

PROJETO PEDAGÓGICO

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

ÍNDICE

01	ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA	1
1.1	PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO: ASPECTOS GERAIS	1
1.1.1	Contexto Educacional	4
1.1.2	Objetivos do Curso	6
1.1.3	Perfil do Egresso	10
1.1.4	Número de Vagas	14
1.1.5	Apoio ao Discente	15
1.1.5.1	Coordenação e Direção	20
1.1.5.2	Questionário de Avaliação Institucional	20
1.1.5.3	Professores Auxiliares	20
1.1.5.4	Parcerias Estratégicas	21
1.1.5.5	Mecanismo de Nivelamento	21
1.2	PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO: FORMAÇÃO	23
1.2.1	Conteúdos Curriculares	24
1.2.2	Competências Específicas - 1º ANO	28
1.2.3	Competências Específicas - 2º ANO	29
1.2.4	Estrutura Curricular	29
1.2.5	Inter-relação das Unidades de Estudo na Concepção e Execução do Currículo	55
1.2.6	Dimensionamento da Carga Horária das Unidades de Estudo	58
1.2.7	Adequação e Atualização das Ementas e Programas das Unidades de Estudo	58
1.2.8	Adequação e Atualização da Bibliografia	63

1.2.9	Coerência do Corpo Docente e do Corpo Técnico-Administrativo com a Proposta Curricular	64
1.2.10	Coerência dos Recursos Materiais Específicos do Curso com a Proposta Curricular	67
1.2.11	Estratégias de Flexibilização Curricular	68
1.3	PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO: METODOLOGIA	72
1.3.1	Adequação da Metodologia de Ensino à Concepção	73
1.3.2	Avaliação Multidisciplinar	82
1.4	PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO: PROCESSO DE AVALIAÇÃO	84
1.5	ATIVIDADES ACADÊMICAS ARTICULADAS À FORMAÇÃO: PRÁTICA PROFISSIONAL E/OU ESTÁGIO	85
1.5.1	Mecanismos Efetivos de Acompanhamento e de Cumprimento das Atividades	87
1.5.2	Formas de Apresentação dos Resultados Parciais e Finais	88
1.5.3	Relação Aluno/Orientador	89
1.5.4	Participação em Atividades Externas	89
1.5.5	Participação em Atividades Simuladas	90
1.5.6	Abrangência das Atividades e Áreas de Formação	90
1.5.7	Adequação da Carga Horária	91
1.6	ATIVIDADES ACADÊMICAS ARTICULADAS À FORMAÇÃO	91
1.7	ATIVIDADES ACADÊMICAS ARTICULADAS À FORMAÇÃO: ATIVIDADES	94
1.7.1	Gestão de Carreiras	96
1.8	BOLSA POR MÉRITO ACADÊMICO	96
1.9	COMPATIBILIZAÇÃO ENTRE AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E CURSO PROPOSTO	97
1.10	ATUALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO DAS EMENDAS BIBLIOGRÁFICAS DOS CONTEÚDOS PROPOSTOS	99
1.11	AVALIAÇÃO DO CURSO	100

02

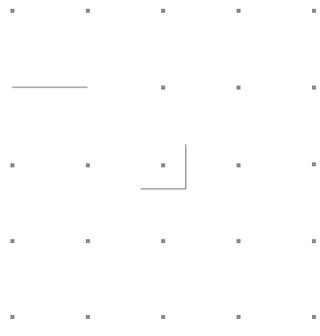
CORPO SOCIAL (DOCENTES E TUTORES) 101

2.1	ADMINISTRAÇÃO ACADÊMICA: COORDENAÇÃO DO CURSO	101
2.1.1	Atuação do Coordenador	102
2.1.2	Formação e Experiência do Coordenador	109
2.1.3	Efetiva Dedicção à Administração e Condução do Curso	113
2.2	ADMINISTRAÇÃO ACADÊMICA: COLEGIADO DO CURSO	113
2.2.1	Composição e Funcionamento do Colegiado ou Equivalente	115
2.2.2	Articulação do Colegiado do Curso com os Colegiados Superiores da Instituição	117
2.2.3	Titulação Acadêmica dos Docentes	118
2.2.4	Experiência Acadêmica na Educação Superior e Experiência Profissional	119
2.2.5	Regime de Trabalho do Corpo Docente do Curso	119
2.2.6	Produção Intelectual	119

03

INSTALAÇÕES FÍSICAS 120

3.1	INSTALAÇÕES GERAIS	120
3.1.1	Salas de professores, de reunião, gabinetes de trabalho e instalações	120
3.1.2	Recursos de Tecnologia da Informação e Comunicação (Audiovisual e Multimídia)	121
3.1.3	Laboratórios Especializados	123
3.2	BIBLIOTECA	126
3.2.1	Livros da Bibliografia Básica e Complementar	126
3.2.2	Periódicos Especializados	127

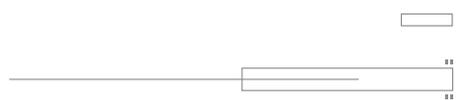


3.2.2.1 Periódicos Impressos

127

3.2.2.2 Periódicos Digitais On-line

130





1. ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

1.1. Projeto Pedagógico do Curso: aspectos gerais

1.1.1. Contexto educacional

A FIAP está inserida na Grande São Paulo, a maior e mais importante região metropolitana do Brasil, com quase 20 milhões de habitantes, distribuídos em 38 municípios em intenso processo de evolução tecnológica. De acordo com o IBGE (2010), a região metropolitana de SP é o maior polo de riqueza nacional. A metrópole concentra a maioria das sedes brasileiras dos mais importantes complexos industriais, comerciais e principalmente financeiros. Esses fenômenos fizeram surgir e fixar na cidade uma série de serviços sofisticados, definidos pela dependência da circulação de informações. A região exibe um Produto Interno Bruto (PIB) de R\$ 450 bilhões. São Paulo seria a 36ª economia mundial, se fosse um país. Sua economia é maior que a de países como Portugal (US\$ 229 bilhões), Finlândia (US\$ 237 bilhões) e Hong Kong (US\$ 224 bilhões).

A inserção das tecnologias no mundo do trabalho e o aumento das demandas por soluções envolvendo programas de computador tem levado a um considerável aumento na procura por formação específica da área de Defesa Cibernética. Este profissional tem um campo de trabalho que tem aumentado consideravelmente nos últimos anos devido a fatores como a globalização da economia e expansão das grandes corporações, ao surgimento de serviços e processos cada vez mais específicos e especializados e à informatização de pequenas e micros empresas.

Este curso está, portanto, adequado ao mercado de trabalho regional e ao perfil das organizações empregadoras. As condições econômicas e sociais de São Paulo são indicadores positivos para a existência de uma instituição de ensino como a FIAP e especificamente para o CST em Defesa Cibernética.

Importantes centros de pesquisas relatam a escassez de profissionais na área de gestão de tecnologia. A consultoria IDC destaca que 39,9 mil posições não preenchidas em 2011 subirão para 117,2 mil em 2015. Isso significa que a demanda por trabalhadores excederá em 32% a oferta. Segundo a pesquisa, as

principais razões para esse déficit de mão de obra qualificada são a rápida expansão das empresas de infraestrutura e tecnologia no país e a adoção acelerada de serviços de TI pelas iniciativas pública e privada. Segundo a Fundação Getúlio Vargas (FGV), até 2014, haverá um déficit de 800 mil vagas no setor de tecnologia da informação (TI).

O Guia Salarial 2011-2012, realizado pela consultoria Robert Half, especializada em recrutamento de talentos, ao realizar estudo com organizações pequenas, grandes e médias, constatou que os empregados do setor tiveram valorização salarial média em torno de 20% no último ano.

Os objetivos do Curso Superior em Defesa Cibernética da Informação da FIAP justificam-se, principalmente, ao empreender seus esforços construtivos na articulação entre a formação tecnológica e humanística do indivíduo, como base para a formação integral de um profissional responsável e alinhado com as necessidades do mundo do trabalho. Para isto, faz-se necessário construir uma pedagogia que aceite os desafios da Educação Profissional contemporânea, compreendendo uma abordagem reflexiva e problematizadora das diferentes realidades vivenciadas por alunos e professores.

O CST em Defesa Cibernética da Informação da FIAP propõe-se a contribuir com a qualificação dos profissionais da área de tecnologia da informação, ampliando sua parcela de participação como agente transformador e reforçando seu comprometimento, principalmente, com a cidade de São Paulo e região metropolitana.

A região metropolitana de SP é altamente industrializada, possuidora de forte atividade comercial e prestação de serviços. Sendo assim, necessita de mão de obra qualificada para o desempenho de funções na área de Defesa Cibernética.

Toda empresa precisa adotar controles de proteção para as suas informações. Conhecimento, dados sigilosos, know-how, tudo isso pode ser subtraído, alterado ou até mesmo destruído por ações acidentais ou intencionais, incluindo concorrência desleal.

Neste cenário, os profissionais especializados em Defesa Cibernética, são cada vez mais procurados e valorizados. Porque são eles que vão estabelecer as linhas de defesa da organização.



Os casos de espionagem revelados por Edward Snowden mostraram a fragilidade da segurança das pessoas, processos e tecnologia, e mudaram o modo como um profissional responsável pela defesa das informações deve agir. Atualização – esta é a palavra-chave para você se tornar um profissional competitivo.

Outro exemplo importante é o fato de que a presença de redes Ethernet na área de energia elétrica cresceu exponencialmente na última década. Esta infraestrutura de comunicação trouxe diversas facilidades uma vez que proporciona em um único meio físico o compartilhamento de várias aplicações.

Contudo, em termos de segurança cibernética, os projetos de subestações normalmente empregam apenas medidas perimetrais como roteadores e firewalls. Tais equipamentos não garantem totalmente a segurança da rede uma vez que estes podem ser configurados erroneamente e apresentam pouca, quando nenhuma, eficácia para detectar e impedir invasões originadas internamente. Um controle rigoroso de controle de acesso é necessário, porém tal abordagem requer uma metodologia dinâmica e integrada a um sistema de autenticação centralizado.

Todos os dias surgem manchetes sobre alguma grande falha de segurança cibernética. Entre 2014 e 2015, houve um aumento de 120 por cento no número de ataques cibernéticos globalmente, representando uma séria ameaça para as organizações com potenciais implicações financeiras, de reputação e de segurança.

A rápida evolução do crime cibernético fez da segurança cibernética uma das principais preocupações para os líderes empresariais de todo o mundo. Pesquisas recentes apontam que a demanda por empregos na área de segurança cibernética cresceu 12 vezes nos últimos anos para o mercado global. Esta preocupação crescente sobre segurança cibernética gera uma ampla necessidade de especialistas com formação técnica profunda e experiência para proteger o espaço cibernético.

Neste contexto as empresas de tecnologia e segurança da informação, Forças Armadas, Órgãos públicos, Institutos, Indústrias, Centros de Pesquisa e

Instituições financeiras são consumidoras em potencial para estes serviços, ainda mais quando olhamos para a capital Paulista.

Segundo o IBGE atualmente temos uma População estimada em 2015 de 11.967.825 de habitantes, 599.084 Empresas Cadastradas, com 6.067.672 pessoas ocupadas com um salário médio de 4,4 salários mínimos.

Como ilustração para o mercado de trabalho junto a instituições financeiras, temos os seguintes dados, segundo o IBGE:

Instituições Financeiras 2015

Número de Agências	2.514 Agências
Operações de Crédito	1.187.223.115.870 Reais
Depósitos à vista - governo	827.385.000 Reais
Depósitos à vista - privado	40.299.341.223 Reais
Poupança	83.249.877.287 Reais
Depósitos a prazo	224.993.128.967 Reais
Obrigações por Recebimento	7.163.970.289 Reais

Fontes: Banco Central do Brasil, Registros Administrativos 2015.

Juntando-se as estes números temos em São Paulo 1.011.224 de alunos matriculados no Ensino Médio segundo o Ministério da Educação, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais - INEP - Censo Educacional 2015 e ainda:

- São Paulo reúne uma das cinco maiores bolsas do mundo em valores de mercado;
- Em 2011, ficou na 4ª posição entre as 22 que mais receberam investimentos;
- 31 dos 50 maiores bancos privados do mundo e metade dos bancos de investimentos estão aqui, e a cidade é o terceiro centro financeiro mais promissor do mundo, atrás de Hong Kong e Cingapura;

- Hub absoluto de negócios na América Latina, concentrando sedes de empresas instituições financeiras, startups e filiais das principais companhias de tecnologia no mundo;
- 864 mil transações de cartão de crédito por dia;
- 240 mil lojas;
- 1,9 mil agências bancárias;
- 50.800 indústrias;
- 38 das 100 maiores empresas privadas de capital nacional;
- 63% dos grupos internacionais instalados no Brasil;
- 17 dos 20 maiores bancos;
- 8 das 10 maiores corretoras de valores;
- 31 das 50 maiores seguradoras;
- Abriga cerca de 40 câmaras internacionais de comércio e negócios;
- Aproximadamente 100 das 200 empresas de tecnologias;
- BOVESPA – a maior bolsa de valores da América do Sul;
- Bolsa de Mercadoria e Futuros - BM&F, a sexta maior do mundo em volume de negócios;
- Integração entre a Bolsa de Valores de São Paulo e a Bolsa de Mercadorias e Futuros, a BM&FBovespa é uma das três maiores bolsas do mundo em valor de mercado

Segundo o Conselho Nacional de Pesquisas dos EUA, ataques cibernéticos são tentativas propositais de alterar, corromper ou destruir sistemas e redes de computadores ou então as informações e programas que eles armazenam ou transmitem.



Na 18ª Edição anual da **Pesquisa Global de Segurança da Informação**, lançada em 2015, pela PwC revelou crescimento de 274% em número de **ataques cibernéticos** no Brasil. Sobre esta pesquisa o Programa Revista Brasil entrevistou sócio da empresa PwC, Edgar D'andrea. “Esta pesquisa revela o estado da segurança da cibernética em todo o mundo e o propósito é alertar as empresas e as pessoas de uma forma geral sobre os riscos cibernéticos”, esclarece. Edgar informa que em 2015, o número de ataques médios revelados pela pesquisa no mundo como um todo subiu 38% e no Brasil aumentou 274%. “Uma diferença muito relevante”, opina.

Ele justifica o aumento por duas perspectivas: o primeiro é que as empresas estão começando a investir mais para conseguir detectar o ataque e responder. O segundo é que o crime cibernético é uma realidade, está aumentando de forma significativa em todo o mundo. "Hoje, o crime cibernético e o Brasil em particular se tornaram muito atraente, não é feito apenas por tradicionais hackers, hoje você tem por traz de ataques cibernéticos o crime organizado, fazendo os crimes num ambiente digital, tem hacker ativista fazendo ataques as organizações”, diz.

Outro ponto importante a destacar é o ataque a propriedade intelectual às indústrias. Está cada vez mais comum os atacantes sequestrarem informações e depois fazerem chantagem em cima deste sequestro. Atrelado ao fato que ainda é muito difícil a identificação do atacante, pois os ataques são muito sofisticados. As empresas e o poder público estão se sofisticando para poder identificar os atacantes.

Em vista de todas estas explanações o curso de Defesa Cibernética é altamente propício para ser ofertado pela Fiap na Capital de São Paulo.

1.1.2. Objetivos do Curso

Com a crescente e exponencial evolução tecnológica, utilização massiva da web para diversos fins (informativo, entretenimento e trabalho), tal como utilização cada vez maior de recursos digitais e de comunicação em tempo real, fizeram com que repensássemos a produção, gestão, armazenamento e repasse de

informações. Citando Negroponte em A Vida Digital¹, os átomos estão se tornando bits e isso é inevitável, tudo aquilo que era produzido e armazenado apenas fisicamente, torna-se digital e é transmitido de forma massiva em tempo real nas plataformas digitais e mídias sociais. Com todo o processo evolutivo audiovisual, textual, e digital, a demanda por construção de ambientes hipermediáticos é cada vez maior para as diversas mídias e plataformas digitais de comunicação.

Com o advento do uso constante da internet, smartphones, plataformas de acesso digital e web em geral, tivemos um aumento exponencial da quantidade de produções multimídia em geral, que vão desde websites, blogs, vídeos voltados para web e redes sociais, vídeos para entretenimento, inclusive produção de vídeos visando educação a distância, tudo isso sem falar da produção multimídia voltada para indústria televisiva em geral.

Com esse crescimento, surge cada vez mais a demanda de profissionais multi e trans – disciplinares da área de produção multimídia. Para atuarem na produção de websites, blogs, mídias sociais e vídeos, passando desde o design até a parte de estrutura de programação dos mesmos. Segundo pesquisa chamada Futuro Digital em Foco no Brasil 2015 divulgada pela Com. Score publicada pelo portal Web O Globo, o brasileiro lidera na utilização de redes sociais, chegando a passar cerca de 650 horas por mês conectados em redes sociais². Por conta disso as agências de marketing contratam cada vez mais profissionais da área para a produção de conteúdo, que demanda um conhecimento interdisciplinar de áreas de design, marketing, mídias sociais, programação e produção audiovisual para atender as atuais demandas.

Com o desenvolvimento tecnológico-digital rápido e constante, as demandas do mercado de trabalho de produção de conteúdo digital multimídia tem se intensificado e apresenta-se cada vez mais diverso, o profissional de hoje tem de adquirir competências específicas de desenvolvimento para diversas plataformas relacionadas a web, isso é, web sites, blogs e mídias sociais, tais como produzir conteúdo audiovisual para web, plataformas mobile, educacionais e televisiva.

¹ NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. Companhia das Letras. 1995.

² Disponível em <http://blogs.oglobo.globo.com/nas-redes/post/brasileiros-gastam-650-horas-por-mes-em-redes-sociais-567026.html>. Acessado em 05/2016;

Contemplando noções que vão desde o design e produção audiovisual até comunicação para mídias sociais, portais de comunicação, jornalísticos, dentre outros, até o desenvolvimento estrutural intrínseco dos mesmos através de linguagens específicas de programação.

O tecnólogo em Produção Multimídia é preparado para trabalhar com as mais diferentes ferramentas (softwares) e técnicas de produção digital, para atuar em todas as mídias digitais de comunicação, sendo hábil para planejar, produzir e realizar a implementação de recurso de imagem, animação, áudio, vídeo e texto. Planejando, criando e implementando ambientes hipermediáticos.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia – eixo tecnológico no Catálogo Nacional de Cursos Superiores em Tecnologia – Produção cultural e Design - tem como objetivo a formação completa de profissionais aptos para o mercado de trabalho em Produção Multimídia.

Contemplando como objetivos específicos:

1. Ser um espaço de integração entre o meio acadêmico e as empresas, com objetivo de levar o conhecimento adquirido na academia diretamente para o mercado de trabalho;
2. Atender às necessidades regionais e nacionais em termos de formação de pessoas para atuar na área de produção multimídia;
3. Propiciar ao egresso:
 - a. Fornecer formação humanística e técnico social para desenvolver o pensamento crítico e específico a respeito dos aspectos éticos, políticos, sociais e econômicos relacionados à área de produção multimídia;
 - b. Compreender além do funcionamento de metodologias e principais métricas e ferramentas utilizadas em produção cultural e design para que se garanta a qualidade do projeto e a o desenvolvimento e manutenção de produção multimídia.

- c. Fornecer formação humanística e técnica para a desenvoltura própria do pensamento crítico e específico a respeito dos aspectos éticos, políticos, sociais e econômicos relacionados à área de produção multimídia.
- d. Fornecer formação básica na área de gestão, contemplando aspectos organizacionais e os princípios gerais da administração, em especial no que diz respeito aos projetos de produção multimídia, métricas utilizadas na área de produção cultural e design, com foco em produção multimídia, estrutura e comportamento organizacional;
- e. Fornecer formação tecnológica para que o egresso utilize modernas técnicas planejamento, criação e implementação de projetos hipermidiáticos, tal como de planejamento, produção e implementação de conteúdo em mídias sociais e portais de comunicação e em produção audiovisual;
- f. Fornecer formação complementar para a compreensão da necessidade e importância da área de produção cultural e design para as organizações e sua relação com as demais áreas de negócio;
- g. Fornecer formação acadêmica a fim de tentar desenvolver e buscar novas soluções e propostas para dar continuidade à evolução da área de produção multimídia
- h. Desenvolver competências para gerir projetos de produção multimídia, em especial na vinculação de recursos, identificação de atividades, prazos, riscos e apuração de custos.
- i. Criar plano de negócios para desenvolvimento e comercialização de produções multimídia, incluindo marketing e viabilidade financeira. Deve ter uma visão empreendedora da produção cultural audiovisual e design e perceber o potencial de aplicação do conhecimento em empresas de diversos portes e diferentes áreas.

- j. Conhecimento para realizar o planejamento de conteúdo em mídias sociais, websites e blogs
 - k. Capacitar para o egresso realize a implementação de conteúdo em mídias sociais, websites e blogs.
 - l. Desenvolver habilidades de ler e analisar métricas quantitativas e qualitativas geradas por interações em meio social digital.
 - m. Desenvolver competências voltadas para a produção de conteúdos textuais, imagéticos e sonoros para redes sociais e ambientes hipermediáticos.
 - n. Desenvolver competência de produção de ambientes de hipermídia interativa ou não.
 - o. Introduzir capacidade de trabalhar de forma interdisciplinar para produzir conteúdo audiovisual multimídia.
4. Permitir que o egresso contribua para que a área de produção cultural e design esteja coerente com os objetivos organizacionais através de uma proposta metodológica interdisciplinar dos conteúdos que compõem o currículo de produção multimídia.
5. Desenvolver competências transversais nas unidades curriculares através de dinâmicas próprias, com objetivo de desenvolver o espírito de equipe, trabalho em grupo, negociação, argumentação e exposição de ideias.
6. Desenvolver competências que permita que o egresso consiga planejar e implementar soluções inovadoras para problemas reais da área de produção multimídia no mercado de trabalho.

1.1.3. Perfil do Egresso

O curso de Tecnólogo em Produção Multimídia da FIAP foi elaborado tendo em vista a realidade nacional e regional, considerando as demandas apresentadas

pela sociedade e pelas empresas na era da informação, da tecnologia, do design digital e do conhecimento. Assim sendo, o Tecnólogo em “Produção Multimídia”, formado pela FIAP, deverá apresentar as seguintes competências:

1. Conhecimento das teorias e técnicas de criação e desenvolvimento de produções multimídia diversas como conteúdos textuais para portais na web ou para redes sociais, tal como produção audiovisual para diferentes mídias e ambientes hipermidiáticos interativos.
2. Conhecimento das teorias e práticas em implementação de produções multimídia nas mais diversas áreas organizacionais, seja de web, redes sociais, portais digitais de informação, entretenimento, comerciais, publicitários, audiovisual ou educacionais.
3. Conhecimento das teorias e práticas de design, semiótica, teoria das cores, escrita criativa, ferramentas de edição de áudio e vídeo, gestão em mídias sociais e algoritmos para o desenvolvimento de quaisquer produções multimídia e hipermidiáticas para os mais diversos fins e propósitos.
4. Conhecimento das teorias e práticas de marketing e vendas, com habilidade para tomar decisões nesta área de atuação, com visão empreendedora e contribuir para o desenvolvimento das organizações;
5. Atitude empreendedora, pró-ativa, iniciativa, criatividade, determinação e vontade de aprender e promover seu auto-aperfeiçoamento em uma sociedade e mercado de trabalho que está em constante evolução;
6. Conhecimento avançado sobre ferramentas de design, edição 2D, edição 3D, ferramentas para web, redes sociais e ferramentas de edição de conteúdo audiovisual disponíveis para as empresas, e desenvolvimento da capacidade de atualização constante face a um cenário de constante evolução tecnológica;
7. Desenvolvimento de competências/habilidades, tais como:
 - a. Contextualizar a área de produção multimídia sob o ponto de vista histórico, político, social e econômico;

- b. Utilizar, adequada e eficazmente, tecnologias e ferramentas de design digital, produção audiovisual, produção de hipermídia e mídias sociais para aplicações específicas.
- c. Inferir sobre os impactos das novas linguagens de produção multimídia para seu usuário final, para as organizações e para a sociedade;
- d. Auxiliar os profissionais de outras áreas a compreenderem os diversos usos das produções multimídia, audiovisuais, hipermidiáticas, imagético visuais para o sucesso de suas áreas, negócios e empresas;
- e. Aplicar os conhecimentos específicos de forma independente e inovadora, com propostas adequadas e coerentes com a evolução da cultura, da comunicação, das tecnologias da inteligência e do design;
- f. Adequar o uso de ferramentas de produção multimídia, hipermidiática em geral para realização de tarefas específicas;
- g. Selecionar linguagens textuais e visuais, ferramentas e linguagens de programação de acordo como projeto de produção multimídia proposto;
- h. Saber produzir e gerenciar conteúdo informativo, para diferentes tipos de mídias sociais e portais web de comunicação de acordo como nicho comercial do qual a empresa está inserida e suas respectivas diretrizes ideológicas;
- i. Gerenciar e implementar projetos produção multimídia através de uma análise consistente das necessidades sociais e empresariais, dos custos, riscos e recursos dos projetos;
- j. Criar, planejar e produzir produções multimídia para os mais diversos fins;
- k. Ser capaz de empreender e gerir empresas, projetos e negócios da área de produção multimídia;

- l. Utilizar as principais ferramentas, técnicas e metodologias de produção multimídia, a fim de verificar qual a melhor escolha para cada projeto ou empresa;
 - m. Ser plenamente capaz de trabalhar com recursos imagético, sonoros, textuais, de modelagem tridimensional, edição bidimensional e animação para quaisquer mídias digitais e meios comunicacionais;
 - n. É capaz de fazer a gestões de conteúdo em mídias sociais, tal como tem o conhecimento da utilização de métricas para mídias sociais e de ser capaz de didtinguir em quais portais de comunicação e mídias sociais a empresa deve estar presente de acordo com seu seguimento de mercado;
 - o. É capaz de atuar em agências de publicidade, marketing e comunicação, produtoras de vídeo, portais jornalístico comunicacionais, rádio e TV e portais web que trabalham cada dia mais com um volume progressivo de conteúdo informacional digital;
 - p. É capaz de trabalhar na edição e desenvolvimento de páginas da internet, desde sua base do alicerce de programação até sua interface visual, trabalhando com teorias das cores, comunicação, semiótica e design gráfico;
 - q. Desenvolver roteiros criativos adequados para cada tipo de produção multimídia diferente;
 - r. Será capaz de compreender a linguagem hipermidiática, tal como seu uso e contexto cultural e econômico
 - s. Desenvolver atividades em grupos, respeitando opiniões, debatendo e questionando quando necessário;
8. Estabelecer os princípios que norteiam um profissional de nível superior, a saber:

- a. Formação coerente com aspectos éticos, políticos e técnicos e científicos;
- b. Capacidade de manter-se atualizado através da formação contínua, busca de novos modelos, atualização cultural, tecnológica e auto-motivação;
- c. Utilizar a profissão para promover a inserção e permitir a intervenção positiva na sociedade;
- d. Manter atitude crítica, responsável, criativa e respeitosa em relação às questões sociais e ambientais, além de procurar soluções tecnológicas para a solução dos problemas sociais;
- e. Competência para o exercício da interdisciplinaridade, discussão e trabalho em grupo, notadamente em equipes que envolvam diferentes perfis de profissionais;
- f. Utilizar os conhecimentos científicos e tecnológicos disponíveis;
- g. Produzir novos conhecimentos e atuar em soluções reais de problemas.

Desta forma, o egresso assumirá um papel de agente transformador no mercado, pois não estará restrito à aplicação das tecnologias, ferramentas e metodologias. Será capaz de provocar mudanças através da agregação de novas tecnologias na solução dos problemas relacionados às áreas de atuação onde estiver inserido. Utilizará ferramentas, equipamentos, métodos e técnicas específicas para implementar projetos de produção multimídia e derivados nas instituições públicas e privadas com objetivo de melhorar as condições de trabalho e de vida dos profissionais envolvidos. Possuirá uma visão humanística consistente e crítica do impacto de sua atuação profissional na sociedade.

1.1.4. Número de Vagas

Vagas anuais: 150 (100 para o período matutino e 50 para o noturno)

Período para integralização: mínimo de 2 anos e máximo de 4 anos.



1.1.5. Apoio ao Discente

A FIAP conta hoje com 5 unidades. Duas delas (Unidade I e II) ficam em prédios praticamente contíguos, na Avenida Lins de Vasconcelos. Nelas, são ofertados cursos de graduação e também de pós-graduação lato sensu e contam juntas, com 52 salas de aula com média de 70m² e 28 laboratórios.

A Unidade Paulista, localizada na Avenida Paulista funcionam cursos de graduação e pós-graduação lato sensu e é solicitada a autorização para este curso. A unidade da Paulista passou por recente ampliação, contando com 7 salas de aula e 4 laboratórios.

Além das unidades citadas, a instituição possui as unidades da Vila Olímpia, que conta com 4 salas de aula e 1 laboratório, e a Unidade Alphaville que conta com 4 salas de aula e 1 laboratório, onde ocorrem aulas de Pós Graduação lato sensu e cursos InCompany.

Em todas as unidades, as salas de aula da FIAP foram cuidadosamente projetadas para apresentarem boas condições de uso e de salubridade, com espaço adequado, iluminação, ventilação e acústica. O mobiliário e aparelhagem específicas são adequados e suficientes. As condições de limpeza são adequadas e existe pessoal e material disponível.

A IES possui instalações físicas gerais tais como sala de aula, instalações administrativas, instalações para docentes (sala de professores, sala de reunião e gabinetes de trabalho) e instalações para coordenação do curso com dimensões amplas e que atendem plenamente à proposta pedagógica do curso.

As instalações físicas contam também com auditório, salas de conferências, foyer, solarium, cantina, lanchonete, praça de alimentação, espaços de convivência e instalações sanitárias.

As instalações existentes são projetadas para facilitar a mobilidade de portadores de necessidades especiais, em particular deficientes físicos, tanto alunos como docentes e funcionários técnicos e administrativos. Todas os prédios da FIAP estão adequados a cadeirantes e/ou pessoas com problemas de



...

—

.

•

•

•

•

•

•

+

•

•

•

•

•

mobilidade, dispondo de rampas e/ou elevadores para o acesso às salas de aulas e demais dependências da instituição. Os prédios também possuem sanitários e bebedouros adaptados e vaga de estacionamento própria para portadores de necessidades especiais. Recentemente a instituição também instalou dispositivos táteis nas entradas/saídas dos elevadores e início/término das escadas (na unidade principal), adequando os prédios para permitir melhor mobilidade de deficientes visuais. Os prédios são vistoriados e aprovados pelos órgãos municipais competentes e apresentam excelentes condições de uso para o ensino e práticas investigativas e laboratoriais.

A FIAP mantém todos os laboratórios de informática especialmente montados para atender aos seus alunos, todos eles conectados à internet. Os laboratórios têm por finalidade atender aos alunos de todos os cursos oferecidos pela instituição, permitindo a prática de atividades relacionadas ao ensino, à pesquisa e ao desenvolvimento do conhecimento na área da informática, pesquisa e outras áreas correlatas.

Durante os horários de aula, os laboratórios são divididos mediante uso preferencial, de acordo com a disciplina, seu teor e a necessidade de uso frequente dos equipamentos de informática. Todas as disciplinas que exigem utilização constante dos laboratórios de informática já têm esse horário de utilização programado no início do semestre letivo, a fim de que se organize uma grade de horários dos laboratórios. A utilização dos laboratórios fora do horário de aula é livre aos alunos, para que possam realizar pesquisas na internet ou elaborar trabalhos acadêmicos. O funcionamento dos Laboratórios pode ocorrer também aos sábados, das 07h00 às 13h00, durante a semana anterior as avaliações, bem como na semana de avaliações, conforme determinação da Direção Geral.

Os alunos também podem utilizar os equipamentos de informática disponíveis na Biblioteca, que contam com computadores com os principais programas de uso geral. A Biblioteca disponibiliza aos seus usuários estações multimídia para acesso à Internet.

A Biblioteca da FIAP está completamente informatizada, disponibilizando para seus usuários consultas do acervo em terminais, controle de movimentação de acervo (empréstimo/consultas), possibilitando o efetivo controle na cobrança de livros não devolvidos.

A IES também coloca à disposição de seus alunos os serviços disponíveis do software utilizado na instituição para a gestão acadêmica. O aluno possui acesso ao Portal

de aluno FIAP, vídeos aulas via Canal no YouTube (FIAPx), iTunesU, FIAP Café (Podcasts) e Facebook.

O Portal do aluno permite ao aluno o acesso a:

- Guia acadêmico
- Regimento Geral e demais regulamentos da IES
- Normas disciplinares
- Acesso à rede Wi-Fi
- Conteúdo programático de cada disciplina
- Download de apostilas postadas pelos professores
- Cadastro de trabalhos solicitados pelos professores
- Calendários de avaliações e de aulas
- Acompanhamento de notas e faltas (boletim)
- Contato com a coordenação
- Contato com a ouvidoria
- Serviços de:
 - Secretaria
 - Financeiro (geração de 2ª via de boleto)
 - Biblioteca
- Visualização de avisos no mural de notícias, avisos esses relacionados a todas as possíveis áreas da FIAP, como Gestão de Carreiras, avisos de palestras, de cursos, de parcerias, comunicados da coordenação e da diretoria, entre outros.
- Informações gerais sobre:

- Parcerias
- Empresa Júnior
- Transporte Gratuito
- Bicletário

Orientação Psicopedagógica: Este trabalho é realizado entre a Coordenação Curso/Professores e o Departamento de Gestão de Carreiras, via web ou presencialmente na sede da instituição, possibilitando o embasamento do Processo Ensino/Aprendizagem. Tem por objetivo atender pessoas com dificuldade de aprendizagem, dificuldades e relações interpessoais e outros problemas. O atendimento Psicopedagógico tem por objetivo a melhoria das relações envolvidas na aprendizagem, não apenas do ponto de vista didático-metodológico, como também da melhoria da relação entre participantes do processo educativo. São oferecidas orientações individuais aos discentes, bem como oficinas temáticas.

Intercâmbios e parcerias: A FIAP possui parceria para intercâmbio com a **Singularity University** (SU), uma instituição de ensino sediada na NASA e patrocinada pelo Google, ePlanet Ventures e Autodesk. A Singularity University (SU) foi criada com o objetivo de preparar líderes que possam compreender os avanços das tecnologias exponenciais e aplicar este conhecimento para ajudar a solucionar os desafios que a humanidade enfrenta. Seu foco está direcionado para a assimilação de conteúdo de ponta e para sua aplicação em projetos que tenham potencial para se transformar em propostas de negócios viáveis. Com esta parceria, os alunos da FIAP terão acesso a conteúdo de ponta na área de tecnologia e inovação, até então disponíveis apenas para os estudantes da Singularity University em seus cursos ministrados na Califórnia, EUA. Isso se dará por meio do intercâmbio de alunos, de professores e de conteúdos, além de outros formatos de interação. Dessa parceria foi criado o concurso cultural *Call to Innovation* para promover a cultura empreendedora em todo o país e melhorar a qualidade de vida dos brasileiros.

A FIAP também possui parceria com a **Epitech**, a maior instituição de ensino superior francesa especializada em Tecnologia da Informação. Esta parceria



...

—

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

possibilita que o aluno da FIAP faça intercâmbio na Europa e enriqueça seu currículo.

A FIAP ainda participa ativamente do programa **Ciência sem Fronteiras**, que já originou o intercâmbio de muitos alunos da Graduação. Este programa busca promover a expansão e a consolidação da ciência, tecnologia e inovação no Brasil por meio da cooperação e mobilidade internacional.

Outro parceiro da Fiap para intercâmbio é a **International Business School of São Paulo**. O IBS coordena e promove programas educacionais com duração de 3 semanas na University of La Verne. Com isso, alunos da FIAP têm acesso a bolsas que cobrem 70% do valor do programa, além de subvenções para a hospedagem e a possibilidade de parcelamento do curso em até 16 vezes.

A Fiap ainda possui uma parceria com o **Rotary Internacional**, que conta com uma imensa rede de voluntários, patrocinando um dos maiores programas de intercâmbio de jovens do mundo. São 82 países envolvidos no Programa de Intercâmbio do Rotary International.

A FIAP ainda oferece como apoio a seus estudantes:

- Programas de Apoio Financeiro (englobando FIES e PROUNI)
- Gestão de Carreiras: uma área para impulsionar o crescimento pessoal e profissional dos alunos e fazer a ponte entre estudantes e empresas
- Apoio para atividades acadêmicas, técnicas e culturais e mecanismos de divulgação da produção discente
- Ouvidoria
- Organização Estudantil e participação dos discentes nos órgãos colegiados
- Empresa Júnior
- Transporte gratuito

- Benefícios (sob a forma de descontos em diversos produtos e conteúdos de empresas parceiras)

1.1.5.1. Apoio ao Discente: coordenação e direção

A coordenação do curso, por trabalhar em regime de período integral com dedicação exclusiva, está muito presente no dia-a-dia dos alunos, estando sempre disponível para atendimento às suas solicitações. Não há necessidade de marcar horário para qualquer aluno conversar com a coordenação. Basta o aluno se dirigir à sala da coordenação e será prontamente atendido. Quando é necessário ou conveniente, a coordenação também faz e atende ligações telefônicas para/de alunos. As diretorias acadêmica e administrativa apóiam o trabalho de atendimento aos discentes, em suas especificidades, tratando os alunos de forma similar, atendendo-os, com a maior brevidade de tempo possível, mediante consulta às secretárias que controlam as suas agendas.

Este procedimento de fácil acesso à coordenação e direção facilita, sobremaneira, o apoio dispensado ao aluno, que é tratado com todo o respeito e atenção que as melhores práticas acadêmicas recomendam.

1.1.5.2. Questionário de avaliação institucional

Outra forma de apoio oferecido aos estudantes é o Questionário de Avaliação Institucional que é passado uma vez por semestre em todas as turmas. Neste questionário, proposto pela CPA (Comissão Permanente de Avaliação) da faculdade, os alunos têm a oportunidade de avaliar a instituição, o corpo docente, a coordenação, a direção, a infra-estrutura, os serviços e todo o pessoal de apoio da faculdade. O resultado destes questionários é disponibilizado pela CPA para que sejam tomadas as providências cabíveis em cada uma das áreas analisadas.

1.1.5.3. Professores auxiliares

Além de contar com uma equipe de docentes altamente qualificada, a FIAP inova em busca de apoio total aos seus alunos, oferecendo os professores auxiliares. O professor auxiliar tem o principal papel de apoiar as aulas práticas em

laboratório e exercícios em sala de aula. Este recurso é disponibilizado nas disciplinas consideradas mais “complexas” pelos alunos.

Além deste apoio em aula, os professores auxiliares mantêm, sob demanda, plantões de dúvidas na pré ou pós-aula, dependendo do turno, e durante os intervalos, para sanar dúvidas de exercícios e conceitos fundamentais das disciplinas que apóiam.

1.1.5.4. Parcerias Estratégicas

A FIAP foi pioneira em realizar parcerias com empresas e instituições e ensino nacionais e multinacionais, obtendo atualização constante, tecnologia de ponta e, principalmente, integração total entre o ambiente empresarial e o mundo acadêmico. São estas parcerias que permitem à FIAP oferecer a seus alunos o estado da arte em tecnologia. Por intermédio das empresas conveniadas, os estudantes têm acesso ao que há de mais atual em software e tecnologia. Além das parcerias já mencionadas no item “Apoio ao discente”, atualmente, a FIAP mantém convênios com as empresas brasileiras e internacionais e instituições de ensino norte-americanas conforme link: <http://www.fiap.com.br/conheca-a-fiap/parcerias-estrategicas>.

1.1.5.5. Mecanismos de nivelamento

Atualmente há um desnível muito grande entre os alunos que chegam do ensino médio. Não há uma solução simples para o problema, visto que seria necessário utilizar um tempo muitas vezes maior do que a duração de um Curso Superior de Tecnologia (2 anos) para resolver este tipo de problema. Por outro lado, por dar uma formação voltada ao mercado profissional, as competências trabalhadas estão mais focadas no conhecimento tecnológico e nos fundamentos específicos para se acompanhar os conceitos abordados.

Por este motivo, entende-se que os principais problemas que devem ser enfrentados estão relacionados com a comunicação escrita e a compreensão de

uma segunda língua, especialmente o inglês. Atualmente a FIAP conta com o seguinte esquema de apoio:

- Os professores oferecem textos em inglês para os alunos se habituarem com as terminologias específicas do profissional de tecnologia;
- Os professores cobram o material escrito (projetos de AM) através de relatórios. Oferecem uma formatação padrão e corrigem os erros de português;
- Os professores trabalham a postura e comunicação oral, através das apresentações do AM;
- Aulas de reforço são oferecidas sempre que se detectam problemas de compreensão dos conteúdos abordados.

A FIAP desenvolve também um programa mais amplo, que visa atender à crescente demanda e necessidade de nivelamento específico por parte dos alunos, com os seguintes objetivos:

- prestar informações de acesso aos cursos de nivelamento aos alunos;
- manter contatos e sanar problemas de divulgação, acesso e conteúdo dos cursos junto aos professores-tutores dos cursos;
- manter contatos com as áreas de apoio;
- identificar necessidades de recursos e coordenar ações para supri-los;
- reunir dados e elaborar relatórios estatísticos para a diretoria.
- condução e acompanhamento das aulas e respectivas atividades publicadas na unidade;
- elaboração e aplicação de testes de aprendizado;
- esclarecimento de dúvidas sobre o conteúdo dos cursos;

- verificação de desempenho dos alunos e elaboração de relatórios de desenvolvimento das turmas;
- direcionamento e acompanhamento das atividades dos monitores das turmas em relação à assistência prestada ao aluno, horários de acesso e resolução de dúvidas quanto aos cursos de nivelamento.

Para isso, atualmente a FIAP possibilita ao aluno que possui dificuldade em determinadas disciplinas, a participação nas Oficinas de Nivelamento, na modalidade EAD. As Oficinas de Nivelamento têm por objetivo auxiliar alunos de todos os cursos nos conteúdos mais procurados para estudo, que atualmente são Lógica de Programação e Matemática, informação essa gerada por estatísticas da própria FIAP. Esta modalidade ocorre no formato de EAD (Ensino a Distância) via Facebook, com tutoria de monitores. Os tutores orientam aos alunos interessados através de vídeo-aulas, exercícios propostos e fórum de discussão. Os tutores-monitores são alinhados e orientados sempre por professores titulares e seguem sequência natural do conteúdo.

As atividades dos tutores-monitores constam de:

- ler e comentar as aulas e outras atividades, antecipadamente à sua publicação;
- inserir testes, informações e outras atividades auxiliares na unidade, disponibilizando-os aos alunos;
- resolver antecipadamente, os testes elaborados pelos professores e comentar sobre suas dificuldades;
- acompanhar e promover os acessos dos alunos aos cursos;
- auxiliar no esclarecimento de dúvidas sobre as matérias e exercícios;
- elaborar relatórios parciais de desempenho das turmas confiadas ao monitor.

1.2. Projeto Pedagógico do Curso: formação



1.2.1. Conteúdos Curriculares

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia foi concebido para formar profissionais para atuar neste segmento específico da produção cultural e design. A ideia é concentrar unidades curriculares e conteúdos que sejam abordados efetivamente no mercado profissional. Desta forma, por ser um curso rápido, idealizou-se a concepção das competências básicas e necessárias para que os alunos pudessem inserir-se no mercado de trabalho no menor tempo possível, sem perder a consistência acadêmica adequada à formação superior.

Levando-se em consideração os objetivos do curso, os profissionais formados no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia devem ser capazes de atuar em instituições privadas especificamente na área, ou mesmo criar instituições para este fim. Devem, também, desenvolver uma atitude que seja independente, empreendedora e criativa. Para que estes objetivos fossem atingidos, foram implantados uma organização curricular e métodos de ensino-aprendizagem coerentes.

Levou-se em consideração que o aluno deve construir conhecimentos e desenvolver competências e habilidades específicas nas áreas de audiovisual, design, produção imagética, sonora, textual, modelagem tridimensional, edição bidimensional, animação, desenvolvimento web e gestões de conteúdo em mídias sociais. No entanto, o foco central de formação é a utilização, implantação e projeto de produções multimídia, desde sua concepção conceitual utilizando roteiro, design gráfico e desenho, design de interface visual com fundamentos semióticos, passando pelo seu desenvolvimento audiovisual até sua comercialização, preocupando-se com um ciclo de vida rentável. Com isso foi elaborada uma organização curricular que privilegiasse o desenvolvimento de uma formação ao mesmo tempo técnica, humanística e empreendedora, sem perder o foco da formação especializada.

Para se estabelecer os conteúdos necessários para a inserção profissional do aluno, foi considerada a região da Grande São Paulo que concentra a maioria das empresas nacionais e internacionais deste setor, assim como seu mercado consumidor. Como o perfil das empresas que contratam o profissional deste setor exige alto grau de especialização e atualização, todo curso está baseado no “estado da arte” desta tecnologia. Por este motivo, é prevista, desde a concepção

do curso, a possibilidade de se adaptar, modificar, acrescentar ou excluir conteúdos com base na realidade do mercado de trabalho.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia da FIAP atende plenamente as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico e também o que preconiza o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia.

O curso é estruturado a partir das competências que o aluno deverá desenvolver até o final do curso. Portanto, são elas que norteiam a seleção dos conteúdos e a distribuição deles nas disciplinas. Nessa concepção, as disciplinas e seus conteúdos são fundamentais para que os objetivos dos cursos sejam alcançados. Entretanto, os conteúdos são meios importantíssimos, para o desenvolvimento das competências e não um fim em si mesmos.

O currículo do curso promove a capacidade empreendedora vinculada ao processo artístico-tecnológico envolvido, pois os alunos são capazes de identificar oportunidades de aplicação do conhecimento teórico através de aplicações práticas orientadas no decorrer das disciplinas. Os alunos são, da mesma forma, incentivados a buscar soluções reais para empresas através de projetos de produção multimídia.

O curso também está estruturado de modo a incentivar a produção e inovação através da elaboração de pesquisa junto aos fornecedores de conteúdo digital/audióvisual e informativo. O aluno é levado a criar alternativas de utilização dentro do escopo e limites operacionais e financeiros impostos pelas empresas, produtoras e agências de publicidade e comunicação. Desta forma o aluno tem condições de manter-se atualizado e buscar alternativas tecnológicas que resolvam o problema da empresa de forma inovadora e criativa. Utilizam-se casos reais extraídos de empresas de pequeno, médio e grande porte para que os alunos apresentem soluções.

Questões ambientais e sociais fazem parte dos problemas apresentados ao longo do curso para que o aluno não se limite à solução técnica dos problemas. Responsabilidade social, ética e respeito são trabalhados transversalmente nas diversas disciplinas, inclusive aquelas de conteúdo técnico específico, todavia possuímos também uma disciplina de formação social, como foco em trabalhar

essas questões de maneira aprofundada, promovendo pensamento crítico, humanista, com preocupações sociais e ecológicas.

A cada término de conteúdo é solicitado que haja uma formalização do projeto realizado. Com isso o aluno começa, indiretamente, a tomar conhecimento prático da organização de um documento acadêmico e profissional. Ao final do curso, o projeto assume uma formatação acadêmica de um estudo de caso de implementação tecnológica.

Como todas as unidades curriculares guardam grande relação entre si, o projeto integrado realizado pelos alunos (Atividade Multidisciplinar - AM) representa o elo entre os conteúdos abordados durante cada disciplina. Com isso a interdisciplinaridade é vista com naturalidade pelos alunos e a contextualização se faz através da aplicação do projeto em casos reais, extraídos das organizações. Conteúdos são inseridos durante o curso para promover a atualização do currículo do curso, mesmo sem a necessidade de alterações constantes na matriz curricular.

A estrutura do curso é seriada anual. O curso é composto por dois anos, cada um com mil horas, totalizando uma carga horária de 2.000 (duas mil) horas. O tempo mínimo de integralização do curso é de 2 anos e o tempo máximo é de 4 anos.

O curso oferece, também, Certificados de Qualificação Profissional (CQP) para os alunos aprovados. Estes CQP são oferecidos aos alunos que concluírem o curso sem estarem retidos em nenhuma disciplina (regime de dependência).

Certificado para o 1º Semestre

Ao concluir essa etapa do curso o aluno recebe o certificado de qualificação profissional em Design gráfico, Desenho, Edição de Vídeo e Design de Interfaces.

Certificado para o 2º Semestre

Ao concluir essa etapa do curso o aluno recebe o certificado de qualificação profissional em Modelagem 3D, Animação, Marketing Digital e Redes Sociais e Desenvolvimento Web.

Certificado para o 3º Semestre



...



.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.



Ao concluir essa etapa do curso o aluno recebe o certificado de qualificação profissional em Algoritmos para Produção Multimídia, Desenvolvimento de Apps Mobile, História da Arte e do Design, Animação 2D, Desenvolvimento de Áudio e Vídeo para Produção Multimídia, Desenvolvedor de Jogos e Desenvolvedor de Hiperemídia.

Certificado para o 4º Semestre

Ao concluir essa etapa do curso o aluno recebe o certificado de qualificação profissional em Produtor de Conteúdo Multimídia.

Além das disciplinas obrigatórias, o aluno pode optar também por cursar a disciplina de LIBRAS, conforme determina o Decreto nº 5626, de 22/12/2005.

Os conteúdos curriculares abordados no curso Tecnologia em Produção Multimídia possibilitam plenamente o desenvolvimento do perfil profissional do egresso, objetivos do curso, adequação das cargas horárias, adequação da bibliografia e atividades complementares.

A formação do profissional, desta forma, contempla a aplicação da tecnologia da informação e também o contexto empresarial em que são implantados os conteúdos audiovisuais e hiperemidiáticos de produção multimídia. A organização curricular do curso prevê a construção de um embasamento de arte e design, tal como desenvolvimento de competências para área de comunicação e embasamento tecnológico para utilização de ferramentas da área. São dois os eixos de sustentação do curso para a formação técnica do aluno: o da área do Design e Comunicação e o da Tecnologia.

O curso foi planejado e possui uma estrutura curricular baseada no regime anual que privilegia a formação e inserção do aluno no mercado de trabalho de forma contínua ou semestral. O curso foi concebido em módulos anuais que dão condições ao aluno para:

- I. Obter conhecimentos gerais dos principais elementos do desenvolvimento de um projeto de produção multimídia, como a roteirização do mesmo, formulação de ilustração, design gráfico e

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

identidade visual no geral. Saber trabalhar com Edição de Vídeo, Modelagem 3D e Animação Desenvolver portais na web e saber fazer a gestão de conteúdo em redes sociais.

- II. Elaborar a programação de um ambiente hipermediático interativo, desenvolver plataformas mobile, animar em 2D, produzir vídeos e áudio. Entender e produzir jogos digitais para processos gamificados. Tudo isso para alimentar as produções multimídias e os ambientes hipermediáticos interativos. Obter conhecimentos de empreendedorismo para a elaboração e divulgação de um projeto de produção multimídia de sucesso.

1.2.2. Competências Específicas – 1º ANO

Ao final do primeiro ano o aluno encontra-se capaz de projetar um ambiente multimídia simples (projeto audiovisual com elementos 2D,3D e animações), tal como o desenvolvimento de portais web e gestão de conteúdo dos mesmos e de redes sociais

- Conhecimentos de fundamentos de produção multimídia;
- Conhecimentos de roteirização do projeto, planejamento, storytelling, ilustrações e storyboards o projeto multimídia;
- Conhecimento de design gráfico, interdaces visuais e semiótica para planejar e produzir o conteúdo imagético da produção audiovisual;
- Conhecimento de Modelagem 3D e Animação para implementação em projetos audiovisuais multimídia;
- Conhecimentos de como produzir uma página na internet e como realizar a gestão de conteúdo dessa página;
- Conhecimento de Produção e gestão de conteúdo em mídias sociais;
- Reconhecimentos dos conceitos de sustentabilidade e diversidade racial e sua importância para a formação profissional;

1.2.3. Competências Específicas – 2º ANO

Ao final do 2º ano o aluno encontra-se capaz de analisar, projetar e desenvolver projetos completos de produção multimídia, desde conteúdos informativos em portais de comunicação na web até robustas produções audiovisuais para os mais diversos fins canais da web, portais de comunicação, televisão e outros. O aluno aqui também se torna capaz de programar estruturas hipermidiáticas interativas completas, tal como desenvolver jogos digitais voltamos para processos de gamificação, tudo isso pensando em solução de problemas de inovadora e com pensamento crítico e visão empreendedora.

- Conhecimentos e implementação de ambientes hipermidiáticos interativos, para tal adquirirá conhecimento em linguagens básicas de programação para que isso possa ser executado;
- Conhecimento de História da Arte e do Design para melhor contextualização da área, produção, conhecimentos adquiridos e senso crítico;
- Conhecimento de como desenvolver para plataformas mobile;
- Conhecimentos de desenvolvimento original de produção audiovisual;
- Conhecimentos para desenvolver processos gamificados;
- Desenvolvimento de ambientes Hipermídia pensando em solução de problemas reais;

1.2.4. Estrutura Curricular

De acordo com o artigo 1º da Resolução CNE/CP 29/2002, os Cursos Superiores de Tecnologia visam capacitar os alunos para inserção em setores profissionais que utilizem tecnologias específicas. No artigo 2º da mesma Resolução, determinam-se as diretrizes que devem ser cumpridas para este tipo de curso:

- Incentivar o desenvolvimento da capacidade empreendedora e da compreensão do processo tecnológico, em suas causas e efeitos;
- Incentivar a produção e a inovação científico-tecnológica, e suas respectivas aplicações no mundo do trabalho;
- Desenvolver competências profissionais tecnológicas, gerais e específicas, para a gestão de processos e a produção de bens e serviços;
- Propiciar a compreensão e a avaliação dos impactos sociais, econômicos e ambientais resultantes da produção, gestão e incorporação de novas tecnologias;
- Promover a capacidade de continuar aprendendo e de acompanhar as mudanças nas condições de trabalho, bem como propiciar o prosseguimento de estudos em cursos de pós-graduação;
- Adotar a flexibilidade, a interdisciplinaridade, a contextualização e a atualização permanente dos cursos e seus currículos;
- Garantir a identidade do perfil profissional de conclusão de curso e da respectiva organização curricular.”.

O Curso Superior de Tecnologia Produção Multimídia da FIAP atende plenamente estas Diretrizes Curriculares. É um curso que tem o foco em uma área profissional com destacada demanda por profissionais especializados. Utiliza tecnologia específica para atuação no mercado profissional.

Promove a capacidade empreendedora vinculada ao processo tecnológico envolvido, pois os alunos são capazes de identificar oportunidades de aplicação do conhecimento teórico através de prática profissional em laboratórios específicos. Os alunos são, da mesma forma, incentivados a buscar soluções reais para empresas através de projetos de desenvolvimento que incluem a maior parte das metodologias, recursos físicos e humanos, segurança, bancos de dados e linguagens de programação necessárias para o funcionamento das organizações.

Incentiva a produção e inovação através da elaboração e pesquisa junto aos fornecedores de soluções computacionais. O aluno é levado a criar alternativas de

utilização dentro do escopo e limites operacionais e financeiros impostos pelas organizações. Desta forma o aluno tem condições de manter-se atualizado e buscar alternativas tecnológicas que resolvam o problema da empresa de forma inovadora e criativa.

Ao longo do curso são abordadas todas as competências tecnológicas necessárias para que o aluno possa inserir-se no mercado de trabalho. Utilizam-se casos reais extraídos de empresas de pequeno, médio e grande porte para que os alunos apresentem soluções.

Através de pesquisas e da busca de soluções para problemas reais, os alunos percebem que precisam se manter atualizados. Os professores atuam como mediadores no processo de aquisição do conhecimento, promovendo a autonomia dos estudantes. A cada semestre é solicitado que haja uma formalização do projeto realizado. Com isso o aluno começa, indiretamente, a tomar conhecimento prático da organização de um documento acadêmico e profissional. Ao final do curso, o projeto assume uma formatação acadêmica de um estudo de caso de implementação tecnológica. Com isso, e com o apoio da FIAP, são oferecidas bolsas de estudo em pós-graduação aos melhores alunos e os demais recebem desconto nas mensalidades da pós-graduação para continuação dos estudos.

Como todas as unidades curriculares de cada ano guardam grande relação entre si, o projeto integrado realizado pelos alunos (Avaliação Multidisciplinar – AM) representa o elo de ligação entre os conteúdos abordados durante cada semestre. Com isso a interdisciplinaridade é vista com naturalidade pelos alunos e a contextualização se faz através da aplicação do projeto em casos reais, extraídos das organizações. Conteúdos são inseridos durante o curso para promover a atualização do currículo do curso, mesmo sem a necessidade de alterações constantes na matriz curricular do programa.

A identidade e o perfil profissional do egresso estão garantidos pela qualificação profissional e acadêmica dos professores e pelos projetos desenvolvidos pelos alunos ao longo do curso.

De acordo com o artigo 5º da mesma Resolução, o curso está dividido em anos que efetivamente facilitam a inserção do aluno no mercado de trabalho. O curso oferece, também, Certificados de Qualificação Profissional (CQP) para os



alunos que forem aprovados nos respectivos anos. Estes CQP são oferecidos aos alunos que concluírem o curso sem estarem retidos em nenhuma disciplina (regime de dependência), conforme descritos em Conteúdos Curriculares.

O artigo 6º da mesma Resolução especifica a necessidade de se estabelecer um perfil claro de formação e uma adequação da formação proposta pelo curso além de promover competências humanísticas, éticas e sociais do aluno. O perfil de formação do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia da FIAP pressupõe a adequação profissional do aluno a empresas de pequeno, médio e grande porte, por ser a cidade de São Paulo sede de empresas de diversos portes e que exigem um profissional altamente especializado. Ao trabalhar com professores que atuam no mercado de profissional, garante-se o fornecimento da base ética e humanística para os alunos do curso aliado à atualização tecnológica que o mercado de trabalho requisita.

O curso está coerente com o perfil de formação estabelecido no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, conforme sugere o artigo 10º da Resolução.

O curso foi concebido no regime semestral não seriado e atualmente está no regime anual não seriado.

CURSO:	Tecnologia em Produção Multimídia
GRADUAÇÃO:	Tecnólogo em Produção Multimídia
REGIME:	Anual não seriado
DURAÇÃO	2 (Dois) Anos
INTEGRALIZAÇÃO:	a) Tempo Total para integralização: MÍNIMO: 4 (quatro) semestres letivos MÁXIMO: 8 (oito) semestres letivos b) Carga Horária: 2.000 horas

LEGISLAÇÃO:

Currículo Mínimo:	Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia
Base Legal do Curso:	Decreto nº 5.733, de 09 de maio de 2006
Diretriz Curricular:	Súmula Parecer CNE/CES 277/2006 Súmula Parecer CNE/CP 3/2002 Súmula Parecer CNE/CP 29/2002
ANO BASE:	2007

Matriz curricular utilizada no curso (em hora/aula) anual:

DISCIPLINAS – 1º ANO	CH Semanal (aulas de 60 minutos)	CH Anual	Teoria	Prática
Design Gráfico Digital e Desenho	5	200	100	100
Desenvolvimento de Edição de Vídeo	4	160	40	120
Design de Interface Visual e Semiótica	4	160	40	120
Desenvolvimento Web (HTML,CSS,Javascript)	2	80	40	40
Modelagem 3D e Animação para Multimídia	4	160	40	120
Formação Social	2	80	40	40
Marketing Digital e Gestão de Redes Sociais	2	80	40	40
Roteiro em Multimídia	2	80	40	40
TOTAL 1º ANO	25	1000	400	600
DISCIPLINAS – 2º ANO	CH Semanal (aulas de 60 minutos)	CH Anual	Teoria	Prática
Atual				
Algoritmos para Produção Multimídia	4	160	40	120
Desenvolvimento de APPs Mobile	4	160	40	120
História da Arte	2	80	40	40
Animação 2D para Multimídia	2	80	40	40
Empreendedorismo e Inovação	2	80	40	40
Desenvolvimento de Áudio e vídeo para produção Multimídia	4	160	40	120
Desenvolvimento de jogos digitais para processos gamificados	5	200	100	100
Desenvolvimento de Hipermídia para solução de problemas	2	80	40	40
TOTAL 2º ANO	25	1000	400	600
DISCIPLINAS OPTATIVAS	CH Semanal	CH Anual	Teoria	Prática
Gestão de Projetos	2	80	60	20
Disciplina Optativa de LIBRAS	2	80	60	20
TOTAL DO 2o. ANO C/ DISCIPLINA OPTATIVA	25	1000	420	580
TOTAL	50	2000	820	1180

DISCIPLINAS DO PRIMEIRO ANO



Disciplina	Design Gráfico e Desenho
-------------------	--------------------------

Ementa

Estudo de técnicas e elementos do desenho. Representação gráfica, edição digital de ilustração. Desenvolvimento de desenho através de ilustração digital. Teoria das cores, editoração gráfica, correção e edição de imagens. Desenvolvimento de identidade visual. Ferramentas de design gráfico e edição 2D. Estudo de desenho e design gráfico voltado para produção multimídia de diversos fins.

Bibliografia**Básica**

1. AVELAR, Jorge. Design Digital e Novas Mídias. Reflexão. 2016
2. BANKS, Adam. O Essencial da Cor no Design. SENAC. 2012
3. EDWARD, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Ediouro, 2004.

Complementar

1. BHASKARAN, Lakshmi. Design Retro - 100 Anos de Design Gráfico. SENAC. 2008
2. BOEIRA, Charles Angelo. Design Multimídia - Projetando Ideias Nos Múltiplos Digitais - Col. Premium. Viena. 2015
3. EUGENIO, Jose Luiz. Photoshop Pintura Digital com o Mouse. Ciência moderna 2011
4. HALAWHEEL, Philip. À mão livre. São Paulo : Melhoramentos, 1994.



...



.



.



...

	<ol style="list-style-type: none">5. KANDINSKY, Wassily. Ponto, linha, plano. São Paulo: Martins Fontes, 19976. STEWART, Sandra. Curso de Design gráfico. GG Brasil. 2014
--	--

Disciplina	Desenvolvimento de Edição de Vídeo
-------------------	------------------------------------

Ementa

Desenvolvimento de vídeos para projetos multimídia, televisão, web, portais de informação e outros. Conceitos de Pré-produção de Vídeo: História do vídeo, Sistemas de transmissão, Padrões de vídeo, Criação de roteiro – Brainstorm; Briefing; Fotografia, iluminação e cenário. Estudo de técnicas de Tratamento de Imagens em vídeo: Padrão de cor e correção de imagem bitmap para vídeo, Organização de layers para animação de cenário/personagem, criação de menu para DVD com as camadas já. Edição de Áudio Digital Musicalização: Formatos e padrões, Edição de áudio e criação de samples.

Bibliografia

Básica	<ol style="list-style-type: none">1. ABREU, R. Design na TV - Pensando vinheta. Editora Schoba. 2011;2. COMPARATO, D. Da criação ao roteiro - teoria e prática. Summus. 2009;3. MANNONI, L. A grande arte da luz e da sombra - Arqueologia do cinema. Senac. 2003;
---------------	--

...



...



.

Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. MOURA, E. 50 anos luz, câmera e ação. Senac. 2001;2. RAMOS, F. P. Mas afinal... o que é mesmo documentário? Senac. 2008;3. TEAM, Adobe Creative. Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. 2013;4. CARMO, Liana. Adobe After Effects CS6. Senac SP. 2013;5. RANKIN, James M. Adobe After Effects 6.5 – Efeitos Mágicos. Ciência Moderna. 2006;
---------------------	--

Disciplina	Design de Interface Visual e Semiótica
-------------------	--

Ementa
Desenvolvimento de interfaces digitais para diversos tipos de produção multimídia: Hipermídias, aplicativos, processos gameificados, vinhetas em processos audiovisuais, portais da web, design para interfaces homem – máquina, dentre outros. Estudo da semiótica e aplicabilidade da mesma na área de comunicação e design.

Bibliografia	
Básica	<ol style="list-style-type: none">1. ANDRADE, Marcos S. Adobe Photoshop CS6. Senac. 2013.2. FONSECA, Manuel ; CAMPOS, Pedro ; GONÇALVES, Daniel . Introdução ao Design de Interfaces. FCA. 2012

	<p>3. SANTA ROSA, J.; MORAES, A.. Avaliação e projeto no design de interfaces. 1. Ed. Teresópolis, RJ: 2AB, 2008.</p>
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. ALMEIDA JUNIOR, Licinio de; NOJIMA, Vera Lúcia. Design-Comunicação e Semiótica. 2AB Editora. 20102. BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. Interação Humano-Computador. Campus -Elsevier, 2010.3. PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.4. SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. Brasiliense. 20035. SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfred. Imagem, Cognição, Semiótica, Mídia. Iluminuras. 2009

Disciplina	Desenvolvimento Web
-------------------	---------------------

Ementa

Desenvolvimento de portais web, sistemas de CMS e edição nos mesmos.
Programação para web developer: HTML5, CSS3 e Javascript, XHTML.

Bibliografia

Básica	<ol style="list-style-type: none">1. CASTRO, Elizabeth; HYSLOP, Bruce. HTML5 e CSS3: Guia Prático e Visual. Alta Books. 2003;2. FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a Cabeça: Programação em HTML 5. Alta Books 2014;3. MORRISON, Michael. Use a Cabeça! Javascript. Alta Books. 2008;
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. CLARK, Richard; STUDHOLME, Oil; MURPHY, Christopher. Introdução ao HTML 5 e CSS3: A Evolução da Web. Alta Books. 20142. DUCKET, Jon. Javascript e JQuery: Desenvolvimento de Interfaces web Interativas. Altabooks. 2015;3. GEORGE, James; BEAIRD, Jason. Princípios do Web Design Maravilhoso. Alta Books. 2016.4. MUELLER, John Paul. Segurança para Desenvolvedores Web. Novatec. 20165. WATRALL, Ethan. Use a Cabeça! Web Design. Altabooks. 2009;

Disciplina	Modelagem 3D e Animação
-------------------	-------------------------

Ementa <p>O curso tem como objetivo introduzir conceitos de Modelagem 3D e Animação. Modelagem de cenários, objetos, abertura de malha, texturização e animação dos mesmos. Modelagem 3D e animação voltados para projetos multimídia e ambientes</p>
--

hipermidiáticos interativos. Aborda pipelines de renderização para marketing e design, desenvolvimento de material pré renderizado.

Bibliografia

Básica

1. DERAKHSHANI, Dariush. Introducing Autodesk Maya 2016 Sybex. 2016;
2. PALAMAR, Todd. Mastering Autodesk Maya2016: Autodesk Oficial Press. Sybex. 2016;
3. BOEIRA, Charles Angelo. Design Multimídia - Projetando Ideias Nos Multimeios Digitais - Col. Premium. Editora Viena. 2015;

Complementar

1. ANDALÓ, Flávio. Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos. Editora Saraiva, 2016;
2. CHONG, Andrew. Animação Digital - Col. Animação Básica.Bookman . 2011;
3. FX, Imagine. Sci – Fi : The Ultimate Guide to Mastering Digital Painting Techniques. Collins & Brown. 2012;
4. GOMBRICH, Ernst. A História da Arte. LTC. 2000;
5. ROY, Kenny; RIVERA, Fiona. Maya in 24 Hours, Sams teach Yourself. Sams. 2013;

Disciplina

Formação Social



Ementa

Discutir a importância da sustentabilidade, ética e responsabilidade socioambiental. Responsabilidade socioambiental como estratégia de gestão, de produção, de sustentabilidade, de desenvolvimento utilizando a tecnologia com ferramenta de resultado. A nova forma de gestão baseada no respeito e na convivência com as diferenças. A diversidade da nação brasileira: relações étnico-raciais, cultura e história Afro-brasileira e Africana. A diversidade como base para a inovação e desenvolvimento sustentável.

Bibliografia

Básica

1. GRUN, MAURO. Ética e Educação Ambiental. 8ª edição, São Paulo: Papyrus, 1996.
2. MATTOS, REGIANE AUGUSTO DE. História e Cultura Afro-Brasileira. 1ª edição, São Paulo: CONTEXTO, 2007. (D)
3. BARBIERI, JOSE CARLOS. Educação Ambiental na Formação do Administrador. 1ª edição, São Paulo: CENGAGE, 2011.

Complementar

1. CARLI, RENIERI; Educação e Cultura na história do Brasil. Editora IBPEX, 2010.
2. CORREA, ROSA LYDIA TEIXEIRA.; Cultura e Diversidade. Editora IBPEX, 2008.
3. CURI, DENISE; Gestão Ambiental. Editora Pearson Prentice Hall, 2012.
4. LUZZI, DANIEL; Educação e meio ambiente. Editora Manole, 2012.

	5. PHILIPPI JR, ARLINDO; Saneamento, Saúde e Ambiente – Fundamentos para um desenvolvimento sustentável. Editora Manole, 2005.2005.
--	---

Disciplina	Marketing Digital e Gestão de Redes Sociais
-------------------	---

Ementa

Produção e Gestão de Conteúdo para páginas na web, portais de comunicação e redes sociais. Conhecimento sobre Reputação Online, como lidar com cliente no meio online, como fazer SEO, como o SEO necessita das Redes Sociais e Blogs, como exercer a função de social media marketing, como usar tudo isso para ranquear no Google, como entender o Googlebot. Conhecer as boas práticas do Google, identificar Black Hat, o que é o algoritmo do Pinguim do Google. Identificar e fazer o SEO dentro do HTML. Como usar o Google Analytics, Google Keyword Tool, Google Adwords. Como trabalhar com SEM. Uso de palavras chave. SEO on page, SEO off page.

Bibliografia

Básica	<ol style="list-style-type: none">1. ENGE, Eric. A Arte de SEO – Dominando a Otimização. Editora Novatec, 2012.2. VAZ, Adolpho. Google Marketing: O Guia Definitivo do Marketing Digital. Novatec. 2010.3. PORTO, Camila. Facebook Marketing. Novatec. 2014.
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. ELIAS, Marcio. Fundamentos Básicos e Avançados de SEO. Editora Brasport, 2013.

	<ol style="list-style-type: none">2. GOOGLE. Guia do Google de Introdução à Otimização para Motores de Busca (SEO). Disponível gratuitamente em sessão de webmasters do Google: https://static.googleusercontent.com/media/www.google.com/pt-BR/intl/pt-PT/webmasters/docs/guia-otimizacao-para-motores-de-busca-PTpt.pdf. 2011.3. JUNIOR, Achiles Batista Ferreira & AZEVEDO, Ney Queiroz. Marketing Digital: Uma Análise do Mercado 3.0. Intersaberes. 2015.4. NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. Companhia das Letras. 19955. VAZ, Adolpho. Os 8Ps do Marketing Digital: O Guia Estratégico do Marketing Digital. Novatec. 2011.
--	---

Disciplina	Roteiro em Multimídia
-------------------	-----------------------

Ementa Planejamento, criação e desenvolvimento de roteiro para diversos tipos de produção multimídia. Roteiro para ambientes hipermidiáticos interativos, roteiro para produções audiovisuais, publicitárias, informativas, fílmicas, empresariais, dentre outras. Desenvolvimento de Storyboard para planejamento de quadros. Técnicas de Storytelling.
--

Bibliografia

Básica	<ol style="list-style-type: none">1. COMPARATO, DOC. Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática. SUMMUS. 2009.2. CANEMAKER, John. Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards. EUA: Disney Editions, 1999.3. VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: estruturas Míticas para Escritores. Aleph. 2016.
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. CAMPBELL, J. O Herói de Mil Faces. São Paulo. Editora Pensamento LTDA, 1949.2. JACQUINOT, Remi. Guia prático do Storyboard. Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.3. MCSILL, James. 5 lições de storytelling. DBS. 20154. XAVIER, Adilson. Storytelling: Histórias que deixam Marca. Best Business. 20155. SERRA, Floriano. A Arte e a Técnica do Vídeo: Do Roteiro à Edição. Summus. 1986

DISCIPLINAS DO SEGUNDO ANO

Disciplina	Algoritmos para Produção Multimídia
-------------------	-------------------------------------

Ementa	Conhecimento de linguagens de programação voltadas para o desenvolvimento de programação de projetos multimídia e ambientes de hipermídia interativa. Algoritmos
---------------	--



.....



.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•



para compressão de dados. Codificação digital. Linguagens para produção sistemas multimídia.

Bibliografia

Básica

1. COSTA, Daniel, G. Comunicações Multimídia na Internet. Ciência Moderna. 2007;
2. FORBELLONE, André L. V. & EBERSPÄCHER, Henri, F. Lógica de Programação: A Construção de Algoritmos e Estruturas de Dados. Pearson e Prentice Hall. 2005;
3. PUGA, Sandra & RISSETTI, Gerson. Lógica de Programação e Estrutura de Dados com Aplicações em Java. Pearson Prentice Hall. 2009;

Complementar

1. FEOFILOFF, Paulo. Algoritmos em Linguagem C. Elsevier Editora. 2008;
2. GRIFFITHS, David. Use A Cabeça! Programação. Alta Books. 2010;
3. GREENE, Jennifer & STELLMAN, Andrew . Use a Cabeça! C#. Alta Books. 2011
4. OLIVEIRA, Jair F. Algoritmos – Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. Erica. 2016;
5. SIERRA, Kathy. Use a Cabeça! Java. Alta Books. 2007;



•

•

•

•



Disciplina	Desenvolvimento de APPs Mobile
-------------------	--------------------------------

Ementa

Desenvolvimento de aplicações digitais voltadas para o mercado mobile.
Desenvolvimento para plataformas Android e IOS.

Bibliografia**Básica**

1. BRITO, Robinson C. Android para Iniciantes com Eclipse. Ciência Moderna. 2015;
2. LECHETA, Ricardo R. Google Android: Aprenda a Criar Aplicações para Dispositivos Móveis com o Android SDK. Novatec. 2015;
3. SILVEIRA, Guilherme. & JARDIM, Joviane. Swift: Programe para iPhone e iPad. Casa do Código. 2014;

Complementar

1. ALLAN, Alasdair. Aprendendo Programação IOS. Novatec. 2013.
2. GLAUBER, Nelson. Dominando o Android: Do Básico ao Avançado. Novatec. 2015
3. LECHETA, Ricardo R. Android Essencial. Novatec. 2016
4. MONTEIRO, João Bosco. Google Android: Crie Aplicações para Celulares e Tablets. Casa do Código. 2013;

	5. PILONE, Dan. Use A Cabeça! Desenvolvendo para IPHONE e IPAD. Alta Books. 2013
--	--

Disciplina	História da Arte e do Design
-------------------	------------------------------

Ementa
Explicação sobre história da arte, movimentos artísticos e suas influências atuais na cultura da arte e do design digital. História do Design, contextualização dos movimentos de design, aplicação de diferentes estilos e influência dos mesmos aplicado ao desenvolvimento artístico Digital.

Bibliografia	
Básica	<ol style="list-style-type: none">1. CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. Edgard Blücher. 2008.2. GOMBRICH, E. H. A História da Arte. LTC. 2000;3. NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. ARGAN, Giulio C. Guia de história da arte. 1ª edição. Editorial Estampa. 1994.2. BHASKARAN, Lakshmi. Design Retrô – 100 anos de Design Gráfico. Senac. 2008;3. HESKETT, John. Desenho Industrial. José Olímpio. 1997;4. JANSON, H.W; JANSON, Anthony. Iniciação à História da Arte. Martins Fontes. 2009;5. PEVSNER, Nikolaus. Os Pioneiros do Desenho Moderno. Martins Fontes, 1994;
---------------------	--

Disciplina	Animação 2D para Multimídia
-------------------	-----------------------------

Ementa

Criação e desenvolvimento de assets 2D para animações multimídia. Técnicas de arte 2D e animação voltadas para diferentes projetos multimídia como: Vídeos para web, vídeos televisivos, vídeos publicitários, vídeos dentro de ambientes hipermediáticos interativos, dentre outros. Conceitos básicos de animação, princípios fundamentais da animação e pós-produção.

Bibliografia

Básica	<ol style="list-style-type: none">1. COELHO, Raquel. A arte da animação; Minas Gerais: Formato Editorial, 2000.2. LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. Three Rivers Press. 1998.3. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit.; Londres: Faber and Faber Ltd., 2001.
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. MAESTRI, George. Animação Digital de Personagens. Ed. Quark do Brasil Ltda. 1996.2. MAESTRI, George. Digital Character Animation 2, Volume II: Advanced Techniques. New Riders. 20013. WELLS, Paul & QUINN, Joanna. Animação Básica 03: desenho para Animação. Bookman Companhia. 2012;4. WINDER, Catherine. Et al. Producing Animation (Focal Press Visual Effects and Animation Series). Focal Press. 2001.5. SEEGMILLER, Don & PARDEW, Les. Mastering Digital 2D and 3D Art. Course Technology. 2004;

Disciplina	Empreendedorismo e Inovação
-------------------	-----------------------------

Ementa



Conceitos básicos de pensamento empreendedor. Planejamento e gestão de negócios. Como reconhecer novas oportunidades e nichos de negócios. Identificando oportunidades. Pano de negócios, scrum, canvas. Análises financeiras de risco. Como lidar com mercado, investidores e clientes. Como transformar seu negócio e ideia em algo inovador. Utilizando o empreendedorismo e a inovação e aparição de oportunidades para resolução de problemas.

Bibliografia

Básica

1. BROWN, Tim. Design Thinking: - Uma Metodologia Poderosa Para Decretar o Fim das Velhas Ideias. Elsevier Editora. 2010;
2. CASTRO, Mariana. Empreendedorismo Criativo. Portfolio Penguin. 2014
3. NEI, Granado. Empreendedorismo Inovador: Como Criar Startups de Tecnologia no Brasil. Evora Book. 2015;

Complementar

1. BESSANT, John & TIDD, Joe. Inovação e Empreendedorismo. Bookman Companhia Ed. 2009;
2. DORNELAS, José. Empreendedorismo para Visionários: Desenvolvendo Negócios Inovadores para um Mundo em Transformação. LTC. 2013;
3. PATRÍCIO, Patrícia S. & CANDIDO, Claudio R. Empreendedorismo: Uma Perspectiva Multidisciplinar. LTC. 2016;
4. PINHEIRO, Tenny. The Service Startup – Inovação e Empreendedorismo Através do Design Thinking. Alta Books. 2014



...



.



.



.



.



	5. REIS, Fabricio G. Empreendedorismo e Inovação no Ensino Superior. Editora de Cultura. 2013;
--	--

Disciplina	Desenvolvimento de Áudio e Vídeo para Produções Multimídia
-------------------	--

Ementa
Pós-Produção. Tratamento e Edição de Vídeo: Digitalização de vídeo, Edição de vídeo, Efeitos de transição, Exportação de arquivos, Estilos de edição: institucional, documentário, eventos e etc. Composição de Vídeo: Videografia, Correção de imagem e ambientação; Motion graphics, Tracker e Rotoscopia, Integração com software de tratamento de imagem e vetor.

Bibliografia	
Básica	<ol style="list-style-type: none">1. ABREU, R. Design na TV - Pensando vinheta. Editora Schoba. 2011;2. COMPARATO, D. Da criação ao roteiro - teoria e prática. Summus. 2009;3. MANNONI, L. A grande arte da luz e da sombra - Arqueologia do cinema. Senac. 2003;



Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. MOURA, E. 50 anos luz, câmera e ação. Senac. 2001;2. RAMOS, F. P. Mas afinal... o que é mesmo documentário? Senac. 2008;3. TEAM, Adobe Creative. Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. 2013;4. CARMO, Liana. Adobe After Effects CS6. Senac SP. 2013;5. RANKIN, James M. Adobe After Effects 6.5 – Efeitos Mágicos. Ciência Moderna. 2006;
---------------------	--

Disciplina	Desenvolvimento de Jogos Digitais para Processos Gamificados
-------------------	--

Ementa
Utilização de jogos digitais na indústria do entretenimento aos negócios. Criação e Desenvolvimento de Jogos, passando pelas etapas de roteiro, storyboard, modelagem 3D, texturização, level design, implementação na engine e programação.

Bibliografia	
Básica	<ol style="list-style-type: none">1. RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Digitais – Vol 1: Entendendo o Universo dos Jogos. Cengage. 2011;

	<ol style="list-style-type: none">2. RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Digitais – Vol 2: Programação: Técnica, Linguagem e Arquitetura. Cengage. 2012;3. RABIN, Steve. Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Digitais – Vol 3: Criação e Produção Audiovisual. Cengage. 2011;
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. ALVES, Flora. Gamification – Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadora. DBS Editora. 2015;2. CHANDLER, Heather. Manual de Produção de Jogos Digitais. Artmed. 2012;3. PRENSKY, Marc. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Senac. 20124. POYATOS, Henrique R. Gamificação: Engajando Pessoas de Maneira Lúdica. Fiap. 20155. SCHUYTEMA, Paul. Design de Games. Cengage. 2008

Disciplina	Hipermídia para Solução de Problemas
-------------------	--------------------------------------

Ementa

O que é hipermídia, como utilizar, diferentes usos, como desenvolver. Diferenças e aplicações entre hipermídias e multimídia. Combinação de texto, imagem, som, interação. Compreensão das hipermídias. Utilizando hiermídias para solução de problemas. Ferramentas de produção hipermídia.



Bibliografia	
Básica	<ol style="list-style-type: none">1. BAIRON, Sergio. O que é Hipermídia. Brasiliense. 2011;2. FERRARI, Pollyana. Hipertexto, Hipermídia: As Novas Ferramentas da Comunicação Digital. Contexto. 2007;3. JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Aleph. 2009;
Complementar	<ol style="list-style-type: none">1. BAIRON, Sergio. Multimídia. Global Editora. 1995;2. LEÃO, Lúcia. Labirinto da Hipermídia. Iluminuras. 2005;3. MURRAY, Jannet. Hamlet no Hollodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Unesp. 2003;4. PETRY, Arlete. Jogo, Autoria e Conhecimento. Paco Editorial. 2014;5. SANTAELLA, Lúcia. Estéticas Tecnológicas. Educ. 2008;

Disciplinas Optativas:

Disciplina
Gestão de Projetos

Ementa

Fundamentos de gestão de projetos e negócios. Técnicas de gestão. Como gerir um projeto e fazer plano de riscos, Contornando dificuldades.



...

—

.

•

•

•

•

•

+

•

•

•

•

Disciplina	Libras
-------------------	--------

Ementa

Noções básicas de LIBRAS com vistas a uma comunicação funcional entre ouvintes e surdos no âmbito escolar no ensino de língua e literaturas da língua portuguesa.

1.2.5. Inter-relação das Unidades de Estudo na Concepção e Execução do Currículo

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia possui um perfil de formação focado para um nicho do mercado de trabalho. Para se estabelecer quais seriam as unidades curriculares procurou-se analisar as necessidades das empresas da região para as quais pretendemos formar a capacitar mão-de-obra.

Visto que na Grande São Paulo há demanda por profissionais para atuar em empresas de pequeno, médio e grande porte dos setores de entretenimento digital, marketing, portais web, e produção de áudio e vídeo, procurou-se estabelecer um programa que contemplasse estas necessidades.

Por este motivo, o curso está dividido em quatro níveis de formação distribuídos em dois anos, que por sua vez, correspondem aos semestres do curso:

- Micro-empresas
- Empresas de pequeno e médio porte
- Empresas de grande porte
- Mobilidade e Distribuição

A partir desta constatação, optou-se por trabalhar cada um dos níveis em semestres separados, guardando, inclusive, o crescente nível de complexidade dos projetos multimídia a serem desenvolvidos.

Devido às características do curso, cada ano é composto por unidades curriculares que se complementam para formar um nível profissional desejado. Todas as unidades curriculares, em maior ou menor grau, contribuem para formação do perfil do egresso. Desta forma, em cada ano há competências específicas para formação em um dos níveis de formação especificados anteriormente e que também contribuem para a formação geral do profissional no término do curso. Desta forma, funciona como uma espiral de formação ao retomar e reforçar conceitos em cada um dos anos do curso: competências específicas no ano que dão a base para a formação geral do curso.

Todas as unidades curriculares, portanto, convergem para o projeto integrado de cada ano. O projeto de cada ano converge para o projeto final do curso.

No primeiro ano a unidade curricular básica de “Design Gráfico e Desenho” e “Desenvolvimento de Edição de Vídeo”, “Modelagem 3D e Animação”, “Roteiro em Multimídia” e “Design de Interface Visual e Semiótica” possibilitam ao aluno a compreensão de elementos básicos para uma produção multimídia de qualquer tipo. Disciplinas como “Desenvolvimento Web” e “Marketing Digital e Gestão de Redes Sociais” focam nesta plataforma tão importante para produção multimídia, já que grande parte da mesma se veicula via portais da web, portais de notícias, entretenimento e redes sociais. A disciplina “Formação Social” permite o entendimento da história afro-brasileira e indígena associado ao mercado de produção cultural, TI e Design, bem como norteia sobre as diretrizes ambientais essenciais no modelo estratégico do desenvolvimento de produções multimídia.

Todas, contudo, se relacionam para embasar o conteúdo do segundo ano do curso. O aluno é capaz de realizar um Projeto Integrado de Avaliação Multidisciplinar (AM) envolvendo diversas disciplinas para a realização de um projeto de produção multimídia que permeia por todas as unidades curriculares para que possa entender, na prática, a relação entre os conteúdos abordados. Este projeto está relacionado com a solução de problemas voltados para sistemas de pequeno e médio porte.

No segundo ano, as unidades curriculares permanecem aderentes ao perfil de formação profissional, mas ganham complexidade. As disciplinas de “Algoritmos para Produção Multimídia”, “Desenvolvimento de APPs Mobile”, “Animação 2D para Multimídia”, como “Desenvolvimento de Áudio e Vídeo para Produção Multimídia”, “Desenvolvimento de Jogos Digitais para Processos Gamificados” e “Desenvolvimento de Hipermídia para Solução de Problemas” permeiam nas técnicas mais avançadas de desenvolvimento em produção multimídia, pelo uso de técnicas de vídeo e pós produção mais avançadas, de estruturas lógicas de programação voltadas para construção de projetos multimídia, recursos artísticos de animação e desenvolvimento de jogos digitais voltados para processos gamificados e produção multimídia, trabalhando assim o conteúdo das disciplinas de forma contínua, e com aprofundamento de complexidade de técnicas do mercado, já “Desenvolvimento de apps mobile” direciona ao desenvolvimento específico para plataformas móveis, o mercado de produção multimídia, e entretenimento digital está cada vez mais voltado para produção mobile. Por outro lado, “Empreendedorismo, Entretenimento e Inovação” navega na elaboração de Planos de Negócios essenciais a criação de *Startups*, tal como ensina a fazer documentos de negócios, análise de riscos, mostra visão empreendedora e ensina o aluno a perceber oportunidades e chances de inovar em seu negócio o projeto e “História da Arte e do Design” têm como objetivo desenvolver um profissional que entende o contexto da história da arte e do design no processo de evolução e desenvolvimento de projetos que envolvem arte e design digital, dando assim a possibilidade de entender diversos estilos artísticos diferentes e saber trabalhar a estética digital de diversas formas de acordo com as propostas solicitadas.

Durante cada um dos anos, o aluno propõe um Trabalho Completo, formado pela soma dos Projetos Integradores, que contempla os aspectos de jogos de pequeno, médio e grande grau de complexidade, com utilização das mais modernas tecnologias, ferramentas e metodologias desta área.

Conclui-se que o programa prevê a integração das unidades curriculares para formarem um projeto único, por ano. A crescente complexidade do projeto irá formar o Projeto Integrador Final que, em última instância, será a compilação dos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso. Este projeto é batizado de AM (Avaliação Multidisciplinar).

1.2.6. Dimensionamento da Carga Horária das Unidades de Estudo

O colegiado dos professores do curso, com base na experiência profissional do corpo docente, estabeleceu as cargas horárias a serem desenvolvidas em sala de aula e em atividades complementares. A carga atribuída a cada unidade curricular obedeceu ao critério de se dedicar a maior parte do tempo de cada ano para formação específica e foco do curso, visto que é um curso superior de tecnologia. Os pilares deste curso estão sedimentados em Produções Multimídia de pequeno, médio e grande porte.

Desta forma, no primeiro ano dedicam-se 600 horas de um total de 1000 horas (60%) distribuídas em conteúdos técnicos práticos, realizado em laboratório. Isso está de acordo com as Diretrizes Curriculares para um Curso Superior de Tecnologia. Esta carga horária permite que se trabalhe conceitos e práticas e faz com que o aluno possa terminar este ano em condições de atuar em empresas de pequeno e médio porte com utilização de padrões de desenvolvimento de sistemas, desde análise e implantação.

No segundo ano são dedicados 58% da carga horária para o perfil prático em laboratório e 42% no entendimento e análises frutos dos dados.

Apesar de não haver uma Diretriz Curricular específica para Cursos Superiores de Tecnologia em Produção Multimídia, pela Diretriz Curricular para este tipo de curso, espera-se que a maior carga horária seja dedicada à formação específica e que vise atender a um perfil/nicho localizado no mercado. Neste curso, a ampla maioria da carga horária é dedicada ao perfil específico de formação deste curso o que faz com que o egresso tenha ampla capacidade de exercer suas competências e habilidades na área profissional de jogos em um mercado de trabalho altamente competitivo e que exige profissionais altamente qualificados.

1.2.7. Adequação e Atualização das Ementas e Programas das Unidades de Estudo

A coordenação promove, a cada semestre, reuniões junto ao corpo docente. Há uma reunião de planejamento para o semestre seguinte e outra para o

fechamento do semestre anterior. Sempre que necessário, há reuniões intermediárias para verificar o acompanhamento e andamento dos programas.

Na reunião de planejamento todos os professores apresentam o conteúdo programático, formas de avaliação, planos de aula e bibliografia das disciplinas sob sua responsabilidade para todos os outros professores da equipe e para a coordenação. Nesta oportunidade todos os professores podem opinar sobre a ordem em que os temas referentes a cada disciplina serão abordados, podem fazer ajustes dos conteúdos em função de mudanças tecnológicas, experiências na condução da disciplina no ano anterior, interseção de temas com outras disciplinas, enfim, todo o conteúdo a ser ministrado e seu interrelacionamento com as outras disciplinas do curso são colocados e questionados. Estes planos ficam disponíveis durante todo período letivo para consulta de todos os docentes no ambiente de aprendizagem e colaboração disponibilizado pela FIAP.

Os objetivos das apresentações neste formato são:

- Permitir que todos os docentes conheçam os conteúdos de todas as unidades curriculares, de forma que tenham a exata noção da contribuição de cada uma delas na formação do egresso;
- Fazer com que os professores conheçam profundamente a matriz curricular do curso na sua totalidade;
- Permitir que o curso seja conduzido de forma que os docentes sintam que fazem parte de uma equipe coerente e coesa e tenham consciência da importância da sua unidade curricular no planejamento do curso;
- Não permitir que conteúdos sejam abordados de forma sobreposta ou que requisitos de unidades curriculares que seguem alguma das linhas de formação do curso sejam omitidos ou sejam abordados em ordem diversa da desejada;
- Atualizar constantemente os conteúdos das unidades curriculares, ajustando-os ao perfil dos alunos ingressantes e às mudanças da tecnologia que tenham reflexo na formação desejada dos egressos;

- Integrar os docentes, permitir uma confraternização entre todos da equipe, recepcionar os professores novos e promover a integração do grupo.

Ainda na reunião de planejamento são discutidos os projetos interdisciplinares (AM) que serão propostos aos alunos. Desta reunião, fica estabelecido o documento padrão do AM que é disponibilizado para os alunos até a terceira semana de aulas. Um dos professores assume a função de coordenação do projeto. A função do professor é orientar os alunos quanto a formalização dos trabalhos e marcação das datas de apresentação dos projetos e acompanhamento de prazos na ferramenta de colaboração especialmente preparada para este fim. Este processo, definição e atribuição dos atores, está especificado no item “prática profissional”.

Ao final das reuniões de planejamento, os docentes enviam as alterações nos planos de suas disciplinas. A coordenação fica responsável pela consolidação das propostas e sugestões dos docentes e elabora o documento oficial do planejamento do curso para o período que se inicia.

Antes do início das aulas, cada professor edita no sistema automatizado da faculdade, o planejamento aula-a-aula de sua disciplina. Na medida em que os conteúdos vão sendo ministrados, os professores seguem atualizando a realização das aulas no sistema e disponibilizando-os, paralelamente, aos alunos.

No final do período letivo é realizada uma nova reunião geral para confrontar o que foi planejado com o que foi efetivamente realizado. Com isso, os professores conseguem ter uma visão do panorama e desempenho das turmas que receberão no período letivo seguinte. Eventuais ajustes no programa são definidos nesta reunião e fica estabelecida uma nova data para a reunião do planejamento do período letivo seguinte.

O regime de dedicação integral e exclusiva do coordenador permite que todos os docentes tenham amplo e fácil acesso ao mesmo em qualquer dia da semana, pessoalmente ou por e-mail, de forma que toda orientação didático-pedagógica que se faça necessária em função de dúvidas e/ou eventuais problemas ocorridos na condução das disciplinas pelos professores, ao longo dos dias do curso, sejam prontamente atendidos e resolvidos.



...



.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

Com esta sistemática de reuniões de planejamento, as ementas e os programas das disciplinas são atualizados adequadamente a cada semestre letivo. Com isso, a matriz curricular do curso ganha novos contornos, fazendo com que não se torne obsoleta nem desatualizada. Este processo é extremamente importante de ser realizado num curso que se trabalhe com tecnologias e ferramentas que são constantemente atualizadas. A tecnologia, as técnicas e as metodologias ligadas à área de Computação Gráfica e Informática mudam constantemente e numa grande velocidade. Isso faz com que a coordenação e o corpo docente do curso tenham a obrigação de se manterem atualizados para terem condições técnicas de manter as ementas e programas das disciplinas do curso também atualizadas e adequadas.

Por ser um curso altamente focado no perfil de formação profissional, conforme orientam as Diretrizes Curriculares dos Cursos Superiores de Tecnologia, o programa do curso tem uma dinâmica própria. O processo descrito garante as atualizações do programa, sempre atendendo as demandas e tendências da área específica do curso.

A visão tecnológica, gestão e humanística deve assumir uma proporção sistêmica no âmbito do curso. Para que não haja uma grande segmentação das unidades curriculares, optou-se por trabalhar muitas das competências de gestão e humanística dentro das unidades curriculares tecnológicas. Isso foi possível porque os professores atuam no mercado profissional e podem transpor a vivência do ambiente corporativo para a sala de aula.

Da mesma forma, por estarem em contato constante com a tecnologia nas empresas, os professores trazem conteúdos importantes do mercado para serem trabalhados em sala de aula. Diversos fornecedores de tecnologia têm vindo apresentar suas soluções, fruto do contato com os professores. Isso faz com que o programa do curso sofra atualização constante. As ementas das unidades curriculares contemplam o básico necessário para formação dos alunos, mas são aprimoradas para atender às necessidades do mercado profissional.

Ao longo do curso, diversas atividades complementares, cursos de extensão e pesquisas são colocados em prática para contribuir com a formação do aluno. Nos grupos de estudo os alunos procuram manter-se atualizados com as ferramentas e pesquisas na área específica do curso.



1.2.8. Adequação e Atualização da Bibliografia

A bibliografia das disciplinas da matriz curricular do curso é atualizada semestralmente nas reuniões de planejamento do curso.

Os livros indicados como livro-texto são de autores de maior proeminência, relevância e/ou tradição em suas áreas de especialização, embora a opção por um ou outro autor às vezes é feita em função da didática de seus livros e maior facilidade com que transmitem os conteúdos aos aprendizes. Além disso, alguns livros-texto podem ser de professores da faculdade, em função de seus conteúdos serem mais adequados aos programas das disciplinas.

Na bibliografia complementar citam-se livros de conteúdos mais específicos, às vezes livros que ensinam a utilização de recursos de ferramentas de software e/ou hardware sendo utilizados na parte prática da disciplina. Livros mais antigos em língua inglesa ou portuguesa, mas que ainda se mantêm como referências importantes em suas áreas de conhecimento, também são citados na parte complementar. Livros mais atuais, em língua inglesa ou portuguesa, editados na forma de compêndios ou “bíblias” costumam também ser referenciados nesta parte.

Não há restrição por parte da coordenação ou do corpo docente em se indicar e utilizar livros em língua estrangeira. Mas as estatísticas de uso do acervo, fornecidas pela biblioteca, indicam uma menor procura, às vezes inexistente, desses exemplares por parte do corpo discente da faculdade.

Os novos livros sugeridos pelos professores são adquiridos e agregados ao acervo da faculdade. Mas essa atualização não se limita à época das reuniões de planejamento. Durante todo o ano tanto alunos como professores são incentivados a propor a aquisição de novos volumes adequados às disciplinas do curso. Os pedidos são encaminhados à diretoria administrativa que costuma adquirir livros para a biblioteca mensalmente.

O acervo bibliográfico em papel tem a característica de se tornar obsoleto rapidamente em função das constantes mudanças na tecnologia. Então é um grande desafio manter uma biblioteca de uma faculdade de tecnologia sempre atualizada. Além disso, alunos ligados à área de tecnologia têm por costume fazer uso da internet para realizar suas pesquisas e fazer suas atividades acadêmicas.



Apesar de sermos parte da sociedade da informação, os jovens são muito pouco afeitos à leitura e apresentam dificuldades de interpretação de textos. Eles são habituados à consulta, quase que de forma restrita, aos meios on-line, não tendo o salutar hábito de consultar livros.

1.2.9. Coerência do corpo docente e do corpo técnico-administrativo com a proposta curricular

O desafio do ensino tecnológico é se tornar inovador, reflexivo e deixar de ser tecnicista e enciclopédico. A formação do profissional de informática tem que ser voltada ao mercado de trabalho. Desta forma é necessário que o docente possua uma sólida formação técnico-científica e ética na sua área de atuação, mas alie a experiência profissional na área em que pretende lecionar.

Para atender às necessidades de formação do aluno de um Curso Superior de Tecnologia, o professor deve aliar a competência acadêmica com a prática profissional. Desta forma, os professores deste curso são, na maioria, profissionais que atuam ou tiveram atuação recente no mercado de trabalho (em especial em posições equivalentes às unidades curriculares que leciona) e possuem titulação adequada para ministrar cursos superiores.

Além da experiência profissional e da formação acadêmica coerente para docência, é necessário que ele que tenha uma compreensão adequada do processo de ensino-aprendizagem e que facilite a identificação dos pressupostos teóricos de sua prática através da adoção de concepções coerentes com um processo educacional centrado no aluno. O professor deve estimular a produção do conhecimento científico para além dos limites da faculdade. Mais do que informações enciclopédicas, o ser professor deve orientar os alunos para a vida profissional e humanística, deve estimulá-los a pensar, saber fazer e resolver problemas que lhe são apresentados.

Desta forma os professores devem atuar como mediadores no processo de aquisição do conhecimento. Os professores devem assumir o papel de orientadores e oferecer os caminhos básicos para os alunos assimilarem o conteúdo ministrado, mas não podem restringir a aquisição ou a extrapolação do conteúdo abordado em

sala de aula. Deve incentivar a pesquisa aplicada, com objetivo de propor e alcançar resultados efetivos. Com isso o aluno poderá alcançar um diferencial profissional através não só da competência, mas acima de tudo, do esforço e dedicação.

No processo de ensino-aprendizagem que prima pelo trabalho integrado professor e aluno, o aluno é o sujeito da aprendizagem, o professor é o mediador desse processo e deve atender às exigências internas e externas de qualificação acadêmica, dentre elas:

- Identificar as competências necessárias que definem o perfil do profissional que o curso pretende formar;
- Facilitar os meios de aprendizagem para os alunos;
- Levantar em conta as características e diferenças individuais dos alunos, os temas e necessidades do mundo profissional e social, as prioridades e os objetivos estabelecidos no projeto pedagógico do curso;
- Desenvolver uma prática didático-pedagógica voltada para o estímulo à curiosidade, à pesquisa, à capacidade analítico-interpretativa crítica, embasados em critérios e procedimentos científicos;
- Reciclar-se periodicamente, tanto no ponto de vista das técnicas e métodos do mercado profissional quanto no que se refere à metodologia e à prática didático-pedagógica;
- Envolver-se sempre que possível com a pesquisa acadêmica;
- Comprometer-se com a carreira docente na busca de níveis crescentes de pós-graduação *Strictu Sensu*: mestrado e doutorado;
- Participar, de eventos ligados à área: congressos, simpósios e seminários acadêmicos ou não;
- Adequar a metodologia escolhida com a prática didático-pedagógica;

- Participar da elaboração e desenvolvimento do projeto pedagógico do curso.

E, finalmente, um grande esforço é feito para afinar o corpo técnico-administrativo da FIAP para que sua contribuição na construção de um curso de alta qualidade técnica possa ser efetiva. A equipe que atua na área de desenvolvimento e suporte de sistemas da faculdade procura, de forma constante, oferecer serviços automatizados que buscam a integração do corpo administrativo com o docente e o discente da instituição. Esta tarefa vem sendo realizada com muito sucesso e de forma muito democrática, uma vez que todos os interessados são consultados para que se saiba exatamente o que precisam e o que desejam e grande parte desses anseios é plenamente atendida, gerando fortes sentimentos de união, admiração e respeito entre todos, que trabalham num verdadeiro espírito de equipe.

A FIAP mantém um esquema operacional de alta qualidade e organização para dar total apoio ao trabalho dos docentes do curso. Na sala dos professores, há constantemente duas profissionais altamente qualificadas e extremamente gentis, apoiadas por um colaborador, para fazer o atendimento às necessidades rotineiras dos professores, como entrega de diários, indicação de salas de aulas e laboratórios, entrega de controles remotos dos projetores de salas e pincéis para quadro branco, celebrações de datas importantes, como defesas de mestrado e doutorado, aniversários, café, chá, bolachas, sucos, doces, enfim, tudo o que os professores precisam, com uma enorme dose de carinho.

Aliado a este atendimento privilegiado, a instituição oferece um sistema automatizado para edição de conteúdos programáticos, lançamento de conteúdos ministrados, lançamento de notas, preparação e entrega de NACs – Notas de Avaliação Continuada, disponibilização de material de consulta para os alunos, consulta a boletins, notas, avisos, enfim, todo o elenco de serviços relativos às práticas acadêmicas.

Quando o professor registra neste sistema uma avaliação para ser aplicada, esta avaliação é entregue de forma eletrônica a outra equipe de apoio, também formada por profissionais de alta qualificação, que providencia as cópias em quantidade suficiente para as turmas, de forma que o professor as receba em mãos no dia agendado para a sua aplicação. Toda e qualquer solicitação de recursos



audiovisuais, cópias xerográficas e toda sorte de materiais de apoio didático podem ser solicitados pelos docentes no conforto de seus lares, via internet, e esta equipe cuida para que cheguem às mãos do professor ou os recursos estejam prontamente disponíveis conforme sua solicitação.

Assim, ao docente do curso, basta preparar suas aulas e avaliações em meio eletrônico, enviando-as pelos serviços automatizados da faculdade ou trazendo-as em outros dispositivos de memória auxiliar, como *pen-drive* ou mídia de CD/DVD, pois toda a infra-estrutura de apoio já estará à sua disposição no dia de suas aulas.

1.2.10. Coerência dos Recursos Materiais Específicos do Curso com a Proposta Curricular

A tecnologia não pode mais ser aprendida através de aulas teóricas, ministradas em sala de aulas convencionais. Por isso, é necessário aliar momentos de apresentação e discussão de conceitos com a prática em laboratórios. Após a assimilação através da teoria e prática, é necessário aplicar em um projeto para que o conhecimento possa estar assimilado pelo aluno. Portanto, os recursos materiais utilizados no curso envolvem as salas de aula, laboratórios, anfiteatro e extrapola os limites da faculdade para chegar nas empresas onde são discutidos e implementados os projetos.

A FIAP é uma faculdade essencialmente voltada para cursos da área de Tecnologia da Informação. Toda concepção e diretrizes dos cursos são conduzidas para oferecer aos alunos uma formação da mais alta qualidade técnica. Sendo assim, toda a sua infra-estrutura foi planejada dentro dos mais altos padrões técnico-acadêmicos, para que fosse garantida aos alunos a cobertura de 100% das necessidades de uso de laboratórios para o desenvolvimento das atividades práticas das disciplinas.

Para o planejamento da infra-estrutura de laboratórios que atenda 100% das necessidades do curso, é preciso considerar:

- 1) O número de turmas do curso, num mesmo período, são duas

- 2) As disciplinas que necessitam de aulas práticas no laboratório ficam distribuídas ao longo dos dias da semana.

Assim, o número de laboratórios para cobrir 100% das necessidades das aulas práticas do curso é:

- 1 laboratório de arquitetura de computadores
- 1 laboratórios específicos com os softwares necessários
- 1 oficina de criação

1.2.11. Estratégias de Flexibilização Curricular

A formação do aluno não está restrita à Instituição de Ensino Superior. Atualmente, devido ao amplo volume de informações que estão disponíveis através de diversos meios, como Internet, televisão, revistas, seminários, oficinas, congressos científicos ou não, os alunos podem complementar a formação acadêmica. Com isso, não é possível manter uma formação enciclopédica, centrada na sala de aula e nos conhecimentos do professor.

Mesmo tendo o professor uma ampla vivência e atividade acadêmica e, no caso deste curso, ter uma vivência profissional relacionada à unidade curricular que ministra aulas, é impossível deter todo conhecimento sobre o assunto a abrir mão dos meios de se extrair a informação fora da sala de aula. O professor deve, contudo, orientar os alunos para que não se percam no alto volume de informações disponíveis. Deve filtrar as boas e as não tão boas fontes de informação. Porém, isto só pode se dar através da prática. Da tentativa, da busca e da pesquisa por parte dos alunos.

Com isso, o objetivo básico da flexibilização curricular é permitir uma resposta adequada para a enorme velocidade com que as transformações têm ocorrido na sociedade e, mais especificamente, na área da Computação. Como salientado no início deste Projeto Pedagógico, ferramentas surgiram, foram aprimoradas e sumiram nos últimos anos. Novas formas de armazenamento,

difusão e utilização de dispositivos de processamento têm sido criadas constantemente.

Devido a este fato, é impossível manter um currículo rígido por muito tempo. Por ser um curso de formação específica, é necessário manter-se atualizado com as principais tendências e adaptar o curso rapidamente, sempre que houver uma indicação clara da evolução tecnológica. Mesmo sendo um curso rápido, é possível que muitas das tecnologias abordadas estejam em fase de declínio na sua utilização. É imperioso estar atento às mudanças e atualizações tecnológicas. Para isto, as parcerias que a FIAP mantém com as empresas de ponta na área de tecnologia são fundamentais. Como também é fundamental a participação de profissionais do mercado e pesquisadores nas palestras realizadas em eventos dentro da FIAP.

Com este conceito, pode-se entender a flexibilização curricular como a possibilidade de:

- Desamarrar a estrutura rígida de condução do curso por parte dos professores;
- Permitir que o aluno dite o ritmo e direção ao seu curso;
- Utilizar, mais e melhor, os mecanismos que a instituição já oferece em termos de opções de atividades acadêmicas na estruturação dos currículos.

Utilizamos como conceitos básicos para a Flexibilização deste Curso Superior de Tecnologia:

- **Flexibilização Vertical:** possibilidade de organização flexível do saber ao longo dos semestres. Este curso está dividido em duas partes. O primeiro ano deve ser realizado antes do segundo ano, visto que dá base para a aquisição dos saberes. O segundo ano pode ser feito independente da ordem das disciplinas, visto que seus conceitos se iniciam e encerram por si mesmos. Porém, é sugerido ao aluno que procure seguir o ritmo proposto para formação, visto que poderá aproveitar melhor a crescente complexidade do projeto integrador.

Devido à criação de competências específicas, é possível atribuir aos alunos Certificados de Qualificação Profissional que indiquem as competências que os alunos já possuem e, nesse caso, facilitar o ingresso do mesmo no mercado profissional.

- **Flexibilização Horizontal:** entende-se como a possibilidade de ampliar o conceito de currículo, através do aproveitamento de outras atividades acadêmicas para integralização curricular. Com isso, abre-se a possibilidade aos alunos de realizarem algumas atividades complementares, presenciais ou não, sempre com acompanhamento de um sistema de processamento de dados específico. Neste Projeto Pedagógico, contudo, é utilizado para compor a carga horária mínima do curso somente as atividades presenciais. A abertura da flexibilização horizontal permite que os alunos possam compartilhar idéias, trocar experiências, desenvolver trabalho colaborativo e manter informações relevantes para sua formação profissional. Dentre as atividades complementares utilizadas, mas não limitadas a: criação de um glossário único para o curso, participação em fóruns de discussão virtuais, realização e publicação de pesquisas isoladas ou compartilhadas com outros alunos, análise, realização e desenvolvimento de projetos específicos relacionados com o curso, acompanhamento de materiais de aula e revisão de publicações, entre outras. Criação e manutenção de comunidades, BLOGs, Wikis e demais atividades colaborativas suportadas por sistema específico. A participação do aluno em cursos de extensão, palestras, congressos, seminários e oficinas também fazem parte da complementação do conteúdo visto em sala de aula e podem ser aproveitados para contribuir com a abordagem realizada em sala de aula.

Devido às características do curso, a composição das Unidades Curriculares pode ser modificada, ampliada ou reduzida pelo Colegiado do Curso sempre que houver uma indicação clara da mudança tecnológica. Com isso, eventuais distorções podem ser rapidamente adequadas às necessidades do mercado de trabalho. O Colegiado do curso também pode propor a criação de novas Unidades Curriculares sempre que for adequado ao perfil de formação do egresso. Contudo, o perfil de formação profissional em momento algum poderá ser distorcido. O

profissional formado neste curso possui competências próprias que devem ser exploradas para que seja garantido seu lugar no mercado de trabalho. Isso atende o que determinam as Diretrizes Curriculares para Cursos Superiores de Tecnologia.

1.3. Projeto Pedagógico do Curso: metodologia

Um currículo não é apenas uma grade de disciplinas, mas também as atividades, conteúdos, métodos, forma e meios empregados para cumprir os “fins da educação”. A metodologia na FIAP se baseia num modelo que privilegia o uso das novas tecnologias da informação, oferecendo aos alunos ambientes ricos em possibilidades de aprendizagem.

No modelo para o curso são disponibilizadas as unidades curriculares em um modelo que privilegia a formação do egresso, de acordo com os objetivos do curso. A oferta das unidades curriculares é norteada para atender as competências e habilidades propostas no curso, visando sempre a flexibilização curricular, de modo que todos os conteúdos sejam contemplados no período de dois anos. Durante o ano serão disponibilizadas as unidades curriculares correspondente ao ano que o aluno está matriculado, totalizando 1.000 horas por ano.

Tal metodologia está aderente às diretrizes para os cursos presenciais que são:

- Deve reunir teoria e prática, sendo a construção do saber coletiva e o professor um facilitador da aprendizagem;
- Ensino organizado onde o aluno é considerado centro do processo de aprendizagem e sujeito ativo de sua formação, sendo respeitado o seu ritmo de aprender;
- A instituição se compromete em oferecer ao aluno, em termos de recursos, diversas possibilidades de acompanhamento, permitindo-lhe elaborar conhecimentos/saberes, adquirir hábitos, habilidades e atitudes, de acordo com suas possibilidades;
- O aprendizado se dará a partir da interação com materiais didáticos especialmente elaborados para proporcionar um ambiente adequado, sendo analisados o potencial de cada meio de comunicação/informação e a compatibilidade e adaptabilidade destes com a natureza dos cursos e características do aluno;

- Toda definição da tecnologia de comunicação a ser empregada deve estar alicerçada em um sólido modelo pedagógico, existindo a necessidade de uma equipe multidisciplinar (docentes de diversas áreas do conhecimento, pedagogos, dentre outros) capaz de produzir coletivamente conhecimento;
- O apoio docente é condição indispensável para a aprendizagem, este docente é um facilitador do processo de construção do conhecimento e deve estar à disposição do aluno para junto com ele resignificar os conteúdos e assim aproximar tais conteúdos das experiências concretas deste aluno, de seus acúmulos teóricos e práticos, e dos desafios com que o mesmo defronta-se em seu cotidiano, acompanhando-o durante todo o processo de ensino/aprendizagem;
- É essencial um processo contínuo de avaliação no que concerne:
 - Às práticas educacionais dos tutores;
 - O material didático;
 - O currículo;
 - A infra infraestrutura que dá suporte tecnológico, científico e instrumental ao curso;
 - A realização de convênios e parcerias com outras instituições, empresas ou organizações.

O processo didático-pedagógico do qual o aluno estará inserido é plenamente comprometido com a interdisciplinaridade, com o desenvolvimento do espírito científico e com a formação de sujeitos autônomos e cidadãos.

1.3.1. Adequação da Metodologia de Ensino à Concepção

A legitimidade do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Produção Multimídia depende basicamente da participação efetiva de todos os atores do

processo de ensino-aprendizagem, a saber, coordenação, corpo docente corpo técnico-administrativo e corpo discente, no seu processo de construção. Este projeto pedagógico pressupõe a participação coletiva, fruto do debate e da consistência de propósitos que envolvem as perspectivas e as intenções sociais dos atores protagonistas deste processo. A ação coletiva não estará limitada à FIAP porque é necessário que haja interação do ambiente acadêmico com o exterior da faculdade para que o processo de formação se dê de maneira integral e consistente.

Nossa metodologia se baseia num modelo que privilegia o uso das novas técnicas, ferramentas e tecnologias no desenvolvimento de projetos multimídia, produções audiovisuais e ambientes hipermediáticos, oferecendo aos alunos ambientes ricos em possibilidades de aprendizagem, com a internet, a *web* e a mobilidade tendo um papel fundamental nesse processo, sem, no entanto, se limitar a eles. Outros recursos como aulas expositivas motivacionais, pesquisa em livros, prática em laboratórios de software, hardware e redes, projetos multi e interdisciplinares, avaliações continuadas, cursos e treinamentos extracurriculares, participação em eventos como congressos, palestras e competições são amplamente utilizados e incentivados. A internet é hoje, e promete ser no futuro, um grande repositório que armazena todo tipo de informação tornada pública no mundo todo. Os professores e alunos são incentivados a recorrer a ela para buscar e trocar informações. A FIAP provê os recursos tecnológicos de acesso à internet (inclusive através de rede Wireless) e seus professores transmitem aos alunos as informações de forma organizada e consistente, buscando criar ambientes de aprendizagem em que os alunos são orientados, não só sobre onde encontrar as informações, mas, também, sobre como avaliá-la, analisá-la e organizá-la, tendo em vista os objetivos pedagógicos do curso.

O fato de que os alunos podem obter as informações de que necessitam fora da sala de aula, seja em suas residências ou locais de trabalho, em momentos em que tenham mais disponibilidade para o estudo, reforça o potencial oferecido pela internet. As tecnologias de acesso remoto facilitam a comunicação dos alunos com a administração da faculdade, coordenação e os professores do curso, que é enriquecida com a troca de informações que não se restringem a textos, podendo incorporar som, filmes e imagens que são transmitidos pela rede. O acesso a documentos, transferência instantânea de arquivos, comunicação via correio

eletrônico, dentre outros, aumentam a eficácia do processo de aprendizagem. Assim, a tecnologia passa a ajudar os próprios alunos a organizarem as informações de que dispõem, através de sites na internet, seja o portal da FIAP, seja o ambiente de aprendizagem fornecido pela FIAP para suas turmas, servindo de ponto de convergência para os seus contatos com os interessados nas informações ali disponibilizadas, aumentando significativamente o potencial de comunicação.

Para a concepção desse ambiente educacional centrado na tecnologia, foi necessário o planejamento de uma pedagogia específica, que considerou os seguintes aspectos: cada vez mais se exigem hoje profissionais e cidadãos capazes de trabalhar em grupo, interagindo em equipes reais ou virtuais; mais do que pessoas autônomas ou autodidatas, a sociedade hoje solicita profissionais que saibam contribuir para o aprendizado do grupo do qual fazem parte, seja ensinando, incentivando, respondendo ou perguntando; é a inteligência coletiva do grupo que se deseja por em funcionamento, a combinação de competências distribuídas entre seus integrantes, mais do que a genialidade de um só; dentro deste quadro, aprender a aprender colaborativamente é mais importante do que aprender a aprender sozinho. A colaboração, neste contexto, é essencial. Também dentro deste quadro, os papéis de professor e aluno se modificam significativamente.

Neste cenário pedagógico, a organização do processo de ensino e aprendizagem, assume os seguintes aspectos:

- O aluno deixa de ser visto como mero receptor de informações ou assimilador de conteúdos a serem reproduzidos em testes ou exercícios;
- O professor deixa de ser apenas um provedor de informações ou um organizador de atividades para a aprendizagem do aluno;
- Aluno e professor passam a ser companheiros de aprendizagem: o professor com uma função de liderança, de incentivar as iniciativas individuais e coletivas, de despertar o interesse dos alunos;

- Os alunos contagiam-se uns aos outros, procurando colaborar para o aprendizado e o crescimento de todos;
- O professor torna-se um gestor do ambiente de aprendizagem;
- A organização das disciplinas procura facilitar e estimular os grupos de discussão, de modo a encorajar e viabilizar a interação e o processo de aprendizagem em grupo;
- O material didático das disciplinas é organizado de forma que os conceitos sejam construídos de forma lógica e incremental, evoluindo de exemplos simples para problemas mais elaborados, exigindo os conhecimentos adquiridos para a sua solução;
- Os novos conceitos e conteúdos são apresentados pelos professores que devem procurar fazer os alunos associarem-nos aos princípios e conceitos anteriormente aprendidos, na busca de um aprendizado crescente e consistente;
- As avaliações são elaboradas para testar a compreensão dos alunos e a aplicação correta dos conceitos trabalhados, variando entre testes formativos, que permitem aos alunos estabelecer o seu nível de conhecimento, e testes compreensivos, que permitem aos professores avaliar a competência dos alunos em utilizar os conceitos ensinados;
- Todas as atividades procuram explorar ao máximo os recursos multimídia da faculdade disponíveis nos laboratórios, biblioteca, acervos vivos e textuais, videoteca e dvdteca, dentre outros, todos dentro dos ambientes de aprendizado criados pela instituição.

Desde a concepção do curso foram e continuam sendo grandes os desafios de se trabalhar num ambiente centrado na tecnologia.

Em primeiro lugar, um grande esforço foi e continua sendo feito para incentivar e ensinar o aluno a ser um *aluno-online*. Coordenação e professores fazem esforço contínuo para mostrar ao aluno que ele não deve ser apenas um aluno convencional, que ser um *aluno-online* vai além do aprendizado de manipular as novas tecnologias, que é mais do que aprender a navegar na internet ou usar o

correio eletrônico. O aluno aprende que é necessário que ele seja capaz de atender às demandas dos novos ambientes *online* de aprendizagem oferecidos na faculdade e fora dela, que é importante que ele se perceba como parte de uma comunidade de aprendizagem colaborativa e que deve desempenhar um papel ativo nesta comunidade.

Em segundo lugar, um esforço, não menos intenso, é continuamente feito para aproximar o professor das novas tecnologias, de conscientizá-lo sobre o seu papel didático, de tornar as ferramentas *online* seus parceiros inseparáveis, confiáveis e fundamentais.

Em terceiro lugar, a equipe de sistemas da faculdade procura, de forma constante, oferecer serviços automatizados que buscam a integração do corpo administrativo com o docente e o discente da instituição; esta tarefa, que é o maior dos desafios, vem sendo realizada com muito sucesso e de forma muito democrática, uma vez que todos os interessados são consultados para que se saiba exatamente o que precisam e o que desejam e grande parte desses anseios é plenamente atendida, gerando fortes sentimentos de união, admiração e respeito entre todos, que trabalham num verdadeiro espírito de equipe.

Essa tríade, solidamente integrada pelas tecnologias é a chave do sucesso do nosso plano pedagógico. A educação centrada na tecnologia que a FIAP promove não procura se basear em modelos que estão em cheque. É vista como uma nova metodologia educacional adequada para uma nova economia e uma nova cultura pertencentes à nova sociedade da informação e do conhecimento que estamos ajudando a criar e construir.

O Projeto Pedagógico pressupõe, inicialmente, a elaboração dos planos de ensino tático e operacional realizados pelos professores, que são, em sua maioria, profissionais na área em que lecionam. Complementa os planos de ensino, atividades de extensão, pesquisa e outras atividades complementares. Esta ação inclui a participação ativa dos alunos e professores junto à sociedade exterior ao ambiente da faculdade. Sempre que possível, inclui-se e incentiva-se a participação de empresas relacionadas com o foco do curso, seja através de palestras, PBLs (Project Based Learning), GBLS (Game Based Learning), oficinas e fornecimento de casos para análise e discussão no grupo. Entende-se, desta forma, que as práticas pedagógicas, realizadas sobre uma reflexão crítica, pela compreensão e análise da

realidade do curso e da própria instituição, poderão projetar-se na realidade da sociedade da qual participamos.

Por ser um Curso Superior de Tecnologia e, portanto, com foco bem determinado, o curso está projetado para integrar a realidade do profissional de mercado com as atividades acadêmicas.

Baseado no conceito de aprendizagem significativa, tudo que é abordado em sala de aula deve ter alguma relação com uma solução de problema real do mercado de trabalho. Desta forma, é necessário que os alunos participem de projetos integradores que lhes permitam vislumbrar a aplicabilidade de cada conceito ministrado e analisado em sala de aula.

Os projetos que são desenvolvidos no decorrer do curso guardam grande semelhança com os aplicados no mundo corporativo. O perfil docente deve ser, portanto, formado preferencialmente por profissionais atuantes no mercado de trabalho. Com isso fica garantida a adequação dos conceitos com a prática e a conseqüente capacidade de problematização por parte do corpo docente. O curso privilegia o uso de laboratórios para que o aluno consiga colocar em prática, avaliar, testar e implementar soluções específicas do curso. Sempre que possível os casos utilizados e desenvolvidos pelos alunos devem ser extraídos da própria comunidade empresarial parceira ou não da FIAP.

As unidades curriculares que compõem cada um dos anos estão completamente integradas para favorecer a compreensão e aplicação dos conceitos abordados pelos professores.

Desta forma, foram idealizados projetos que são aos alunos em ordem crescente de complexidade, favorecendo a ambientação por parte dos alunos nas reais necessidades do mercado de trabalho. Na primeira fase do primeiro ano do curso são propostos casos simples, vinculados a sistemas de pequeno porte. O grupo de alunos pode, contudo, oferecer outro caso que seja mais relevante para eles. Na fase seguinte, ainda no primeiro ano, eles devem criar sistemas para empresas de pequeno e médio porte baseados em aspectos visuais de sites, incluindo animação e tratamento específico de imagens.

Tendo desenvolvido esta infra-estrutura, o aluno desenvolve um projeto na etapa seguinte que aspectos visuais e técnicos para portais e plataforma móvel. Na

última fase do último ano os alunos desenvolvem um plano de negócio com características reais, onde possa aplicar os sistemas desenvolvidos nas fases anteriores e bem como a integração dos mesmos.

Ao propor este tipo de trabalho, indica-se ao aluno que este seja realizado em grupo. Atualmente no mercado profissional não se trabalha isoladamente. Com isso, algumas competências, como negociação, abordagem, exposição e argumentação são subliminarmente e transversalmente desenvolvidas nos alunos.

Um fator importante na metodologia aplicada diz respeito ao trabalho colaborativo. Não se entende a educação como uma ilha de conhecimento, isolada das demais pessoas e fatos. É necessário estabelecer o diálogo, a participação, a interação, a troca de idéias e a discussão das alternativas. Isso só se dá através da colaboração. Colaborar é integrar as pessoas extraindo um resultado maior do que a soma das partes. A colaboração não precisa nem deve estar restrita ao ambiente presencial. Ela se dá em qualquer lugar, tempo ou espaço. Equipes reais ou virtuais são estabelecidas constantemente pelo mercado de trabalho e o trabalho em casa (*home Office*) é uma realidade cada vez mais presente nas organizações. A colaboração favorece a autonomia, a partir do instante em que faz com que o aprendiz busque as soluções para problemas reais sem estar o tempo todo com um tutor a sua volta. Através da colaboração, as pessoas interagem mais, incentivam, motivam e trocam experiências. O trabalho colaborativo é, portanto, incentivado como metodologia e técnica para alcançar a excelência em ensino-aprendizagem. Prioritariamente, os projetos desenvolvidos pelos alunos (Avaliação Multidisciplinar – AM), são realizados através de um ambiente colaborativo disponibilizado aos alunos pela FIAP. Os professores funcionam como especialistas que interagem, propõem e cobram resultados dos alunos. Um professor é escolhido como gestor do projeto e fica responsável pela administração do projeto como um todo.

A formação social do graduando do curso será motivada pelos professores para transpor as fronteiras do currículo, sem fugir do apelo profissional do programa. Desta forma, faz parte a produção científica, atividades culturais, iniciativas sociais, como prestação de serviços à comunidade dentro do perfil do curso, especialmente ONGs e entidades sem fins lucrativos, e em eventos comunitários.

No processo de ensino-aprendizagem são utilizados mecanismos diferenciados de avaliação seja na forma de provas semestrais, mas, principalmente, através da prática profissional, na forma de projetos interdisciplinares (AM) que oferecem a visão da formação específica na área de formação do curso. Outros instrumentos, como avaliações periódicas para medir o grau de compreensão dos conteúdos abordados, tanto através da prática em laboratório quanto através de pequenos trabalhos solicitados no decorrer do semestre.

A fim de estabelecer uma estratégia para que o aluno possa motivar-se à manutenção e atualização dos conceitos específicos de Produção Multimídia, os professores propõem e incentivam os alunos à pesquisa através dos mais modernos meios e técnicas que são utilizadas no mercado profissional, incluindo a Internet, revistas especializadas e artigos científicos.

As principais estratégias pedagógicas utilizadas no curso são:

- Aulas práticas em laboratórios específicos, com acesso permanente à Internet;
- Professores com grande experiência no Mercado de Trabalho e formações específicas para trazer na sala de aula as necessidades reais utilizadas pelo profissional de redes.
- Recursos bibliográficos disponíveis na biblioteca da FIAP;
- Unidades Curriculares com conteúdos motivadores, altamente focados no mercado profissional e que despertem interesse no aluno;
- Projeto integrador (AM) visando a prática profissional a fim de consolidar os conhecimentos adquiridos e se relacionar com o mercado de trabalho;
- Atividades desenvolvidas no laboratório específico do curso integrando em um único laboratório várias matérias de um mesmo semestre a fim de possibilitar situações de rápido raciocínio e tomada de decisões a fim de solucionar tais problemas;

- Utilização, participação e colaboração através de comunidades estabelecidas em ferramenta específica disponibilizada pela FIAP.
- Para dar suporte à metodologia adotada, são disponibilizados recursos como: laboratório de computação gerais e específicos, biblioteca, acesso à Internet e recursos pedagógicos usuais. Outros recursos que se pode salientar:
- Reuniões pedagógicas com a participação do corpo docente onde são analisados e discutidos os planos tático e operacional de ensino, com objetivo de garantir a interdisciplinaridade do curso;
- Criação de Grupo de Estudos, coordenado por um docente do curso, com o principal objetivo de promover discussão e pesquisas em áreas específicas de interesse do curso;
- Cursos de extensão aos sábados e/ou no período de férias acadêmicas para que os alunos possam manter-se atualizados com relação a novas tecnologias e tendências do mercado de trabalho;
- Divulgação do curso através de diversos meios de comunicação (jornais, rádio, televisão e Internet), palestras realizadas em colégios de ensino médio para mostrar a área de atuação do profissional de computação;
- Análise periódica da bibliografia disponível na biblioteca para que haja atualização constante do acervo em relação às disciplinas ministradas;
- Participação do departamento de Gestão de Carreiras que tem como objetivo principal a prestação de serviço junto aos alunos para cadastramento, pré-seleção, convocação, análise de currículos, treinamento para entrevistas e o devido encaminhamento para as empresas parceiras;
- Utilização de recursos como projetores multimídia e computadores com acesso à Internet em todas as salas de aula.

Uma importante atividade desenvolvida ao longo do curso é a montagem de um grupo de até cinco alunos que devem atuar como uma empresa. Todas as

propostas elaboradas pelo grupo devem ser testadas no ambiente disponibilizado pela FIAP (laboratórios específicos) e ganham, naturalmente, consistência prática além da conceituação e fundamentação teórica.

Nos laboratórios específicos do curso os alunos conseguem, dentro de um ambiente que simula uma empresa, estabelecer o vínculo entre a teoria e a prática. A partir daí diversos exercícios são propostos, incluindo a contratação e demissão de alunos das “empresas”. Este trabalho, ao final do semestre, faz com que um grande laboratório de testes de soluções seja estabelecido pelos alunos com ampla simulação da situação real que os alunos enfrentarão no mercado de trabalho. As diversas soluções são acompanhadas pelos demais alunos do curso, promovendo o intercâmbio de informações e soluções propostas.

Com isso o aluno consegue simular o ambiente da empresa dentro da FIAP, sob orientação dos professores. Os equipamentos disponibilizados aos alunos são de última geração e são encontrados nas organizações. O objetivo é fazer com que os alunos possam testar seus conhecimentos, inferir novas práticas e aplicar os conceitos dentro da faculdade.

1.3.1.1. Avaliação multidisciplinar

Com o objetivo de realizar a integração entre as unidades curriculares e possibilitar a vivência próxima a realidade do mercado, o aluno convive deste o primeiro momento do curso com a Avaliação Multidisciplinar (AM).

A AM corresponde a 30% da nota de cada semestre e tem o papel que a FIAP considera essencial para o aluno:

- Aplicabilidade do conteúdo à realidade do mercado de Jogos digitais através de simulações
- Trabalho em equipe
- Planejamento de tarefas
- Experiência efetiva

Para o primeiro ano do curso, o aluno é direcionado a desenvolver um projeto multimídia de pequeno a médio porte para uma empresa fictícia focando na

resolução de um problema. O projeto deve conter obrigatoriamente recurso audiovisual. Durante 5 dias ao final do semestre, o aluno realiza a análise dos requisitos estipulados por um cliente fictício, analisa e planeja as etapas e desenvolve o protótipo na plataforma estipulada.

É realizada uma avaliação por cada docente de cada disciplina, durante os 5 dias. Neste ambiente são colocados a prova a respeito dos conteúdos aprendidos e que formam o projeto final.

Para o segundo ano do curso, o aluno é direcionado a desenvolver um projeto multimídia de maior complexidade, de médio a grande porte, cujo roteiro, plataforma (s) que será disponibilizado e temática serão definidos pelos próprios alunos e trabalhados em grupo, podendo dar sequencia aos grupos criados do primeiro ano (e, em alguns casos, evoluindo o projeto do primeiro ano) ou remodelando esta estrutura. O projeto do segundo ano deve envolver técnicas avançadas de desenvolvimento de projeto multimídia, além ser um startup, incluída a criação de plano de negócios. Todas as disciplinas são envolvidas e o projeto é analisado ao final do ano por bancas compostas por professores e convidados de mercado.

Os resultados são expressivos e proporcionam ao aluno, ano a ano, experiências que o auxiliam na entrada ao mercado ou na aquisição de um novo cargo.

Este alinhamento pedagógico aliado às práticas de mercado que fazem da AM um projeto de sucesso.



1.4. Projeto Pedagógico do Curso: processo de avaliação

O curso é anual, mas com fechamento de médias e estrutura de conteúdos no formato semestral. A cada semestre é gerada a média por disciplina, e ao final do ano letivo, a média final. A média é calculada no seguinte formato:

Avaliação Multidisciplinar (AM): 30%

Nota de Avaliação Continuada (NAC): 20%

Prova Semestral (PS): 50%

Média Semestral (MS) = AM + NAC + PS

Média Anual (MA) = (MS1 + MS2) / 2

Regras para aprovação:

Se a **MA** for igual ou superior a 6, então o aluno é **APROVADO**.

Se a **MA** for igual ou superior a 4 e menor que 6, então o aluno irá para **EXAME**.

Se a **MA** for inferior a 4, então o aluno é **REPROVADO**.

Caso o aluno fique de Exame, a nota necessária para a sua aprovação é 12-Média Final:



Nota Final de Exame = 12 – Média Final menos o exame

Para ser aprovado na Nota Final de Exame, o aluno precisa obter nota igual ou superior a 6,0.

1.5. Atividades Acadêmicas Articuladas à Formação: prática profissional e/ou estágio

Este Curso Superior de Tecnologia não prevê um estágio obrigatório, apesar de incentivar os alunos e ter, boa parte deles, atuando em empresas da área. Por outro lado, a prática profissional é amplamente favorecida pelo Projeto Pedagógico do Curso.

O principal objetivo da prática profissional é integrar o aluno, que adquiriu conceitos e fundamentos em sala de aula e praticou em laboratórios específicos, com o mercado profissional de trabalho. A realização desta prática se dá através da realização de um conjunto de projetos junto às empresas. Desta forma, os alunos estarão em contato com o mercado de trabalho e poderão conhecer a realidade empresarial através do desenvolvimento de atividades relacionadas ao diagnóstico de problemas nas Produções Multimídia nas empresas, esboço de propostas de soluções para os problemas encontrados, projeto de soluções para problemas de redes entre outros.

Por este motivo as parcerias que a FIAP possui com empresas são fundamentais para realização deste trabalho. Muitas vezes os alunos, por já atuarem em empresas, trazem situações específicas do seu ambiente profissional para serem discutidas durante a execução do projeto.

Com isso é possível despertar e estimular a integração entre empresa e academia no que diz respeito ao desenvolvimento e aplicação das diversas metodologias e tecnologias da informação, especialmente aquelas voltadas para análise, projeto e implantação de sistemas. Cada vez mais há uma demanda dos meios empresariais para interagir com o meio acadêmico. Deve-se atuar, seja

como empresa e academia, como parceiros para o desenvolvimento e aplicação de conteúdos de base técnica.

Todo curso é baseado em projetos. Estes projetos são propostos desde o primeiro semestre de uma maneira orientada e passam, sucessivamente, a ser conduzidos e direcionados pelos alunos de maneira autônoma, porém com acompanhamento e supervisão dos professores. Este último ponto é alcançado quando os alunos vão ao mercado convidar empresas para que possam patrocinar o projeto de rede que eles irão desenvolver.

Os projetos, batizados de Avaliação Multidisciplinar (AM) são definidos:

- Módulo I: Planejamento, projeto, desenvolvimento e publicação de um projeto multimídia de pequeno a média porte focado em resolução de um problema real, pode ser um projeto voltado para web, portais de informação, redes sociais e deve conter conteúdo audiovisual;
- Módulo II: Planejamento, projeto, desenvolvimento e publicação de um projeto de produção multimídia de médio a grande porte, deve ser focado também na solução de um problema real empresarial, aqui já pode ser trabalhado um projeto através de plataforma mobile, um processo gamificado ou também uma hipermídia interativa, tal como os itens do primeiro ano também podem ser trabalhados e aperfeiçoados como projeto voltado para web, portais e redes sociais ;

A cada semestre os professores definem um documento que orienta a realização do projeto por parte dos alunos. A estrutura geral do documento é:

1. Normas: regras básicas para formação dos grupos
2. Desenvolvimento: conteúdos trabalhados por cada uma das unidades curriculares
3. Roteiro de Apresentação (teórica e prática): local, recursos disponíveis, sugestões para realização da apresentação e equipamentos disponíveis para apresentação prática.
4. Avaliação: especifica como serão distribuídas as notas

5. Cronograma de apresentação: datas reservadas para apresentação teórica e prática.
6. Formatação do documento: regras para redação do documento (dentro dos padrões acadêmicos da FIAP).

1.5.1. Mecanismos Efetivos de Acompanhamento e de Cumprimento das Atividades

O projeto desenvolvido pelos alunos é acompanhado pelos professores do ano letivo. Os alunos têm que aplicar os conceitos abordados em sala de aula e praticados no laboratório específico do curso.

Este projeto é desenvolvido em grupo porque:

- No mercado de trabalho não há quem trabalhe isoladamente
- Nem todos os alunos podem trazer casos reais para discussão do grupo
- Para acompanhar os projetos desenvolvidos pelos alunos os professores realizam:
- Avaliação periódica dos projetos, através da NAC (Nota de Avaliação Continuada);
- Avaliação do pré-projeto dos alunos em seções especificamente reservadas para esta finalidade;
- Avaliação da parte conceitual do projeto;
- Avaliação da parte prática do projeto;
- Avaliação final do projeto através da AM (Avaliação Multidisciplinar).

A composição do trabalho é definida no início de cada semestre, com a indicação por parte do corpo docente do que será necessário realizar ao longo do semestre. O conteúdo guarda relação estreita com os conceitos abordados no decorrer do semestre.

Um professor de cada turma recebe a incumbência de ser o porta-voz dos demais professores em relação ao projeto. Dentre as suas atribuições estão:

- Montar os grupos de alunos;
- Formalizar a proposta e documento do Projeto;
- Formalizar a cobrança do conteúdo de cada professor no Projeto;
- Resolver conflitos entre os grupos;
- Elaborar calendário de apresentação dos projetos;
- Elaborar planilha para atribuição de notas;
- Resolver dúvidas dos alunos quanto a condução e documentação do projeto;
- Receber e distribuir entre os professores os documentos dos projetos.

1.5.2. Formas de Apresentação dos Resultados Parciais e Finais

Durante as avaliações intermediárias, para averiguar a compreensão do conteúdo abordado, o professor cobra a execução no projeto. Com isso o aluno consegue extrapolar um conceito abordado e exercitado em sala de aula para além das fronteiras da faculdade. Ao realizar este processo, o professor, por sua vez, consegue medir a aderência da aplicação do conceito.

Em uma apresentação do pré-projeto, os alunos precisam entregar e fornecer uma visão geral da integração das unidades curriculares. Os professores, por outro lado, conseguem manter uma visão holística do trabalho e suas relações entre as unidades curriculares, aparando, eventualmente, problemas que ainda não possam ter sido detectados pelos alunos. Importante salientar que, sendo o professor profissional do mercado, consegue inferir eventuais problemas nas relações, mesmo que não seja exatamente sua área de atuação docente no ano letivo.



Na avaliação da parte conceitual, o grupo de alunos realiza uma abordagem teórica que justifica a solução apresentada para o problema proposto. Uma banca de professores analisa as propostas (previamente recebidas) e orienta os alunos para eventuais correções. Neste momento os alunos são questionados para avaliar a participação e compreensão dos temas abordados.

Uma semana após a avaliação da parte conceitual ocorre a avaliação prática. Os alunos montam todo o ambiente para demonstrar a solução que eles propuseram. Os testes são acompanhados pelos professores e demais alunos e eventuais correções são propostas pelos professores. Os professores acompanham e checam se todos os conceitos utilizados foram abordados na parte conceitual do trabalho.

Esta nota comporá a nota final do AM (Avaliação Multidisciplinar). Todo projeto precisa necessariamente estar postado no ambiente de aprendizagem via Portal da FIAP para ser avaliado.

1.5.3. Relação Aluno/Orientador

Os alunos são orientados ao longo do semestre pelos professores no que diz respeito à realização do trabalho específico da sua unidade curricular. Ao longo do semestre o aluno é avaliado na condução do trabalho e pode tirar dúvidas ou entender eventuais pontos que esteja falhando no contato direto com o professor, uma vez que o trabalho será a aplicação prática do conceito abordado em sala de aula.

Há um professor responsável pela atividade em cada turma que cuida da orientação geral dos trabalhos e atende as dúvidas de formatação dos documentos e apresentação final do projeto. Este professor tem direito a uma aula semanal por turma para realizar o acompanhamento dos alunos.

1.5.4. Participação em Atividades Externas

As atividades externas relacionadas ao projeto são realizadas pelos alunos nas empresas para levantamento das necessidades e estabelecimento de cenários.

Com base nas informações colhidas os alunos realizam as propostas de solução de problemas que devem ser validadas pelos professores e muitas vezes adequadas para que se possa atender aos requisitos mínimos dos projetos.

Baseado nos documentos apresentados para conclusão do projeto, tem-se sugerido aos alunos a participação e submissão dos mesmos para concursos, congressos, seminários e oficinas na área de produção multimídia, design, entretenimento e produção digital.

1.5.5. Participação em Atividades Simuladas

Todos os projetos são submetidos a uma banca para validação das soluções apresentadas. Estas apresentações ocorrem em dois momentos distintos:

- Apresentação Teórica
- Apresentação Prática

Na apresentação teórica, os fundamentos e conceitos utilizados para solucionar o problema em questão são justificados para uma banca de professores. Na apresentação prática, os alunos devem simular o ambiente real da empresa dentro do laboratório da faculdade e mostrar a aplicação da solução proposta.

Desta forma, todos os projetos precisam ter uma parte prática que valide os requisitos teóricos abordados durante o ano. A simulação do ambiente real tem se dado dentro da faculdade, no laboratório específico de redes de computadores.

1.5.6. Abrangência das Atividades e Áreas de Formação

Os projetos (AM) têm que estar vinculados à área de formação do aluno. Desta forma, todos os projetos estão relacionados com Produção Multimídia e devem ter aplicação real dos conceitos abordados no decorrer do ano.

Desta forma, todos os conteúdos colaboram com o projeto final e definem, em Produção Multimídia, a área de formação.

1.5.7. Adequação da Carga Horária

A AM é um projeto realizado fora e dentro da sala de aula. Os alunos levam, em média, cerca de 200 horas por semestre para realizar o levantamento das necessidades, elaboração da proposta técnica, testes para aplicação prática e preenchimento do relatório final. Esta carga horária é adequada para consolidar o conhecimento dos conteúdos abordados no semestre através da prática profissional.

1.6. Atividades Acadêmicas Articuladas à Formação

Por ser um curso de formação profissional, de curta duração e com alto foco no mercado de trabalho, é incluído no PPC o modelo de Projeto Interdisciplinar, chamado de Avaliação Multidisciplinar (AM), que começa a ser elaborado desde o primeiro semestre e é materializado nas unidades curriculares. Representa uma atividade em que o acadêmico demonstra as competências e habilidades desenvolvidas no curso em um projeto de médio/grande porte, mas que também tenha um foco acadêmico na sua idealização. A formatação do trabalho, o processo de pesquisa, formulação do problema e especificação do trabalho de cada acadêmico é desenvolvido sob a orientação dos professores do curso. Em uma das opções do trabalho, o aluno realiza o trabalho com uma visão empreendedora e que o leva a identificar oportunidades de utilizar o conhecimento adquirido durante o curso para aplicar em uma necessidade real no mundo corporativo. Isso o leva a avaliar a tecnologia existente de maneira crítica, bem como de buscar novas tecnologias de forma independente, sempre com objetivo de resolver o problema tecnológico da organização. Deseja-se, com isso, que o trabalho não seja uma mera aplicação dos métodos e tecnologias abordados no curso, mas sim uma extrapolação para o mundo real de soluções abordadas durante o curso. O aluno revela o domínio que possui nos conteúdos relacionados à área específica do curso e sua capacidade de buscar soluções criativas e inovadoras para os problemas encontrados.

Este trabalho se constitui, portanto, em uma compilação dos projetos que o aluno desenvolveu em grupo durante o curso e que aborda um estudo de caso, sendo obrigatória a apresentação pública do mesmo.

A proposta pedagógica do curso prevê uma ação compartilhada entre os alunos, os docentes e, eventualmente, as empresas em busca de soluções que exijam a aplicação de técnicas e tecnologias relacionadas à computação. Assim, a AM se torna instrumento capaz de estimular a produção científica do aluno durante o curso de graduação e envolver o professor em atividades de pesquisa, oferecendo-lhes oportunidades de divulgação da produção acadêmica, seja na instituição ou em meios de divulgação especializados. Permite, também, que empresas possam participar do processo de ensino-aprendizagem, permitindo que alunos e professores possam gerar produtos de aplicação real no mercado profissional.

O prazo de desenvolvimento da AM reflete a orientação pedagógica que norteia a formação de alunos na área de Tecnologia da Informação, em que características como concisão, consistência, eficiência, rapidez, praticidade, atualidade, aplicabilidade, robustez, capacidade de condensação de idéias, multidisciplinaridade, dentre outros, estão sendo observados e incentivados.

Depois de concluída a execução do projeto, o mesmo será apresentado a uma banca, avaliado, corrigido e formatado de acordo com os padrões institucionais, ficando disponibilizado no acervo da instituição como componente de sua produção científica.

O projeto de AM deve ser constituído de uma monografia acadêmico-científica e do desenvolvimento e documentação de uma aplicação prática na forma de produto computacional, não havendo a restrição de ser um trabalho inédito, porém deverá ser desenvolvido integralmente (texto e produto) pela equipe de alunos.

Os temas para o desenvolvimento de AM devem ser aprovados pelos professores do curso. Os temas podem buscar na interdisciplinaridade a oportunidade de serem desenvolvidos de forma a levar benefícios às empresas, aos municípios e/ou comunidades de origem dos alunos. Aliar o desenvolvimento de AM às necessidades de soluções informatizadas para problemas da sociedade é

algo altamente importante, motivador e moderno, pois vai ao encontro da bandeira da inclusão digital, tão justamente propalada na atualidade e apoiada pela FIAP.

A AM tem a função de organizar os conhecimentos adquiridos pelos alunos no decorrer dos Cursos Superiores de Tecnologia. Ao escolherem uma das linhas de pesquisa de cada curso, os alunos devem buscar o desenvolvimento de reflexões relacionadas aos conteúdos assimilados nas disciplinas do curso. Assim, a AM deve dar aos acadêmicos a oportunidade de desenvolver procedimentos metodológicos e de pesquisa que permitam sistematizar, na prática, as noções teóricas adquiridas.

Cumprе ressaltar que os trabalhos acadêmico-científicos se diferenciam uns dos outros de acordo com o nível da pesquisa, da profundidade e a finalidade do estudo, da metodologia utilizada, dos resultados alcançados, do produto desenvolvido, da originalidade do tema, do impacto que poderá causar na sociedade, da sua aplicabilidade e das conclusões.

É também proposto aos alunos que realizem uma integração entre as abordagens do curso no formato de PBL (Project Based Learning), onde o aluno é beneficiado com:

- Capacidade de compreender as necessidades de outras áreas da Computação;
- Integração entre as diversas áreas da computação para solucionar os problemas das empresas;
- Negociação, argumentação e exposição de motivos entre os diversos grupos;
- Desenvolvimento do protótipo sugerido pelo cliente.

Da mesma forma, espera-se obter trabalhos com maior consistência técnica e operacional e que possam evoluir ao longo dos anos para resolver problemas cada vez mais complexos das organizações.

Este PBL ocorre no 2º ano do curso batizado de FutureGameCUP, cujo objetivo é o desenvolvimento de um jogo em dispositivo móvel, durante 5 dias, a partir da formação da mesma equipe do projeto AM. O projeto é avaliado por

bancas gerando uma competição saudável e com resultados importantes para a formação do aluno.

1.7. Atividades Acadêmicas Articuladas à Formação: atividades

A educação não pode ser vista apenas como a concretização da relação aluno-professor em sala de aula. O conhecimento está em todos os lugares e a experiência pode ser adquirida dentro e fora da instituição de ensino.

Desta forma, complementar a formação do aluno através da troca de experiência, atividades internas, como palestras e cursos de extensão, atividades externas à instituição e atividades colaborativas são mecanismos adequados para formar um profissional adaptado às novas necessidades organizacionais.

A FIAP trabalha com atividades complementares em:

- Palestras internas (FIAP Júnior);
- Projetos baseados em Aprendizagem (Project Based Learning)
- Seminários, Congressos e Oficinas internas e externas;
- Ambiente de aprendizagem e colaboração à distância;
- Pesquisa e Grupos de Estudo;
- Orientação Profissional (Gestão de Carreiras);
- Incentivo à Cultura e à Arte (Teatro nas Universidades);
- Atendimento Acadêmico;
- Monitoria e Aulas de Reforço;
- Iniciação Científica (PIC);
- Cursos de Extensão.

São oferecidas no âmbito do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia atividades complementares e necessárias ao aprimoramento profissional do aluno. Durante o ano letivo são oferecidas palestras com profissionais do mercado de trabalho, empresas fornecedoras de tecnologia e acadêmicos que promovem pesquisas na área específica do curso. Estas atividades fazem parte do calendário da Empresa Júnior e ocorrem durante o ano letivo. Paralelamente são oferecidas atividades em projetos de extensão universitária, programas de iniciação científica, atividades de monitorias e aulas de reforço com objetivo específico.

Paralelamente ocorre o apoio necessário ao desenvolvimento dos projetos integradores. A FIAP mantém os laboratórios e salas de aulas disponíveis durante a semana no período da tarde e nos períodos da manhã e tarde aos sábados para que os alunos possam desenvolver seus projetos.

Estimula-se a busca do conhecimento extracurricular e o compartilhamento dessa busca através de palestras, cursos e artigos acadêmicos. Da mesma forma, são incentivados os grupos de estudo em ferramentas específicas para que se investigue a área profissionalizante do curso.

Para ainda mais efetivar as relações entre o ensino, pesquisa e extensão, procura-se incentivar algumas ações, dentre as quais:

- Palestras e seminários proferidos por acadêmicos vinculados à área de formação do aluno.
- Participação em congressos, palestras, seminários e workshops profissionais, mesmo fora da faculdade.
- Disponibilização pelos docentes de contribuições adquiridas em congressos, palestras, pesquisas e de eventos culturais.
- Convite a profissionais do mercado de trabalho da área de formação do curso para realização de palestras e eventos de divulgação de prática profissional.

Maiores informações sobre a atividade da Empresa Júnior podem ser em <http://www.fiap.com.br/conheca-a-fiap/empresa-junior/inicio/>.

1.7.1. Gestão de Carreiras

A FIAP disponibiliza um setor que realiza a orientação profissional para os alunos. Por outro lado, este setor também é responsável por realizar o intercâmbio entre os alunos e as empresas parceiras.

É utilizado um portal especificamente projetado para atender a demanda das empresas e dos alunos. As empresas cadastram as vagas e os alunos definem o seu perfil profissional e acadêmico. As vagas que atendem o perfil do aluno são automaticamente encaminhadas tanto para os alunos quanto para as empresas.

Os principais serviços disponibilizados são:

- Orientação profissional;
- Confecção de currículo;
- Análise de carreira;
- Cadastramento e abertura de vagas;
- Comportamento durante as entrevistas.

1.8. Bolsa por Mérito Acadêmico

A FIAP incentiva seus alunos com programas de bolsas de estudo com base em seu desempenho acadêmico.

Semestralmente são premiados os alunos com as 3 primeiras maiores médias de cada ano do curso. Estes alunos recebem bolsas de 30% (primeiro lugar), 20% (segundo lugar) e 10% (terceiro lugar) na forma de descontos nas mensalidades do semestre seguinte à premiação.

Ao final do curso, os alunos que obtiverem a média de todas as médias do curso todo, igual ou superior a 9, a FIAP oferece 100% de desconto em cursos da pós-graduação. Caso o aluno atinja média igual ou superior a 8.5 e inferior a 9, a FIAP oferece 50% de desconto em cursos da pós-graduação.

1.9. Compatibilização entre as Tecnologias de Informação e Comunicação e Curso Proposto

Com o intuito de favorecer o processo completo de aprendizagem do aluno, bem como permitir que o roteiro de estudo fosse realizado adequadamente, a FIAP busca atender às necessidades de execução do projeto pedagógico do curso através de TICs a partir de uma estrutura física moldada em diversidade e qualidade.

O aluno possui acesso ao portal da FIAP e aos ambientes FIAPx e iTunesU com vídeo aulas, artigos, podcasts, além de ambientes sociais como Facebook e sociais de aprendizagem com o Edmodo.

O Portal da FIAP permite ao aluno o acesso a:

- Guia acadêmico
- Normas disciplinares
- Conteúdo programático de cada disciplina
- Download de apostilas postadas pelos professores
- Cadastro de trabalhos solicitados pelos professores
- Calendários de avaliações e de aulas
- Acompanhamento de notas e faltas (boletim)
- Contato com a coordenação
- Contato com a ouvidoria
- Serviços de:
 - Secretaria
 - Financeiro (geração de 2ª via de boleto)

- Biblioteca
- Visualização de avisos no mural de notícias, avisos esses relacionados a todas as possíveis áreas da FIAP, como Gestão de Carreiras, avisos de palestras, de cursos, de parcerias, comunicados da coordenação e da diretoria, entre outros.
- Informações gerais sobre:
 - Parcerias
 - Empresa Júnior
 - Transporte Gratuito
 - Bicletário

As vídeo-aulas e podcasts disponíveis no canal no YouTube (FIAPx), no iTunesU e no site da FIAP são conteúdos eletrônicos complementares às aulas e acessíveis não somente a alunos FIAP, mas também à comunidade como um todo, buscando a aproximação das pessoas à tecnologia.

A FIAP utiliza também o Facebook, ferramenta de rede social mais utilizada no mundo, e o Edmodo, chamada a “social learning” ou “aprendizagem social” como meio de comunicação e tira-dúvidas entre professores e alunos, favorecendo a integração. São criados grupos por interesse ou turma, onde são discutidos assuntos pertinentes às aulas.

1.10. Atualização e Adequação das Ementas Bibliográficas dos Conteúdos Propostos

Ao observar a matriz curricular do curso (e também os respectivos planos de ensino de cada disciplina), é possível observar que as disciplinas e suas respectivas cargas horárias possibilitam ao egresso um equilíbrio entre teoria e prática.

A bibliografia básica e complementar utilizada (possível visualizar em cada Plano de Ensino) é coerente com as ementas, conteúdos e objetivos de aprendizagem de cada disciplina, que, no seu conjunto contribuem para a formação do perfil do egresso desejado. A escolha dos livros e periódicos é realizada pelo professor da disciplina, coordenador e em conjunto com uma análise das necessidades do mercado de trabalho, semestralmente. Com esta atualização e revisão bibliográfica constante, é possibilitado ao egresso total atualização dos conteúdos, o que se faz extremamente necessário devido ao curso ser ligado ao que há de mais veloz em avanço no mundo: a Tecnologia.

Para auxiliar no apoio as necessidades de mercado e alinhar o conteúdo a estas necessidades, a FIAP estruturou a área de Gestão de Carreiras para impulsionar o crescimento pessoal e profissional dos alunos e ex-alunos, reafirmando seu compromisso em superar as expectativas e oferecer mais que ensino de qualidade. A partir dos dados colhidos pela área de Gestão de Carreiras é possível efetuar direcionamentos no conteúdo aplicado nas aulas e também investimentos com infraestrutura.

Outro ponto de extrema importância e alinhamento com a área acadêmica e os conteúdos curriculares dos cursos é o leque de parcerias da área de Tecnologia. A FIAP, por meio de suas parcerias, procura aproximar o ambiente acadêmico, as empresas e o mercado; criar oportunidades, oferecer vantagens e uma conexão sólida para que todos os envolvidos atinjam seus objetivos. No link a seguir constam algumas empresas com as quais a FIAP possui:
<http://www.FIAP.com.br/conheca-a-FIAP/parcerias-estrategicas>.

A FIAP possui livros físicos e virtuais, que são utilizados para todos os títulos da bibliografia complementar de todos as disciplinas e para um título da bibliografia básica de cada disciplina.



...



.

.

.

.

.

.



...

...

1.11. Avaliação do Curso

A avaliação do curso deve constituir processo de aperfeiçoamento contínuo e de crescimento qualitativo.

O processo de avaliação curso tem como base:

- Coerência das atividades curriculares e extracurriculares quanto à concepção acadêmica e ao objetivo do projeto pedagógico bem como quanto ao perfil do profissional do egresso formado pelo curso;
- Validação das atividades acadêmicas pelo colegiado de professores e alunos;
- Atuação sistemática do coordenador do curso;
- Aplicação de rigorosos padrões de qualidade quanto à estruturação do currículo, conteúdos ministrados, à constituição do corpo docente, corpo técnico-administrativo, recursos, infra-estrutura de laboratórios e de sala de aula e quanto à biblioteca;
- Adoção de instrumentos variados e avaliação discente e do curso;

Atualmente esta avaliação é realizada em conjunto com a avaliação Institucional que já é proposta pela CPA (Comissão Permanente de Avaliação) e indica, pelos atores que participam do processo, os rumos que devem ser tomados pelo curso. A este instrumento unem-se as atas das reuniões do colegiado de professores e alunos para que o processo de avaliação se complete.

2. CORPO SOCIAL (Docentes e Tutores)

2.1. Administração Acadêmica: coordenação do curso

A coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais é realizada pelo professor MSc. Gabriel Cavalcanti Marques, responsável administrativo, pedagógico e pela parte técnica e tecnológica do curso.

Como o perfil proposto nas Diretrizes Curriculares de um Curso Superior de Tecnologia exige que se tenha experiência prática, o professor Gabriel Cavalcanti Marques concluiu mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, através de bolsa CAPES, tendo trabalhado em projetos de experiências multimídia e gamificadas para os eventos Next da Fiap, desenvolveu no ano de 2015 um ambiente de realidade virtual para Oculus Rift, via reprodução fiel do Maker Lab da Fiap, projeto esse apontando para as atuais tendências de mercado de uso da realidade virtual para áreas de Multimídia, Arquitetura e Design. Tal como trabalhou como desenvolvedor freelancer do projeto do game acadêmico de doutorado em Educação Matemática do prof Dr. Cristiano Natal Tonéis. O professor Gabriel também é professor atualmente do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Fiap, nas disciplinas de Animação, Modelagem 3D e Engines. Já ministrou curso livre Shift Fiap de curta duração de Impressão 3D: Materializando Ideias e atualmente ministra o curso livre Shift de Modelagem 3D voltado para Design, Prototipação e Marketing. O professor Gabriel também possui diversos artigos publicados.

É certificado pela Autodesk em: Maya UV Mapping, Maya Texturing, Normal Mapping, Maya Low Poly, Organic High Poly Modelling, Setup and Rigging, Character Animation, Maya Organic Modelling, Maya Organic Low Polly Modelling.

Está desenvolvendo atualmente um projeto de Realidade Virtual para o Next Fiap 2016, que se baseia em uma experiência que junta interação física/virtual em uma só, através de uma experiência gamificada.

Dada a experiência didática, multidisciplinar e pedagógica, o prof. Gabriel também responde pela execução dos Planos de Ensino, atendimento aos alunos e acompanhamento junto ao corpo docente e discente. Também serve de elo entre as decisões da Diretoria e realiza as propostas específicas do curso. Atua também

na organização didático-pedagógica do curso e suas relações com o corpo técnico-administrativo da FIAP.

2.1.1. Atuação do Coordenador

Quanto ao Planejamento do Ensino:

- Analisar, propor e coordenar a atividade de elaboração de Planos Táticos e Operacionais de Ensino para as disciplinas a serem ministradas no período letivo de acordo com o projeto de autorização e/ou reconhecimento submetido ao MEC.
- Solicitar aos professores titulares a elaboração dos Planos Tático e Operacional de Ensino, antes do início do período letivo, em formulário próprio da Instituição.
- Submeter à aprovação do Colegiado da Instituição os Planos de Ensino elaborados pelos professores do curso.
- Manter atualizado o Currículo do curso, submetendo suas alterações à aprovação dos demais professores do curso.
- Certificar-se que os Planos de Ensino das unidades curriculares do curso seguem o enfoque e orientação fixados nas Diretrizes Curriculares sugeridas pelo MEC. Para balizar estas decisões é observado o site do MEC, especialmente os padrões de qualidade para cursos de graduação, e o que tem sido cobrado no ENADE.
- Certificar-se que os Planos de Ensino guardam relação com a necessidade atual e as tendências observadas no mercado de trabalho. Para balizar estas decisões, são observados congressos, oficinas e seminários acadêmicos e/ou profissionais, além de consulta e entrevistas com profissionais da área específica de formação do curso.
- Acompanhar o desenvolvimento das unidades curriculares para que se garanta o cumprimento dos conteúdos programáticos, carga-

horária e atividades complementares estabelecidos no Plano Operacional de Ensino.

- Identificar e promover as diferentes técnicas de ensino utilizadas pelo Corpo Docente para melhorar a qualidade do ensino em todas as unidades curriculares do curso.
- Coordenar as atividades do curso de graduação para que elas contribuam com os objetivos gerais da FIAP.
- Fazer com que as atividades de graduação se enquadrem nas normas Institucionais estabelecidas.
- Fazer com que o curso esteja de acordo com a legislação a vigor.
- Representar a FIAP junto aos órgãos competentes e em eventos e reuniões relativas ao ensino de graduação tecnológica.
- Contribuir e integrar as atividades de graduação com o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da FIAP.
- Acompanhar, verificar, validar e registrar o desenvolvimento das atividades extracurriculares.
- Incentivar o Programa de Formação de Professores-Monitores.
- Elaborar cronograma para eventuais reposições de aulas e aulas de reforço.
- Inscrever na época estabelecida pelo INEP/MEC, os formandos do seu curso para a realização do ENADE. Explicar e motivar os alunos para a necessidade da avaliação externa.
- Atuar junto aos professores do curso para que os prazos de entrega de notas e apontamento de frequência sejam realizados dentro dos prazos previstos no calendário da FIAP.
- Promover as reuniões didático-pedagógicas e administrativas com os professores do curso.

- Participar de reuniões administrativas com os colaboradores que, de maneira direta ou indireta, estão relacionados ao curso a fim de sugerir e explicar procedimentos ou verificar necessidade de treinamento.
- Estabelecer a relação de professores a serem contratados para o curso.
- Identificar se os professores atuais da instituição atendem as exigências do perfil do curso.
- Após a seleção dos novos professores do curso, expor as normas e regulamentos da FIAP.
- Incentivar os professores do curso para que atualizem, no mínimo anualmente, o currículo junto à FIAP. Incentivá-los a publicar seus currículos na plataforma Lattes.
- Incentivar os professores do curso a publicar artigos técnicos e científicos em revistas especializadas (acadêmicas ou não) e em congressos, seminários e oficinas (acadêmicas ou não).
- Solicitar aos professores do curso a comprovação da titulação concluída ou em andamento.
- Planejar a utilização da infra-estrutura (laboratórios gerais e específicos, salas de aula, recursos didático-pedagógicos, etc.) de suporte ao curso.
- Solicitar aos professores do curso a atualização da bibliografia de sua respectiva unidade curricular e solicitar a aquisição pela Biblioteca da FIAP.
- Solicitar à Diretoria Acadêmica a compra ou atualização de equipamentos e materiais didático-pedagógicos que sejam necessários para o bom funcionamento do curso.

- Propor e elaborar conjuntamente com os professores do curso os horários de aulas e verificar seu cumprimento pelos docentes.
- Verificar as atividades de extensão e pesquisa realizadas pelos docentes.
- Estabelecer e divulgar o horário de atendimento da coordenação tanto para o corpo docente como para o corpo discente.
- Propor e divulgar horário de atendimento dos professores com esta atribuição.
- Zelar pelo cumprimento do regimento e normas disciplinares da FIAP junto ao corpo docente e discente.
- Solicitar e acompanhar, junto à Diretoria Acadêmica da FIAP, providências de interesse da coordenação e do curso.
- Receber os alunos do curso, fornecendo-lhes informações básicas e complementares sobre o regimento da FIAP e as normas disciplinares, além de informações pedagógicas necessárias para o sucesso no processo de ensino-aprendizagem.
- Zelar pelo patrimônio da FIAP disponibilizado no âmbito do curso.
- Participar dos eventos e congressos da SBC, especialmente o curso de Qualidade voltado para coordenadores de Cursos de Graduação em Computação.
- Apoiar cursos de extensão, formação e atualização docente.
- Apoiar o coordenador do AM e os alunos sempre que solicitado.
- Elaborar, supervisionar e orientar artigos de professores para publicação no Informativo FIAP.
- Supervisionar a realização e confecção das provas semestrais e avaliações de um modo geral.

- Realizar aula inaugural do curso no início de cada período letivo.

Quanto ao Atendimento das Comissões de Avaliação (MEC/INEP):

- Preparar e entregar a relação do corpo docente das unidades curriculares oferecidas desde a última visita específica de avaliação.
- Supervisionar a organização dos documentos do curso, tais como: atas do Colegiado, planos de ensino tático e operacional, diários de classe, horários de aulas e provas, planos e relatórios específicos, trabalhos de conclusão de curso e relações com informações diversas sobre projetos de pesquisa, extensão, monitoria e eventos.
- Supervisionar a disponibilização de toda a documentação docente e do curso para a comissão do MEC.
- Preencher o formulário-padrão estabelecido pela Comissão de Avaliação para o reconhecimento ou a avaliação das condições de oferta do seu curso.
- Convocar o corpo docente atual do curso para reunião com o MEC.
- Explicar ao corpo docente como funciona o processo de avaliação e convocá-los para reunião com o MEC.
- Estar à disposição da Comissão do MEC em todas as suas atividades durante o processo de avaliação.
- Quanto à Avaliação da Aprendizagem:
 - Elaborar em conjunto com o corpo docente as rotinas e regulamentos específicos para os procedimentos de avaliação da aprendizagem regular bem como em atividades de extensão e complementares.
 - Encaminhar à Diretoria Acadêmica, pelo menos 15 (quinze) dias antes do prazo fixado para realização das avaliações no Calendário Escolar, o cronograma das avaliações oficiais.

Quanto ao Processo de Dependências:

- Elaborar e fixar os horários para as aulas, avaliações periódicas oficiais e substitutivas das disciplinas oferecidas em regime de dependência com acompanhamento tutorial no formato presencial ou a distância.

Quanto ao Colegiado da Instituição, Reuniões Pedagógicas e Outros Órgãos Colegiados:

1. Indicar ao Diretor Acadêmico os componentes do Colegiado da FIAP.
2. Convocar e presidir as reuniões do Colegiado de Curso e/ou reuniões pedagógicas.
3. Executar e fazer cumprir as decisões do Colegiado e normas estabelecidas pelos órgãos superiores.
4. Representar o curso em órgãos colegiados superiores.
5. Comparecer aos seminários promovidos pelo MEC para orientação sobre Avaliação de cursos, sempre que houver esta possibilidade.

Quanto aos Cargos Docentes e Correspondentes Cargas-Horárias:

- Esclarecer e orientar os professores quanto aos prazos para apresentação de projetos de extensão, ensino e pesquisa.
- Estabelecer e fiscalizar as cargas-horárias dos professores de acordo com o Cargo Docente que ocupam.
- Administrar a composição do corpo docente em relação às exigências do MEC sobre número mínimo de Mestres e Doutores.
- Organizar para entrega ao Diretor Acadêmico:
 - A descrição de cada perfil docente;
 - O horário de aulas e o cronograma de outras atividades do docente, aprovadas para o período letivo seguinte;

- Necessidades de novos docentes, as atribuições, o perfil e qualificação exigidos para realização de seleção, antes do início do período letivo.

Outras atribuições:

- Decidir, sempre que houver recurso, sobre questões levantadas por discentes contra atos ou omissões de funcionários ou professores do curso;
- Aplicar penalidades previstas no Regimento da FIAP e nas Normas Disciplinares aos discentes, docentes ou funcionários;
- Propor, estabelecer, viabilizar, organizar e participar ativamente de ciclos de palestras e jornadas específicas do curso;
- Fiscalizar para que a secretaria realize a expedição dos certificados de participação nas jornadas, cursos, ciclos, projetos de extensão, de ensino complementar e auxiliar e outras atividades permanentes ou ocasionais, a alunos, professores e demais pessoas que possam requerê-los;
- Solicitar à Diretoria Acadêmica o desligamento de professor do curso;
- Supervisionar o estado de conservação e limpeza dos espaços físicos utilizados pelo curso bem como a adequação do material didático-pedagógico (incluindo laboratórios gerais e específicos). Solicitar providências à Direção sempre que for detectado algum problema;
- Atualizar as informações sobre o curso que constam no Portal da FIAP, em folhetos, catálogos e outras publicações;
- Participar de ações que visem a divulgação do curso para estudantes do Ensino Médio, e/ou incentivar e coordenar a participação do corpo docente;
- Promover a cada período letivo reuniões com professores e com alunos do curso em torno das discussões sobre o Projeto Pedagógico

do Curso, andamento das atividades didático-pedagógicas e a adequação do curso em relação às diretrizes do MEC, INEP e CNE.

- Propor, analisar e estabelecer um plano para, junto ao corpo docente, efetuar ações sistemáticas para a recuperação das deficiências de formação dos alunos ingressantes no curso;
- Realizar atividades de planejamento antes do início dos períodos letivos com exigência da presença dos docentes;
- Estabelecer ações de apoio aos docentes quanto à metodologia, à didática, às técnicas e estratégias aplicáveis junto aos alunos da FIAP;
- Colaborar com a Comissão de Avaliação Interna (CPA) através do fornecimento das informações pedidas pela Coordenação do Programa, abertura de tempo durante o período letivo para realização de pesquisa específica e viabilização da avaliação do curso quanto ao desempenho discente, docente e administrativo.

2.1.2. Formação e Experiência do Coordenador

FORMAÇÃO ESCOLAR

Pós Graduação (Strictu-Sensu - Mestrado)

Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP).

Linha de pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva.

Título: “Introdução ao desenvolvimento de Jogos Digitais Utilizando o Motor de Jogo UDK”, concluído em 2015.

Graduação



Graduado em Tecnologia em Jogos Digitais nas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), concluído em 2011.

2º Grau

Ensino Médio no Colégio Adventista de São Paulo, concluído em 2008.

PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA

Artigos

PETRY, L. C. ; COSTA, T. S. ; SILVA, A. V. ; MARQUES, G. C. ; CASARINI, M. . Wasteland Beautiful: o estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games. *Obra Digital: journal of communication and technology*, v. 5, p. 73, 2013.

MARQUES, G. C.; PETRY, L. C. . A Influência da Pintura Barroca na Produção do Light Design nos Jogos Digitais: Estudo de Caso Dead Space 2. In: SBGames 2014, 2014, Porto Alegre. SBC - Proceedings of SBGames 2014, 2014. v. XIII. p. 39-45.

MARQUES, G. C.. Concept Art na Modelagem Tridimensional. In: SBGames 2013 - XII Simpósio de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo. SBC Proceedings of SBGames 2013 - Doctoral Consortium Full Papers, 2013. v. XII. p. 12-17.

PETRY, L. C. ; COSTA, T. S. ; SILVA, A. V. ; MARQUES, G. C. ; CASARINI, M. . Wasteland Beautiful: o estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games. In: Seminário Internacional Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens, 2013, São Paulo. Comunicação e Antropologia Visual - IX Seminário Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens. São Paulo: ECAUSP, 2013. v. IX. p. 176-194.

PETRY, L. C. ; MUSTARO, P. N. ; PETRY, A. S. ; GATTI, D. C. ; HILDEBRAND, H. R. ; RAMOS, R. A. O. ; LOPES FILHO, E. S. ; PONTUSCHKA, M. N. ; MENDONÇA, R. L. ; SILVA, L. ; MARQUES, G. C. ; ZANSAVIO, W. H. I. ; CASARINI, M. ; RESENDE, R. S. ; BOURY, E. S. ; ZANARDI, P. I. T. ; GALRAO, A. R. ; SHAABAN, K. A. ; MELLO, B. ; MARTINS, L. S. ; ALVES, M. B. L. ; SOUZA, D. F. . A proposta do game metafísico: apresentação do projeto de pesquisa e desenvolvimento A ilha dos mortos. In: Seminário Internacional Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens, 2013, São Paulo. Comunicação e Antropologia Visual - IX Seminário Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens. São Paulo: ECAUSP, 2013. v. IX. p. 236-256.

PETRY, L. C. ; LOPES FILHO, E. S. ; PONTUSCHKA, M. N. ; FRAGOSO, F. D. ; MARQUES, G. C. ; ZANSAVIO, W. H. I. . Organizando os mapas de iluminação dos assets de arte para os motores de jogos: considerações metodológicas para o caso da produção voltada ao motor de jogos UDK. In: SBGames 2012 - XI Simpósio de Jogos e Entretenimento Digital, 2012, Brasília. SBC - Proceedings of SBGames 2012 - Tutorials, 2012. v. XI. p. 37-46.

Capítulos de livros publicados

PETRY, L. C. ; LOPES, E. ; PONTUSCHKA, M. ; FRAGOSO, F. D. ; **MARQUES, G. C.** ; ZANSAVIO, W. H. I. . Organizando os Mapas de Iluminação dos Assets de Arte para os Motores de Jogos: Considerações Metodológicas para o Caso da Produção Voltada ao Motor de Jogos UDK..

In: Marsal Branco;Silvano Malfatti;Marcus Vinicius Lamar. (Org.). Jogos Eletrônicos na Prática Livro de Tutoriais SBGames 2012. 1eded.Novo Hamburgo: FEEVALE, 2012, v. 1, p. 95-116.

IDIOMAS

Inglês Intermediário: Autodidata e experiência através de leituras em inglês e utilização de ferramentas em inglês;

CURSOS EXTRA CURRICULARES REALIZADOS

- **Playgame**. Carga horária: 500h (Saga – School of Art Game, and Animation) em 2012.
 - Curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais e certificação autorizada pela Autodesk, promovendo ao alun que se frmou certificação em Autodesk Maya;

- **Web design 3D**. Carga horária: 32 horas (Alpha Channel) em 2011
 - Curso de desenvolvimento web. Desenvolvimento de sites, blogs, portais de infrmação, trabalho com design na web.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL (Área acadêmica)

- Coordenador dos Cursos Superiores de Produção Multimídia na **FIAP (Faculdade de Informática e Administração Paulista)** desde agosto de 2016.

- Professor de Graduação no curso de Tecnologia em Jogos Digitais na **FIAP (Faculdade de Informática e Administração Paulista)**, nas disciplinas de Animação Digital, Modelagem 3D e Animação e Engines.

- Professor no curso livre Shift na Fiap (**Faculdade de Informática e Administração Paulista**) de Modelagem 3D para Marketing, Design e Prototipação.
- Professor de graduação na **FIAP (Faculdade de Informática e Administração Paulista)**, desde janeiro de 2015, nos cursos de Tecnologia em Jogos Digitais nas seguintes disciplinas:
- Animação Digital (Técnicas básico-intermediárias de Modelagem 3D e animação)
- Modelagem 3D e Animação (Técnicas avançadas de modelagem 3D, renderização e produção de personagens)
- Engines (Game engine Unreal 4)

- Professor do curso livre Shift Fiap de Modelagem e Impressão 3D que foi ministrado em nov/dez de 2015;

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL (Área empresarial)

- **Pesquisador CAPES** de 08/2013 a 01/2015
 - Pesquisador CAPES Bolsa para projeto de Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), na linha de Design Digital e Inteligência Coletiva. Título do projeto de pesquisa/dissertação: Introdução ao desenvolvimento de Jogos Digitais Utilizando o Motor de Jogo UDK.
- **Game Designer - freelancer:** Wind Phoenix: Tales of Prometheus - Game Do Prof. Dr. Cristiano Natal Tonéis de 2014 – janeiro de 2015 (1 ano) São Paulo e Região, Brasil

- Game protótipo utilizado para a tese de doutorado de Cristiano N. Tonéis chamada A Experiência Matemática no Universo dos Jogos Digitais: O processo do jogar e o raciocínio lógico e matemático. O jogo foi idealizado, roteirizado e dirigido por Cristiano Natal Tonéis e realizado técnico artisticamente por Gabriel Marques.

2.1.3. Efetiva Dedicção à Administração e Condução do Curso

O coordenador pedagógico, Prof. MSc. Gabriel Cavalcanti Marques, está disponível por 40 horas semanais para condução do curso. Por condução do curso entende-se as ações listadas deste Projeto Pedagógico.

2.2. Administração Acadêmica: colegiado do curso

Conforme previsto em seu regimento, além dos órgãos de natureza executiva (como diretoria e coordenadoria de curso) e de apoio (como secretaria, biblioteca, tesouraria e contabilidade), a FIAP possui três órgãos colegiados, em que há representatividade dos diferentes membros da comunidade acadêmica:

- I. Conselho Superior;
- II. Colegiado de curso;
- III. Núcleo Docente Estruturante;

O Conselho Superior, órgão superior deliberativo em matéria administrativa, didático-científica e disciplinar, é constituído:

- I. Pelo Diretor, seu Presidente;
- II. Por 1 (um) representante da Mantenedora, por ela indicado;
- III. Por 1 (um) representante do corpo docente, de cada curso.

O Colegiado de Curso, órgão técnico de assessoramento, em matéria didático-científica, é constituído por:

- I. Chefe do Colegiado, professor eleito por seus pares para um mandato de um ano;
- II. Um professor de cada curso, escolhido por seus pares, para um mandato de um ano;
- III. Um representante do corpo discente, de cada curso, indicado pelos seus pares, com um mandato de um ano; e, pelos coordenadores.

O Núcleo Docente Estruturante é uma segunda instância coletiva de deliberação e discussão de questões inerentes ao desenvolvimento e qualificação dos cursos de graduação, juntamente com o Colegiado de Curso. O Núcleo Docente Estruturante (NDE) de cada curso é formado por um conjunto de professores, de elevada formação e titulação, contratados em tempo integral e parcial, que respondem mais diretamente pela criação, implantação e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso.

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) é formado por um conjunto de professores, de elevada formação e titulação, contratados em tempo integral e parcial, que respondem mais diretamente pela concepção, acompanhamento, consolidação e avaliação do PPC.

A atuação do NDE está definida em regulamento próprio. No Art. 3º do Regimento do Núcleo Docente Estruturante (NDE) dos cursos da Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP) são definidas suas atribuições:

- Elaborar o Projeto Pedagógico do Curso, definindo sua concepção e fundamentos;
- Estabelecer o perfil profissional do egresso do curso;
- Atualizar periodicamente o Projeto Pedagógico do Curso;
- Conduzir os trabalhos de reestruturação curricular, para aprovação no Colegiado de Curso e no CONSU da Faculdade, sempre que necessário;
- Analisar e avaliar os Planos de Ensino dos componentes curriculares;

- Promover a integração horizontal e vertical do curso, respeitando os eixos estabelecidos pelo projeto pedagógico;

O NDE reúne-se, ordinariamente, por convocação do Coordenador do curso de graduação, 1 (uma) vez por ano, por ocasião da realização do colegiado do curso e, extraordinariamente, sempre que convocado pelo Coordenador do Curso ou pela maioria de seus membros titulares.

As decisões do NDE são tomadas por maioria simples de votos, com base no número de presentes e documentadas em ata do NDE.

2.2.1. Composição e Funcionamento do Colegiado ou Equivalente

A FIAP já possui um programa permanente de capacitação e de atualização do seu corpo docente, descrito em seu PDI, que tem por finalidade:

- a. Adequar a instituição às exigências do Ministério da Educação, presentes na legislação vigente sobre a estrutura e funcionamento do ensino superior;
- b. Contribuir para sua filosofia institucional de proporcionar um ensino de qualidade aos seus discentes;
- c. Contribuir para a formação de docentes aptos a atender as demandas de um mercado cada vez mais concorrente e competitivo;
- d. Pautar como padrão ideal a composição de seu quadro docente em, ao menos, um terço com titulação acadêmica de mestrado ou doutorado.

Este processo de capacitação permanente dos docentes é um dos principais dispositivos que garante o alinhamento dos docentes com a estrutura institucional e com seus objetivos mais legítimos, que acabam por se constituir como a identidade da FIAP e seu Projeto Pedagógico Institucional. Ou seja, um grupo de docentes que não apenas se identifica com os Projetos Pedagógicos dos cursos como

também contribui de forma vigorosa para seu aperfeiçoamento e gradual eficácia teórica e metodológica.

Atualmente o colegiado de professores é composto por todos os professores do curso que se reúnem semestralmente para:

- a) Avaliar, propor alterações e estabelecer o plano de integração nas unidades curriculares do curso, especificamente no Projeto Integrado do Curso (AM);
- b) Aprovar os planos de ensino elaborados pelos docentes;
- c) Discutir sobre o aproveitamento de estudos e propostas para adaptação nas unidades curriculares;
- d) Aprovar horário e carga horária do curso;
- e) Discutir e aprovar plano de atividades complementares, de extensão e pesquisa no âmbito do curso;
- f) Solicitar e especificar os recursos necessários (didático-pedagógicos e infra-estrutura de salas e laboratórios).

Em paralelo, nas reuniões com os representantes discentes ocorrem semestralmente e são discutidos:

- a) Proposta das unidades curriculares e adequação ao mercado de trabalho;
- b) Proposta para aproveitamento de estudos e adaptação nas unidades curriculares;
- c) Especificação das atividades complementares, extensão e pesquisa no âmbito do curso;
- d) Avaliação do período letivo: condições de infra-estrutura, corpo técnico-administrativo e corpo docente.

2.2.2. Articulação do Colegiado do Curso com os Colegiados Superiores da Instituição

O coordenador pedagógico, responsável pelas reuniões realizadas junto ao corpo docente e discente da FIAP, realiza, periodicamente, reuniões com a Diretoria Acadêmica e Administrativa para:

- a) Validar e submeter as decisões propostas nas reuniões junto ao corpo docente;
- b) Apresentar os planos tático e operacional de ensino;
- c) Apresentar a carga horária de professores e horário de aulas;
- d) Apresentar projeto para aproveitamento de estudos e adaptação nas unidades curriculares;
- e) Apresentar as necessidades de atividades complementares, extensão e pesquisa no âmbito do curso que foram propostos pelo Colegiado;
- f) Apresentar sugestões de melhoria para as condições de infraestrutura e corpo técnico-administrativo;
- g) Apresentar plano de utilização de recursos;
- h) Apresentar os anseios do corpo discente e docente.

Por outro lado, a Diretoria comunica ao coordenador e este ao colegiado:

- a.) Novas políticas e diretrizes institucionais;
- b.) Disponibilização dos recursos didático-pedagógicos para o curso;
- c.) Disponibilização de laboratórios específicos e gerais para o curso;
- d.) Divulgação do calendário escolar;
- e.) Validação do projeto pedagógico do curso, em especial, carga horária, horário das aulas e planos de ensino;

- f.) Avaliação do potencial do curso e dos docentes para pesquisa e extensão.

2.2.3. Titulação Acadêmica dos Docentes

O corpo docente do curso possui elevada titulação e aderência nas disciplinas ministradas. Além da titulação, a experiência profissional dos professores vem ao encontro da necessidade da convergência entre a teoria e a prática na formação dos estudantes.

A FIAP tem como política a contratação e reposição de professores com considerável experiência profissional e docente aliada a uma sólida formação acadêmica. Considerando sua missão, visão e o caráter vocacional de seus currículos, a instituição procura mesclar, em termos de composição do corpo docente, professores que atuem profissionalmente nas áreas em que lecionam, com outros com uma atuação estritamente acadêmica, levando em consideração também a titulação acadêmica.

Há uma efetiva preocupação com a aderência dos professores em relação aos conteúdos ministrados. A Instituição acredita ser fundamental compor seu quadro docente com professores que estejam afinados com a estrutura institucional e com seus objetivos mais legítimos, que acabam por se constituir como identidade da FIAP e seu Projeto Pedagógico Institucional. Ou seja, um grupo de docentes que não apenas se identifica com os Projetos Pedagógicos dos cursos como também contribui de forma vigorosa para seu aperfeiçoamento e gradual eficácia teórica e metodológica.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia da FIAP conta com um Corpo Docente que é constituído por 05 professores. Dos 05 docentes contratados, 20% são doutores e 80% são mestres.

Portanto o percentual dos docentes do curso com titulação obtida em programas de pós-graduação stricto sensu é de 100%.

2.2.4. Experiência Acadêmica na Educação Superior e Experiência Profissional

Atualmente, são previstos 05 professores para o corpo docente do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia, 40% (02) dos professores possuem mais de 08 anos de experiência profissional fora do magistério, 20% (01) deles possuem mais de 05 anos de experiência profissional fora do magistério e 40% (02) professor possui mais de 3 anos. Ao total, 83% do corpo docente possui mais de 3 anos de experiência profissional fora do magistério.

Em relação as atividades no magistério superior, 100% (05) dos professores possuem mais de 2 anos para cursos superior de tecnologia.

2.2.5. Regime de trabalho do corpo docente do curso

São previstos 05 professores para corpo docente do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia. No que concerne ao regime de trabalho, 80% (04) têm previsão de jornada integral e 20% (01) têm previsão de jornada parcial. Esta situação é o resultado de um processo contínuo de incremento da dedicação do corpo docente e de sua fixação.

Portanto, o percentual previsto do corpo docente efetivo com regime de trabalho de tempo parcial ou integral é de 100%.

2.2.6. Produção Intelectual

O projeto do curso prevê desenvolvimento de pesquisa, com participação de estudantes (iniciação científica) e docentes. Os professores do curso têm uma média de 14 produções por docente.

3. INSTALAÇÕES FÍSICAS

3.1. Instalações Gerais

3.1.1. Salas de professores, DE Reunião, Gabinetes de Trabalho e Instalações

Na unidade da FIAP Paulista são ofertados cursos de pós-graduação lato sensu e agora, após autorização, de graduação. Esta unidade possui 7 salas e 4 laboratórios.

As salas de aula da FIAP foram cuidadosamente projetadas para apresentarem boas condições de uso e de salubridade, com espaço adequado, iluminação, ventilação e acústica. O mobiliário e aparelhagem específicas são adequados e suficientes. As condições de limpeza são adequadas e existe pessoal e material disponível.

A IES possui instalações físicas gerais tais como sala de aula, instalações administrativas, instalações para docentes (sala de professores, sala de reunião, gabinetes de trabalho) e instalações para coordenação do curso com dimensões amplas e que atendem plenamente à proposta pedagógica de seus cursos. A FIAP proporciona uma estrutura adequada à consecução de suas finalidades educacionais, quantitativa e qualitativamente crescente.

Há gabinetes de trabalho para professores em tempo integral, que atendem plenamente suas necessidades. Cada sala de coordenação contém mobiliário adequado como: armários, mesas, cadeiras e ar condicionado. Além disso cada coordenador possui um notebook e um telefone móvel corporativo para auxiliar no desenvolvimento das atividades de coordenação.

As instalações físicas contam também com salas de conferências, cantina, lanchonete, praça de alimentação, espaços de convivência e instalações sanitárias.

As instalações existentes são projetadas para facilitar a mobilidade de portadores de necessidades especiais, em particular deficientes físicos, tanto alunos como docentes e funcionários técnicos e administrativos. Todos os prédios da FIAP estão adequados a cadeirantes e/ou pessoas com problemas de

mobilidade, dispondo de rampas e/ou elevadores para o acesso às salas de aulas e demais dependências da instituição. Os prédios também possuem sanitários e bebedouros adaptados e vaga de estacionamento própria para portadores de necessidades especiais. Os prédios são vistoriados e aprovados pelos órgãos municipais competentes e apresentam excelentes condições de uso para o ensino e práticas investigativas e laboratoriais.

3.1.2. Recursos de Tecnologias de Informação e Comunicação (Audiovisuais e Multimídia)

A FIAP busca atender às necessidades de execução do projeto pedagógico do curso através de TICs a partir de uma estrutura física e lógica moldada em diversidade e qualidade.

Na estrutura física da FIAP Paulista, o aluno terá acesso a 4 laboratórios, sendo 3 de informática e 1 arquitetura de computadores. Estes laboratórios são equipados com os mais modernos hardwares, conforme tabela abaixo:

Local	Capacidade	Quantidade	CPU	Memória	HD	Fabricante	Monitor
Lab 01	40	40	Dell 790 – Core i5 – 3.1	8GB	1TB	Dell	17 Pol LCD
Lab 02	40	40	Dell 790 – Core i5 – 3.1	8GB	1TB	Dell	17 Pol LCD
Lab 03	32	31	Notebook Dell Vostro 3500 – Core i3 – 2.4 GHZ	4GB	500GB	Dell	17 Pol LCD
Lab 04	32	32	Dell 790 – Core i5 – 3.1	8GB	1TB	Dell	17 Pol LCD

O aluno possui acesso a plataforma Blackboard e ao portal da FIAP com, vídeos, aulas via Canal no YouTube (FIAPx), iTunesU, FIAP Café (Podcasts), Facebook.



O Portal da FIAP permite ao aluno o acesso a:

- Guia acadêmico
- Normas disciplinares
- Conteúdo programático de cada disciplina
- Download de apostilas postadas pelos professores
- Cadastro de trabalhos solicitados pelos professores
- Calendários de avaliações e de aulas
- Acompanhamento de notas e faltas (boletim)
- Contato com a coordenação
- Contato com a ouvidoria
- Serviços de:
 - Secretaria
 - Financeiro (geração de 2ª via de boleto)
 - Biblioteca
- Visualização de avisos no mural de notícias, avisos esses relacionados a todas as possíveis áreas da FIAP, como Gestão de Carreiras, avisos de palestras, de cursos, de parcerias, comunicados da coordenação e da diretoria, entre outros.
- Informações gerais sobre:
 - Parcerias
 - Empresa Júnior
 - Transporte Gratuito



- Bicletário

As vídeo-aulas e podcasts disponíveis no canal no YouTube (FIAPx), no iTunesU e no site da FIAP são conteúdos eletrônicos complementares às aulas e acessíveis não somente a alunos FIAP, mas também à comunidade como um todo, buscando a aproximação das pessoas à tecnologia.

A FIAP utiliza também o Facebook, ferramenta de rede social mais utilizada no mundo, como meio de comunicação e tira-dúvidas entre professores e alunos, favorecendo a integração. São criados grupos por interesse ou turma, onde são discutidos assuntos pertinentes às aulas.

A FIAP conta também com as Oficinas de Nivelamento cujo objetivo é auxiliar alunos de todos os cursos nos conteúdos mais procurados para estudo, que atualmente são Lógica e Matemática. Esta modalidade ocorre no formato de EaD (Ensino a Distância) via Facebook, com tutoria. Os tutores orientam aos alunos interessados através de vídeo-aulas, exercícios propostos e fórum de discussão. Os tutores são alinhados e orientados sempre por professores titulares e seguem sequência natural do conteúdo.

3.1.3. Laboratórios Especializados

Por ser uma instituição com um foco especializado na área de Tecnologia da Informação, a FIAP conta com uma excelente estrutura de laboratórios didáticos especializados, contando com mais de mil computadores.

São 4 laboratórios de informática que podem ser utilizados no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, que contam com espaços físicos, equipamentos e serviços que apresentam condições satisfatórias e atendem plenamente aos objetivos do curso e convergem para o cumprimento do perfil profissiográfico.

A excelência dos laboratórios didáticos de informática da FIAP está calcada em sua quantidade e também na qualidade dos equipamentos, que são atualizados. Os laboratórios possuem espaços físicos e equipamento adequados



...



.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

ao número de usuários e têm excelente condições de acústica, ventilação, iluminação, conforto térmico e limpeza.

A aparelhagem específica e o mobiliário são adequadas e suficientes. A iluminação é artificial e natural, adequada às necessidades do curso.

O curso de Produção Multimídia utiliza todos os softwares necessários para o aprendizado, provenientes, em sua maioria, de parcerias, tal como IBM, Oracle e Microsoft, e outros gratuitos de comunicados de código aberto.

Os principais softwares instalados e utilizados no curso de Produção Multimídia são:

- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Autodesk Maya
- Unity3d (Unity Technologies)
- Unreal 4
- V-Ray
- Key Shot
- SQLite, WebSQL e IndexedDB: Bancos de Dados para navegadores e embarcados
- Eclipse
 - JEE: desenvolvimento Java e Web em geral
 - Android (ADT): desenvolvimento de apps Android
- VisuAlg: desenvolvimento lógico

- Visual Studio: desenvolvimento em plataforma dotNET para Windows Phone
- Mac OS e xCode: desenvolvimento para Apple iOS
- MySQL Server e Workbench: modelagem física de banco de dados
- Servidores de aplicação
 - IBM Websphere AS
 - Jboss AS
 - Apache Tomcat
- Microsoft Office
 - Word, Excel, PowerPoint, Project
- Softwares Acessibilidade em 10% dos computadores
 - Motrix
 - Dosvox

Os serviços oferecidos pelos laboratórios especializados contam com pessoal técnico-especializado de apoio, em número suficiente e com a formação adequada.

Cada laboratório conta com um profissional monitor encarregado de auxiliar os alunos e professores em quaisquer situações de uso. Os laboratórios possuem também um canal direto ao setor de helpdesk, que pode ser acionado pelo monitor responsável do laboratório ou pelo ramal disponível e acessível por telefones instalados em cada laboratório.

Os laboratórios funcionam das 07h40 às 23h20, horário que é compatível com as atividades do curso e possibilitando o acesso à Internet com informações atualizadas.

A FIAP possui também a estrutura de laboratórios livres, onde pode ser realizado o acesso livre a softwares e à Internet a comunidade, diante de um agendamento e autorização prévia.

3.2. Biblioteca

3.2.1. Livros da Bibliografia Básica e Complementar

O acervo da biblioteca da FIAP está informatizado, atualizado e tombado junto ao patrimônio da Instituição. O acervo da instituição é composto de mais de 18 mil livros, além de periódicos e vídeos, abrangendo as áreas do conhecimento pertinentes aos cursos ofertados. Além do acervo específico de cada curso/área ministrado na instituição, a biblioteca tem à disposição obras de referência (enciclopédias, dicionários, etc.) e Normas Técnicas da ABNT.

A Biblioteca é organizada segundo tabela de assunto denominada Classificação Decimal Universal (CDU) e catalogação fundamentada no Código: Anglo American Cataloguing Rules (AACR).

No plano de ensino de cada disciplina do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia constam, no mínimo, 3 (três) títulos indicados na bibliografia básica. Dois dos três títulos estão tombados e arquivados na biblioteca. Os títulos indicados na bibliografia básica atendem aos programas das disciplinas do curso, em quantidade suficiente. Em média a proporção é de um exemplar para cada 12 vagas anuais.

Um título da bibliografia básica e todos os títulos da bibliografia complementar do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia são disponibilizados via biblioteca digital e que atende plenamente os padrões de qualidade estabelecidos pela legislação vigente. A quantidade de exemplares dos títulos que constam da bibliografia complementar é bastante variada, mas há, no mínimo, 5 (cinco) títulos por unidade curricular, contemplando em média a proporção de um exemplar para cada 12 vagas anuais.



O acervo é renovado constantemente à medida que os professores, os alunos, os funcionários e/ou a bibliotecária encaminham pedidos para aquisição de novas publicações, de acordo com a Política de Atualização de Acervo da instituição. Desta forma, os títulos da bibliografia básica e complementar atendem de forma excelente aos programas das disciplinas.

3.2.2. Periódicos especializados

A Biblioteca da FIAP acervo de periódicos atualizados, pertinentes aos cursos oferecidos, com revistas especializadas, além de manter a assinatura dos principais jornais e revistas de circulação nacional e local.

Existem assinaturas/acessos de periódicos especializados, indexados e correntes, sob a forma impressa ou virtual, distribuídos entre as principais áreas do curso, a maioria deles com acervo atualizado em relação aos últimos 3 anos.

O acervo é renovado constantemente à medida que os professores, os alunos, os funcionários e/ou a bibliotecária encaminham pedidos para aquisição de novas publicações, de acordo com a Política de Atualização de Acervo da instituição. A seguir a lista dos periódicos relacionados ao curso:

3.2.2.1 Periódicos Impressos

PERÍODICOS	
NOME	TIPO DE ASSINATURA
Abenge	Anual
Computer World	Mensal
Gestão e Produção	Trimensal
HBR - Harvard Business Review	Mensal
HSM Management	Bimestral
INFO Exame	Mensal

Isto é	Semanal
Java Magazine	Mensal
Jornal - O Estado de São Paulo	Diário
Jornal - O Diário do Comércio	Diário
Linux Magazine	Mensal
Mundo J	Mensal
Mundo Project /Mundo PM	Mensal
.NET Magazine	Mensal
PC World	Mensal
Pesquisa Operacional	Anual
Produção	Anual
Produto & Produção	Anual
R.A.E.P. Revist. ANGRAD	Trimestral
SQL Magazine	Mensal
Technology Review	Semestral
Você S/A	Mensal
W (antiga WWW.com.br)	Mensal
Wide	Bimestral
Aventuras na História	Mensal
ABC Educativo	Bimestral
Criar	Bimestral
Conhecimento Prático Geografia	Bimestral
Ensino Superior	Mensal
Galileu	Mensal
Gibi: Turma da Mônica	Mensal
Jornal Agora	Diário
Jornal Folha de São Paulo	Diário
Leituras da História (Antiga Desvendando a História)	Bimestral
MIT Technology Review	-
Mundo Estranho	Mensal
Nova Escola	Mensal
Psicologia Brasil	Bimestral
Scientific American	Mensal
Super Interessante	Mensal
National Geographic	Mensal



Veja

Semanal

3.2.2.2 Periódicos Digitais On-line

- ACM Transactions on Database Systems (TODS) - <http://dl.acm.org/dl.cfm>
 - ACM Queue - <http://queue.acm.org/>
 - E-Learn Magazine – <http://elearnmag.acm.org/>
- Biblioteca Digital USP - <http://www.teses.usp.br/>
- Boletim do Instituto de Informática (UFRGS) – http://www.inf.ufrgs.br/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=83&Itemid=98
- CAPES: <http://www.periodicos.capes.gov.br/>
- Chicago Journal of Theoretical Computer Science - <http://cjtc.cs.uchicago.edu/>
- CMC - Computer-Mediated Communication Magazine - <http://www.december.com/cmc/mag/>
- Controle & Automação (SBA - Sociedade Brasileira de Automática)
- Datamation - <http://www.datamation.com/>
- DM Review - Data Management Review - <http://www.information-management.com/>
- Distributed Computing - <http://link.springer.com/>
- EJLT – European Journal of Law and Technology - <http://ejlt.org//index>
- IBM Journal of Research and Development - <http://ieeexplore.ieee.org/Xplore/home.jsp>
- Info Exame - <http://info.abril.com.br/>

- Information Technology and Disabilities Journal-
<http://easi.cc/itd/index.html>
- Revista do Linux – <http://www.linux-magazine.com.br/>
- Revista IP - Informática Pública - <http://www.ip.pbh.gov.br/>
- SBA Controle & Automação - Projeto Scielo - http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=0103-1759&lng=pt&nrm=iso
- Software and Systems Modelling - <http://link.springer.com/journal/10270>
- Tec- Suplemento de O Estado de São Paulo -
<http://www1.folha.uol.com.br/tec/>
- Wavelet Digest, The -
<http://www.wavelet.org/phpBB2/viewforum.php?f=2>
- International Journal on Software Tools for Technology Transfer (STTT) - <http://link.springer.com/journal/10009>
- Internet Week - <http://www.internetwk.com/>
- Internet Journal Information and Communication Technology Research – <http://esjournals.org/index.php>
- JAIR - Journal of Artificial Intelligence Research - <http://www.jair.org/>
- Internet Journal of Internet Science - <http://www.ijis.net/index.html>
- JISTEM – <http://www.jistem.fea.usp.br/index.php/jistem>
- JMLR - Journal of Machine Learning Research (MIT) - <http://jmlr.org/>
- Journal of the Brazilian Computer Society - Projeto Scielo -
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=0104-6500&lng=pt&nrm=iso



- Lecture Notes in Computer Science –
<http://link.springer.com/bookseries/558>
- MCTI – Ministério da Ciência, Tecnologia e Informação -
<http://www.mct.gov.br/>
- PC Magazine - <http://www.pcmag.com.br/us/>
- Relatórios de Pesquisas (LNCC - Laboratório Nacional de Computação Científica) -
<http://www.lncc.br/departamentos/producaocientificalistar.php?vCabecalho=pesq&vTitulo=lncc&vAno=2013&vVoltar=off>
- Windows Developer's Journal - <http://www.drdoobs.com/windows>
- Wired Magazine - <http://www.wired.com/magazine/>