



Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Sistemas de Informação

Projeto Pedagógico Resumido

Bacharelado em Sistemas de Informação

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral/Crédito

CARGA HORÁRIA

3.036 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

8 semestre (4 anos)

MODALIDADE

Presencial: aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem, conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.

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

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 profissionais de Sistemas de Informação é bastante promissor. Isso porque as empresas perceberam a necessidade de um profissional que seja capaz de construir sistemas interligados aos negócios. As vagas ofertadas pelo mercado concentram-se em empresas públicas, privadas e em consultorias tecnológicas.

O curso tem como objetivo capacitar profissionais com sólida formação acadêmica, com competências e habilidades para atuar, isoladamente ou em equipe, em atividades relacionadas ao projeto, operação e desenvolvimento de softwares, seleção e prospecção de novas tecnologias, administração e gerenciamento de equipes, treinamento para o uso da Tecnologia da Informação e suporte técnico a equipes que utilizam serviços de Informática, sejam com foco em redes, banco de dados ou sistemas de maneira geral.

Os alunos são engajados em projetos pedagógicos modernos, com trabalhos interdisciplinares, participação de eventos, atividades práticas e laboratoriais e projetos de desenvolvimento de software para o mercado já nos primeiros semestre do curso, com o objetivo de incentivar a aplicação dos conceitos teóricos abordados em sala de aula e à pesquisa autodidata para a concepção e construção de protótipos, tornando o curso mais divertido e desafiador para o aluno..

Os estudantes são estimulados a participar de competições da área em evento renomados, onde tem nesses eventos a oportunidade de apresentar os

trabalhos desenvolvidos dentro da instituição, interagindo com estudantes de diversas outras instituições.

Ao final do sexto semestre o aluno tem direito a certificação intermediária de Analista e Desenvolvedor de Sistemas Web e Mobile.

Os laboratórios são dotados de equipamentos modernos, contando com impressoras 3D, e sistemas para automação e robótica. O aluno possui acesso ao portal contendo ambiente virtual e acesso facilitado aos seus dados acadêmicos. Além disso, os professores são capacitados através de metodologias ativas, para tornar as aulas mais próximas do ambiente real no mercado de trabalho. O curso recebeu o selo com 3 estrelas no Guia da Faculdade 2022. A taxa de empregabilidade é de 90% segundo pesquisa CPA/2023.

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, nas áreas de desenvolvimento de softwares: projetar e desenvolver sistemas, bem como tratar da funcionalidade de sites; ensino: lecionar em escolas de ensinos Fundamental, Médio e técnico. Para ensinar em faculdades, é preciso ter pós-graduação; fluxo de informação: modernizar e agilizar o processo de comunicação de uma empresa, criando, adaptando e instalando programas; gerência de projetos: fazer a interligação entre a administração da empresa e a área de computação; logística: desenvolver softwares para planejar e administrar rotas, sistemas de armazenagem e o tempo de entrega de produtos; marketing e vendas: gerenciar a comercialização de equipamentos, periféricos e softwares; modelagem: construir modelos matemáticos que simulem situações reais, com a finalidade de antever e prevenir a ocorrência de problemas; suporte técnico: fazer a manutenção de sistemas, de banco de dados e de redes de computadores.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar profissionais aptos a compreender o impacto dos Sistemas de Informação e das Tecnologias da Informação e Comunicação no que concerne ao atendimento e à antecipação estratégica das necessidades da sociedade e das organizações, agindo de forma criativa, crítica e sistêmica na análise, compreensão e resolução de problemas, empreendendo e alavancando a geração de oportunidades de negócios na área, com ética e responsabilidade perante as questões sociais, profissionais, ambientais, legais, políticas, humanísticas e tecnológicas.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

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



6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade	
			Presencial	EAD
1	Teoria de Sistemas de Informação	66	Presencial	Online
1	Pensamento Computacional	66	Online	Online
1	Matemática Aplicada à TI	66	Presencial	Online
1	Algoritmos e Programação	66	Presencial	Online
1	Comunicação	66	Online	Online
		330		
2	Sistemas Operacionais	66	Presencial	Online
2	Arquitetura e Organização de Computadores	66	Online	Online
2	Programação Front-End	66	Online	Online
2	Gerenciamento e Administração de TI	66	Presencial	Online
2	Atividades Extensionistas Curriculares – Módulo I	66	Extensão	Extensão
2	Desenvolvimento Humano e Social	66	Online	Online
		352		
3	Banco de Dados	66	Online	Online
3	Programação Orientada a Objetos	66	Presencial	Online
3	Estrutura de Dados	66	Presencial	Online
3	Cálculo Aplicado - Uma Variável	66	Online	Online
3	Atividades Extensionistas Curriculares – Módulo II Aplicado às Tecnologias da Informação	66	Extensão	Extensão
3	Técnicas de Machine Learning	66	Online	Online
		396		
4	Engenharia de Software	66	Presencial	Online
4	Sistemas de Informações	66	Presencial	Online

	Gerenciais			
4	Segurança e Auditoria de Sistemas	66	Online	Online
4	Atividades Extensionistas Curriculares – Módulo III Aplicado às Tecnologias da Informação	89	Extensão	Extensão
4	Fundamentos de Redes de Computadores	66	Online	Online
		353		
5	Práticas de Banco de Dados	66	Presencial	Online
5	Práticas de Engenharia de Software	66	Online	Online
5	Programação Back-End	66	Presencial	Online
5	Pesquisa, Ordenação e Técnicas de Armazenamento	66	Presencial	Online
5	Antropologia e Cultura Brasileira	66	Online	Online
		330		
6	Sistemas Distribuídos	66	Presencial	Online
6	Arquitetura de Software	66	Presencial	Online
6	Computação para Dispositivos Móveis	66	Presencial	Online
6	Atividades Extensionistas Curriculares – Módulo IV Aplicado às Tecnologias da Informação	89	Extensão	Extensão
6	Laboratório de Redes de Computadores	66	Online	Online
		353		
7	Modelagem de Negócios e Processos	66	Presencial	Online
7	Gestão de Projetos	66	Online	Online
7	Startup e Negócios em Tecnologia	66	Online	Online

7	Optativa I	66	Online	Online
		264		
8	Laboratório de Software e Projetos	66	Presencial	Online
8	Teoria da Decisão e Simulações em Negócios	66	Presencial	Online
8	Governança em TI	66	Online	Online
8	Estágio Supervisionado em Sistemas de Informação	300	Presencial	Online
8	Optativa II	66	Online	Online
8	Atividades Complementares	50	Presencial	Online
		614		

7. EMENTÁRIO

TEORIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Aborda conceitos gerais da teoria geral de sistemas, focando na análise e projeto e, portanto, no desenvolvimento de sistemas e aplicações com foco comercial. Apresenta o necessário alinhamento da TI com a administração dos negócios e estuda o uso dos sistemas computadorizados para o desempenho das atividades organizacionais.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

História da Inteligência Artificial (IA). Caracterização dos problemas de IA, aplicações e cenários atuais (p.ex., jogos, robótica, Processamento de Linguagem Natural etc.) e interações com outras áreas de pesquisa. Definir a Lógica de predicados e técnicas de busca. Aprendizado de máquina (Machine Learning) Métodos de busca (busca cega e busca heurística) para resolução de problemas. Lógica e algoritmos (algoritmos supervisionados e não supervisionados), Pré-processamento de dados. Explicar os sistemas especialistas, os formalismos de Representação de Conhecimento e Inferência: Redes Semânticas, Sistemas de Produção. Introdução a Redes Neurais e Lógica Fuzzy.

MATEMÁTICA APLICADA A TI

São trabalhados nesta disciplina conceitos fundamentais da matemática, da lógica matemática e dos conceitos básicos da estatística, levando o estudante à reflexão sobre a conceituação, formulação e aplicação do ferramental

desenvolvido. O ferramental adquirido constitui a base para a construção de novos conceitos em tecnologia.

ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO

A disciplina aborda os conceitos de lógica e de programação de computadores para a resolução de problemas através de uma sequência finita de instruções. Os conceitos estudados são variáveis, expressões, operadores, comandos de entrada e saída, estruturas de decisão e de repetição, vetores e matrizes.

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.

SISTEMAS OPERACIONAIS

Aborda os conceitos fundamentais de sistemas operacionais contextualizados em cenários reais onde estes conceitos são utilizados, incluindo máquinas virtuais, containers e computação em nuvem. Discute os princípios e os relacionamentos existentes entre os mecanismos de gerenciamento de processos, gerência de memória e entrada/saída e gerenciamento de arquivos. Inclui também estudos de caso dos principais sistemas operacionais utilizados na atualidade.

ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

Enfoca o funcionamento interno dos computadores eletrônicos digitais a partir do detalhamento dos componentes arquiteturais dos sistemas de propósito geral. Analisa desempenho, fatores limitantes e respectivas soluções, e abordagens tecnológicas. Estuda a eficiência da arquitetura na sua interação com os sistemas operacionais, dispositivos periféricos e programas aplicativos.

PROGRAMAÇÃO FRONT-END

Trata da fundamentação teórica da interação humano computador, entendendo as diretrizes para o projeto de interfaces e definindo a usabilidade e os métodos para avaliação. Também aborda o desenvolvimento de um protótipo de interface para dispositivos móveis e web. Introduce também conceitos de HTML, CSS e Javascript para construção de páginas WEB.

GERENCIAMENTO E ADMINISTRAÇÃO DE TI

Apresenta os modelos de gestão empresarial destacando os modelos contemporâneos e seus novos desafios. Explora as possibilidades de aplicação de cada um dos modelos nas práticas empresariais atuais, destacando sua adequação às características do negócio. Enfoca a abertura de novos mercados para área de TI.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS CURRICULARES – MÓDULO I

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.

DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL

Apresenta as transformações do ser humano e das relações de trabalho nas diferentes configurações geográficas e na evolução tecnológica e discute o ser humano no mercado de trabalho sob a perspectiva da cidadania e sustentabilidade.

BANCO DE DADOS

A disciplina aborda os conceitos sobre sistema de banco de dados e arquitetura de um sistema de gerência de banco de dados. Enfoca modelos de dados, modelo entidade-relacionamento e suas extensões, e no modelo relacional. Apresenta a álgebra relacional e instruções SQL de definição e manipulação de dados.

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Apresenta os principais conceitos do paradigma de orientação a objetos, com ênfase em suas principais características e recursos oferecidos. São examinadas implementações de aplicações práticas, baseadas em uma linguagem de programação orientada a objetos e um ambiente integrado de desenvolvimento.

ESTRUTURA DE DADOS

Explora o conhecimento de soluções clássicas e atuais de problemas por meio de abstração utilizando conjuntos de dados, operações e representações de listas, pilhas, filas e árvores, apoiados em métodos e técnicas, tendo como subsídio uma linguagem de programação.

CÁLCULO APLICADO - UMA VARIÁVEL

São introduzidos novos conceitos e formalismos matemáticos essenciais ao desenvolvimento do pensamento analítico-abstrato e ao estudo de funções de uma variável real, mostrando a importância e a aplicação de conceitos tais como limites, derivadas e integrais como ferramentas indispensáveis na resolução de problemas de cinemática.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS CURRICULARES – MÓDULO II APLICADO ÀS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

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.

TÉCNICAS DE MACHINE LEARNING

A disciplina explora o escopo e a natureza multidisciplinar da ciência de dados com foco na solução de problemas usando dados em várias áreas. Estuda como as ferramentas analíticas podem ser usadas para descobrir padrões e significado nos dados. Desenvolve a mentalidade exploradora de estruturas de ciência de dados, podendo ser aplicadas a qualquer setor, empresa ou organização.

ENGENHARIA DE SOFTWARE

Apresentar os conceitos de engenharia de software, os processos de software e produtos de software. Abordar os ciclos de vida de sistemas e seus paradigmas, engenharia de requisitos, validação, verificação e teste de software, além de manutenção e evolução de software. Enfoca projeto de

software orientado a objetos, com diagramas UML. Gerência e Configuração de Mudanças.

SISTEMAS DE INFORMAÇÕES GERENCIAIS

Trata do uso da tecnologia da informação como forma de subsidiar a gestão organizacional. Aborda a utilização de sistemas de informações gerenciais atuais, suas possibilidades, uso e ganhos para o resultado das organizações.

SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS

Apresenta os conceitos e objetivos de segurança de informação. Identifica os tipos de ameaças, riscos e vulnerabilidades dos sistemas de informação. Aborda o planejamento, implementação e avaliação de políticas de segurança e a contingência dos ambientes computacionais. Estuda os métodos e cálculos de criptografia com sua abrangência em diferentes cenários de desenvolvimento e aplicações. Trata de técnicas e modelos de auditoria de sistemas.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS CURRICULARES – MÓDULO III

APLICADO ÀS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

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.

FUNDAMENTOS DE REDES DE COMPUTADORES

Analisa aspectos teóricos e científicos da composição e formação dos sistemas de redes de computadores, suas formas de apresentação, camadas, protocolos, aplicações científicas e de mercado. Aprofunda as temáticas que tratam dos equipamentos e soluções tecnológicas que podem ser utilizados para a interligação de computadores em rede.

PRÁTICAS DE BANCO DE DADOS

Explora a arquitetura interna dos sistemas de banco de dados. Apresenta catálogo do sistema, gatilho, otimização de consultas, conceitos de transação, de controle de concorrência de segurança e autorização em banco de dados. Discute business Intelligence (BI), mineração de dados, big data e data warehouse, além de noções sobre banco de dados NoSQL e Mineração de Dados.

PRÁTICAS DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Análise, projeto e modelagem de projetos orientado a objetos. Analisa de padrões de projeto, gerenciamento de configuração, incluindo gerenciamento de versões e release, qualidade de processo com seus modelos e engenharia de software orientada a serviços.

PROGRAMAÇÃO BACK-END

Apresenta os conceitos fundamentais da arquitetura de aplicações Web e propõe o desenvolvimento de um software utilizando uma linguagem de programação com conectividade a banco de dados. São abordados o modelo de três camadas e um framework utilizado no mercado de trabalho para desenvolvimento web.

PESQUISA, ORDENAÇÃO E TÉCNICAS DE ARMAZENAMENTO

Discute armazenamento e recuperação de informações em memória, abordando aspectos de tecnologia computacional envolvidos nas soluções. Apresenta técnicas específicas que trabalham com grandes volumes de dados, minimizando o seu tempo de ordenação, busca e acesso. Discute problemas por meio da análise de complexidade de algoritmos.

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.

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

Aborda questões relacionadas ao projeto e gerenciamento de sistemas distribuídos, discussão de ambientes, modelos de comunicação e arquiteturas existentes, além de implementações de aplicações paralelas e distribuídas, como sistemas de arquivos distribuídos, sistemas de transações distribuídas, clusters, grids, computação em nuvem e web services.

ARQUITETURA DE SOFTWARE

Define e documenta arquitetura de software, seus componentes, frameworks e estilos arquiteturais. Estuda as arquiteturas específicas de domínio, as linguagens de descrição de arquitetura, ferramentas e o desenvolvimento baseado em componentes.

COMPUTAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Examina o projeto e implementação de sistemas computacionais onipresentes, ou seja, aplicações móveis, acessíveis por meio de quaisquer dispositivos computacionais e integráveis com aplicações existentes. Além disso, enfatiza aspectos práticos, por meio da utilização de ferramentas e linguagens de programação para o desenvolvimento de aplicações móveis.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS CURRICULARES – MÓDULO IV APLICADO ÀS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

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.

LABORATÓRIO DE REDES DE COMPUTADORES

Implementa experimentos associados a equipamentos e técnicas de cabeamento de redes dos mais diversos eixos de aplicação. Constrói diretrizes para interconectividade de redes, seja por meio Física ou meios de transmissão sem fio.

MODELAGEM DE NEGÓCIOS E PROCESSOS

Dedica-se à análise e modelagem de processos de negócios, permitindo modelar o estado atual da organização e propor mudanças para a melhoria dos processos de negócio da organização. Examina fluxos de negócio que possam auxiliar na composição de softwares que sejam implementáveis em uma arquitetura de software de serviços complexos.

GESTÃO DE PROJETOS

Aborda a implementação de projetos por meio de modelagem e gestão de projetos. Estuda métodos e técnicas apoiadas pelas práticas do PMBOK (PMI), tais como análise de grupos de processos e mapeamento de áreas de conhecimento de projetos, definição do perfil do gerente de projetos, análise de informações dos projetos e desenvolvimento de relatório de implementação de projetos. Discute ainda a gestão da mudança organizacional.

STARTUP E NEGÓCIOS EM TECNOLOGIA

Oferece a base para a concepção de novos negócios em tecnologias da informação, abordando técnicas de precificação, marketing e vendas. Engloba conceitos de produtos e serviços e a respectiva identificação de custo, valor agregado e venda, articulando-os na comercialização e apresentando o processo de implementação de uma Startup, destacando seus principais aspectos legais.

OPTATIVA I

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.

LABORATÓRIO DE SOFTWARE E PROJETOS

Enfoca na elaboração e desenvolvimento de um projeto prático para um público alvo que pode ser interno ou externo. O projeto tem como pressuposto a visão de negócios para a criação de projetos inovadores. Ao final, os alunos entregam um produto e um artigo sobre o projeto.

TEORIA DA DECISÃO E SIMULAÇÕES EM NEGÓCIOS

Desenvolvimento do comportamento administrativo e a estrutura das decisões humanas. Aborda a Teoria da Decisão e os tipos de decisões. Fundamentos lógicos e matemáticos da decisão. Participação das ciências de sistemas na elaboração das estratégias para a tomada de decisão, incluindo conceitos iniciais de business intelligence. Noções de teoria dos jogos. Características de um jogo. Desenvolvimento de competências gerenciais adquirida no decorrer do curso. Participação em um jogo de negócios que consiste na simulação de um ambiente empresarial competitivo. Aplicação em jogos e simulações conceitos utilizados na gestão empresarial: finanças e contabilidade, marketing, gestão de pessoas, operações, logística e processos.

GOVERNANÇA EM TI

Explora os temas de governança em tecnologia com ênfase nas melhores práticas de compliance em segurança da informação adotadas pelo mercado, abordando responsabilidades, métodos, projetos, justificativas, riscos e ferramentas de proteção à informação em ambiente informático.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

O estágio supervisionado foi instituído pela Lei 6494/77, atualmente é regulamentado pela Lei Nº 11.788, de 25 de setembro de 2008 e previsto no artigo 82º da LDB (Leis de Diretrizes e Bases). Tem a finalidade de

proporcionar ao estudante a vivência, na prática, do seu aprendizado teórico, visando à preparação para o trabalho produtivo e aprendizado de competências próprias da atividade profissional, à contextualização curricular e desenvolvimento do estudante para a vida pessoal e profissional.

OPTATIVA II

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.

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.

8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

Componente Curricular presencial

- **Metodologia:** O curso visa desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo, por meio do qual conhecimentos, habilidades e atitudes são construídos pelo estudante a partir da relação que estabelece com o mundo e com as pessoas com quem se relaciona. As aulas são estruturadas de forma a garantir elementos didáticos significativos para a aprendizagem.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada de forma continuada, por meio do uso de diferentes instrumentos de avaliação. Para aprovação, a Nota Final da

disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis), além da necessária frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina.

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.

No Anexo B, tem-se a relação dos professores que integram o corpo docente do curso.

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 às 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)	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
Presencial/Campus Liberdade	Resolução do Conselho Diretivo de Ensino, Pesquisa e Extensão (CDEPE), de Portaria da 27 de fevereiro de 2012	Renovação do reconhecimento pela portaria Nº 914, de 27 de dezembro de 2018 publicado no DOU em 28/12/2018 – Seção 1.	4	3

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
EaD	Resolução Consunepe Nº 140, de 05 de Novembro de 2018, do Conselho Superior Universitário de Ensino, Pesquisa e Extensão, do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas.	Reconhecido em 2024 com conceito 4	4	-

**ANEXO B – RELAÇÃO DOS PROFESSORES QUE INTEGRAM O CORPO
DOCENTE DO CURSO**

Professor	Titulação
ADEMIR AVILA	Doutor
ALESSANDRA AZZOLINI DA SILVA NASCIMENTO	Mestre
CARLOS ALEXANDRE GUSTAVO DE SOUZA	Mestre
CLAUDIO AGUIRRE	Especialista
EIZO EDSON KATO	Mestre
ERICK MATHEUS SERAFIM BORTOLAZZO	Mestre
EUGENIO AKIHIRO NASSU	Doutor
FABIO LUIZ LETTIERI DA COSTA	Mestre
GERSON LOURENÇO GAZOLA	Especialista
IVAIR LIMA	Mestre
JONAS PEREIRA DA SILVA	Mestre
KELLY CRISTINA MACIEL DA SILVA COSTA	Mestre
LUCIANA DE CASTRO LUGLI	Mestre
PAULO ANDRE ZAPPAROLI	Mestre
PAULO SERGIO RANGEL GARCIA	Mestre
RITA DE CASSIA CASSIANO LOPES	Mestre
ROBERTO PALLES	Doutor
RODRIGO RUIZ CAMPOS	Mestre
SERGIO RICARDO VIEIRA	Especialista
SILVIA DA SILVA CAMILLO DE SOUZA FIACADOR	Especialista
SILVIO ROGERIO DE LUCIA	Mestre
VALDEMAR MODOLO JUNIOR	Mestre