



Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Design de Animação

Projeto Pedagógico Resumido

Bacharelado em Design de Animação

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral

CARGA HORÁRIA

2800 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

4 anos

MODALIDADE

EaD: aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

A Resolução do Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, autoriza a oferta do curso de Bacharelado em Design de Animação a partir do 1º semestre de 2019.

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO

O mercado de trabalho para animadores segue em crescimento, recorrentes premiações de animações brasileiras em Festivais Internacionais demonstram o potencial criativo dos nossos profissionais. O Brasil possui mais de 350 agências que trabalham especificamente com animações. Além de atuar com cinema de animação, o profissional pode atuar para diversos segmentos, como: TV, publicidade, videoclipe, games, web, design digital, dentre outros.

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

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

3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, em qualquer uma das etapas de desenvolvimento de uma animação (pré-produção, produção e pós-produção) nas mais diversas empresas da indústria criativa, e para as mais diversas finalidades (cinema de animação, produções audiovisuais, Web, games e publicidade). Ao final do curso, o aluno estará apto a: Produzir e dirigir projetos de animação; Desenvolver argumentos e roteiros, storyboard e animatic; Atuar em direção de arte, desenho e design de personagem; Fazer edição de áudio e

vídeo; Trabalhar com modelagem, texturização e animação (3D); Criar e desenvolver cenários e ambientes virtuais; Trabalhar com stop motion, pós-produção e efeitos especiais; Trabalhar com projetos de animação para áreas diversas como hipermídia, design digital, produções independentes, publicidade, vídeoclipe, games, entre outras.

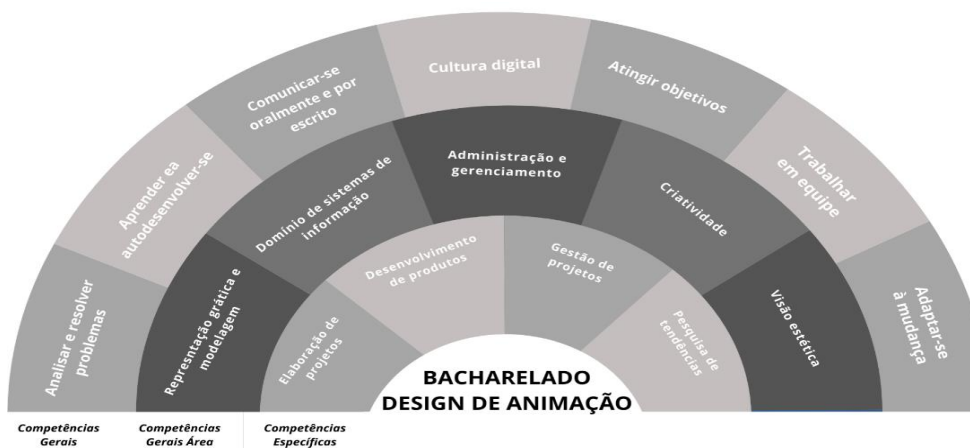
Este curso forma profissionais aptos a criar e produzir animações digitais ou analógicas, que podem ser de ilustrações, desenhos, fotografias ou computação gráfica, entre outras. Em geral, o aluno que busca o curso de Design de Animação possui talentos específicos já manifestos em sua vida relacionados à área. Mas foi o espaço crescente no mercado de trabalho, com exigências cada vez maiores de conhecimentos e técnicas, que impulsionou a profissionalização e a criação do curso. Por fim, é importante ressaltar que o mercado de animação tem se mostrado bastante promissor, podendo o egresso atuar não só nos estúdios de animação, mas também em diversas esferas da indústria criativa: agências de publicidade, emissoras de TV, produtoras de vídeo, portais de Internet, empresas de mídia digital, e estúdios de desenvolvimento de games, dentre outros.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar profissionais com visão tecnológica e projetual, capazes de propor soluções técnicas, criativas e conceituais para os diversos desafios de sua carreira profissional, por meio do desenvolvimento de competências empreendedoras, inovadoras e conectadas às mais variadas exigências da vida contemporânea e do mercado de trabalho em animação.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade
			EAD
1	COMUNICAÇÃO	66	Online
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial
1	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online
1	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial
1	HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO	66	Online
		330	
2	DESIGN DE PERSONAGENS	66	Presencial
2	METODOLOGIA CIENTÍFICA	66	Online
2	ANIMAÇÃO CLÁSSICA	66	Presencial
2	PROJETO: PENCIL TEST	33	Presencial
2	ROTEIRO E STORYBOARD	66	Online
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO I PREPARATÓRIO	66	Extensão
2	ERGONOMIA VISUAL	66	Online
		429	
3	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online
3	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	66	Presencial
3	ANIMAÇÃO 2D DIGITAL	66	Online
3	MODELAGEM 3D PARA ANIMAÇÃO	66	Presencial

3	PROJETO: DESENHO ANIMADO	33	Presencial
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO II APLICADO ÀS ARTES	66	Extensão
3	DESIGN DE SOM	66	Presencial
		429	
4	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online
4	LINGUAGEM DOS MEIOS AUDIOVISUAIS	66	Presencial
4	PROJETO: ANIMAÇÃO QUADRO A QUADRO	33	Presencial
4	RIGGING	66	Presencial
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO III APLICADO ÀS ARTES	79	Extensão
4	STOP MOTION	66	Online
		376	
5	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	66	Online
5	ANIMAÇÃO 3D	66	Presencial
5	DIREÇÃO DE ARTE PARA ANIMAÇÃO	66	Online
5	MOTION GRAPHICS	66	Presencial
5	PROJETO: FILME 3D	33	Presencial
		297	
6	DIGITAL ACTING	66	Online
6	EFEITOS ESPECIAIS	66	Presencial
6	PROJETO: CINEMA DE ANIMAÇÃO	33	Presencial
6	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO IV APLICADO ÀS ARTES	79	Extensão
6	RENDER 3D	66	Presencial
		310	
7	GESTÃO DE DESIGN	66	Online
7	OPTATIVA I	66	Online
7	PESQUISA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO	66	Presencial
7	PRODUÇÃO EXECUTIVA	33	Online

		231	
8	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	50	Presencial
8	ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO	150	Presencial
8	OPTATIVA II	66	Online
8	OFICINA DE ANIMAÇÃO	66	Presencial
8	PRODUÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO	66	Presencial
		398	
CARGA HORÁRIA TOTAL		2.800	

7. EMENTÁRIO

ANIMAÇÃO 2D DIGITAL

Trata dos princípios e técnicas da linguagem da animação 2D digital, aplicando conceitos como tempo, quadro-chave, intervalo, movimentos gerais (andar, correr, pular), flexibilidade, peso, antecipação, movimento labial, movimentos de expressões faciais. A disciplina aborda também os processos de pré-produção, produção e finalização de animações 2D a partir de ferramentas digitais.

ANIMAÇÃO 3D

Trata dos procedimentos e técnicas de animação 3D de personagens, com base nos princípios de animação que exploram a simulação de movimentos corporais e as expressões faciais de personagens. Trabalha a produção, a edição e a finalização da animação.

ANIMAÇÃO CLÁSSICA

A disciplina trata dos princípios e das técnicas da animação 2D tradicional, construídas pelo desenho a mão. Aborda o planejamento dos movimentos, com base em conceitos como extremos, breakdown e intervalamento. Trabalha ainda na produção da animação aplicando os conceitos de timing, sincronização orgânica, flexibilidade e peso.

ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende e analisa as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares constituem **práticas acadêmicas obrigatórias**, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU -2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA EXTENSIONISTA

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

COMUNICAÇÃO

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade, como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

DESIGN DE PERSONAGENS

Trata dos conceitos e processos relacionados à concepção e desenvolvimento visual de personagens para meios audiovisuais. A abordagem considera o escopo da mecânica, da narrativa e dos ambientes de cada projeto.

DESIGN DE SOM

Aborda a teoria e a prática da concepção, criação, produção e pós-produção de locuções, trilhas sonoras e efeitos sonoros para produções de animação. Fornece subsídios técnicos para construção de sequências de áudio por meio de ferramentas digitais de edição e produção sonora.

DIGITAL ACTING

Esta disciplina aborda os procedimentos e as técnicas necessárias para produzir animações 3D com foco na dramaturgia, considerando princípios de interpretação, representação e feição dos personagens. Trata ainda dos processos da captação de movimentos corporais e faciais a partir de recursos tecnológicos próprios.

DIREÇÃO DE ARTE PARA ANIMAÇÃO

Expõe e exercita o processo de Direção de Arte, do desenho de concepção ao projeto final, estimulando o pensamento crítico da linguagem visual aplicada a animação. Propõe o exercício de criação e desenvolvimento de personagens, ambientes e objetos do projeto, com base no conceito de criação. Discute a unidade técnica e visual do projeto, abordando o estilo e o desenvolvimento autoral.

EFEITOS ESPECIAIS

Trabalha com os conceitos e técnicas para a finalização e pós-produção avançada para animação. Desenvolve a aplicação e manipulação de filtros e efeitos visuais, sonoros e a composição de imagens em movimento. Aborda e desenvolve a sonorização aplicada à pós-produção audiovisual.

ERGONOMIA VISUAL

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO

Disciplina direcionada à consolidação dos desempenhos profissionais, inerentes ao perfil do formando. Introduz e orienta a prática profissional, através de diversas modalidades que proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades, bem como a experimentação projetual em diversos contextos. Considera-se Estágio Curricular, a atividade programada e orientada que proporciona ao aluno aprendizagem profissional, através da sua participação em atividades vinculadas à área de sua formação acadêmico-profissional.

FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

GESTÃO DE DESIGN

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

HISTÓRIA E PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO

Enfatiza a história da animação, suas técnicas e seu aparato tecnológico ao longo do tempo. Aborda os princípios básicos da animação tradicional 2D: comprimir/esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade, aceleração/desaceleração, exagero, movimento em arco, ação secundária, desenho volumétrico, apelo e temporização.

ILUSTRAÇÃO DIGITAL

A disciplina aborda os princípios e técnicas de ilustração para projetos audiovisuais, focando no desenvolvimento de cenários, veículos, personagens e criaturas. Enfatiza também a função e a aplicação do cenário como elemento visual e narrativo, valendo-se da perspectiva, cor e desenho.

IMAGEM GRÁFICA DIGITAL

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

LINGUAGEM DOS MEIOS AUDIOVISUAIS

A disciplina discute as linguagens e estéticas do cinema e vídeo. Aborda a pré-produção, produção e pós-produção de produtos audiovisuais bem como os processos de hibridização entre as linguagens do cinema, do vídeo e da animação. Trabalha ainda a linguagem sonora e musical aplicada à imagem em movimento.

METODOLOGIA CIENTÍFICA

A disciplina discute o conhecimento e o método científico. O enfoque recai nas etapas de pesquisa científica e nas normas e apresentação de trabalhos acadêmicos. Versa ainda sobre os gêneros textuais científicos e aspectos éticos na pesquisa.

MODELAGEM 3D PARA ANIMAÇÃO

A disciplina aborda os conceitos de representação no espaço tridimensional por meio da modelagem por polígonos de objetos e cenários 3D. Apresenta as ferramentas de modelagem 3D e as técnicas de Box modeling, mapeamento, texturização e iluminação para projetos de animação.

MOTION GRAPHICS

A disciplina aborda os conceitos estéticos e técnicos que possibilitam a realização de projetos de motion graphics. Trabalha a aplicação de efeitos visuais e sonoros, a manipulação de filtros e a composição de imagens em movimento para animações híbridas e outros projetos de videografismo.

OFICINA DE ANIMAÇÃO

A disciplina orienta na finalização de projetos de animação profissionais nos seus diferentes formatos. Propõe soluções técnicas para serem aplicadas nos projetos, direcionando-as para a construção estética de animações inovadoras.

PESQUISA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa teórica e de projeto de

design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a sua defesa por meio da apresentação do primeiro protótipo do projeto.

PRODUÇÃO EXECUTIVA

Esta disciplina trata do planejamento e da produção executiva de cinema de animação, incluindo estimativa dos investimentos, prestação de contas e administração de recursos e equipes. Descreve técnicas e ferramentas para gestão de projetos audiovisuais, bem como suas etapas, desde a concepção e o desenvolvimento da ideia até o término da produção.

PRODUÇÃO EM DESIGN DE ANIMAÇÃO

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso, materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a apresentação e defesa do projeto final.

PROJETO: ANIMAÇÃO QUADRO A QUADRO

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um projeto de stop motion. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto, e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas na área de animação.

PROJETO: CINEMA DE ANIMAÇÃO

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um projeto de uma produção para cinema de animação. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto, e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas na área de animação.

PROJETO: DESENHO ANIMADO

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um projeto de desenho animado. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto, e

promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas na área de animação.

PROJETO: FILME 3D

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um projeto de um filme 3D. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto, e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas na área de animação.

PROJETO: PENCIL TEST

A disciplina articula as disciplinas do semestre por meio de um projeto de pencil test. Aprimora a visão sistêmica, articula a gestão do projeto, e promove o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas na área de animação.

RENDER 3D

A disciplina trata do processo de renderização de imagens 3D, considerando os tipos de textura dos objetos existentes, sua cor, transparência e reflexão, bem como a definição dos pontos de iluminação e do ponto de vista sob o qual os objetos serão visualizados.

RIGGING

A disciplina trabalha com o processo de *rigging*, a preparação dos elementos de um modelo digital 3D para a convertê-lo em um objeto animado. Aborda o desenvolvimento do esqueleto digital, as hierarquias, os controladores de animação e os deformadores da malha 3D.

ROTEIRO E STORYBOARD

Aborda estruturas e modelos narrativos, ambiente, personagem e ação. Trata da terminologia de roteiros, trabalha a criação, o desenvolvimento e o tratamento de roteiro para animação. Realiza a análise e a decupagem de roteiro, o enquadramento, os planos e movimentos de câmera, o desenho sequencial para storyboard, e a relação som-imagem na animação e a elaboração de animatic.

STOP MOTION

A disciplina trata do processo de produção em stop motion, nas suas diversas técnicas, seja por massa de modelar, pela construção de modelos e bonecos articulados ou por meio do uso de papel ou imagens fotográficas.

OPTATIVA

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das

atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>
- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site

institucional: <https://portal.fmu.br>

ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
EAD	Resolução Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, com oferta para o 1º semestre de 2019	Aguardando Portaria de Reconhecimento divulgada pelo MEC e publicada no D.O.U. Protocolo no. 202207413	5	-	-