

FASUL EDUCACIONAL **(Fasul Educacional EaD)**

PÓS-GRADUAÇÃO

ARTE E TECNOLOGIA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

ARTE E TECNOLOGIA

DISCIPLINA: FUNDAMENTOS DAS ARTES
RESUMO Estudo de tópicos fundamentais da História da Arte no Brasil com abordagem interdisciplinar, envolvendo aspectos históricos, sociológicos e artísticos, considerando o período que abrange desde a Pré-História (arte pré-colonial) até nossos dias. Competências: reconhecer a arte como sistema cultural; estudar a arte como fenômeno social; identificar o papel das instituições artísticas e culturais para a configuração do campo artístico no Brasil; apresentar artistas e obras da arte brasileira. Habilidades: conhecer as produções e os diferentes momentos da arte no Brasil; identificar aspectos da arte desde o período pré-colonial até a contemporaneidade.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
AULA 1 CAVERNAS E DESENHOS A PINTURA CORPORAL INDÍGENA CERÂMICA INDÍGENA OS VIAJANTES HOLANDESES EM BELAS PAISAGENS IMAGINÁRIO DA FAUNA E DO INDÍGENA
AULA 2 OS ANTECEDENTES EUROPEUS O BARROCO DE CADA REGIÃO DO BRASIL: PARTICULARIDADES AS IGREJAS BAIANAS IGREJAS MINEIRAS GRANDES MESTRES
AULA 3 MISSÃO ARTÍSTICA FRANCESA NO BRASIL VIAGEM PITORESCA ATRAVÉS DO BRASIL: JOHANN MORITZ RUGENDAS ACADEMIA IMPERIAL DE BELAS ARTES: PROMOÇÃO POLÍTICA E POSSIBILIDADE DE CRÍTICA ESCOLA NACIONAL DE BELAS ARTES: REFORMA E OUSADIA APROXIMAÇÕES COM O MODERNO
AULA 4 A IMPORTÂNCIA DE UMA ARTE NACIONAL: VICENTE DO REGO MONTEIRO O ÁPICE MODERNISTA EM SÃO PAULO O ÁPICE MODERNISTA NO RIO DE JANEIRO? OSWALDO GOELDI ECOS MODERNISTAS NO PARANÁ
AULA 5 NO RIO DE JANEIRO: CONTEXTO POLÍTICO E SENSIBILIDADE ARTÍSTICA SÃO PAULO E A URBANIZAÇÃO A CRIAÇÃO DOS MUSEUS DE ARTE MODERNA EM SÃO PAULO E NO RIO DE

JANEIRO

INSTITUIÇÃO DE NOVOS PARADIGMAS - A BIENAL DE 1951
OS ABSTRATOS

AULA 6

NOVAS LINGUAGENS E NOVAS TECNOLOGIAS: O VÍDEO E O MAC-USP
DESMATERIALIZAÇÃO E CONCEITUALISMO
NEOCONCRETISMO
ARTE E ENGAJAMENTO
GRAFITE E A RELAÇÃO SOCIAL COM A CIDADE

BIBLIOGRAFIAS

- BORGES, E.; FRESSATO, S. Arte em seu Estado: história da arte paranaense. vol.1. Curitiba: Medusa, 2008.
- LIPPARD, L.R.; CHANDLER, J. A desmaterialização da arte. Revista Arte & Ensaios. n.25., maio, 2013. Disponível em: www.ppgav.eba.ufrj.br2013/12ae25_lucy.pdf. Acesso em: 24 nov. 2016.
- TIRAPELI, P. Arte Brasileira: Arte Indígena do Pré-colonial à contemporaneidade. Col. Arte Brasileira. São Paulo: Editora Nacional, 2006.

DISCIPLINA:

PRÁTICA PROFISSIONAL: ARTES VISUAIS - DIGITAL

RESUMO

Nesta disciplina será abordada a pesquisa artística centrada na exploração de recursos ligados à tecnologia digital. Também é abordado o desenvolvimento de projetos artísticos utilizando os recursos da imagem e do vídeo digital como suporte. Ao final, teremos uma reflexão crítica sobre o processo de criação e produção artísticas envolvendo suportes digitais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

CARACTERIZANDO A CIBERCULTURA
DEFININDO O CIBERESPAÇO
DISPONIBILIDADE. CONECTIVIDADE. UBIQUIDADE
COMPREENDENDO A INTELIGÊNCIA COLETIVA
ENTENDENDO A CIBERARTE

AULA 2

DIGITALIZAÇÃO DO CONHECIMENTO
FOTOGRAFIA
VÍDEO
CINEMA
A EMERGÊNCIA DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA

AULA 3

AS TECNOLOGIAS DO TEMPO REAL
INTERATIVIDADE, INTERAÇÃO E INTERFACE
HIPERMÍDIA

OS DISPOSITIVOS MÓVEIS
POÉTICAS DO IMEDIATO: O PROCESSO CRIATIVO EM ARTE DIGITAL

AULA 4

AS TECNOLOGIAS DO ESPAÇO EXPANDIDO
IMERSÃO
REALIDADE AUMENTADA
REALIDADE VIRTUAL (RV)
AS POÉTICAS DA DISTÂNCIA

AULA 5

AFETIVIDADE HUMANO-MÁQUINA
PROGRAMANDO SENTIDOS
DIÁLOGOS HM
CIBORGUE
ROBÔ

AULA 6

SOFTWARES PARA STORYTELLING
TRANSMÍDIA
PROBLEMATIZANDO A MÍDIA
GAMES, NARRATIVAS CONECTADAS
TEATRO DIGITAL, ESPAÇOS DINÂMICOS

BIBLIOGRAFIAS

- DOMINGUES, D. Criação e interatividade na ciberarte. São Paulo: Editora Experimento, 2002.
- JENKINS, H. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEMOS, A. Cibercultura, Cultura, e Identidade. Em direção a uma "Cultura Copyleft". Simpósio Emoção Art.Ficial. São Paulo: [s.n], 2004, 12p. Disponível em: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/copyleft.pdf. Acesso em: 10 maio 2018.

DISCIPLINA:

GESTÃO DE PROCESSOS E DE NOVAS TECNOLOGIAS

RESUMO

Nesta disciplina, apresentaremos os elementos que compõem a integração de projetos, uma das dez áreas de conhecimento do gerenciamento de projetos, conforme o PMBOK. O objetivo da disciplina é conhecer todos os processos do Gerenciamento de Integração e avaliar como eles estão relacionados às demais áreas de conhecimento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
CONTEXTUALIZANDO
RECAPITULANDO CONCEITOS
O PAPEL DO GERENTE NA INTEGRAÇÃO DE PROJETOS
DEFINIÇÃO DE GERENCIAMENTO DE INTEGRAÇÃO
DEFININDO “ENTRADAS”; “FERRAMENTAS” E “SAÍDAS” DO GERENCIAMENTO DE

INTEGRAÇÃO

CONHECENDO AS “ENTRADAS” DO PROCESSO: “DESENVOLVER O TAP”
FINALIZANDO

AULA 2

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZANDO

FERRAMENTAS: “OPINIÃO ESPECIALIZADA” E “TÉCNICAS DE FACILITAÇÃO”

DEFINIÇÃO DE TAP, FUNÇÃO E CARACTERÍSTICAS

OBJETIVO SMART

REQUISITOS, PREMISSAS E RESTRIÇÕES

RELAÇÃO DO PROCESSO 4.1 COM PROCESSOS DAS DEMAIS ÁREAS

FINALIZANDO

AULA 3

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZANDO

DEFININDO O PROCESSO: DESENVOLVER O PLANO DE GERENCIAMENTO DO PROJETO

AS FERRAMENTAS DO PROCESSO: DESENVOLVER O PGP

AS SAÍDAS DO PROCESSO: DESENVOLVER O PGP

RELAÇÃO DO PROCESSO 4.2 COM PROCESSOS DAS DEMAIS ÁREAS

FINALIZANDO

AULA 4

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZANDO

DEFININDO OS PROCESSOS DE EXECUÇÃO

AS ENTRADAS DO PROCESSO DE EXECUÇÃO

AS FERRAMENTAS DO PROCESSO DE EXECUÇÃO

AS SAÍDAS DO PROCESSO DE EXECUÇÃO

OS PROCESSOS DE EXECUÇÃO E AS DEMAIS ÁREAS

FINALIZANDO

AULA 5

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZANDO

DEFININDO O PROCESSO: MONITORAR E CONTROLAR O TRABALHO

AS ENTRADAS DO PROCESSO: MONITORAR E CONTROLAR O TRABALHO

AS FERRAMENTAS DO PROCESSO: MONITORAR E CONTROLAR O TRABALHO

AS SAÍDAS DO PROCESSO: MONITORAR E CONTROLAR O TRABALHO

O PROCESSO: MONITORAR E CONTROLAR E AS DEMAIS ÁREAS

FINALIZANDO

AULA 6

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZANDO

DEFINIÇÃO DO PROCESSO “REALIZAR O CONTROLE INTEGRADO DE MUDANÇAS”

AS ENTRADAS, FERRAMENTAS E SAÍDAS DO PROCESSO “REALIZAR O CONTROLE INTEGRADO DE MUDANÇAS
DEFINIÇÃO DO PROCESSO “ENCERRAR O PROJETO OU FASE”
AS ENTRADAS, FERRAMENTAS E SAÍDAS DO PROCESSO “ENCERRAR O PROJETO OU FASE”
RELAÇÃO DOS PROCESSOS 4.7 E 4.8 COM PROCESSOS DAS DEMAIS ÁREAS
FINALIZANDO

BIBLIOGRAFIAS

- PMI – Project Management Institute. Um guia do conhecimento em gerenciamento de projetos. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.
- VALE, J. W. Competências dos gerentes de projetos: revisão de literatura, análise de oportunidades de emprego e estudos de casos. 207 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/3/3136/tde23022016-151604/pt-br.php>. Acesso em 14 jun. 2018.
- VARGAS, R. V. Manual prático do plano de projeto. 5. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

DISCIPLINA:

ARTE E CULTURA

RESUMO

O objetivo deste material é compreender os conceitos de cultura e culturas populares, tendo como ciências norteadoras a história e a antropologia. A ideia proposta é nos desvencilhar de concepções pré-concebidas e tentar compreender a importância de um olhar mais analítico sobre as culturas. Também é importante superar a ideia de que conhecimento formal ou condição social privilegiada são sinônimos de ter cultura. A história, por sua vez, nos fará perceber como os intelectuais, ao longo do tempo, foram transformando os seus olhares sobre o tema e valorizando tanto a diversidade quanto as dimensões populares das culturas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

O CONCEITO ANTROPOLÓGICO DE CULTURA
ETNOCENTRISMO
RELATIVISMO E ALTERIDADE
CULTURAS POPULARES: UM CONCEITO PLURAL
FOLCLORE VERSUS CULTURA POPULAR

AULA 2

IDENTIDADE CULTURAL BRASILEIRA: REFERÊNCIAS HISTÓRICAS
CULTURA POPULAR NACIONAL EM SÍLVIO ROMERO E MÁRIO DE ANDRADE
INTELECTUAIS E ESTADO: ENTRE O POPULAR E O NACIONAL
O NACIONAL E O LOCAL
AS IDENTIDADES REGIONAIS: POPULAR VERSUS MODERNO

AULA 3

CULTURAS MUNDIALIZADAS
CULTURA POPULAR E CULTURA DE MASSAS

URBANIDADE E MODERNIZAÇÃO

PATRIMÔNIO IMATERIAL

MESTRES E MESTRAS

AULA 4

ARTE OU ARTESANATO?

A MÚSICA POPULAR BRASILEIRA E A MÚSICA POPULAR DO BRASIL

O SAMBA E O NACIONAL-POPULAR

MÚSICA, RITUAL E RITMOS REGIONAIS

PATRIMONIALIZAÇÃO E PRESERVAÇÃO DAS ARTES POPULARES

AULA 5

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DA RELIGIOSIDADE BRASILEIRA

O TRÂNSITO, A PLURALIDADE E O SINCRETISMO RELIGIOSO

CONVIVÊNCIA RELIGIOSA

RELATOS DE CAMPO

O CULTO AOS SANTOS NÃO OFICIAIS

AULA 6

NARRATIVAS POPULARES: MITOS

NARRATIVAS POPULARES: LENDAS

O TRABALHO COLETIVO COMO FESTA

A ARQUITETURA POPULAR

A FOLKCOMUNICAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- AYALA, M.; AYALA, M. I. Cultura popular no Brasil. São Paulo: Ática, 1987.
- BENEDICT, R. O Crisântemo e a espada. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- LAPLANTINE, F. Aprender Antropologia. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

DISCIPLINA:

CORPO, DANÇA, EXPRESSÃO E MOVIMENTO

RESUMO

Para iniciarmos nossos estudos sobre a linguagem da dança, é imprescindível refletirmos sobre seus significados em diferentes espaços, os quais podem ser culturais/locais ou até mesmo temporais. Além disso, é necessário estudarmos sobre a ferramenta pela qual a dança torna-se possível: o corpo humano, que tem um funcionamento complexo e harmônico e é carregado de diferentes significados para cada povo.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

CONCEPÇÃO DE CORPO

ANATOMIA E FISIOLOGIA HUMANA

MOTRICIDADE HUMANA

CORPO E CULTURA

AULA 2

INTRODUÇÃO
CIVILIZAÇÕES ANTIGAS
IDADE MÉDIA
CORTES EUROPEIAS E BALLET CLÁSSICO
DANÇA MODERNA

AULA 3

INTRODUÇÃO
DANÇA CONTEMPORÂNEA
A DANÇA NO BRASIL
PRINCIPAIS COMPANHIAS DE DANÇA NO BRASIL
PRINCIPAIS FESTIVAIS DE DANÇA NO BRASIL

AULA 4

INTRODUÇÃO
OS DOCUMENTOS OFICIAIS
LEI DE DIRETRIZES E BASES (LDB) E A DANÇA
PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (PCN)
BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

AULA 5

INTRODUÇÃO
LABAN: ESTUDO DOS MOVIMENTOS
REFLEXÕES DE ISABEL MARQUES
REFLEXÕES DE MARCIA STRAZZACAPPA
REFLEXÕES DE GISELE ONUKI

AULA 6

INTRODUÇÃO
CONCEITOS DE VIDEODANÇA
CUNNINGHAM: O PIONEIRO DA VIDEODANÇA
ANALÍVIA CORDEIRO: VIDEODANÇA NO BRASIL
O QUE ENVOLVE A PRODUÇÃO DE UMA VIDEODANÇA

BIBLIOGRAFIAS

- BERTAZZO, I. Corpo vivo – Reeducação do movimento. Colaboração de Ana Marta Nunes Zanolli, Geni Gandra, Juliana Storto e Liza Ostemayer. São Paulo: Edições SESC SP, 2010.
- CASTRO, S. V. de. Anatomia fundamental. 2. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil.
- FLORES, M. B. R. Corpo e imagens replicantes. Seminário de Danças E por falar em... Corpo performático fazeres e dizeres na dança. Instituto Festival de dança de Joinville. Joinville: Nova Letra, 2013. Disponível em: http://www.ifdj.com.br/site/wp-content/uploads/2015/10/VI-Seminarios-deDanca-E-por-falar-em...CORPO-PERFORMATICO_Varios-Autores.pdf. Acesso em: 22 jun. 2019.

DISCIPLINA:

INOVAÇÃO E DESIGN THINKING

RESUMO



Inovação, no âmbito organizacional, é um tema que nasce da necessidade das empresas de produzirem diferenciais para se tornarem mais competitivas nos mercados em que atuam. Embora exista essa necessidade eminente, o entendimento sobre o que é inovação, sua complexidade e aplicabilidade exige estudos mais aprofundados. A escolha correta do tipo de inovação a ser implementado pode fazer toda a diferença para a continuidade do sucesso empresarial. Assim, apresentamos as informações necessárias para que você, empresário(a) ou profissional empreendedor(a) possa se envolver com esse tema e aplicá-lo em sua rotina com sucesso.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO

ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO COMO DIFERENCIAL

INOVAÇÃO ORGANIZACIONAL E GERAÇÃO DE VALOR

INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E INTRAEMPREENDEDORISMO

INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

AULA 2

INTRODUÇÃO

CRIATIVIDADE É UMA HABILIDADE? COMO DESENVOLVÊ-LA?

O MERCADO PRECISA DE PROFISSIONAIS CRIATIVOS E INOVADOR

UMA ABORDAGEM SOBRE O “ÓCIO CRIATIVO”

MUDANÇA DE MINDSET - MUDANDO O FOCO DO PROBLEMA PARA A SOLUÇÃO

AULA 3

INTRODUÇÃO

PADRÕES DO BUSINESS MODEL GENERATION

BUSINESS DESIGN COMO PROPULSOR DA INOVAÇÃO

DESIGN THINKING - CONCEITO, PREMISSAS E DESENVOLVIMENTO

DESIGN THINKING COMO PROCESSO CRIATIVO

AULA 4

INTRODUÇÃO

IMERGÊNCIA

IMAGINAÇÃO

AVALIAÇÃO

IMPLEMENTAÇÃO

AULA 5

INTRODUÇÃO

EXPANSÃO E POSICIONAMENTO COMPETITIVO

STARTUPS VERSUS EMPRESAS TRADICIONAIS INOVADORAS

LIDERANÇA E GESTÃO DA INOVAÇÃO

FONTES DE FOMENTO À INOVAÇÃO

AULA 6

INTRODUÇÃO

CONCEITO DE FUTURE MARKETING

INOVAÇÃO, TECNOLOGIA E FUTURO DO TRABALHO

FUTURISMO PESSOAL E DESENVOLVIMENTO DE EQUIPES
ECOSSISTEMA DE INOVAÇÃO

BIBLIOGRAFIAS

- BARBIERI, J. C. Organizações inovadoras sustentáveis. In: BARBIERI, J.C.;
- SIMANTOB, M. Organizações inovadoras sustentáveis: uma reflexão sobre o futuro das organizações. São Paulo: Atlas, 2007.
- BES, T. F.; KOTLER, P. A Bíblia da inovação: princípios fundamentais para levar a cultura da inovação contínua às organizações. São Paulo: Texto Editores, 2011.

DISCIPLINA:
ESTÉTICA DA ARTE

RESUMO

Quando falamos em ensino de arte, temos de ficar atentos para as diversas modalidades no qual ele pode estar inserido. Ele pode ser realizado em um ateliê, onde os alunos buscam por conhecimentos específicos e apontados por eles mesmos, ou são atraídos por propostas prévias feitas pelo instrutor – no caso, o professor. Esse ensino também pode ser trabalhado em sala de aula, onde os alunos são matriculados desde a infância e recebem conhecimentos sobre arte embasados em documentos e materiais didáticos que norteiam o fazer artístico-pedagógico de seus professores. A questão é: qual a diferença entre esses dois meios descritos? Uma divisão bem abrangente divide esses dois modos de ensinar arte.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

SOBRE A ARTE NA ESCOLA
DOCUMENTOS PÚBLICOS EMBASADORES
TRAJETÓRIA DO ENSINO DA ARTE NO BRASIL: OS PRIMEIROS PASSOS
A MISSÃO ARTÍSTICA FRANÇESA E FATOS POSTERIORES
O MOVIMENTO DE ARTE MODERNA E FATOS POSTERIORES
FINALIZANDO

AULA 2

PARÂMETROS NACIONAIS PARA O ENSINO DA ARTE
BNCC: COMPETÊNCIAS
BNCC: OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES
O PAPEL DO PROFESSOR DE ARTE
A ARTE COMO LINGUAGEM
FINALIZANDO

AULA 3

ARTE E COTIDIANO
A ABORDAGEM TRIANGULAR
A INDÚSTRIA CULTURAL E O ENSINO DA ARTE
ESCOLA: UM ESPAÇO DE SOCIALIZAÇÃO
RAZÕES PARA ENSINAR ARTE NA ESCOLA
FINALIZANDO

AULA 4

ARTES VISUAIS: ABORDAGENS E METODOLOGIAS
OBRAS DE ARTE NA SALA DE AULA
ARTES VISUAIS: INTERAGINDO COM AS DEMAIS LINGUAGENS
A MÚSICA NO CONTEXTO DO ENSINO FORMAL
MÚSICA: INTERAGINDO COM AS DEMAIS LINGUAGENS
FINALIZANDO

AULA 5

A DANÇA NO CONTEXTO DO ENSINO FORMAL
O TEATRO NO CONTEXTO DO ENSINO FORMAL
BNCC: ARTES INTEGRADAS
ARTES VISUAIS: PROPOSTAS DE INTERAÇÃO COM DANÇA E TEATRO
A AVALIAÇÃO EM ARTE
FINALIZANDO

AULA 6

A ESCOLA INCLUSIVA
A BNCC DIANTE DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA
HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA CEGOS
A SOCIEDADE PESTALOZZI, A APAE E OUTRAS INSTITUIÇÕES
A ARTE EDUCAÇÃO INCLUSIVA E O PAPEL DO EDUCADOR
FINALIZANDO

BIBLIOGRAFIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.
- BRASIL. Ministério de Educação. Secretaria de Educação Especial. Educação inclusiva: direito à diversidade – Curso de formação de gestores e educadores. Brasília: MEC/SEESP, 2004.
- BARBOSA, A. M. T. B. A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação IOCHPE, 1991.

DISCIPLINA:

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AMBIENTES COGNITIVOS

RESUMO

De que forma uma inteligência pode se manifestar fora de um ser humano, ou mesmo de um ser vivo? Quando falamos das criações tecnológicas construídas pelo ser humano ao longo da sua história, a inteligência artificial (IA) surge como uma das áreas de conquistas mais importantes alcançadas pela humanidade. De acordo com Medeiros (2018), a inteligência artificial se encontra no ápice do desenvolvimento tecnológico da raça humana.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
CONCEITO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EDUCAÇÃO
ROBÓTICA EDUCACIONAL
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E ROBÓTICA

AULA 2

INTRODUÇÃO
TIPOS DE AMBIENTE
TIPOS DE AGENTE
AGENTE DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS POR BUSCA
ESTRATÉGIAS DE BUSCA

AULA 3

INTRODUÇÃO
PROGRAMAÇÃO PARA ROBÓTICA - SENSORES E ATUADORES
ESTRUTURAS DE CONTROLE CONDICIONAIS
ESTRUTURAS DE CONTROLE DE REPETIÇÃO
FUNÇÕES

AULA 4

INTRODUÇÃO
EXEMPLO: COLORAÇÃO DE MAPAS
EXEMPLO: TORRE DE HANÓI
CUSTO DE CAMINHOS
RACIOCÍNIO LÓGICO

AULA 5

INTRODUÇÃO
CARROS-ROBÔ E SEGUIDORES DE LINHA
BRAÇOS ROBÓTICOS
INTEGRAÇÃO DE SISTEMAS
APRENDIZAGEM DE MÁQUINA

AULA 6

INTRODUÇÃO
ALGORITMO DE SEGUIMENTO DE PAREDE
ALGORITMO DE TRÉMAUX
ALGORITMO FLOOD FILL
ALGORITMO DE BUSCA EM PROFUNDIDADE RECURSIVA

BIBLIOGRAFIAS

- LEFRANÇOIS, G. R. Teorias da aprendizagem. Tradução da 5. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.
- LUGER, G. F. Inteligência artificial. São Paulo: Pearson Education, 2013.
- MALTEMPI, M. V. Construcionismo: pano de fundo para pesquisas em informática aplicada à educação matemática. In: BICUDO, M. A. V.; BORBA, M. C. (Eds.). Educação matemática: pesquisa em movimento. São Paulo: Cortez, 2004. p. 264–282.

DISCIPLINA:

LEIS DE INCENTIVO E PROJETOS CULTURAIS EM ARTES VISUAIS

RESUMO

Nesta disciplina serão abordados os seguintes conteúdos: tópicos sobre projetos culturais, leis de incentivo à cultura, políticas culturais, marketing e produção cultural;



estudos de caso; elaboração de um projeto cultural em Artes Visuais. Também iremos estudar projetos culturais, leis de incentivo à cultura, políticas culturais, marketing e produção cultural; conhecer e avaliar casos específicos; elaborar projeto cultural em Artes Visuais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

OS CAMPOS DIVERSOS DAS ARTES
ARTE COMO PATRIMÔNIO PÚBLICO E PRIVADO
OS MERCADOS DAS ARTES
LEIS DE INCENTIVO
CAPTAÇÃO DE RECURSOS

AULA 2

INTERESSES DO CAPITAL PÚBLICO E DO CAPITAL PRIVADO
ESTRATÉGIAS DE CAPTAÇÃO DE RECURSOS
CONTROLE DA EQUIPE
CONTROLE FINANCEIRO
PRESTAÇÃO DE CONTAS

AULA 3

ENSINO E POPULARIZAÇÃO DAS ARTES
CRIAÇÃO DE CENTROS CULTURAIS
CONSERVAÇÃO E RESTAURO
MOSTRAS, SALÕES E FEIRAS
CONSIDERAÇÕES FINAIS

BIBLIOGRAFIAS

- CESNIK, F. de S. Guia do incentivo à cultura. Barueri: Manole, 2007.
- MORES, U. S. Leis de incentivo e sistemas colaborativos de financiamento. Curitiba: Intersaberes, 2017.
- PORTAL BRASIL. Regulamentação e incentivo de projetos culturais pela Lei Rouanet. Ministério da Cultura e Educação, Governo Federal do Brasil, 2017. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/cultura/regulamentacao-e-incentivo>. Acesso em: 8 jun. 2017.

DISCIPLINA:

GESTÃO DE NEGÓCIOS DIGITAIS E COMÉRCIO ELETRÔNICO

RESUMO

Desde o fim do século XX, o tema “criatividade para a inovação” se consolidou como estratégico para a sobrevivência das empresas tanto em tempos de turbulência quanto para a competitividade global. A criatividade também vem sendo abordada no âmbito da gestão estratégica do conhecimento como de extrema importância para a inovação tecnológica empresarial (criatividade como uma das alavancas do conhecimento para a inovação). “Mais do que um fenômeno global, a gestão do conhecimento se consolidou, em fins do século passado, como fator crítico de sucesso para a criação eficaz de vantagens competitivas nas organizações” (Sbragia et al, 2006, p. 79).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
PROBLEMATIZAÇÃO
O QUE É CRIATIVIDADE?

FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CRIATIVIDADE
PERSONALIDADE E CRIATIVIDADE
FACILITADORES E BLOQUEADORES INDIVIDUAIS À CRIATIVIDADE
A MUDANÇA NO MINDSET: TENSÃO PSÍQUICA
SÍNTESE

AULA 2

INTRODUÇÃO
PROBLEMATIZAÇÃO
SURGIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO
COMPONENTES DO PROCESSO CRIATIVO
MAPEANDO O CENÁRIO E A BUSCA POR INSPIRAÇÕES
ANÁLISE INOVADORA
CRIAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES
SÍNTESE

AULA 3

INTRODUÇÃO
OBJETIVOS DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
APLICABILIDADE DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE
BRAINSTORMING NA BASE DE TODAS AS TÉCNICAS
REVERSE BRAINSTORMING
BRAINWRITING NA GERAÇÃO DE IDEIAS
SÍNTESE

AULA 4

INTRODUÇÃO
CONTEXTUALIZANDO
TÉCNICA S.C.A.M.P.E.R.
TÉCNICA P.N.I. (POSITIVO, NEGATIVO E INTERESSANTE)
SEIS CHAPÉUS PENSANTES E SEIS SAPATOS ATUANTES
TÉCNICA DO MINDMAPPING
TÉCNICA T.R.I.Z. (TEORIA DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS)
SÍNTESE

AULA 5

INTRODUÇÃO
CONTEXTUALIZANDO
CRIATIVIDADE NO SUPORTE À COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL
CRIATIVIDADE PARA INOVAÇÃO
OBJETIVOS DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
DIFUSÃO DA CULTURA DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA
GESTÃO DE PESSOAS EM AMBIENTE CRIATIVO
SÍNTESE

AULA 6

INTRODUÇÃO
PROBLEMATIZAÇÃO
ATMOSFERA CRIATIVA: CRIANDO A ORGANIZAÇÃO INOVADORA
CARACTERÍSTICAS DA ORGANIZAÇÃO INOVADORA
FACILITADORES E BLOQUEADORES DA CRIATIVIDADE NAS EMPRESAS
A CRIATIVIDADE NA GESTÃO DO CONHECIMENTO
DESAFIOS DA CRIATIVIDADE NA ORGANIZAÇÃO: O PAPEL DA LIDERANÇA
SÍNTESE

BIBLIOGRAFIAS

- BATISTA, F. F. Caso empresa Matsushita Eletric Industrial Company. 2015. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/observatorio/casoteca/105-casoteca/casos-de-gestao-do-conhecimento/132-a-criacao-do-conhecimentoorganizacional-o-caso-da-matsushita-electric-industrial-company>. Acesso em: 14 set. 2017.
- DERRISO FILHO, C. O declínio da criatividade. Disponível em: <https://celsofdf.wordpress.com/tag/o-declinio-da-criatividade/>. Acesso em: 14 set. 2017.
- DICIO – DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS. Criatividade. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/criatividade/>. Acesso em: 14 set. 2017.

DISCIPLINA:

HISTÓRIA DA ARTE NO BRASIL

RESUMO

Os povos indígenas do Brasil e do mundo transmitem seus conhecimentos e saberes de geração em geração por meio da oralidade, ou seja, o uso da palavra falada e são conhecidos por serem ágrafos (que não fazem uso da escrita). Para organizar esses conhecimentos, eles criaram diversos tipos de mitos, músicas e rituais mágico religiosos relacionados aos seus saberes sobre as ciências e sua organização social, o que pode ser compreendido por folclore. Podemos entender por folclore, aquele corpo de cultura completo e consistente que foi transmitido, não em livros, mas de boca em boca e na prática, desde tempos fora do alcance da pesquisa histórica, na forma de lendas, contos de fadas, jogos, brinquedos, artesanato, medicina, agricultura e outros ritos, e formas de organização social, especialmente aquelas que chamamos de tribais (Barnesmoore, 2017). Isso, por si só, já torna relevante a recorrência à mitologia para a reprodução cultural dos povos indígenas, assim como a mitologia greco-romana foi o alicerce de nossa sociedade ocidental.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
JOGOS INDÍGENAS
ENSINO DE HISTÓRIA E CULTURA INDÍGENA, UM BREVE HISTÓRICO
DISTINÇÕES NECESSÁRIAS
HISTÓRIA INDÍGENA NO BRASIL

AULA 2

INTRODUÇÃO
OS MECANISMOS DE DESTERRITORIALIZAÇÃO DOS POVOS INDÍGENAS
ÁREAS SOCIAL, ECONÔMICA E POLÍTICA: AS CONTRIBUIÇÕES DOS POVOS
INDÍGENAS NA HISTÓRIA DO BRASIL

O MOVIMENTO INDIGENISTA
ATUAÇÃO DA FUNAI

AULA 3

INTRODUÇÃO
COSMOVISÃO INDÍGENA
O CÉU E A CULTURA INDÍGENA
A LUA E A CULTURA INDÍGENA
MITOS SOBRE A LUA

AULA 4

INTRODUÇÃO
CAÇA INDÍGENA
SUSTENTABILIDADE INDÍGENA
INFÂNCIA INDÍGENA
CERÂMICA E CESTARIA

AULA 5

INTRODUÇÃO
DANÇAS INDÍGENAS
MANEJO DO MEIO AMBIENTE E QUESTÕES CONCEITUAIS
PLANTAS MEDICINAIS
LENTEIS CULTURAIS

AULA 6

INTRODUÇÃO
OBSERVAÇÕES INTERÉTNICAS
LENTEIS CULTURAIS DENTRO DA NOSSA CULTURA?
"DEFOLCLORIZANDO" - ALGUNS RELATOS DE PESQUISA DE CAMPO E VIVÊNCIA
EMPÍRICA
COMO REGULAR A VIDA NA NATUREZA - ETNOASTRONOMIA

BIBLIOGRAFIAS

- BRASIL. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. Diário Oficial da União, Poder Legislativo, Brasília, DF, 11 mar. 2008.
- FREIRE, J. R. B. A herança cultural indígena ou cinco ideias equivocadas sobre os índios. In: ARAUJO, A. C. Z. de et al. Cineastas indígenas: um outro olhar, guia para professores e alunos. Olinda: Vídeo nas Aldeias, 2010.
- LEVERATTO, Y. O enigma da pedra furada – entrevista com a arqueóloga Niède Guidon. Disponível em:
<http://academiaportocalvenseaphla.blogspot.com/2014/12/o-enigma-de-pedrafurada-entrevista-com.html>. Acesso em: 26 fev. 2020.

DISCIPLINA:

NEUROMARKETING DIGITAL

RESUMO

Esta disciplina tem como objetivo observar os impactos causados pela internet no comportamento do consumidor (transformando a maneira como o enxergamos) e nas estratégias de marketing dentro das empresas.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

INTRODUÇÃO
MARKETING TRADICIONAL VERSUS MARKETING NA ERA DIGITAL
MARKETING DE BRANDING
MARKETING DE RESPOSTA DIRETA
PÚBLICO-ALVO NA ERA DA INTERNET

AULA 2

INTRODUÇÃO
CONVERTER
RELACIONAR
VENDER
ANALISAR

AULA 3

INTRODUÇÃO
CONSTRUINDO O SITE PERFEITO
SATISFAZENDO AS NOSSAS NECESSIDADES ON-LINE
PESQUISA ON-LINE E INFORMAÇÕES ILIMITADAS
PROCESSAMENTO INCONSCIENTE E EXPERIÊNCIA DIGITAL

AULA 4

INTRODUÇÃO
ATIVIDADE ELETRODERMAL (EDA)
FACE READING
ELETROENCEFALOGRAMA (EEG)
CÓDIGOS REPTILIANOS

AULA 5

INTRODUÇÃO
DESIGN EMOCIONAL
FORMAS ORGÂNICAS AGRADAM
PRINCÍPIO DO CACHORRO OU NEOTENIA
PSICOLOGIA DAS CORES NO MARKETING

AULA 6

INTRODUÇÃO
VALIDAÇÃO SOCIAL
RECIPROCIDADE E NEURÔNIOS-ESPELHO NA WEB
ESCASSEZ NA WEB
STORYTELLING E IMAGENS: ÓTIMAS OPÇÕES PARA CONVERSAR COM A MENTE DO CONSUMIDOR

BIBLIOGRAFIAS

- WHEN you try to flip, but instead you flop. Fuzion, 2018. Disponível em: www.fuziondesign.com/2018/01/15/when-you-try-to-flip-but-instead-you-flop/. Acesso em: 31 maio 2019.
- SOCIAÇÃO NACIONAL DE JORNAIS (ANJ). Disponível em:

www.anj.org.br. Acesso em: 31 maio 2019.

- RABELO, A. O que é marketing de resposta direta. Medium, 29 ago. 2016.
Disponível em:

<https://medium.com/@arnaldorabelo/o-que-é-marketing-deresposta-direta-a53df5851fc3> . Acesso em: 31 maio 2019.

