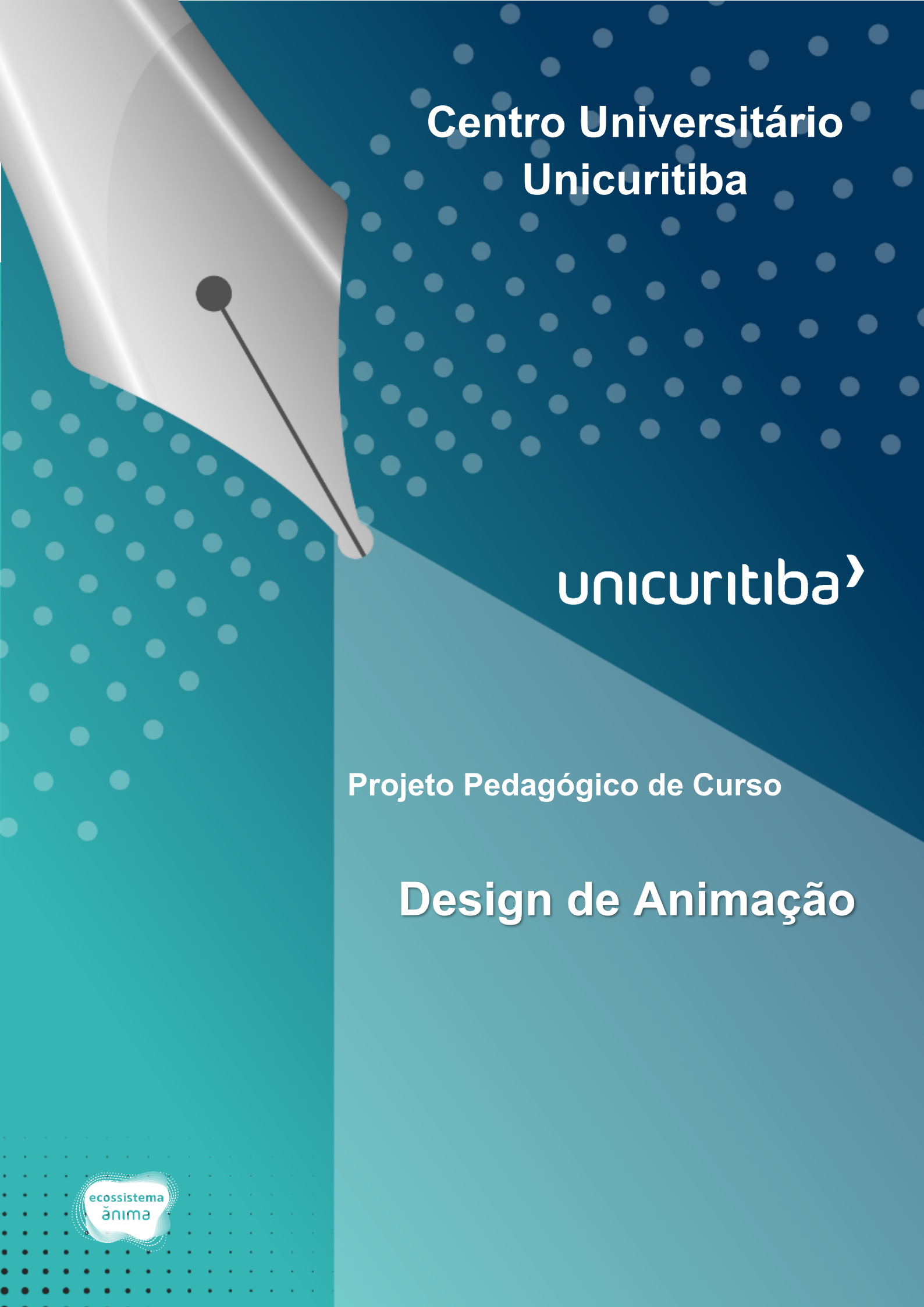




**Centro Universitário
Unicuritiba**

unicuritiba›

Projeto Pedagógico de Curso

Design de Animação



Sumário

Histórico da Instituição

Ementário e Bibliografias

Identificação do Curso

Metodologias de Ensino e Aprendizagem

Perfil do Curso

Estágio Supervisionado

Formas de Acesso

Atividades Complementares

Objetivos do Curso

Trabalho de Conclusão de Curso

Perfil do Egresso

CrITÉrios de Avaliação Discente

Estrutura Curricular

Avaliação Institucional e de Curso

Inovações Pedagógicas do Currículo

Corpo Docente

Extensão Universitária

Atores Pedagógicos

Compatibilidade de Carga Horária

Infraestrutura

Conteúdos Curriculares

Matriz Curricular

Biblioteca Universitária

Histórico da Instituição

O Centro Universitário Unicuritiba (cod. MEC - 4045), com sede na cidade de Curitiba, é uma instituição de ensino superior, mantido pelo IEDUC - Instituto de Educação e Cultura S/A. O IEDUC - Instituto de Educação e Cultura S/A. foi criado em 2009, sob a denominação de Instituto Mineiro de Educação e Cultura UNI-BH S/A - IMEC, como uma sociedade por ações, registrada na junta comercial do estado de Minas Gerais em 15/05/2009, sob protocolo número 092567592. A Alteração de denominação da companhia foi registrada na junta comercial do estado de Minas Gerais em 19/09/2018, sob protocolo número 185006566.

O IEDUC - Instituto de Educação e Cultura S/A. integra a Ânima Educação, cuja presença física alcança 12 estados do Brasil, nas regiões Sudeste, Sul, Nordeste e Centro-Oeste, totalizando mais de 120 unidades. A Ânima Educação é a quarta maior organização de educação superior privada do país, listada no Novo Mercado, com a força e a representatividade de 27 instituições, além do Instituto Ânima.

Criar uma Escola Técnica na região metropolitana de Curitiba advém de uma decisão da Diretoria Executiva da SOCIESC, que constava do seu plano estratégico. A escolha desta região foi em decorrência da distância em relação à sede da mantenedora (120 km de Joinville), de ser a maior concentração urbana na região, por existir um vácuo deixado pelo CEFET-PR que deixou de atuar na área de ensino técnico para atuar em ensino superior (tecnologia e engenharia), pela não atuação do SENAI em algumas áreas importantes para empresas do polo industrial formado pelas montadoras Renault e Audi-Volkswagen, pelas constantes visitas que empresas da região metropolitana faziam à sede em Joinville na busca de técnicos e pela já presença da SOCIESC na região através dos cursos de extensão realizados pela mesma em várias empresas.

Na implantação da ETT em Curitiba, a Electrolux do Brasil, uma das principais empresas na linha branca mundiais, teve um papel importante. No início do ano 1999, a mesma procurou a ETT para capacitar funcionários da área de injeção de plásticos em função da não existência de profissionais capacitados no Estado do Paraná. Tais cursos de extensão técnica e outros cursos da área de competência da ETT, realizados para diversas empresas da região, consolidou a imagem da capacidade técnica que a ETT já possuía.

No ano de 2000 foi assinado um convênio específico com a Electrolux, que cedeu o seu Centro de Desenvolvimento de Pessoal para treinamento de operadores de injetora e de outros cursos, permitindo uma presença física de funcionários da SOCIESC em Curitiba. Este convênio estendeu-se posteriormente para a coordenação das atividades de

capacitação da empresa em nível geral, para a coordenação da Biblioteca e para o treinamento técnico da rede autorizada, inicialmente para a região sul e no ano de 2002 a coordenação a nível Brasil.

A Electrolux teve papel decisivo no apoio para a criação de ETT-PR, pois foi sempre vista pela diretoria da SOCIESC uma espécie de padrinho, como foi a Fundação Tupy para a ETT de Joinville. Apoiou efetivamente a implantação dos cursos técnicos em Qualidade e Plásticos (com a doação de equipamentos para laboratório de plásticos) e a realização dos cursos de extensão nas áreas de Refrigeração e Climatização, com a doação de dois laboratórios para treinamento e ensino de refrigeração e manutenção de eletrodomésticos. Com o apoio sendo efetivamente obtido não apenas através da Electrolux, mas de várias outras empresas, a SOCIESC implantou sua unidade de cursos técnicos em Curitiba, denominado de Centro de Educação Profissional Tupy, tendo iniciado suas atividades em março de 2001 com os cursos técnicos em Qualidade Industrial, Plásticos, Informática e Eletrônica.

Perseguindo seus objetivos de ampliar o oferecimento de Educação Profissional para a comunidade, foi credenciada pela Portaria MEC 3.696, de 16 de novembro de 2004, publicada no D.O.U. Nº 220, de 17/11/2004, seção 1, pág. 28, com a denominação de Faculdade de Tecnologia Tupy de Curitiba, permitindo a partir de então, o oferecimento não apenas de Educação Profissional de nível médio, mas agora também de nível superior.

A partir do seu credenciamento, a Faculdade foi evoluindo em termos de número de cursos, alunos e desenvolvimento de projetos de extensão e de iniciação científica, estando os mesmos há alguns anos plenamente institucionalizados.

O ano de 2009 foi relevante para a Faculdade em função da aquisição da nova sede, o que permitiu a expansão dos cursos voltados para a área de engenharia, possibilitando a ampliação do número de alunos, laboratórios, biblioteca e salas de aulas, equipadas na sua maioria com novas tecnologias educacionais.

Em 2011, após visita MEC realizada no campus, por equipe de três avaliadores, foi publicada a Portaria nº 916, de 12 de julho de 2011, D.O.U. Nº 133, de 13/07/2011, seção 1, pág. 10, que torna público o credenciamento da IES.

Em 2013 foi publicada a Portaria nº 599 de 14 de novembro 2013, D.O.U. Nº 223, de 18/11/2013, seção 1, pág. 21, alterando a denominação da Instituição de Faculdade de Tecnologia Tupy de Curitiba para Faculdade SOCIESC de Curitiba.

Em dezembro de 2015, depois de um longo período de negociações, a SOCIESC foi incorporada à Ânima Educação, visando a ser a mais importante marca do segmento educacional da região Sul do Brasil, procurando expandir suas atividades com abertura de outras unidades, além de ampliar a gama de cursos oferecidos para todas as áreas do conhecimento. A partir dessa incorporação, tanto a Ânima Educação como a SOCIESC estão na parte mais elevada do ranking de qualidade de seus cursos no contexto nacional. Em 2017, foi publicada a Portaria nº 1.405 de 06 de novembro 2017, D.O.U. Nº 213, de 07/11/2017, seção 1, pág. 33, alterando a denominação da Instituição de Faculdade

SOCIESC de Curitiba para Centro Universitário SOCIESC de Curitiba. O credenciamento como Centro Universitário teve como objetivo, consolidar a marca na região, e ampliar sua atuação no mercado paranaense.

No ano de 2018 o Centro Universitário expandiu suas atividades, buscando atender uma demanda por cursos de graduação na região central da cidade, com a abertura do campus Palácio Avenida, sito a rua Luiz Xavier, 40, no centro da capital paranaense, ofertando sete cursos de graduação nas áreas de gestão e saúde.

Em 2020, após a incorporação do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA à Ânima Educação em dezembro de 2019, a operação do Centro Universitário SOCIESC de Curitiba foi integrada à marca UNICURITIBA, levando a instituição a solicitar, por meio da Portaria nº 023 de 15 de abril de 2020, nova mudança do nome da IES para Centro Universitário UniCuritiba. Em busca de uma maior otimização da infraestrutura, também foi realizada a migração de toda a operação do campus Palácio Avenida para o campus Milton Vianna Filho, sito à rua Chile 1678, no bairro Rebouças.

Em 2022, foi registrado no sistema E-MEC sob nº 202204889 em 01/03/2022 o processo de Aditamento - Transferência de Manutença, através do qual a Sociedade de Educação Superior e Cultura Brasil S.A., CNPJ nº 84.684.182/0001-57, sede a manutenção da instituição para a IEDUC - Instituto de Educação e Cultura S/A., CNPJ nº 08.446.503/0001-05, NIRE 3130002907-7, instituição com sede na cidade de Belo Horizonte, estado de Minas Gerais.

As evidências do potencial de nosso país para o ensino superior são demonstradas pelo número crescente de matrícula no ensino médio. Atento a esse fato e às exigências do mundo do trabalho, a Instituição vem, constantemente, desenvolvendo projetos de novos cursos que atendam à demanda dos diversos setores da sociedade.

O Centro Universitário UniCuritiba é o resultado e o início de um complexo movimento de mudanças, em que se mesclam as experiências - traduzida pelos padrões tradicionais da UniCuritiba - pela ousadia em inovar e pelo comprometimento com a verdadeira revolução social e comportamental: a EDUCAÇÃO.

Identificação do Curso

Curso: Design de Animação
Grau: Tecnólogo
Modalidade: Presencial
Duração do curso: 4 semestres
Prazo máximo para integralização do currículo: 6 semestres
Carga horária: 1800 hora-relógio

Perfil do curso

Justificativa de Oferta

A oferta do Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação da Instituição, atende o previsto pelo Ministério da Educação, expresso no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, área de Produção Cultural e Design, na qual está inserido.

O curso é concebido em profunda relação com as diretrizes institucionais, em especial o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e o Projeto Pedagógico Institucional (PPI) da IES. Tem por base: I. as Diretrizes Curriculares para os Cursos Superiores de Tecnologia (Resolução CNE/CP nº 3, de 18/12/2002, publicada no DOU em 23/12/2002); II. o PDI e o PPI da Instituição, verificados no respeito às diretrizes legais oficiais e no respeito à missão institucional e à filosofia educacional delas decorrentes; III. a análise da realidade econômica, cultural, tecnológica e profissional contemporânea; e IV. a necessidade de formação de um profissional Design de Animação alinhado às demandas do século XXI.

O curso insere-se em um contexto global marcado pela expansão das indústrias criativas e pelo crescimento exponencial do audiovisual digital. A animação, presente em cinema, televisão, publicidade, jogos digitais, plataformas de streaming, redes sociais e experiências imersivas, tornou-se um dos principais meios de comunicação contemporâneos, combinando narrativa, estética e tecnologia. Em uma sociedade fortemente orientada por conteúdos visuais e interativos, a animação assume papel estratégico na produção cultural, na comunicação de marcas e na experiência do usuário.

O avanço tecnológico ampliou significativamente as possibilidades de criação e difusão da animação, com o uso de softwares especializados, motores gráficos em tempo real, inteligência artificial e ambientes imersivos. Esse cenário exige profissionais altamente qualificados, capazes de atuar de forma criativa, técnica e interdisciplinar, acompanhando a velocidade das transformações tecnológicas e das novas linguagens midiáticas.

A crescente demanda por conteúdos animados e interativos impulsiona o mercado de trabalho, abrangendo estúdios de animação, produtoras audiovisuais, agências de publicidade, empresas de jogos digitais, plataformas digitais, setores de educação, comunicação e entretenimento, além de iniciativas autorais e empreendedoras. A globalização e a digitalização dos meios de produção ampliaram o acesso a mercados internacionais, aumentando a competitividade e exigindo profissionais com domínio técnico, visão estética e capacidade de inovação.

Nesse contexto, o Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação responde às demandas contemporâneas por profissionais capazes de desenvolver narrativas visuais,

criar personagens, cenários e movimentos, e atuar em diferentes técnicas e linguagens, como animação 2D, 3D, motion graphics e experiências interativas.

A formação proposta está alinhada ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, contemplando competências relacionadas à criação, desenvolvimento e produção de projetos de animação, à utilização de ferramentas digitais, à construção de narrativas audiovisuais e à integração entre arte, design e tecnologia. Essas competências são desenvolvidas por meio de uma matriz curricular que organiza o curso em quatro semestres e 1.800 horas de carga horária total, estruturando um percurso formativo progressivo e articulando fundamentos teóricos, prática projetual e domínio técnico.

A matriz foi concebida em conformidade com as habilitações e competências previstas no CNCST, articulando teoria e prática em eixos de aprendizagem. Ela contempla:

- Fundamentos de linguagem visual, desenho, estética e história da arte e da animação, que estruturam a base cultural e expressiva do estudante;
- Narrativa, storytelling e linguagem audiovisual, essenciais para a construção de roteiros, personagens e universos visuais;
- Técnicas de animação 2D e 3D, rigging, iluminação, composição e motion design, que garantem o domínio técnico do campo;
- Projetos integradores e ateliês de criação, que promovem a aplicação prática dos conhecimentos em contextos reais e simulados;
- Inovação, empreendedorismo e economia criativa, voltados à inserção profissional e ao desenvolvimento de soluções criativas para o mercado.

O currículo é construído com base em metodologias ativas e aprendizagem baseada em projetos, favorecendo o protagonismo do estudante e a aplicação prática dos conteúdos em contextos reais. O curso ainda incorpora Atividades Complementares de Graduação (ACG) e Atividades de Extensão, conforme a Resolução CNE/CES nº 7/2018, assegurando a formação cidadã e a articulação entre ensino, pesquisa e extensão. Além disso, o curso foi concebido de modo a garantir um perfil profissional preparado e qualificado, capaz de acompanhar a grande velocidade das inovações e transformações tecnológicas. Neste sentido, os principais atributos da proposta pedagógica são:

- Inovação tecnológica, com uso de softwares e ferramentas atualizadas do mercado de animação e audiovisual;
- Formação prática e aplicada, com desenvolvimento contínuo de projetos autorais e profissionais;
- Integração multidisciplinar, articulando design, arte, tecnologia e comunicação;
- Flexibilidade curricular, possibilitando percursos formativos personalizados e conexão com áreas como jogos digitais, cinema, publicidade e UX;
- Impacto cultural e social, com estímulo à diversidade, à representatividade e à produção criativa responsável.

Dessa forma, o Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação da IES se consolida como uma resposta contemporânea às transformações tecnológicas, culturais e

econômicas da sociedade. Sua proposta pedagógica, centrada na integração entre criatividade, técnica e inovação, prepara profissionais aptos a atuar no dinâmico campo da animação e do audiovisual, contribuindo para o desenvolvimento da economia criativa e para a produção cultural de relevância social.

Formas de Acesso

Essas diretrizes serão comunicadas aos ingressantes pelo site institucional ou por comunicação direta.

1. Como posso ingressar em um curso superior na instituição?

Você pode ingressar de várias formas: sendo aprovado no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem.

2. Quem pode se inscrever nos cursos superiores?

Os cursos são destinados a alunos que possuem, no mínimo, o diploma de ensino médio.

3. O que é o Edital do Vestibular?

É um documento que regulamenta o número de vagas, datas e locais das provas, valor da taxa de inscrição, período e local de divulgação dos aprovados, além dos requisitos para matrícula.

4. Existe uma forma flexível de fazer o vestibular?

Sim, você pode participar do Vestibular Simplificado enviando uma carta de apresentação, que será avaliada para sua aprovação no curso e modalidade desejada.

5. Como é o processo seletivo?

O processo seletivo inclui uma prova de redação e/ou uma prova objetiva de conhecimentos gerais com questões de múltipla escolha nas áreas de Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Matemática e Linguagens.

6. O que é avaliado na prova de redação?

A prova avalia habilidades de produção de texto, adequação ao tema e ao vocabulário, coerência textual, objetividade, pertinência argumentativa, raciocínio lógico, coesão, paragrafação, estruturação de frases, morfossintaxe,

acentuação, ortografia e pontuação.

7. Posso obter um novo título se já tiver um diploma de graduação?

Sim, se houver vagas remanescentes, a instituição pode aceitar a matrícula de portadores de diploma de graduação para a obtenção de um novo título, mediante processo seletivo específico.

8. Como funciona a matrícula por transferência?

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional permite a transferência de alunos entre instituições para cursos afins, desde que haja vagas e processo seletivo. A instituição pode aceitar transferências para o mesmo curso ou curso similar, com adaptações curriculares necessárias.

Objetivos do Curso

Objetivo Geral

O Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação tem como objetivo formar profissionais criativos, críticos e tecnicamente qualificados, capazes de conceber, desenvolver e gerenciar projetos de animação e conteúdos audiovisuais para diferentes mídias e plataformas, integrando aspectos estéticos, narrativos, tecnológicos, culturais e éticos. O curso busca promover uma formação sólida e integrada, que articule teoria e prática por meio de metodologias ativas e da aprendizagem baseada em projetos (ABP), com uso de ferramentas digitais contemporâneas e tecnologias emergentes. Por meio da Matriz Curricular Radial E2A, visa proporcionar uma formação interdisciplinar, conectada às demandas da economia criativa, da indústria audiovisual e da transformação digital, preparando o egresso para atuar em contextos diversos — como cinema, televisão, publicidade, jogos digitais, mídias interativas e ambientes imersivos — com foco na inovação, sustentabilidade e responsabilidade social. A proposta pedagógica fundamenta-se nos pilares da criatividade, da experimentação, da cultura digital e da responsabilidade socioambiental, preparando o tecnólogo para atuar de forma colaborativa, empreendedora e adaptável em um mercado dinâmico e em constante evolução.

Objetivos Específicos

Além do objetivo geral acima descrito, o curso conta com os seguintes objetivos específicos que compreendem competências e especializações definidas pelo Núcleo Docente Estruturante para cada uma das unidades curriculares que compõem a matriz, em alinhamento as normativas do curso, contexto educacional e características regionais, considerando novas práticas emergentes no campo do conhecimento do curso. Os objetivos específicos estão estruturados de forma a refletir as competências profissionais, gerais e específicas presentes no perfil do egresso e alinhadas ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST). Esse conjunto de objetivos envolve:

- Desenvolver competências para conceber e produzir projetos de animação, aplicando princípios de linguagem visual, desenho, composição, movimento, tempo e narrativa para

criar conteúdos expressivos e comunicacionalmente eficazes;

- Capacitar o estudante para o uso de tecnologias digitais e ferramentas especializadas de animação, abrangendo técnicas de animação 2D e 3D, modelagem, rigging, texturização, iluminação, renderização, edição e composição audiovisual;
- Compreender a animação como prática artística, cultural e comunicacional, analisando criticamente seu papel na sociedade e seu impacto social, ético e ambiental;
- Articular pensamento projetual e processo criativo na construção de narrativas visuais, roteiros, personagens e cenários, utilizando metodologias centradas no usuário e no contexto contemporâneo;
- Desenvolver competências em storytelling e linguagem audiovisual, integrando som, imagem e movimento na criação de experiências narrativas envolventes;
- Planejar e gerenciar processos de produção de animação, compreendendo fluxos de trabalho, etapas produtivas e organização de equipes multidisciplinares;
- Aplicar princípios de acessibilidade, inclusão, diversidade e educação ambiental na criação de conteúdos animados, considerando diferentes públicos, contextos culturais e necessidades específicas;
- Estimular o empreendedorismo e a autonomia profissional, incentivando a criação de projetos autorais, estúdios independentes, startups e iniciativas na economia criativa;
- Integrar ensino, pesquisa e extensão por meio de projetos interdisciplinares e práticas extensionistas que promovam impacto social, inovação e experimentação no campo da animação;
- Promover a interdisciplinaridade entre animação, design, audiovisual, jogos digitais, tecnologia da informação e outras áreas correlatas, ampliando as possibilidades de atuação do tecnólogo;
- Desenvolver a capacidade de adaptação às inovações tecnológicas, incluindo o uso de ferramentas emergentes como inteligência artificial, realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e ambientes imersivos aplicados à animação.

Perfil do Egresso

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

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2019, p. 33).

O perfil profissional do egresso é fruto das competências e habilidades expressas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso e atende as necessidades locais e regionais, considera novas práticas emergentes no campo do conhecimento do curso e as novas demandas apresentadas pelo mundo do trabalho.

O egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação é um profissional criativo, crítico, ético e tecnicamente qualificado para atuar na concepção, planejamento e produção de projetos de animação e conteúdos audiovisuais em múltiplas plataformas — digitais, interativas, imersivas e midiáticas — integrando arte, design, tecnologia e narrativa. Sua formação o habilita a criar personagens, cenários e universos visuais, desenvolver narrativas audiovisuais, aplicar técnicas de animação 2D e 3D, produzir motion graphics e gerenciar processos de produção audiovisual, conforme as competências previstas no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST). Compreendendo a animação como linguagem artística, cultural e comunicacional, o tecnólogo atua de forma interdisciplinar e colaborativa, articulando estética, tecnologia, inovação e sustentabilidade em suas produções. Sua prática profissional é orientada pela responsabilidade social, pelo respeito à diversidade, pela inclusão, pela acessibilidade e pelo compromisso ético com as representações culturais e os direitos humanos.

A formação desenvolvida pelo curso permite ao egresso transitar entre diferentes campos da animação e do audiovisual, atuando em contextos dinâmicos e em constante transformação tecnológica, com domínio de ferramentas digitais contemporâneas e visão empreendedora.

O egresso está preparado para trabalhar em:

- estúdios de animação 2D e 3D;
- produtoras audiovisuais e cinematográficas;
- agências de publicidade e comunicação;

Consulte aqui a DCN
específica do Curso

- empresas de jogos digitais e entretenimento interativo;
- plataformas digitais, mídias sociais e produção de conteúdo;
- instituições culturais, educacionais e projetos autorais na economia criativa.

Além disso, o curso possibilita ao egresso prosseguir estudos em cursos de pós-graduação lato sensu e stricto sensu, ampliando sua atuação nos campos da pesquisa, ensino e inovação no audiovisual e nas artes digitais.

Tais características centrais do Perfil do Egresso são garantidas por meio das competências desenvolvidas em cada um dos Componentes Curriculares do curso, discriminadas a seguir.

O Design de Animação formado pela instituição é, portanto, um profissional: multimídia e interdisciplinar, apto a criar e gerir projetos de animação para diferentes plataformas; inovador, com domínio das tecnologias emergentes e das linguagens contemporâneas do audiovisual; ético e responsável, comprometido com a inclusão, a diversidade e a sustentabilidade; empreendedor e colaborativo, capaz de atuar tanto de forma autônoma quanto em equipes multidisciplinares; e crítico e reflexivo, consciente do papel cultural, social e tecnológico da animação na transformação da sociedade.

Estrutura Curricular

A estrutura curricular do curso está alinhada ao PPI da IES, que orienta a formação de estudantes críticos e reflexivos, aptos a atuar em contextos complexos. O currículo é integrado, baseado no desenvolvimento de competências, considerando os contextos local, nacional e internacional.

Essa articulação se concretiza por meio de:



A adoção do currículo integrado visa superar a fragmentação do saber, promovendo visão sistêmica, interdisciplinaridade e conexão com o mundo do trabalho. Essa abordagem fortalece competências técnicas e socioemocionais, qualificando a formação profissional e incentivando uma atuação ética, colaborativa e sensível às demandas contemporâneas.

A estrutura curricular é organizada por Unidades Curriculares (UCs), que integram conhecimentos, habilidades e atitudes essenciais à formação profissional. Cada UC possui foco temático definido e promove aprendizagens significativas por meio da articulação entre teoria e prática.



As UCs rompem com a linearidade tradicional, permitindo percursos personalizados e flexíveis. Embora existam **UCs Predecessoras** para garantir uma base sólida de conhecimento, a progressão pode ocorrer mesmo sem aprovação, desde que cursadas. As UCs são organizadas por níveis de competência, com possibilidade de cursar UCs de diferentes níveis simultaneamente, respeitando as exigências de progressão.

Unidade Curricular, ou um conjunto delas, que são ofertadas para a aprendizagem de conhecimento base e possibilitam a transição de nível, pois possuem uma conexão direta e finalística com a unidade curricular posterior.

Cada UC é composta por oito Unidades de Aprendizagem (UAs), sendo seis voltadas ao desenvolvimento técnico e duas imersivas: uma com temáticas transversais (ética, cidadania, sustentabilidade etc.) e outra dedicada à Trilha A3, com foco em pesquisa, projeto e autoria estudantil. A distribuição das UAs dentro de cada UC obedece à seguinte lógica:



As Unidades Curriculares (UC) do curso têm carga horária total de 160 horas, das quais 120 são distribuídas em seis Unidades de Aprendizagem (UA), focadas nos conteúdos específicos definidos no plano de ensino, cuja modalidade varia conforme a UC. Às 40 horas restantes correspondem a duas Unidades de Aprendizagem Imersivas (UAI), com 20 horas cada e totalmente assíncrona.

As Unidades de Aprendizagem Imersivas (UAI) integram a estrutura curricular com a finalidade de promover experiências de aprendizagem mais profundas, conectadas aos desafios reais do mundo contemporâneo. Com duração de 20 horas cada, as UAIs são concebidas com base em uma abordagem que articula seis pilares fundamentais da prática pedagógica no ensino superior: o papel do educador, o papel do estudante, os objetivos de aprendizagem, a metodologia de ensino, o ambiente de aprendizagem e o desenvolvimento de competências. Ela busca conectar os estudantes aos desafios contemporâneos e à realidade social e profissional, pois está articulada com a Avaliação A3, temas transversais ou temas obrigatórios da UC. As atividades são disponibilizadas e acompanhadas por meio do ambiente virtual ULife, que oferece suporte à aprendizagem flexível e autônoma.

As UCs podem ser ofertadas nas modalidades presencial, digital ou híbrida, com uso de metodologias ativas, ambientes diversos e tecnologias educacionais. A condução é feita por pelo menos dois docentes, garantindo integração e diversidade de abordagens.



As UCs se organizam em três eixos formativos:

- **Formação Geral (UCs Exploratórias):** abordagem transdisciplinar, crítica e humanística, com temas como diversidade, inovação e cidadania.
- **Formação na Área:** conteúdos comuns entre cursos, com foco em atuação multiprofissional e pesquisa.
- **Formação Específica:** conteúdos próprios do curso, com aprofundamento técnico e convivência em comunidade de formação.

Inovações Pedagógicas do Currículo

Ao longo do currículo, as Unidades Curriculares são organizadas propondo uma integração curricular entre cursos e áreas, gerando um estímulo adicional diferenciado à formação do estudante por possibilitar a percepção de diferentes perspectivas profissionais, por meio da **educação interprofissional**.

Para além da organização em Unidades Curriculares (UCs), o currículo do curso incorpora outros elementos de flexibilização e inovação, que visam a hiperpersonalização do percurso formativo. Entre eles, destacam-se:

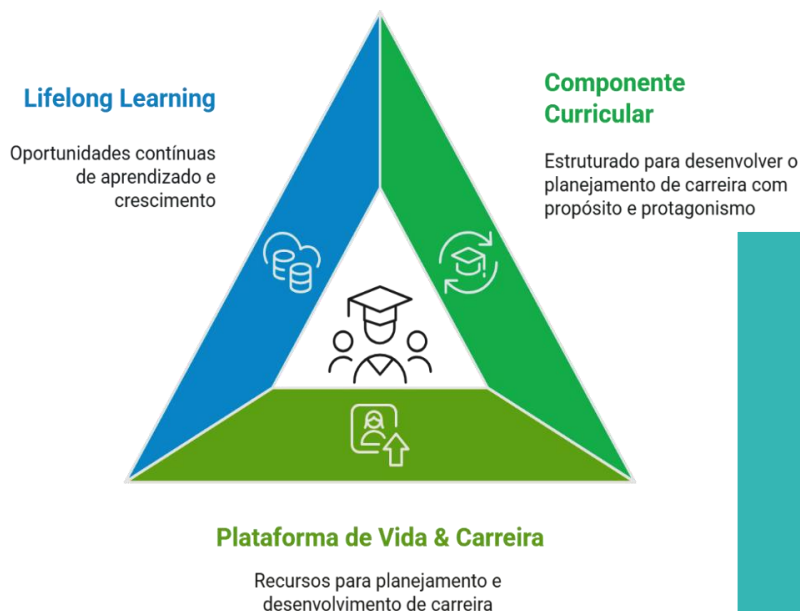


➤ Elementos Inovadores:

- **UC Exploratória:** que proporciona aos estudantes a oportunidade de explorar áreas de conhecimento diversas, por meio de temas emergentes, ampliando seus horizontes e incentivando a interdisciplinaridade.
- **Academia de Futuros Profissionais:** que tem como objetivo auxiliar, apoiar e acompanhar a evolução acadêmica e a trajetória profissional do estudante durante todo o seu percurso formativo
- **UC Personalizável:** uma unidade curricular eletiva que permite ao estudante moldar seu percurso formativo de acordo com seus projetos, momento de vida e interesses profissionais.
- **Conexão com o Mercado de Trabalho:** através de oportunidades práticas construídas em parcerias estratégicas como a Aprendizagem Dual e programas do Ânima Lab HUB e o Ânima NEST e da Academia de Futuros Profissionais.

- **Academia de Futuros Profissionais:** Foco no desenvolvimento de competências socioemocionais, autoconhecimento, mentalidade empreendedora e cidadania ativa. Estruturada em três pilares:

- **Componente Curricular:** aulas digitais e síncronas com foco em projeto de vida, impacto social e autoconhecimento.
- **Plataforma Vida & Carreira:** registro da trajetória acadêmica e profissional, com trilhas de aprendizagem e conexão com o mercado de trabalho.
- **Lifelong Learning:** personalização contínua da formação por meio de cursos, projetos, mentorias e ferramentas de autogestão da carreira.



- **Aprendizagem Dual:** integra teoria e prática desde o início do curso, com experiências reais em empresas e órgãos públicos, por meio de:
 - **UCs Duais:** desafios reais co-construídos com o setor produtivo.
 - **Programa de Imersão Profissional:** vivência prática e entrega de soluções.
 - **Aceleradora Dual de Talentos:** trilhas personalizadas com foco em empregabilidade.



- **Ambientes de Inovação:** programas do Ânima Lab HUB e o Ânima NEST que tem o objetivo de promover a inovação e a autonomia do estudante complementando sua formação com atividades extracurriculares disruptivas, reconhecendo a singularidade de cada sujeito.

Programas Ânima NEST

Oportunidades do aprendizado focado na educação empreendedora

Programas Ânima HUB

Experiências com inovação, empreendedorismo e pesquisa aplicada



Valores

Inovação, Empreendedorismo, Pesquisa Aplicada

Área de Futuros Profissionais

Foco em Carreiras conectadas com o futuro e empreendedorismo

- **Ânima Lab HUB:** rede de laboratórios híbridos e temáticos que promovem soluções tecnológicas e pesquisa aplicada com impacto social. Organizado em:
 - **Laboratórios Temáticos:** por áreas do saber.
 - **Squads:** grupos interdisciplinares com foco em inovação e extensão.

Consulte os feitos e conquistas dos estudantes em nossas redes sociais



- **Ânima NEST:** jornada empreendedora com apoio técnico e intelectual para desenvolvimento de ideias e negócios, integrando conteúdos curriculares às metodologias do programa.

Consulte os feitos e conquistas dos estudantes em nossas redes sociais



Extensão Universitária

A extensão universitária está plenamente integrada à matriz curricular do curso, conforme estabelecido pela legislação, o que garante que estudantes de todos os períodos tenham acesso contínuo a experiências práticas e comunitárias ao longo do curso.

O que é a extensão universitária?

A extensão universitária é a ponte entre a universidade e a sociedade, promovendo o diálogo, a troca de conhecimentos e a transformação social. Ela integra ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo a formação cidadã e ética dos estudantes.

Como a extensão universitária impacta os estudantes?

Ela permite que os estudantes desenvolvam práticas que valorizam saberes tradicionais e locais, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida das comunidades envolvidas. Além disso, proporciona experiências práticas e comunitárias ao longo do curso.

Qual é a carga horária dedicada à extensão universitária?

Conforme a Resolução CNE/CES nº 7/2018, pelo menos 10% da carga horária total do curso deve ser dedicada à extensão. Essa carga é distribuída ao longo dos diversos níveis da formação.

Quais são as modalidades de extensão universitária?

As modalidades incluem:



Como os estudantes participam das atividades de extensão?

A cada semestre, são oferecidas oportunidades de participação em cursos, oficinas, projetos e eventos. Os estudantes escolhem as atividades mais alinhadas aos seus interesses e trajetória acadêmica, realizando a inscrição e acompanhamento pelo portal institucional Ulife.

Como a extensão universitária é integrada à matriz curricular?

A extensão é distribuída ao longo da matriz curricular, garantindo que os estudantes se envolvam continuamente com experiências práticas e transformadoras. Eles devem cumprir parte dos 10% obrigatórios da carga horária total do curso destinados à extensão em cada ciclo formativo.

Quais são os programas institucionais relacionados à extensão universitária?

Os programas incluem:

- **Ânima Plurais:** Diversidade e combate à discriminação.
- **Internacionalização:** Oportunidades com foco em carreira internacional.
- **Ciência da Felicidade:** Promoção da saúde física, mental e bem-estar.
- **Aprendizagem Dual:** Conexão com empresas através de desafios profissionais.

Qual é o objetivo da extensão universitária?

A extensão universitária visa fortalecer o compromisso da universidade com a transformação social e o desenvolvimento dos territórios, promovendo uma formação cidadã, ética e comprometida com a construção de um mundo mais justo, democrático e sustentável.

Compatibilidade de Carga Horária Total

(em Horas-Relógio)

A **Resolução CNE nº 3, de 2 de julho de 2007**, dispõe sobre procedimentos a serem adotados, pelas instituições, quanto ao conceito de hora-aula e as respectivas normas de carga horária mínima para todas as modalidades de cursos – bacharelados, licenciaturas, tecnologia e sequenciais. Estabelece que a hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Ensino Superior, sendo sua organização uma atribuição das Instituições, desde que feitas sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos. Enfatiza, ainda, que cabe à instituição a definição da duração das atividades acadêmicas ou do trabalho discente efetivo que compreendem aulas expositivas, atividades práticas supervisionadas e pesquisa ativa pelo estudante, respeitando o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo.

Além de regulamentar a necessidade de a carga horária mínima dos cursos ser mensurada em horas (60min) **de atividade acadêmica e de trabalho discente efetivo**, cabendo as instituições a realização dos ajustes necessários e efetivação de tais definições em seus projetos pedagógicos, seguindo com a Convenção Coletiva de Trabalho - CCT local para o cálculo do pagamento da hora-aula docente.

Art. 1º A hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Educação Superior.

§ 1º Além do que determina o caput, a hora-aula está referenciada às questões de natureza trabalhista.

§ 2º A definição quantitativa em minutos do que consiste em hora-aula é uma atribuição das Instituições de Educação Superior, desde que feita sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos.

Art. 2º Cabe às Instituições de Educação Superior, respeitado o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo, a definição da duração da atividade acadêmica ou do trabalho discente efetivo que compreenderá:

I – preleções e aulas expositivas;

II – atividades práticas supervisionadas, tais como laboratórios, atividades em biblioteca, iniciação científica, trabalhos individuais e em grupo, práticas de ensino e outras atividades no caso das licenciaturas.

Art. 3º A carga horária mínima dos cursos superiores é mensurada em horas (60 minutos), de atividades acadêmicas e de trabalho discente efetivo. (Resolução nº3, de 2 de julho de 2007)

Assim, amparada legalmente pela **Resolução CNE nº 3, de 2 de julho de 2007** as **Unidades Curriculares** incentivam o **trabalho discente efetivo**, por meio de **atividades de pesquisas supervisionadas**, materializando-se, inclusive, na **Avaliação A3**.

Para isso, **conforme resolução institucional**, a hora-aula dos cursos presenciais compreende o total de 60 minutos, assim entendida:

- I. **50 Minutos:** para exposição de conteúdos e atividades que envolvem o processo de ensino aprendizagem;
- II. **10 Minutos:** para o exercício das atividades acadêmicas discente. Sempre orientadas, acompanhadas e avaliadas pelos docentes das Unidades Curriculares, em consonância com as normativas de cada curso e com apoio das tecnologias digitais.

Conteúdos Curriculares

O Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação conta com uma matriz curricular fundamentada nas diretrizes do CNCST específicas para o curso.

A estruturação curricular é um processo meticuloso que se inicia com a análise aprofundada dos documentos regulatórios que fundamentam o curso. A partir dessa leitura, define-se o perfil do egresso desejado, levando em consideração o contexto local e as demandas da sociedade. Em seguida, os professores, em consonância com os princípios de co-criação, mobilidade e benchmarking, elencam as competências essenciais para que o egresso atinja o perfil almejado. Por fim, os conteúdos são organizados de forma a promover o desenvolvimento dessas competências, garantindo uma formação completa e alinhada com as necessidades do mercado de trabalho.

A matriz curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação organiza os componentes curriculares segundo níveis de complexidade e profundidade: Fundamental, Intermediário e Avançado. Essa organização permite que o estudante desenvolva suas competências de forma progressiva, articulando fundamentos artísticos, técnicos, tecnológicos e narrativos à prática projetual em animação e audiovisual — da construção da linguagem visual e representação gráfica à produção integrada de projetos animados. O percurso formativo é gradual, integrado e evolutivo, favorecendo o desenvolvimento da autonomia criativa, do domínio técnico, da capacidade crítica e da responsabilidade ética ao longo do curso.

• **NÍVEL FUNDAMENTAL** — Iniciação aos Fundamentos Expressivos, Visuais e Projetuais
No início da formação, o estudante desenvolve a base conceitual, artística e técnica necessária para atuar no campo da animação. Esse nível contempla componentes que estruturam o pensamento visual, a representação gráfica, a compreensão estética e o processo criativo, fundamentais para a construção de narrativas e projetos visuais. São eles:

- Design de Personagens e Cenários
- Estética, Linguagem e História das Artes
- Imagem Digital e Representação Gráfica
- Pensamento Projetual e Processo Criativo

Nesse nível, são abordados conteúdos como fundamentos do desenho, anatomia e composição visual; técnicas de ilustração tradicionais e digitais; criação de personagens e cenários; história da arte e análise estética; fundamentos da imagem digital e representação gráfica 2D e 3D; além da aplicação de metodologias projetuais e processos criativos. O

estudante inicia a construção de repertório visual, senso crítico e capacidade de análise, articulando teoria e prática desde os primeiros momentos do curso.

O componente Academia de Futuros Profissionais e as Atividades de Extensão complementam a formação inicial, aproximando o aluno da dimensão ética e social da profissão, estimulando o protagonismo e a reflexão sobre o papel do design como agente transformador.

• NÍVEL AVANÇADO — Integração dos Fundamentos ao Pensamento Projetual

No nível avançado, o estudante aprofunda os conhecimentos técnicos e passa a aplicá-los diretamente na produção de animação, integrando linguagem visual, narrativa e tecnologia. Esse nível marca a transição entre a fundamentação e a prática profissional, com foco no domínio das técnicas e processos produtivos da animação. São contemplados os seguintes componentes:

- Animação 2D
- Animação 3D
- Design Audiovisual
- Inovação e Empreendedorismo em Economia Criativa
- Unidade Curricular Exploratória

Os conteúdos incluem os princípios clássicos da animação, técnicas de movimento, atuação animada e storytelling; uso de softwares de animação 2D e 3D; modelagem, rigging, iluminação, renderização e pós-produção; além da compreensão dos fluxos de produção audiovisual e pipelines de animação, incluindo roteirização, direção de arte, composição multimídia, motion graphics, sonorização, edição e finalização de projetos. Também são desenvolvidas competências relacionadas à inovação, gestão e empreendedorismo na economia criativa, incluindo estruturação de projetos, análise de mercado, práticas sustentáveis e aspectos legais da produção criativa. Deste modo, esse nível promove a integração entre técnica, criatividade e narrativa, preparando o estudante para atuar em projetos mais complexos e alinhados às demandas do mercado.

Complementarmente, as Atividades Complementares de Graduação e a Unidade Curricular Exploratória promovem a interdisciplinaridade e a livre escolha, permitindo ao estudante aprofundar temas de seu interesse ou dialogar com outras áreas do conhecimento. E as atividades de Extensão Universitária neste nível fortalecem a dimensão social e prática do curso, culminando em propostas aplicadas a demandas reais da comunidade.

Matriz Curricular

CURSO:		Superior de Tecnologia em Design de Animação							
Formato de Oferta (Modalidade)		Presencial							
Carga Horária Total:		Tempo de Integralização (em semestres) :							
1800 Horas (relógio)		Mínimo: 4				Máximo: 6		Semestres	
NIVEL	TIPO	PREDECESSOR	DENOMINAÇÃO	CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH
FUNDAMENTAL	U.C.		Design de Personagens e Cenários	80	80	120	0	40	160 h
	U.C.		Estética, Linguagem e História das Artes	160	0	120	0	40	160 h
	AFP		Academia de Futuros Profissionais	60	0	0	0	60	60 h
	EXT		Extensão Universitária: propósito e impacto social	0	20	20	0	0	20 h
	U.C.		Imagem Digital e Representação Gráfica	0	160	120	0	40	160 h
	EXT	Extensão Universitária: propósito e impacto social	Extensão Universitária: Diagnóstico e Imersão no Território	0	80	80	0	0	80 h
	U.C.		Pensamento Projetual e Processo Criativo	80	80	120	0	40	160 h
Semestres 1 - 2									
NIVEL	TIPO	PREDECESSOR	DENOMINAÇÃO	CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH
CONSOLIDADO	U.C.		Animação 2D	0	160	120	0	40	160 h
	U.C.		Design Audiovisual	80	80	60	0	100	160 h
	EXT	Extensão Universitária: Diagnóstico e Imersão no Território	Extensão Universitária: co-criação e desenvolvimento de projetos	0	80	80	0	0	80 h
	U.C.		Animação 3D	0	160	0	0	160	160 h
	U.C.		Inovação e Empreendedorismo em Economia Criativa	80	80	120	0	40	160 h
	UC. EXP.		Unidade Curricular Exploratória	160	0	0	0	160	160 h
Semestres 3 - 4									
QUÉAS DU RM OO	TIPO	RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES		CH TEÓRICA	CH PRÁTICA	CH PRES	CH ASM	CH EAD	TOTAL CH
	U.C.	UNIDADES CURRICULARES		480	800	780	0	500	1280 h
	UC. EXP.	UNIDADE CURRICULAR EXPLORATÓRIA		160	0	0	0	160	160 h
	AFP	ACADEMIA DE FUTUROS PROFISSIONAIS		60	0	0	0	60	60 h
	EXT	EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA		0	180	180	0	0	180 h
	ACG	ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO		0	120	120	0	0	120 h
		CH TOTAL		700	1100	1080	0	720	1800 h

* ASM = Atividade Síncrona Mediada

A matriz curricular do curso está concebida em alinhamento às legislações vigentes para cursos no **formato de oferta presencial**. Dessa forma, em seu planejamento o curso conta com carga horária predominantemente presencial, **sendo no mínimo 70% da carga horária total composta por atividades presenciais obrigatórias que asseguram a interação direta entre docentes e discentes**. Conta, ainda, com até 30% da carga horária total do curso ofertada por meio de atividades de educação a distância, podendo incluir processos de ensino e aprendizagem síncronos e/ou assíncronos, em consonância com as DCNs do curso.

- **As atividades síncronas** compreendem atividade de educação a distância realizada com recursos de áudio e vídeo, na qual o estudante e o docente ou outro responsável pela atividade formativa estejam em lugares diversos e tempo coincidente.
- **As atividades assíncronas** compreendem atividade de educação a distância na qual o estudante e o docente ou outro responsável pela atividade formativa estejam em lugares e tempos diversos, sem comprometer a qualidade acadêmica.
- Enquanto **as atividades presenciais** são atividades formativas realizadas com a participação do estudante e do docente ou de outro responsável pela atividade formativa em lugar e tempo coincidentes.

Nesse sentido, a matriz do curso está concebida de forma a garantir um processo formativo contemporâneo, dinâmico e responsável, em estrita observância ao marco regulatório vigente e às prerrogativas de qualidade exigidas pelo Ministério da Educação pelo Ministério da Educação.

Ementário e Bibliografias

Consulte aqui as Ementas e
Bibliografias específicas do Curso

Metodologia de Ensino Aprendizagem

Como Funciona a Metodologia de Ensino-Aprendizagem do Curso?

A ideia principal do curso é que o estudante seja o protagonista da sua própria jornada. Aqui, aprender não é só decorar conteúdo — é viver experiências, resolver problemas reais e desenvolver habilidades que vão fazer diferença na sua vida pessoal e profissional.

O que guia essa metodologia?

- **Neurociência na prática:** Nosso cérebro aprende melhor quando usamos vários sentidos, repetimos com propósito e recebemos feedback. Por isso, usamos estratégias que ativam diferentes áreas do cérebro e tornam o aprendizado mais eficiente.
- **Acesso para todos:** Cada pessoa aprende de um jeito. Por isso, o curso oferece várias formas de estudar, participar e se expressar, respeitando as diferenças.
- **Aprender por competências:** O foco é desenvolver não só conhecimento, mas também atitudes, valores e habilidades que você vai usar no trabalho e na vida.
- **Qualidade e profundidade:** O conteúdo é sério e bem estruturado, com professores preparados e avaliações que fazem sentido com o que é ensinado.
- **Inovação sempre:** Nada de aula só com quadro e giz. Aqui você participa, cria, investiga e resolve problemas reais com apoio da tecnologia.

Princípios que fazem tudo isso acontecer:

- **O estudante no centro:** O curso considera o que o estudante já sabe, seus interesses e sua realidade.
- **Aprender com propósito:** Os temas são ligados a situações reais, o que torna tudo mais interessante e útil.
- **Teoria + prática:** O estudante aprende fazendo, com projetos, atividades em grupo e diferentes formas de avaliação.
- **Autonomia e criatividade:** O estudante é incentivado a pensar por conta própria, tomar decisões e criar soluções.

- **Tecnologia com sentido:** Ferramentas digitais são usadas para facilitar o aprendizado, não para complicar.
- **Inclusão de verdade:** Todo mundo tem espaço para aprender, com apoio especializado quando necessário.
- **Avaliação que ajuda a crescer:** Em vez de só dar nota, a avaliação mostra como o estudante pode melhorar e aprender mais.

Como a gente entende o aprendizado?

Aprender é algo ativo, emocional e único para cada pessoa. Por isso, usamos estratégias que:

- Ativam várias partes do cérebro ao mesmo tempo;
- Envolvem emoções para ajudar na memória;
- Oferecem diferentes caminhos para aprender;
- Valorizam a prática e o feedback constante.

Como o cérebro aprende melhor (Neuroaprendizagem)?

Para ajudar o estudante a aprender melhor usamos estratégias pautadas nas contribuições da neurociência da aprendizagem, como:



Nas aulas o estudante vai ter a oportunidade de colocar em prática a taxonomia da Neuroaprendizagem:



Esses passos não são uma receita fixa — cada um aprende de um jeito, e isso é respeitado.

Metodologias Ativas: você no comando

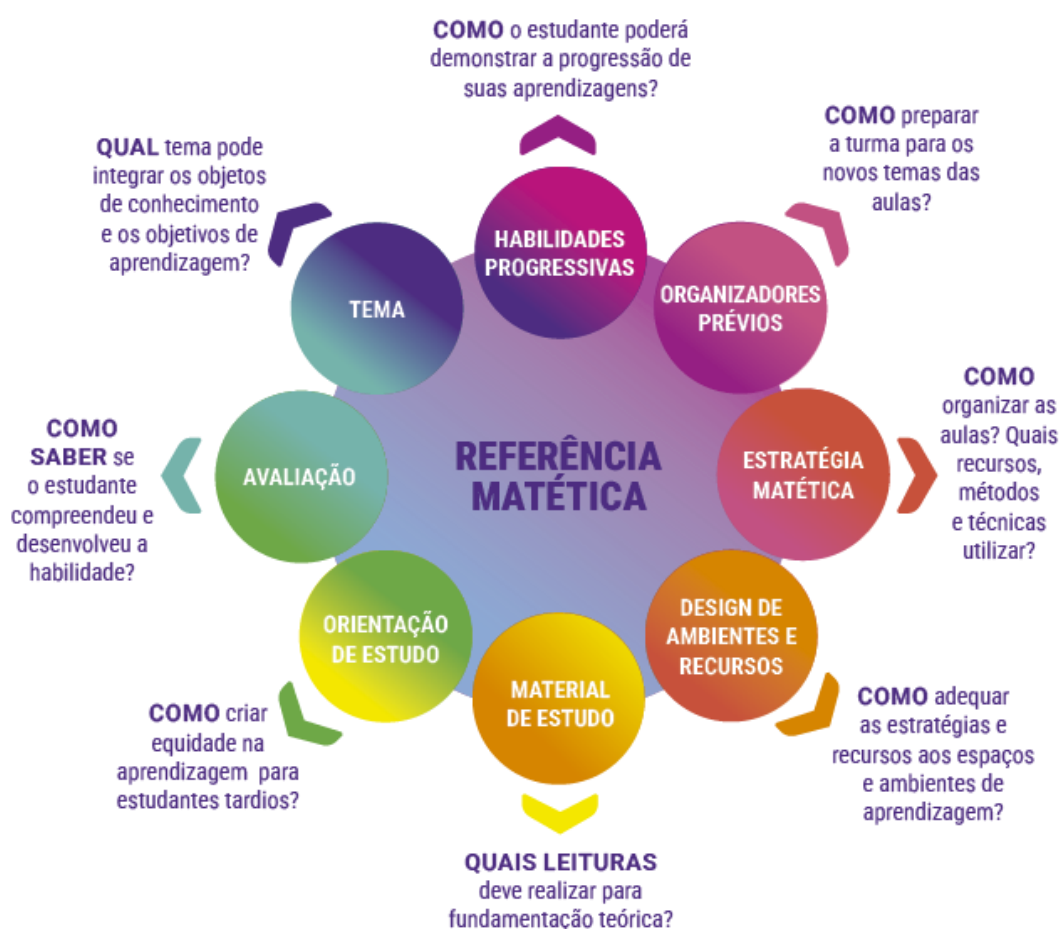
Aqui o estudante é o protagonista da sua aprendizagem, isso é possível pelo uso de metodologias como:

- **Sala de aula invertida** (o estudante estuda antes e discute depois);
- **Aprendizagem baseada em projetos e problemas;**
- **Storytelling** (aprender com histórias);
- **Instrução por pares** (aprender com colegas);

O professor é um mediador que ajuda o estudante a pensar, criar e resolver desafios. Para isso planeja suas práticas apoiado pela referência matética.

Referência Matemática: o guia dos professores

A prática docente é planejada com base na Proposta Matemática, que organiza o ensino em Unidades de Aprendizagem (UAs), cada uma estruturada por:



Os professores usam a **Referência Matemática**, um material que ajuda no planejamento de aulas mais criativas, envolventes e focadas em desenvolver competências. Cada aula é pensada como uma experiência de aprendizado, com espaço para adaptação conforme o perfil da turma.

Ambientes e Recursos de Aprendizagem:

As experiências ocorrem em ambientes presenciais e digitais integrados, com destaque para a plataforma Ulife, que oferece:

- Aulas síncronas e assíncronas;
- Fóruns, trilhas de conteúdo, vídeos e podcasts;
- Recursos de apoio à carreira e estágio.

Essa estrutura favorece a flexibilidade, o acompanhamento contínuo e o protagonismo estudantil.

Estágio Supervisionado

A matriz curricular do Design de Animação CST não contempla o estágio supervisionado como atividade obrigatória a ser cumprida, em conformidade com as normativas e regulamentações do curso.

1. O que é o estágio e qual sua importância?

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

2. Qual é a legislação que regulamenta o estágio supervisionado?

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

3. Quais são as modalidades de estágio previstas na legislação?

Conforme a legislação, o estágio pode ocorrer em duas modalidades: obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação dos documentos normativos que regem o curso.

4. Qual a diferença entre estágio supervisionado obrigatório e não-obrigatório?

- Estágio supervisionado obrigatório: É aquele presente como componente curricular obrigatório na matriz curricular do curso e cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção do diploma.

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

5. As atividades do estágio devem estar ligadas a quais aspectos?

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

6. Qual é a finalidade do estágio supervisionado não-obrigatório no curso?

O estágio supervisionado não-obrigatório é opcional e proporciona ao aluno o desenvolvimento de atividades pré-profissionais, permitindo vivenciar situações práticas de trabalho. Os estudantes do curso são incentivados a participar de atividades de estágio não-obrigatório, visando à articulação da teoria com a prática e o diálogo entre o mundo

acadêmico e o profissional. Isso permite ao estagiário refletir, sistematizar e testar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, bem como aprofundar conhecimentos, habilidades e atitudes em suas áreas de interesse.

Atividades Complementares da Graduação

As Atividades Complementares possibilitam a flexibilização curricular a partir da criação de oportunidades para o enriquecimento do processo ensino-aprendizagem e estímulo à prática de estudos independentes. Além disso, permitem a ampliação dos conhecimentos e o reconhecimento de competências adquiridas além da sala de aula, estimulando a iniciativa e autonomia do estudante em formação, como agente e sujeito do seu processo formativo profissional junto a sociedade na qual atuará.

Além de proporcionar uma progressiva autonomia intelectual dos estudantes, ampliando a possibilidade de apropriação do aprendizado advindo das relações com o mundo do trabalho, sua diversidade e peculiaridade, em conformidade com seus objetivos pessoais e profissionais.

Constituem objetivos das Atividades Complementares: (i) Expandir as áreas de abrangência e formação do estudante, para além da sala de aula; (ii) Flexibilizar o currículo acadêmico, alinhado aos interesses formativos e profissionais do discente; (iii) Oportunizar diversificadas formas de aprendizado e trocas de experiências em cenários diversos, a partir de atividades de cunho teórico ou prático, desenvolvidas presencialmente.

As Atividades complementares estão institucionalizadas e podem ser realizadas em múltiplos formatos, objetivando complementar a formação do estudante, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de trabalho entre grupos e a integração entre estudantes e/ou profissionais de diferentes áreas de formação, mas com interesses afins, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos estudantes. Essas atividades podem ser realizadas dentro ou fora da IES, desde que reconhecidas e aprovadas pela instituição como aderentes à formação geral ou específica do estudante.

A instituição prevê a categorização das atividades complementares, levando-se em consideração agrupamentos de ações similares que promovam a experiência a ser reconhecida, a título norteador, quais sejam: experiências de ensino e aprendizagem; experiências de pesquisa e produção científica; experiências culturais e desportivas; experiências administrativas e de representação estudantil; experiências de inovação tecnológica; experiências internacionais e experiências no mundo do trabalho.

Estão previstas, nas diretrizes da instituição, as atividades possíveis dentro de cada categoria das experiências mencionadas acima, os requisitos para a validação das horas equivalentes e a carga horária máxima a ser considerada no cômputo geral.

Para o Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação, o estudante deve

contabilizar 120 horas de atividades complementares. As atividades estão em consonância com as diretrizes do curso, e algumas atividades são oferecidas pela instituição para a formação complementar, com o objetivo de ampliar o conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo, considerando uma diversidade de atividades e aproveitamentos.

Operacionalização das Atividades Complementares

A gestão das Atividades Complementares está sob responsabilidade do educador responsável por esse acompanhamento, a quem cabe: (i) orientar os estudantes sobre o cumprimento das Atividades Complementares e a entrega de seus comprovantes; (ii) acompanhar e orientar a validação semestralmente do cumprimento destas. Todos os registros são realizados em sistema específico que acumula as Atividades Complementares submetidas e validadas ao longo do curso, de modo que ao final, esse total precisa alcançar, minimamente, a carga horária atribuída na matriz curricular do curso. O responsável pelo processo de validação das Atividades Complementares realizadas pelo estudante poderá, mediante análise documental, validar (ou não) o cadastramento, podendo demandar a entrega de documentos comprobatórios e/ou original.

Para a entrega, registro e aprovação das Atividades Complementares o estudante conta com mecanismo exitoso na sua regulação, gestão e aproveitamento. Toda operacionalização é sistematizada e possui interface com o Ambiente Virtual de Aprendizagem.

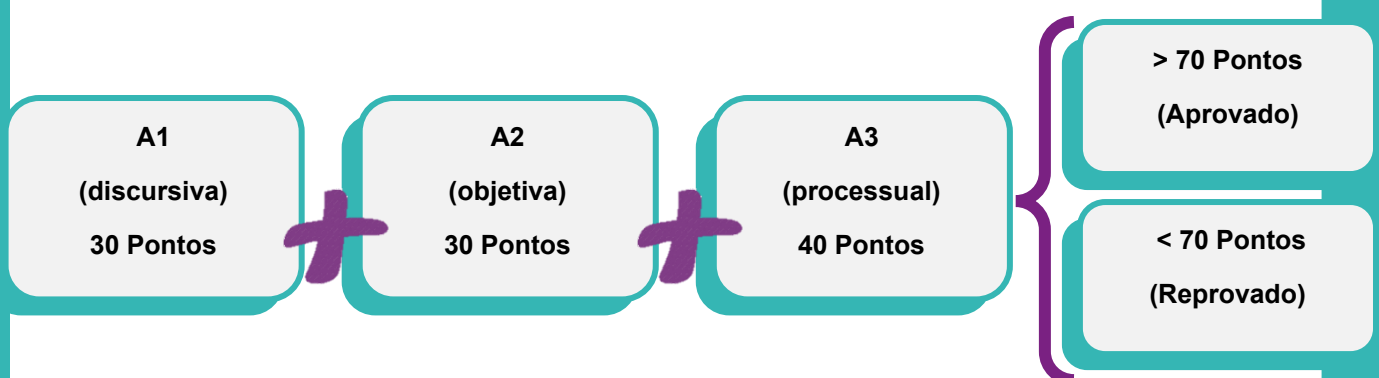
Trabalho de Conclusão do Curso

O Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação não contempla Trabalho de Conclusão de Curso, pois este componente não é exigido pelo Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia e demais normativas que regulamentam o curso.

Critérios de Avaliação Discente

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

A proposta de avaliação está organizada considerando o conceito de avaliação por competência, portanto formativa, processual e contínua, ou seja, com atividades avaliativas diversificadas, como experiências intencionais de ensino que visam à potencialização da aprendizagem, tanto no decurso das práticas pedagógicas, quanto em datas específicas, com feedbacks frequentes, para que seja possível acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e intervir com mais assertividade. Além disso, as avaliações propostas têm diferentes objetivos, todos alinhados com as competências que os estudantes devem desenvolver neste nível de ensino. Desta forma, as avaliações estão planejadas da seguinte forma:



Avaliação 1 (A1) – Discursiva | 30 pontos

Avalia a expressão da linguagem específica da área, com destaque para o desenvolvimento das **competências linguísticas de escrita**, utilizando-se dos signos e códigos da profissão para a resolução de problemas pertinentes à UC. O aluno precisa saber se expressar, sobretudo, na área em que ele irá atuar – com os símbolos e linguagem próprios, levando-se em conta a realidade profissional ali compreendida. Pretende-se, nessa etapa avaliativa, verificar a capacidade de síntese e de interpretação, analisando-se a capacidade de o aluno não apenas memorizar, mas expressar-se criativamente diante de situações semelhantes às reais.

Avaliação 2 (A2) – Objetiva | 30 pontos

Verifica a capacidade dos estudantes de compreender, interpretar, analisar e aplicar conhecimentos em situações contextualizadas, por meio de questões objetivas. Avalia a capacidade de mobilizar conhecimentos em contextos significativos e habilidades cognitivas em diferentes níveis de complexidade.

Avaliação 3 (A3) – Processual | 40 pontos

É concebida como uma atividade processual, realizada ao longo do período de aprendizagem, destinada a avaliar a **compreensão efetiva do estudante** na integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular. Por meio de um projeto, o estudante deve demonstrar sua capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para **resolver situações-problema do mundo contemporâneo**, evidenciando **competências técnicas e socioemocionais de forma articulada**.

O produto gerado pelo estudante – que pode ser um texto, artigo, vídeo, entre outros formatos – deve revelar:

- A habilidade de aplicar os conhecimentos adquiridos de forma prática e relevante.
- A **tendência de usar o aprendizado para operar no mundo**, de forma ética, crítica e propositiva.
- A **criatividade** na formulação de soluções inovadoras para o problema proposto.

Ressalta-se que o *feedback* dos professores constituirá elemento imprescindível para construção do conhecimento, portanto, será essencial que o docente realize as devolutivas ao longo do semestre letivo.

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

Para os alunos que não obtiveram a soma de 70 pontos, será oferecida a Avaliação Integrada.

Avaliação Integrada

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular. O objetivo da AI é verificar o desenvolvimento das competências previstas na unidade curricular. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

Avaliação do Componente Curricular Academia de Futuros Profissionais

O componente curricular Academia de Futuros Profissionais usa avaliação processual com atribuição de conceito às entregas previstas para o semestre. O estudante recebe o conceito de “Aprovado”, ou “Reprovado”, a depender de seu desempenho. O estudante que obtiver menos de 70 pontos receberá o conceito “Insatisfatório” e deverá refazer o componente curricular.

Cumprimento das Atividades Complementares e Extensão

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

Avaliação Institucional e de Curso

A instituição, em conformidade com as diretrizes do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e as orientações da Comissão Nacional da Avaliação da Educação Superior (CONAES), possui uma Comissão Própria de Avaliação (CPA). Esta comissão promove medidas de avaliação interna e acompanha as avaliações externas.

O processo de avaliação institucional é dividido em dois momentos: **avaliação interna** e **avaliação externa**. Na autoavaliação, a instituição coleta percepções e indicadores sobre si mesma para construir um plano de ação visando melhorar a realização de sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, além de aumentar sua eficiência organizacional.

A autoavaliação é realizada semestralmente em todos os cursos da IES, de forma quantitativa e qualitativa, conforme a Lei do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), nº 10.861, de 14 de abril de 2004. A legislação prevê a avaliação de dez dimensões, agrupadas em cinco eixos.



Avaliação Interna (Autoavaliação)

- **Objetivo:** Reunir percepções e indicadores sobre a instituição para construir um plano de ação que melhore a realização de sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, além de aumentar sua eficiência organizacional.
- **Periodicidade:** Realizada semestralmente em todos os cursos da IES, de forma quantitativa e qualitativa.
- **Abrangência:** cursos de graduação, pós-graduação *lato sensu* e pós-graduação *stricto sensu*, tanto nas modalidades presencial quanto a distância, de acordo com a oferta de cursos prevista no portfólio institucional.
- **Participação:** Essencial para atingir os objetivos da avaliação institucional, envolve alunos, professores, técnicos administrativos e egressos, sendo voluntária e garantindo o anonimato dos participantes.
- **Parceria:** Plano de comunicação desenvolvido pela CPA em parceria com a equipe de marketing, com uma comunicação alinhada ao perfil de cada público participante.
- **Divulgação:** Durante o período em que a pesquisa está no ar, as peças de comunicação são divulgadas e disponibilizadas para toda a comunidade acadêmica. Além disto, a CPA amplia o canal de comunicação com a comunidade acadêmica para apurar críticas e sugestões, incorporando melhorias no modelo de avaliação institucional.

O processo de autoavaliação da instituição é constituído de oito etapas, previstas e planejadas para que seus objetivos possam ser alcançados, conforme explicitado a seguir.



Avaliação Externa

- **Componentes:** Avaliação do curso por comissões de verificação in loco designadas pelo INEP/MEC, Exame Nacional de Avaliação de Desempenho do Estudante (ENADE) e Conceito Preliminar do Curso (CPC).
- **ENADE:** Fornece informações para análise do perfil dos estudantes e da instituição. Após a divulgação dos resultados, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso para verificar se todas as competências abordadas no exame estão contempladas pelos componentes curriculares.
- **Integração:** Os resultados do ENADE são integrados aos da autoavaliação, iniciando um processo de reflexão sobre os compromissos e práticas da instituição.

Gestão do Curso

- **Base:** A gestão do curso é realizada considerando a autoavaliação e os resultados das avaliações externas.
- **Objetivo:** Desenvolver uma gestão institucional focada na formação de profissionais competentes, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.
- **Utilização dos Resultados:** Discussão dos resultados com estudantes, Núcleo Docente Estruturante, Colegiado de Curso, educadores e gestores para definição de ações a serem implementadas.
- **Foco:** aprimoramento contínuo por meio de estudos e planos de ação que embasam decisões institucionais.

Esses processos de avaliação contínua visam garantir a qualidade do ensino oferecido e promover o aprimoramento constante da instituição.

Corpo Docente

O corpo docente do curso é composto por educadores com sólida e comprovada formação acadêmica, relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância). São priorizados profissionais que reúnem características compatíveis com o perfil do egresso e aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Sendo composto, preferencialmente, por docentes com título de mestre ou doutor, oriundos de reconhecidos programas de pós-graduação *stricto sensu*.

Os educadores são selecionados de acordo com as Unidades Curriculares a serem ofertadas, considerando o perfil do egresso, as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes, para além da bibliografia proposta, proporcionando o acesso a conteúdo e grupos de estudo ou pesquisas relacionados as UCs e ao perfil do egresso.

Ainda que apresentem titulação que os qualifique para a prática docente, os educadores participam de programas de formação de professores, internos e externos, visando ao constante aperfeiçoamento, à qualificação em práticas acadêmicas relevantes e atuais com foco em uma sala de aula realmente transformadora, pautada na **Taxonomia da Neuroaprendizagem**, apoiada na **Referência Matética**, na utilização de metodologias ativas e das ferramentas tecnológicas.

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

O Corpo Docente, quando necessário, participa ativamente na elaboração e atualização dos Projetos Pedagógicos do Curso (PPC) por meio de Reuniões Plenas de Colegiados, NDE e Fóruns Permanentes de Discussão para adequação das matrizes curriculares, instituídos por atualizações nas normativas e legislações relacionadas ao curso, ou por melhorias alinhadas as necessidades do mercado e resultados das avaliações internas e externas. Nos finais dos semestres são realizadas oficinas especialmente dedicadas às discussões de adequações necessárias, momento em que os professores assumem papéis de autores e se apropriam de convicções, retomam os resultados dos Planos de Ação de Gestão do Curso para reformular/atualizar o Currículo Pleno. Assim, enquanto autores da concepção, se empenham na implantação do currículo em suas relações subjetivas com os alunos nas salas de aulas.

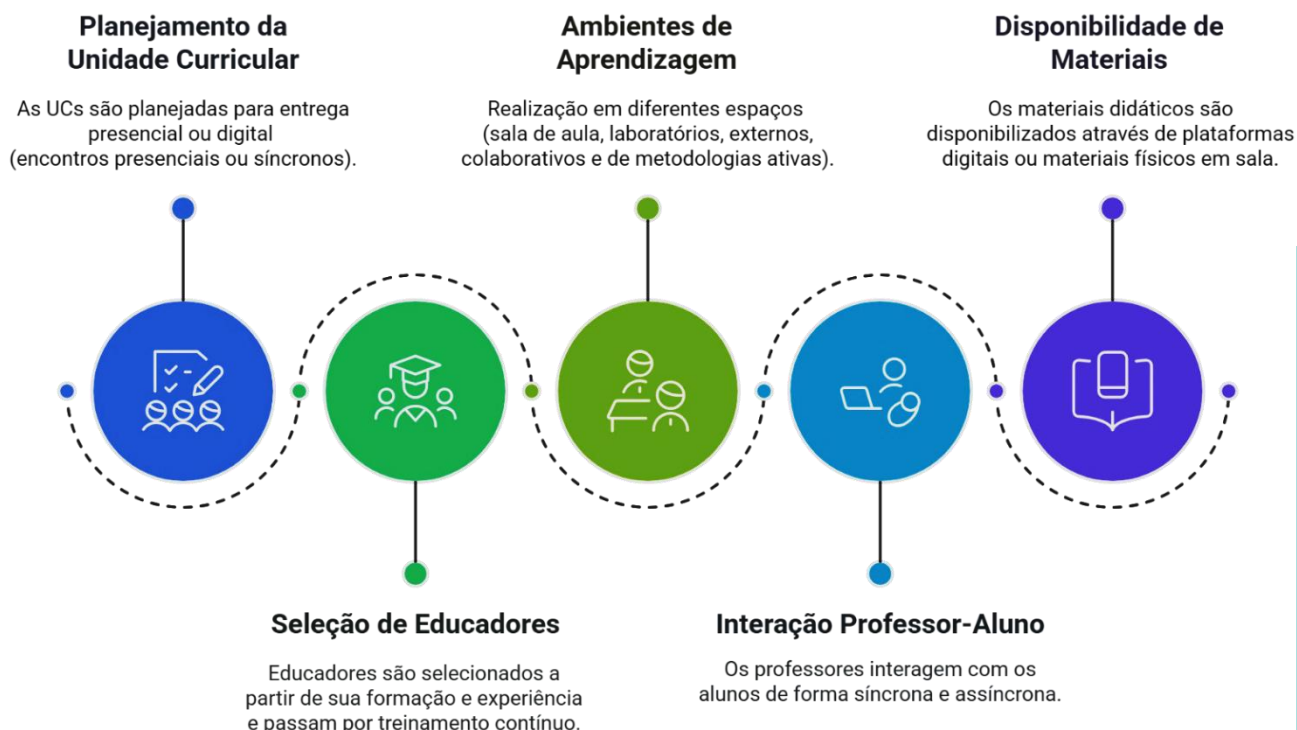
Além disso, é incentivado o comprometimento do Corpo Docente em contribuir de maneira significativa na produção de Projetos de Extensão, orientação de Iniciações Científicas e de Trabalhos de Conclusão de Curso.

Atores Pedagógicos do Processo de Ensino Aprendizagem

A carga horária das Unidades Curriculares do curso está diretamente vinculada ao modelo de oferta definido na matriz curricular, que por sua vez é estruturada com base no modelo acadêmico adotado pelo curso. Dessa forma, as Unidades Curriculares podem ser desenvolvidas por meio de diferentes formatos com atividades presenciais, síncronas mediadas e/ou EAD.

Cabe aos professores, inspirar, mediar, orientar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem, buscando dar o apoio necessário de diferentes maneiras: nos momentos síncronos (presencial ou digital) e nos momentos assíncronos, a partir da interação pelo ambiente virtual de aprendizagem, no intuito de esclarecer dúvidas e motivar a discussão (fóruns de discussão).

A condução das UCs se dá da seguinte forma:

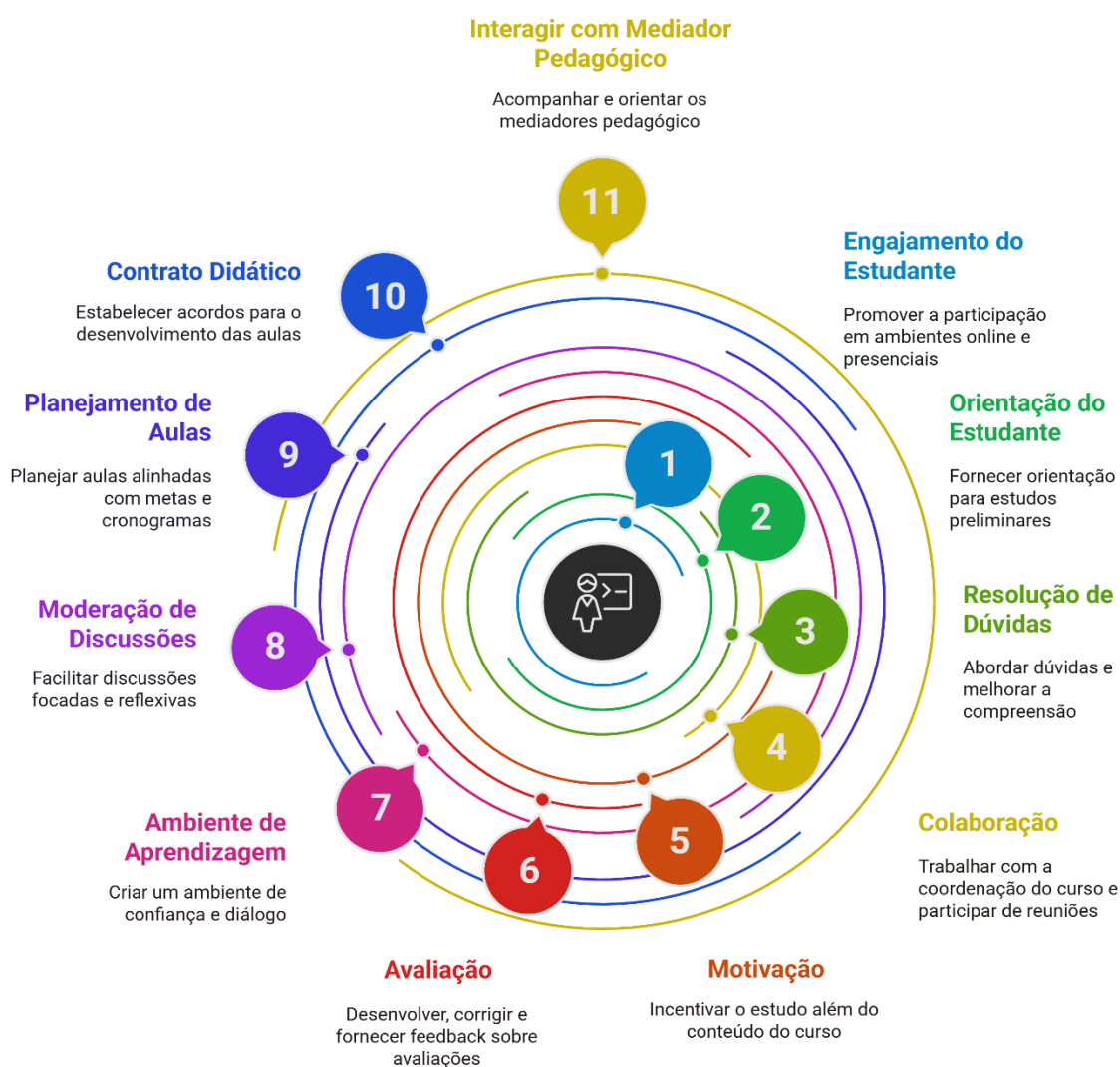


O modelo acadêmico está estruturado a partir de 3 (três) atores pedagógicos, além do coordenador de curso, envolvidos no processo ensino-aprendizagem, que atuam desde a concepção do material didático até a interação entre docentes e estudantes. São eles:

- A. Professor regente;
- B. Mediador pedagógico;
- C. Professor conteudista.

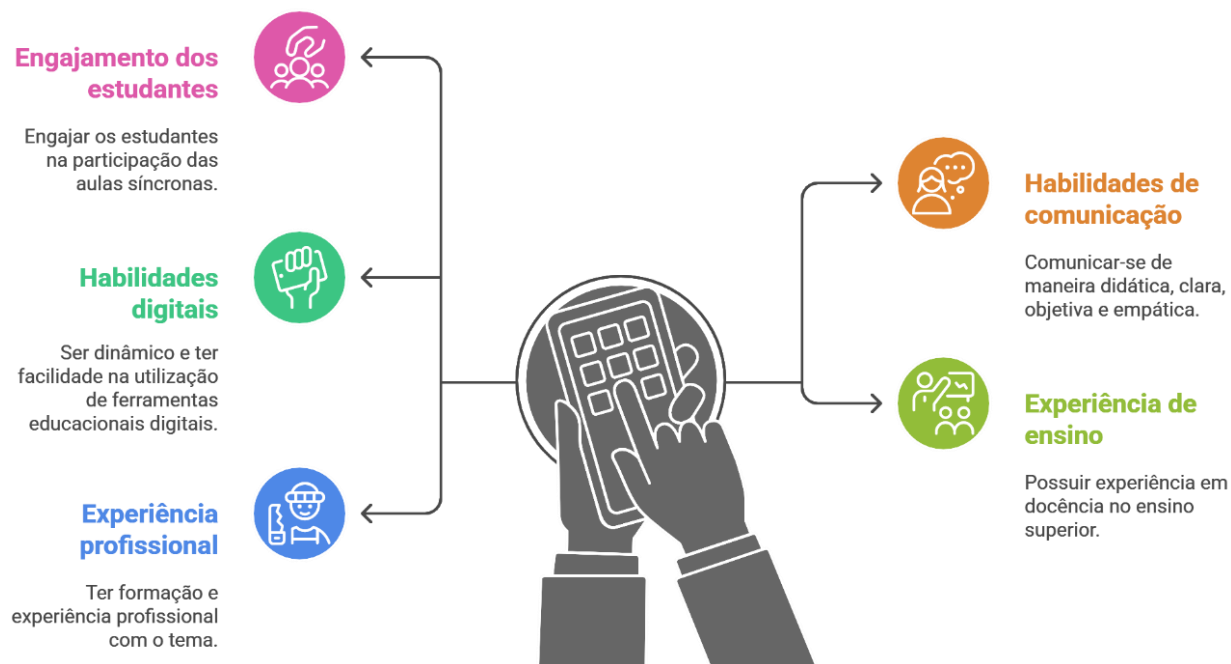
Professor Regente

Docente com formação e experiência comprovada na unidade curricular que atua ou atuará, trabalha de forma articulada com o Projeto Pedagógico do Curso e com o plano de ensino. É o profissional responsável por mediar o processo de ensino-aprendizagem e estimular a participação dos estudantes de acordo com as premissas do currículo E2A. **São suas atividades:**

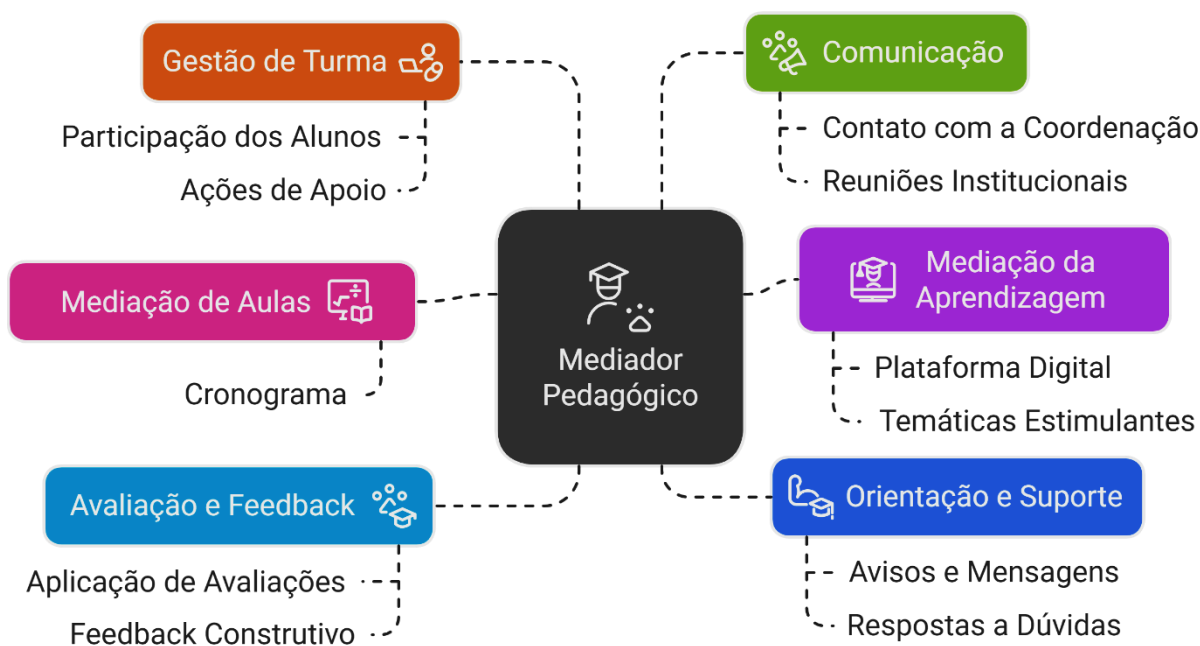


Mediador Pedagógico

Os mediadores pedagógicos possuem formação e experiência comprovada na UC que atuam ou atuarão e serão responsáveis por conduzir e supervisionar o processo de ensino-aprendizagem assim como estimular a participação dos estudantes. É imprescindível que o mediador pedagógico trabalhe de forma articulada com o Projeto Pedagógico do Curso e com o plano de ensino. É importante que o mediador apresente as seguintes habilidades e competências:



As principais atribuições do mediador pedagógico são:



Professor Conteudista e Atividades de Curadoria

Para que um professor seja um professor conteudista, destaca-se como pré-requisito que tenha mestrado ou doutorado na área de conhecimento, que já tenha lecionado a UC e que passe pelo processo de formação em curadoria digital.



As principais atribuições do professor conteudista são:



Infraestrutura

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

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

Instalações Administrativas e de Curso

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

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

Espaço Físico do Curso

Salas de Aula

As salas de aula do curso estão equipadas conforme a finalidade, atendendo aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade. Elas possuem computador com projetor multimídia e contam com manutenção periódica.

Além da acessibilidade arquitetônica, há recursos instrumentais para garantir a plena participação e aprendizagem de todos os estudantes. Um intérprete de Libras estará presente na sala de aula, quando necessário e solicitado, para superar barreiras linguísticas e facilitar o aprendizado dos estudantes surdos.

Laboratórios do Curso

A instituição fornece recursos de informática (hardware e software) conforme as necessidades do curso. Há laboratórios específicos e compartilhados entre os cursos, disponíveis para aulas e monitorias. Os alunos têm acesso aos laboratórios fora do horário de aulas, com monitores e uso de diferentes softwares e internet.

Os laboratórios de informática apoiam atividades de ensino, pesquisa, administração e serviços à comunidade, promovendo habilidades de levantamento bibliográfico e uso de bases de dados. Equipados para conforto e agilidade, os laboratórios contarão com suporte da equipe de TI durante e fora das aulas.

Há manutenção preventiva e corretiva em informática. Um *helpdesk* permitirá atendimento rápido pelos técnicos da IES, que também firma contratos com empresas de manutenção. A instituição tem um plano de expansão proporcional ao crescimento anual do corpo social, e a área de TI define as características necessárias para equipamentos, servidores, telecomunicações, internet e intranet.

Instalações para os Docentes

Salas dos Professores

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

Espaço para Professores em Tempo Integral

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

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de softwares especiais, ponteiras, adaptações em teclados e mouses, etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

Instalações para a Coordenação de Curso

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

Biblioteca Universitária

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

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

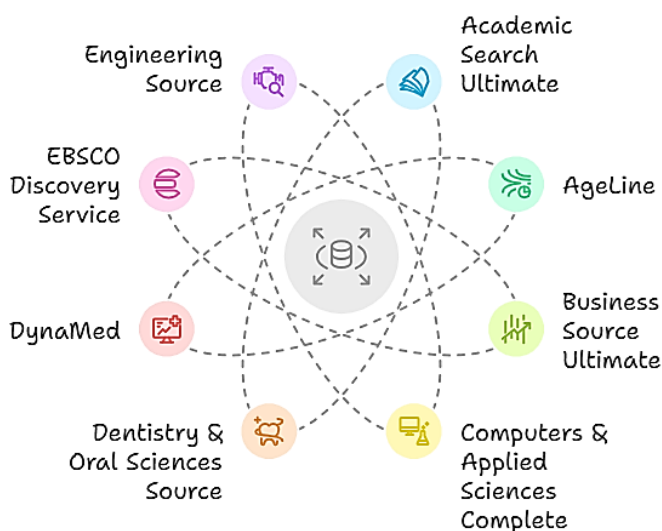
O acesso ao acervo é aberto ao público interno da IES e à comunidade externa.

Além disso, é destinado espaço específico para leitura, estudo individual e em grupos.

O empréstimo é facultado a alunos, professores e colaboradores administrativos e poderá ser prorrogado desde que a obra não esteja reservada ou em atraso.

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca e a Biblioteca Digital Senac que contribuem para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos

BASE DE DADOS



recursos interativos e dinâmicos que possibilitam o acesso à informação de forma prática, acessível e eficaz.

É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras (NBR). As plataformas são disponibilizadas pelo sistema Ulife, gratuitamente, com acesso ilimitado para todos alunos e professores.

Nível de Informatização da Biblioteca



Serviços oferecidos pela Biblioteca



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