

Curso de Produção Multimídia

Disciplinas: Negócios Eletrônicos 1ª Fase

Ementa: Compreender a importância da presença digital da empresa e as variáveis que precisam ser analisadas antes e durante o negócio eletrônico Entender como funciona a perspectiva do negócio eletrônico;
Compreender o varejo eletrônico;
Avaliar as melhores alternativas para recebimento eletrônico;
Compreender a legislação sobre o comércio e o negócio eletrônico;
Entender como funciona a distribuição física e logística do comércio eletrônico;
Avaliar as alternativas de anúncios digitais

Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:

Prova N1 30%

Prova N2 30%

Atividades da plataforma 40%

Metodologia: Utilizando a metodologia do arco de Maguerez são utilizados materiais para contextualização (reportagens de jornais e revistas e vídeos), fórum de questionamentos sobre os assuntos, enfatizando discussões e visando melhorar a argumentação dos alunos. São realizadas atividades online e presenciais

Disciplinas: Design Digital e Arquitetura da Informação 1ª Fase

Ementa: Aspectos de planejamento de design, projeto de interfaces gráficas (GUI) e ambientes digitais, arquitetura da informação, card sorting, ergonomia de software, interatividade em multimídia, metodologias de projeto, noções de análise de requisitos.

Forma de Avaliação: Avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:

- Avaliação Diagnóstica: utilizada no início de qualquer aprendizagem para determinar a presença ou ausência de habilidades e/ou pré-requisitos, identificar as causas de repetidas dificuldades na aprendizagem e avaliar o conhecimento dos educandos sobre os assuntos a serem abordados no decorrer da aprendizagem;
- Avaliação Formativa: empregada durante o processo de aprendizagem, para promover desempenhos mais eficientes e identificar o progresso do educando, quanto aos conhecimentos e habilidades, permitindo a continuidade ou o redimensionamento do processo de ensino. Estabelece uma função de acompanhamento e possibilita ao professor o planejamento de atividades corretivas, de enriquecimento, complementação, evolução e aperfeiçoamento dos objetivos estabelecidos. Os instrumentos mais empregados são: questões dissertativas e objetivas, exercícios, plano de observação, questões de auto avaliação, entre outros;
- Avaliação Somativa: baseado em nota, qualifica os alunos de acordo com os desempenhos apresentados, avaliando-os dentro de um contexto classificatório.

Metodologia: Aulas expositivas, estudos de caso e discussões. Apresentação de Slides, vídeos leitura de artigos.
Atividades de sala.

Disciplinas: Design de Games e Recursos Audiovisuais 1ª Fase

Ementa: Introdução à gamificação e uso de jogos digitais na aprendizagem; interatividade e dinâmicas; Ferramentas de simulação; contextualização e resolução de problemas. Uso de recursos audiovisuais e multimídia como apoio à aprendizagem. Edutainment, educomunicação. Aprendizagem baseada em jogos digitais.

- Avaliação Diagnóstica: utilizada no início de qualquer aprendizagem para determinar a presença ou ausência de habilidades e/ou pré-requisitos, identificar as causas de repetidas dificuldades na aprendizagem e avaliar o conhecimento dos educandos sobre os assuntos a serem abordados no decorrer da aprendizagem;
- Avaliação Formativa: empregada durante o processo de aprendizagem, para promover desempenhos mais eficientes e identificar o progresso do educando, quanto aos conhecimentos e habilidades, permitindo a continuidade ou o redimensionamento do processo de ensino. Estabelece uma função de acompanhamento e possibilita ao professor o planejamento de atividades corretivas, de enriquecimento, complementação, evolução e aperfeiçoamento dos objetivos estabelecidos. Os instrumentos mais empregados são: questões dissertativas e objetivas, exercícios, plano de observação, questões de auto avaliação, entre outros;
- Avaliação Somativa: baseado em nota, qualifica os alunos de acordo com os desempenhos apresentados, avaliando-os dentro de um contexto classificatório.
- 2 avaliações escritas;

Metodologia: Aulas expositivas, estudos de caso e atividades práticas. Apresentação de slides, vídeos e pesquisas digitais.
Atividades de sala.

Disciplinas: Gestão Ágil e Scrum 2ª Fase

Ementa: Métodos ágeis. Definição do Scrum, usos do Scrum, teoria do Scrum, valores do Scrum. O time Scrum: Product Owner, time de Desenvolvimento, Scrum Master. Eventos Scrum: Sprint, Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Revisão da Sprint, Retrospectiva da Sprint. Artefatos do Scrum: Backlog do Produto, Backlog da Sprint. Prática interativa de gestão projetos

Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos

Prova N1 30%

Prova N2 30%

Atividades da plataforma 40%

Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Maguerez)

Disciplinas: Cultura e Sociedade 3ª Fase

Ementa: Temas Fundamentais de Economia, Sociologia, Ciência Política e Antropologia. Revolução industrial; Industrialização brasileira; Sociedade moderna segundo pensadores clássicos; Empresas, Estado e Sociedade Civil. Reflexões sobre capitalismo, democracia e autogestão. Direitos Humanos. Aspectos culturais da sociedade atual. História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. Sustentabilidade e educação ambiental.

<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: Automação de Atividades, Chatbots e gestão do Tempo 3ª Fase</p>
<p>Ementa: Planejamento e automação de atividades administrativas. Ferramentas aplicadas ao processo de automação. Práticas de automação. Uso de Chatbots: oportunidades, custos e viabilidade. Tipos de Chatbots. Exemplos e aplicações</p> <p>Apresentar os principais conceitos de organização pessoal, os princípios gerenciais clássicos, como priorizar assuntos, planejamento, delegação de</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: IHC e UX 3ª Fase</p>
<p>Ementa: Interface de sistemas: interação homem-máquina. Desenvolvimento de interfaces digitais: usabilidade das interfaces frente ao sistema; Avaliar a usabilidade em sistemas de informação: web e desktop. Projeto de Design: desenvolver uma interface interativa.</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: Fundamentos de Sistemas de Informação 3ª Fase</p>
<p>Ementa: Fundamentos de Sistemas de Informação; Conceitos Fundamentais. Tipos de Sistemas Informação e Conhecimento. Componentes, Papéis e Categorias de Sistemas de Informação. Dado, Informação e Conhecimento. Sociedade da Informação e de Conhecimento. Aplicação da Tecnologia da Informação. Tipos de Sistemas de Informação: Enterprise Resource Plannig, Consumer Relationship Management e Supply Chain Management. Sistemas de Apoio as Operações. Sistemas de Apoio Gerencial. Sistemas para Vantagem Estratégica. Planejamento e Desenvolvimento de Sistemas de Informações; Integração de Sistemas; Ferramentas de Integração de Sistemas.</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: Branding, Cobranding e Digital Branding 4ª Fase</p>
<p>Ementa: Conceito de Branding e planejamento das marcas. Identidade das marcas. Posicionamento das marcas. Ciclo de vida e longevidade das marcas. Marcas, consumidores e sociedade. Sustentabilidade, responsabilidade social e construção de valor.</p> <p>Conceito de Co-branding avaliação e critérios para associação de duas ou mais marcas em campanhas ou ações. Potencial de geração melhoria de posicionamento, oportunidades de mercado e geração de valor.</p> <p>Conceito de Digital Branding. Compreender as mudanças de comportamento no consumo online. Casos sobre como conduzir episódios de crise de reputação de uma marca. Avaliação de métricas de performance nas redes sociais sobre marca. Estruturação de uma estratégia conjunta de Branding</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: Marketing Digital 4ª Fase</p>
<p>Ementa: Conceito de marketing digital, marcas digitais e marcas sociais. Estratégias de marketing digital no ambiente da internet e da TV interativa como canal de marketing direto, de permissão e viral e no uso de ferramentas colaborativas para construção de conteúdo em comunidades virtuais empresariais e o papel de dispositivos de integração entre pessoas, e entre pessoas e empresas, como blogs, wiki, entre outros Mídias digitais como ferramenta de marketing. Ferramentas de TI aplicadas ao marketing digital. Desenvolvimento de atividade Interdisciplinar com foco extensionista</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos:</p> <p>Prova N1 30%</p> <p>Prova N2 30%</p> <p>Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Magueréz)</p>
<p>Disciplinas: Social Media e Web Analytics 4ª Fase</p>
<p>Campanhas de sucesso em mídias sociais. A importância da análise de dados. Web analytics, google analytics, análise de dados em redes sociais. Medindo resultados, gerando tomada de decisão.</p>

<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos: Prova N1 30% Prova N2 30% Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Maguerez)</p>
<p>Disciplinas: Optativa.</p>
<p>de Sinais: fonologia, morfologia, sintaxe. Noções básicas de escrita de sinais. Processo de aquisição da Língua de Sinais observando as diferenças e similaridades existentes entre esta e a língua Portuguesa.</p>
<p>Forma de Avaliação: A avaliação dos alunos matriculados na disciplina é realizada mediante os seguintes instrumentos: Prova N1 30% Prova N2 30% Atividades da plataforma 40%</p>
<p>Metodologia: Metodologia da problematização (Arco de Maguerez)</p>

Disciplina curso de Produção Multimidia EAD
Disciplinas: Negócios Eletrônicos 1ª Fase (Ead assíncrona)
Disciplinas: Design Digital e Arquitetura da Informação 1ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Design de Games e Recursos Audiovisuais 1ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Gestão Ágil e Scrum 2ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Cultura e Sociedade 3ª Fase (Ead assíncrona)
Disciplinas: Automação de Atividades, Chatbots e gestão do Tempo 3ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: IHC e UX 3ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Fundamentos de Sistemas de Informação 3ª Fase (Ead assíncrona)
Disciplinas: Branding, Cobranding e Digital Branding 4ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Social Media e Web Analytics 4ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Marketing Digital 4ª Fase (Ead síncrona)
Disciplinas: Optativa. (Ead assíncrona)

Legenda:

Assíncrona: é o termo usado para se referir às aulas gravadas pelo professor

Síncrona: é como também pode ser chamada as aulas ao vivo pelo meet.

Híbrido: Ensino em sala de aula física e online (50% presencial e 50% assincrona)