ensino, da iniciação científica e da pesquisa. Além disso, essas ações produzem novos conhecimentos a serem trabalhados no ensino. A articulação entre a IES e a sociedade, por meio das práticas e=extensionistas, é, portanto, um processo que possibilita a constante busca do equilíbrio entre as demandas socialmente exigidas e as inovações que surgem do trabalho acadêmico e do mundo profissional.

Especialmente, para os cursos de graduação na modalidade a distância, a experiência neste **componente oportunizará espaços presenciais** de vivência e convivência para a viabilidade dos planos de ação propostos, em diferentes territórios, polos e contextos. Este será um dos espaços mais pertinentes para que o contato, a partilha, o compartilhamento de saberes e fazeres sejam fortalecidos e estimulados por meio da integração entre IES, comunidades e territórios. Nesse sentido, pode-se assumir que a extensão universitária, “sob o princípio constitucional da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, será um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre universidade e outros setores da sociedade”[1].

Além da possibilidade de geração de impacto por meio das inovações

[1]FORPROEX, 2010.

viabilizadas pelo meio acadêmico, este componente curricular permitirá que comunidades inteiras alcancem o protagonismo das suas histórias por meio da mobilização de saberes e fazeres tradicionais, culturalmente consolidados e ancestralmente perpetuados. É este o verdadeiro sentido da interação dialógica: viabilizar espaços de vivências em que estudantes, docentes, gestores educacionais e comunidades dialoguem, partilhem e sejam impactadas por ações, estratégias e produtos cujo objetivo é a transformação social. De modo geral, estimular espaços de troca de saberes – acadêmico e popular – e de aplicação de metodologias participativas, fortalecerá sobremaneira a democratização do conhecimento e a participação efetiva das comunidades.

Nesse sentido, **a extensão está integrada à matriz curricular e materializará o intercâmbio de conhecimentos entre a instituição e a sociedade**, estando em constante articulação com o ensino e a pesquisa. Para isso, mobilizará conhecimentos gerais e específicos, habilidades de trabalho em equipe e empatia, o que permitirá trocas e vivências ricas e significativas. As possibilidades de atividades de extensão norteiam-se pelo desenvolvimento de uma proposta educacional inovadora, pela formação do comportamento ético e pela democratização da ciência, da cultura e da tecnologia, sempre em articulação com políticas públicas, movimentos sociais, setores produtivos ou atendendo a demandas da comunidade, por meio de programas, projetos, prestações de serviço, cursos e oficinas, eventos acadêmicos, esportivos e culturais, publicações e outras produções, que poderão ser realizadas dentro ou fora do espaço institucional.

A extensão universitária é fundamentada nos quatro pilares da educação da Unesco: (1) aprender a conhecer (competência cognitiva); (2) aprender a fazer (competência profissional); (3) aprender a conviver (competência interpessoal); (4) aprender a ser (competência pessoal), de modo a contribuir para a formação integral do indivíduo. Consoante a isso, as ações de extensão amparadas pelas diretrizes também se encontram alicerçadas pelas dezessete metas globais estabelecidas pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Assembleia Geral das Nações Unidas. Com base nessas metas, foram desenhadas as áreas temáticas vinculadas à política de extensão da IES, quais sejam: 1. Saúde

humana; 2. Direitos Humanos; 3. Grupos Sociais Vulneráveis; 4. Patrimônio Cultural, Histórico e Natural; 5. Meio Ambiente e Sustentabilidade; 6. Tecnologia da Informação; 7. Educação; 8. Empreendedorismo e Inovação; 9. Desenvolvimento Tecnológico. Vale ressaltar que os detalhamentos relacionados as temáticas, estão disponíveis na Política de Extensão da IES.

O projeto do curso considera o protagonismo do estudante como pilar para o êxito do processo de ensino e aprendizagem, estimulado por projetos e programas de iniciação científica, pesquisa e extensão que apoiem a promoção do desenvolvimento regional, incentivando a comunidade acadêmica sempre norteada por orientação docente. Assim, o engajamento para a prática extensionista no currículo será estimulado em diversos níveis, por meio dos projetos institucionais e de curso, de forma transversal, contemplando os estudantes dos diversos cursos e áreas. As ações extensionistas serão conduzidas pelos educadores responsáveis e pela coordenação de extensão da IES, por meio de editais e programas específicos divulgados amplamente e definidos no calendário acadêmico de acesso constante e prévio.

Além da carga horária em unidades curriculares e os demais componentes, **os estudantes cumprirão ao menos 10% da carga horária prevista na matriz curricular, destinados a atividades de extensão**, conforme **Resolução CNE/CES n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. A carga horária de extensão constará no histórico do estudante, sendo possível acompanhar, no sistema acadêmico, as cargas horárias cumpridas e a cumprir. A IES também conta com ferramentas para registro dos projetos, das avaliações e, inclusive, recursos de geolocalização que evidencia a presencialidade do estudante nas atividades.

Embora a Extensão integre o mínimo de 10% de todas as matrizes curriculares do nosso currículo, o percurso neste componente é personalizado pelo próprio estudante. Ou seja, a cada semestre serão oportunizadas duas ofertas de cursos de extensão e uma de projetos, além das oficinas, eventos e prestação de serviços, das quais o discente selecionará as ofertas de maior interesse e/ou necessidade. A integralização da carga horária será acompanhada ao longo de cada semestre.

Como parte do currículo, os estudantes se engajarão em projetos e outras modalidades de extensão que impactam na vida das comunidades as quais pertencem, territórios e/ou o entorno do seu polo de origem, ao mesmo tempo em que aprenderão com a orientação de docentes – em jornada de tempo integral ou parcial – que, por sua vez, trabalharão em conjunto com os estudantes para a prática multidisciplinar e multiprofissional da extensão. Por meio dessas ofertas, serão estimuladas as mais diversas comunidades de aprendizagem, integrando áreas e cursos de graduação diferentes, estimulando, com isso, o princípio da multiprofissionalidade em nosso currículo.

Esse aspecto torna a extensão essencial para que os estudantes coloquem em prática os aprendizados obtidos ao longo da graduação e, efetivamente, alcancem a compreensão dos conteúdos e do seu fazer profissional. É uma maneira valiosa de inserir os futuros profissionais em um cenário de completo desenvolvimento de suas habilidades, competências e conhecimentos, com a criação de impacto direto e imediato nas comunidades, contribuindo para a melhoria da sociedade.

O objetivo é promover a integração em vários níveis: entre os estudantes, entre estudantes e educadores, entre educadores e, sobretudo, entre comunidade acadêmica e sociedade do entorno. As atividades serão contextualizadas de acordo com as demandas locais e/ou globais e as ações propostas estarão vinculadas às unidades curriculares. Assim, haverá um trabalho conjunto da comunidade acadêmica a fim de tornar a extensão um instrumento de troca constante de conhecimentos, constituindo uma ponte permanente entre a universidade e a sociedade. São políticas da extensão Institucional:

- Transformação social, por meio de busca constante de melhorias para a comunidade;
- Compromisso com a responsabilidade social;
- Compromisso com o desenvolvimento econômico e a defesa do meio ambiente, da memória cultural, da produção artística e do patrimônio cultural;
- Articulação da extensão com o ensino e a investigação científica;
- Desenvolvimento de projetos, cursos e atividades de extensão com

qualidade;

- Atividades sempre alinhadas às necessidades sociais, às políticas institucionais e aos cursos das instituições.

Conforme as diretrizes estabelecidas, especialmente, os projetos de extensão preveem participantes não só com vivências e conhecimentos prévios diversificados, mas também com funções diferenciadas dentro do âmbito universitário. A extensão deverá ser praticada por todo o meio acadêmico, garantindo a socialização dos conhecimentos e o enriquecimento das experiências vividas.

Por outro lado, os cursos de extensão possuem uma dinâmica cujo foco é a ampliação do repertório cultural dos estudantes e o trabalho voltado para os temas transversais das DCNs. Assim, o catálogo de ofertas é organizado entre 1. Temas multiárea; 2. Temas transversais focados na sustentabilidade, relações de gênero e étnico-raciais, direitos humanos, inclusão e diversidade. Sem necessidade de pré-requisitos, será estimulada a integração entre as áreas em diferentes comunidades de aprendizagem e serão estimulados, por meio destas experiências, para que estabeleçam conexões entre o tema do curso apreendido, sua atividade de mapeamento local, **realizada presencialmente** no entorno do polo de origem e/ou em seu território mais próximo, e o mundo profissional da sua área de atuação.

Em síntese, a política de extensão pode se efetivar por meio de atividades nas modalidades apresentadas no quadro a seguir.

Modalidades de extensão e seus respectivos descritivos

Projetos	Conjuntos de ações processuais e contínuas, de caráter educativo, social, cultural, científico ou tecnológico, com objetivo definido e prazo determinado. O foco primordial é a geração de impacto social por meio da execução presencial do plano de ação do projeto, cujo tema estará conectado com os Objetivos do Desenvolvimento Social e áreas temáticas da extensão.

Cursos e oficinas	Conjunto articulado de ações pedagógicas, de caráter teórico e/ou prático, presencial, semipresencial ou a distância, planejadas e organizadas de modo sistemático, com carga horária definida (mínima de oito horas) e processo de avaliação formal. A culminância desta modalidade é a entrega da evidência que o discente realizou um mapeamento in loco do tema em seu território ou polo de origem.
Eventos	Ações que implicam a apresentação e a exibição pública e livre, ou com público específico, do conhecimento ou do produto cultural, científico e tecnológico desenvolvido, conservado ou reconhecido pela universidade. Inclui: congresso, seminário, encontro, conferência, ciclo de debates, exposição, espetáculo, festival, evento esportivo, entre outros.
Prestação de serviços	Atividades de transferência à comunidade do conhecimento gerado e instalado na universidade, ou contratado por terceiros (comunidade ou empresa). A prestação de serviços se caracteriza por intangibilidade, inseparabilidade e não resulta na posse de um bem. Inclui: assessorias, consultorias, cooperação interinstitucional e/ou internacional, atendimentos à sociedade (exemplo: clínicas, Núcleo de Prática Jurídica), museus e exposições.
Publicações e outros produtos acadêmicos	Publicações e produtos acadêmicos decorrentes das ações de extensão para difusão e divulgação cultural, científica ou tecnológica, como cartilhas, softwares, anais, revistas, livros, CDs, vídeos, filmes, entre outros.

O subsídio para participação em eventos de divulgação científica, cultural e tecnológica segue normativa institucional própria.

No âmbito do curso, a extensão será incentivada por meio de todas as modalidades descritas acima, com formatação viabilizada pela diretoria,

coordenação e docentes. O papel dos mediadores de ensino encontra-se na orientação aos estudantes quanto à oferta, eventos, fluxos e condução. Mas, a atividade de orientação e condução das atividades e avaliação da atividade avaliativa estará no escopo do docente. Estes atores formatam, divulgam, conduzem e avaliam os estudantes em cada oferta. O registro dos relatórios será realizado em sistema integrado, onde é possível compilar os dados e mensurar o nível de impacto de cada ação, tanto para os estudantes quanto para as comunidades de abrangência.

E como destacado, **a extensão no curso de graduação na modalidade EAD será realizada integralmente por meio de atividades presenciais**. A presencialidade da extensão é um aspecto central na formação integral dos estudantes, fortalecendo a conexão entre o conhecimento acadêmico e a realidade social, promovendo diálogo entre a academia e a comunidade, e proporcionando uma vivência prática que ultrapassa os limites da sala de aula e permite a aplicação dos saberes, competências e habilidades dos participantes.

Dessa forma, a partir da interação dialógica, da multiprofissionalidade, da indissociabilidade ensino-pesquisa-extensão, do impacto e da transformação social e do impacto na formação do estudante, a extensão se configurará como mais um ambiente de aprendizagem, conforme imagem a seguir:

Extensão como ambiente de aprendizagem

Fonte: Vice-Presidência Acadêmica.