



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Regional Goiânia
Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação
Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas

PROJETO:

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVAS.

GOIÂNIA-GO

2016

I - Apresentação do Projeto

- a. **área do conhecimento:** Interdisciplinar
- b. **modalidade:** a distância
- c. **nome do curso:** ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVAS
- d. **grau acadêmico:** especialização
- e. **título a ser conferido:** especialista
- f. **linhas:** inovação e mídias interativas
- g. **unidade responsável pelo curso:** PRPI/Media Lab/UFG
- h. **carga horária do curso:** 360h
- i. **funcionamento do curso (para EAD):** a distância, com 5 encontros presenciais
- j. **número de vagas:** 210 (30 vagas por polos, para 7 polos, sendo que 50% destas são destinadas a professores)
- k. **duração do curso em semestres:** 3 semestres
- l. **período de duração do curso:** 07 de novembro de 2016 a 06 de abril de 2018
- m. **forma de ingresso ao curso:** análise curricular
- n. **público-alvo:** egressos dos cursos de Design, Artes Visuais, Música, Comunicação, Ciências da Computação, Gestão de TI e áreas correlatas.
- o. **número do ato de integração da IPES no sistema UAB - Edital ou Portaria para cursos a distância:** Participação no Edital de seleção n. 01/2005-SEED/MEC; autorizado pela Portaria 873-MEC, de 07 de junho de 2006.
- p. **número do ato de credenciamento da IPES pelo MEC - para ofertar cursos à distância:** Portaria 1369, de 07 de dezembro de 2010
- q. **polos onde o curso será ofertado - para cursos à distância:** Anápolis - GO, Águas Lindas de Goiás - GO, Cavalcante – GO, Mineiros - GO, São Simão - GO, Uruaçu – GO e Uruana - GO.

II - Exposição de motivos

Este documento trata-se de uma reedição do projeto anterior, tendo em vista o êxito dos resultados gerados pelo corpo docente deste curso.

III - Objetivos do curso

Gerais:

Capacitar profissionais para a pesquisa, o desenvolvimento e a inovação em mídias interativas e suas aplicabilidades nas diversas áreas de conhecimento, potencializando o lastro inventivo e criativo, aliado às ferramentas tecnológicas.

Específicos:

- Criar repertório midiático e tecnológico, permitindo o uso melhor articulado das mídias, de acordo com as demandas de projeto e contexto de uso.
- Analisar a cultura tecnológica contemporânea, articulando seu uso como potencializador dos processos de criação e inovação nos contextos de uso.

- Desenvolver capacidade crítica de uso de mídias e bases tecnológicas, permitindo ao profissional definir estratégias criativas e inventivas, para a solução de problemas e otimização da solução de tarefas.
- Estimular o pensamento empreendedor e inovador, nos contextos da tecnológica e das mídias, nas várias aplicações comerciais e educacionais.

IV - Princípios norteadores para a formação do profissional

O curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas busca estabelecer uma práxis empreendedora dinâmica, centrada na inovação de base tecnológica, área responsável por grandes mudanças na cultura contemporânea. Compreender e implementar esta práxis na Região Centro-Oeste significa o estabelecimento de um dos maiores vetores de desenvolvimento mundial, na consolidação da UFG enquanto não apenas formadora de pessoal qualificado para o mercado e socialmente responsável, mas também com atores de mudanças socioculturais. A UFG já conta com boa expertise de inovação, apesar de pouco conhecida por esta característica. O curso busca consolidar a expertise já presente na UFG, no aproveitamento de professores para o curso, além de estabelecer vínculos com outros centros de pesquisa, a partir da participação de pesquisadores de outras IES, que contribuirão com o desenvolvimento do curso.

A Região Centro-Oeste há muito é apontada como de baixas perspectivas de pesquisa, desenvolvimento e inovação, fato verificado em programas indutores desta prática, por parte dos órgãos de fomento. Esta orientação classifica o centro do país como de baixa produtividade no cenário nacional, no que o curso de especialização em inovação assume a responsabilidade de contribuir para a mudança deste quadro, fortalecendo a UFG enquanto polo estadual e regional de políticas e ações de PD&I.

Portanto, o curso tem, como princípios norteadores para a formação do profissional:

- I. Capacitar profissionais para atuarem, com visão crítica, diante das influências socioculturais e econômicas, no desenvolvimento de produtos e processos inovadores;
- II. Ampliar a compreensão sobre a relação estabelecida entre cultura, inovação e mídias interativas;
- III. Refletir sobre a cultura da inovação seus mecanismos de produção;
- IV. Desenvolver uma visão crítica sobre os processos produtivos, consumo e práticas sociais na no desenvolvimento de processos e produtos em mídias interativas;

V - Expectativa na formação do profissional

O curso tem, como expectativa na formação do profissional, os seguintes quesitos:

- I. manutenção da qualidade do ensino ministrado, do estímulo à investigação científica e de inovação.
- II. flexibilização curricular que conduza ao aprimoramento mais amplo na área de inovação e mídias interativas.
- III. comprometimento com a realidade regional e nacional;
- IV. utilização da bibliografia referente à área de tecnologia e inovação;

- V. identificação e discussão dos problemas da área de estudo, bem como sua interação com áreas afins;
- VI. cultivo do espírito de iniciativa;
- VII. desenvolvimento da capacidade de análise e de crítica.

VI - Estrutura Curricular

a) Coordenador: Wagner Bandeira, Ms.
Sub-Coordenador: Cleomar Rocha, Dr.

Disciplina	Docente(s)	CH			Período	Local
		Teoria	Prática	Total		
Atividade integradora – pesquisa – 30h	Cleomar Rocha, Dr	10	05	15	07/11/2016 03/12/2016	EAD
	Maria Lúcia Santaella Braga, Dra.	10	05	15		
Projeto Games – 40h	Daniel Christino, Dr.	10	10	20	12/12/2016 05/02/2017	EAD
	Marcilon Almeida, Ms.	10	10	20		
Atividade integradora – Desenvolvimento – 30h	Murilo Borges, Ms.	10	05	15	13/02/2017 19/03/2017	EAD
	Marcelo Ricardo Quinta, Ms.	10	05	15		
Projeto Web – 40h	Daniel Borges, Ms	10	10	20	27/03/2017 07/05/2017	EAD
	Ana Bandeira, Ms	10	10	20		
Atividade integradora – Inovação – 30h	Ravi Passos, Dr.	10	05	15	15/05/2017 11/06/2017	EAD
	Márcio Rocha, Ms.	10	05	15		
Projeto Sensores – 40h	Marcelo Ricardo Quinta, Ms.	10	10	20	19/06/2017 29/07/2017	EAD
	Flávio Gomes, Dr.	10	10	20		
Atividade integrada – Tendências: mercado e educação – 30h	Lavínnia Seabra, Dra	10	05	15	07/08/2017 02/09/2017	EAD
	Cleomar Rocha, Dr.	10	05	15		
Projeto Gadget – 40h	Hugo Nascimento, Dr.	10	10	20	06/11/2017 22/12/2017	EAD
	Ravi Passos, Dr.	10	10	20		
Atividade integrada – educação – 30h	Wagner Bandeira da Silva, Dr.	10	05	15	08/01/2018 09/02/2018	EAD
	Lílian Ucker, Dra.	10	05	15		
Desenvolvimento de Projeto: Inovação Sistêmica – 50h	Cleomar Rocha, Dr.	10	15	25	19/02/2018 06/04/2018	EAD
	Wagner Bandeira da Silva, Dr.	10	15	25		

Resumo:

Descrição	Número	Porcentagem
Nº total de professores	15	100%
Nº de professores doutores	10	67%
Nº de professores mestres	5	33%
Nº de professores especialistas:	0	0%
Nº de professores da UFG	9	60%
Nº de professores de outras instituições	6	40%
CH total do curso	360h	100%
CH de professores da UFG	250h	69,4%
CH de professores de outras instituições	110h	30,6%

→ **Relação dos Docentes e respectivos Links dos Currículos Lattes na Base de Dados do CNPq (www.cnpq.br).**

Nome do Curso: Inovação em Mídias Interativas

Unidade: Media Lab UFG

Coordenador(a): Prof. Ms. Wagner Bandeira

DOCENTES	TITULAÇÃO	IES	CH	LINKS CURRICULUM LATTES
Ana Paula Neres de Santana Bandeira	Mestre	PUC-GO	20h	http://lattes.cnpq.br/6342411752042913
Cleomar Rocha	Doutor	UFG	55h	http://lattes.cnpq.br/5039948128955710
Daniel Cabral Borges	Mestre	PUC-GO	20h	http://lattes.cnpq.br/4562024217253304
Daniel Christino	Doutor	UFG	20h	http://lattes.cnpq.br/1395742383165403
Flávio Gomes de Oliveira	Doutor	IFGoiano	20h	http://lattes.cnpq.br/6251395246014220
Hugo Alexandre Dantas do Nascimento	Doutor	UFG	20h	http://lattes.cnpq.br/2920005922426876
Lavínnia Seabra Gomes	Doutora	UFG	15h	http://lattes.cnpq.br/2611798923186751
Lilian Ucker Perotto	Doutora	UFG	15h	http://lattes.cnpq.br/1120812742549842
Lúcia Santaella	Doutora	PUC-SP	15h	http://lattes.cnpq.br/8886485096957731
Marcelo Ricardo Quinta	Mestre	UFG	35h	http://lattes.cnpq.br/8015038176149979
Marcilon Almeida de Melo	Mestre	PUC-GO	20h	http://lattes.cnpq.br/0896204552326611
Márcio Alves da Rocha	Doutor	UFG	15h	http://lattes.cnpq.br/1436166351129413
Murilo Borges	Mestre	IFGoiás	15h	http://lattes.cnpq.br/1889428652981113
Ravi Figueiredo Passos	Doutor	UFG	35h	http://lattes.cnpq.br/2062808540760781
Wagner Bandeira da Silva	Doutor	UFG	40h	http://lattes.cnpq.br/0309108869922063

b) Ementas

01

Nome da Disciplina: Atividade integradora - pesquisa

Carga horária: 30h

Docente responsável: Cleomar de Sousa Rocha e Lúcia Santaella

Docentes participantes: 2

Ementa

Metodologia de pesquisa e metodologia de projeto. Design thinking e sua aplicação projetual. Criação e inovação.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Enquanto estratégias de ensino a disciplina adota prioritariamente a solução de problemas a partir de pesquisas e desenvolvimento de networking.

Bibliografia básica

BACK, Susana. Pesquisa de Tendências – um modelo de referência para pesquisa prospectiva. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 2008.

BAUER, M. W. e GASKELL, G. Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som. Petrópolis: Vozes, 2002.

LOPES, M. I. V. Pesquisa em Comunicação: formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

Bibliografia Complementar:

CASTELLS, Manuel. A era da informação: economia, sociedade e cultura; a sociedade em rede. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

MUNARI, B. Das Coisas Nascem as Coisas. São Paulo, Martins Fontes, 2008.

02

Nome da Disciplina: Projeto Games

Carga horária: 40h

Docente responsável: Daniel Christino e Marcilon Almeida

Docentes participantes: 2

Ementa

Estudos de ludicidade e jogo, projeto de games: jogabilidade e motor, gameificação e serious game.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Desenvolvimento de projeto de game, a partir de temas variados.

Bibliografia básica

MITCHELL, W. City of Bits: Space, Place and the Infobahn. Cambridge, MA: Mit Press, 1995.

MOLES, Abraham. Arte e Computador. Trad. Pedro Barbosa. Porto: Afrontamento, 1990.

NORMAN, Donald A; DRAPER, Stephen W. (eds.) User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction. Hillsdale: Erlbaum, 1986. 67-86.

Bibliografia Complementar

POSTER, Mark. The second media age. Cambridge: Polity Press, 1995.

RASKIN, Jef. The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems. Boston: Addison-Wesley, 2000.

03

Nome da Disciplina: Atividade integradora – Desenvolvimento

Carga horária: 30h

Docente responsável: Murilo Borges e Marcelo Quinta

Docentes participantes: 2

Ementa

Gestão de projetos e etapas de desenvolvimento. Validação de projeto e tecnologia. Lógica computacional e algoritmos como base para projetos.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Enquanto estratégias de ensino será usada exposição de conteúdo a partir de apresentação de problema de desenvolvimento de software.

Bibliografia básica

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Massachusetts: MIT Press, 2000.

MAYER, Paul A. Computer-Mediated Interactivity: a Social Semiotic Perspective. In. Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies. Vol. 4, number 3. University of Luton Press, UK, Autum 1998, pp. 40-58.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information Architecture for the World Wide Web. 3th. Ed. Sebastopol, CA, US: O'Reilly, 2007.

Bibliografia Complementar:

MORAN, T. The command language grammars: a representation for the user interface of interactive computer systems. International Journal of Man-Machine Studies, 1981, 15, 3-50.

MOUNTFORT, S. Joy; GAVER, William W. Talking and Listening to Computers. In LAUREL, Brenda (ed.) The Art of Human-Computer Interface Design. Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.(319-334)

04

Nome da Disciplina: Projeto Web

Carga horária: 40h

Docente responsável: Ana Bandeira, Daniel Borges

Docentes participantes: 2

Ementa

Projeto web: interfaces e elementos de interação. Experiência e projeto, funcionalidade e usabilidade. Avaliação de interfaces gráficas de usuário.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Enquanto estratégias de ensino a disciplina elege prioritariamente a solução de problemas a partir de pesquisas e desenvolvimento de um projeto para web.

Bibliografia básica

- CASTELLS, Manuel. A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- GIANNETTI, Claudia. Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.
- JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

Bibliografia Complementar

- BAUMAM, Zigmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.
- CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

05

Nome da Disciplina: Atividade integradora – Inovação

Carga horária: 30h

Docente responsável: Ravi Passos, Márcio Rocha

Docentes participantes: 2

Ementa

Criação e inovação: especificidades. Criatividade e inovação. Inovação metodológica, tecnológica, de mercado e de produtos. Inovação aberta.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Desenvolvimento de projeto inovador, a partir de situação problema.

Bibliografia básica

- CASTELLS, Manuel. A era da informação: economia, sociedade e cultura; a sociedade em rede. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- NORMAN, Donald A. The Design of Everyday Things. London: The MIT Press, 2000. (original: NORMAN, Donald A. The Psychology of Everyday Things. New York: Basic Books, 1988.)
- RIESER, Martin; ZAPP, Andrea (eds). New Screen Media: Cinema/Art/Narrative. London: British Film Institute, 2002.

Bibliografia Complementar

- RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Trad. Helder Aranha. Lisboa: SHNEIDERMAN, Ben. O Laptop de Leonardo: como o novo Renascimento já está mudando a sua vida. Trad. Vera Whately. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006 Gradiva, 1996.

06

Nome da Disciplina: Projeto Sensores

Carga horária: 40h

Docente responsável: Marcelo Quinta, Flávio Gomes

Docentes participantes: 2

Ementa

Interfaces cognitivas e computação pervasiva. Sensores de luz, cor, movimento, temperatura e novas concepções de interação.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Desenvolvimento de projeto de produto a partir de interação por *input* via sensores diversos.

Bibliografia básica

- SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. Recunciar al control – la interacción y la evolución el las obras de arte interactivas de Sommerer y Mignonneau. In MOLINA, Angela; LANDA, Kepa (eds). Futuros Emergentes; arte, interactividad y nuevos medios. CAiiA – STAR. Valencia: Institució Alfons el Magnànim – Diputació de València, 2000.(25-34).
- VERAS, Sérgio Bicudo. Interfaces e convergência digital. In SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008. (231-248)
- WIENER, Norbert. Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1993.

Bibliografia Complementar

- ROCHA, Cleomar. Interfaces computacionais. In Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Florianópolis: UDESC, 2008. (1651-1662)
- ROSNAY, Joël de. O homem simbiótico: perspectivas para o terceiro milênio. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

07

Nome da Disciplina: Atividade integrada – Tendências: mercado e educação

Carga horária: 30h

Docente responsável: Lavínnia Seabra, Cleomar Rocha

Docentes participantes: 2

Ementa

Mercado e consumo: estudos de posicionamento de marca e produtos tecnológicos. História e cultura como base de identificação de vetores de desenvolvimento. Arte, cinema e produção cultural como antecipador de tendências.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Realização de pesquisa e identificação de tendências em sites e redes sociais. Tendência de produtos e serviços. Projetos a partir vetores de desenvolvimento.

Bibliografia básica

- BACK, Susana. Pesquisa de Tendências – um modelo de referência para pesquisa prospectiva. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 2008.
- DAVIS, M. A Nova Cultura do Desejo. São Paulo: Record Editora, 2003.

TORRES, Cláudio Vaz; DESSEN, Maria Auxiliadora. Cultura e o comportamento do consumidor: os valores culturais são preditores do consumo? In: TEIXEIRA, Maria Luisa Mendes (Org.). Valores Humanos e Gestão: novas perspectivas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008, p. 117-141.

Bibliografia Complementar

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CASTELLS, Manuel. A era da informação: economia, sociedade e cultura; a sociedade em rede. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual; Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003

08

Nome da Disciplina: Projeto Gadget

Carga horária: 40h

Docente responsável: Hugo Nascimento e Ravi Passos

Docentes participantes: 2

Ementa

Dispositivos tecnológicos: variações funcionais e não funcionais. Gadget como dispositivos tecnológicos complementares na cultura digital.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Projeto de gadget a partir de tendências e inovação.

Bibliografia básica

BAUMAN, Zygmunt. Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

ROCHA, Cleomar. Interfaces computacionais. In Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Florianópolis: UDESC, 2008. (1651-1662)

VERAS, Sérgio Bicudo. Interfaces e convergência digital. In SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) Estéticas Tecnológicas – novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008. (231-248)

Bibliografia Complementar

LAUREL, Brenda. Interface Agents: Metaphors with Character. In LAUREL, Brenda (ed.) The Art of Human-Computer Interface Design. Massachusetts: AddisonWesley, 1990. (355-365)

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information Architecture for the World Wide Web. 3th. Ed. Sebastopol, CA, US: O'Reilly, 2007.

09

Nome da Disciplina: Atividade integrada – educação

Carga horária: 30h

Docente responsável: Wagner Bandeira da Silva e Lílian Ucker

Docentes participantes: 2**Ementa**

Tecnologia, inovação e mídias interativas: recursos pedagógicos e tecnicismo. AVA e conceito H. Pensar fora da caixa.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Projeto de atividade educativa com recursos tecnológicos, voltado para educação a distância.

Bibliografia básica

- DURAN, D. Letramento digital e desenvolvimento: das afirmações às interrogações. São Paulo: Hucitec, 2010.
- KERCKHOVE, Derrick de. A Arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo. In DOMINGUES, Diana, (org.) Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. 15-26.
- ROCHA, Cleomar. Ambiente de Gestão de Aprendizagem: o conceito H. In RODRIGUES, Cleide Aparecida Carvalho; CARVALHO, Rose Mary Almas de (orgs.). Educação a Distância: teorias e práticas. Goiânia: PUC-GO, 2011.

Bibliografia Complementar

- ARAÚJO, Yara Rondon Guasque. Telepresença: interação e interfaces. São Paulo: EDUC / FAPESP, 2005.
- KERCKHOVE, Derrick de. A pele da cultura. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

10

Nome da Disciplina: Desenvolvimento de Projeto: Inovação Sistêmica

Carga horária: 50h

Docente responsável: Cleomar de Sousa Rocha e Wagner Bandeira

Docentes participantes: 2

Ementa

Desenvolvimento de projeto em inovação em mídias interativas. Projetos de intervenção social, produto, processo, serviço, formato ou modelo de negócio.

Metodologia

Metodologia PBL – Problem Based Learning. Projeto com recursos tecnológicos.

Bibliografia básica

- ROCHA, Cleomar. Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. Goiânia: FUNAPE: Media Lab / CIAR / UFG, 2014. (Coleção Invenções).

Bibliografia Complementar

- BAUMAN, Zygmunt. Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

KERCKHOVE, Derrick de. A Arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo. In DOMINGUES, Diana, (org.) Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. 15-26.

Funções:

→ Coordenação de tutoria

- _ Acompanhar o trabalho dos tutores, zelando pela organicidade das suas atividades;
- _ Articular as ações entre os tutores, corroborando para o alinhamento das decisões pedagógicas e administrativas a cargo da equipe de tutoria;
- _ Relatar periodicamente as ações e dificuldades dos tutores à coordenação do curso;
- _ Coordenar as ações entre os tutores, fomentando maior integração nos processos e procedimentos pedagógicos do curso;
- _ Intervir, sempre que necessário, na condução de tutoria, sempre em prol da correta aplicação dos padrões pedagógicos, epistemológicos e metodológicos que norteiam o curso;
- _ Gerar relatórios da atuação da equipe de tutoria, para fins de registros;
- _ Avaliar as atividades e desenvolvimentos da equipe de tutoria, promovendo seu desenvolvimento geral.

→ Professores pesquisadores

- _ Elaborar a documentação norteadora para cada módulo (plano de ensino);
- _ Acompanhar as equipes de tutoria e corpo discente, zelando para o alcance dos objetivos de aprendizagem;
- _ Definir referências, conteúdo programático e bases tecnológicas para o desenvolvimento das atividades propostas em cada módulo/disciplina, em comum acordo com a coordenação do curso
- _ Selecionar material de referência para as atividades propostas, sugerindo sua leitura/visualização ou mesmo análise para os alunos.
- _ Auxiliar a equipe de tutoria na condução e avaliação das atividades desenvolvidas pelos alunos.

IX - Sistema de Avaliação do Processo de Ensino e de Aprendizagem

A avaliação observará a metodologia PBL, descrita em quatro modalidades avaliativas, a saber, a modular, a progressiva, habilidades e a informal.

Os alunos que obtiverem frequência mínima de oitenta e cinco por cento (85%) da carga horária global, em cada disciplina e o respectivo aproveitamento, aferido através de processo formal de avaliação, vindo a obter, no mínimo, a nota sete (7,0) nas disciplinas, trabalho final e/ou outras atividades acadêmicas, farão jus ao Certificado do Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas. Obs: o aluno que ultrapassar reprovação em duas disciplinas será desligado do curso.

Os processos de avaliação discente a serem adotados pelos professores de acordo com o planejamento acadêmico das disciplinas, constantes dos programas das mesmas, poderão ser provas dissertativas, trabalhos escritos, iniciação à pesquisa e seminários, trabalho final e/ou outros procedimentos acadêmicos.

X - Dinâmica das Atividades (para os cursos na modalidade a distância)

As atividades a distância observarão a metodologia baseada em resolução de problemas (PBL), estabelecendo o papel de protagonista do aluno em seu processo de aprendizagem. A ampliação de repertórios conceituais, metodológicos e tecnológicos definem o aprender a aprender, gerando maior autonomia nos alunos e instrumentalizando-os para a criação de filtros de relevância em suas pesquisas em base de dados, como a Internet.

O uso tecnológico, na estrutura do curso, é amplo e não se restringe a um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), mas explora vários recursos disponíveis, a fim de criar repertório e competência no contexto digital.

As atividades presenciais serão para adensamento das discussões e fechamentos das atividades modulares, observando momentos otimizados para as avaliações, na forma de apresentação de resultados conquistados - avaliação modular.

Ainda, os encontros presenciais atenderão demandas de vínculos simbólicos de pertencimento e integração dos alunos, tutores, professores formadores e coordenação.

a. O resultado de cada módulo será expresso em notas de 0 a 10 pontos. Notas inferiores a 2 pontos resultarão em reprovação do aluno naquele módulo. Notas iguais ou superiores a 7 pontos resultarão na aprovação do aluno naquele módulo. Alunos que obtiverem notas entre 2 e 6,9 em um módulo poderão recuperar sua nota, a partir do cumprimento de atividade de percurso. A possibilidade se estende por até 2 módulos do curso. A partir da terceira nota inferior a 7 o aluno será reprovado sem direito a percurso. Não é possível trancamento, transferência e outros itens relativos à permanência do aluno no curso. Alunos reprovados em no máximo dois módulos terão a possibilidade de recuperar suas notas a partir de realização de estudos dirigidos ao final do curso. Com 3 ou mais reprovações o aluno será desligado do curso, podendo se candidatar em uma próxima turma, caso haja, e aproveitar os módulos cursados com aprovação.

b. descrever as atividades do tutor:

→ São funções principais do Tutor Presencial:

- a) orientar presencialmente e motivar os alunos em estudos e pesquisas teóricas e práticas e acompanhar, no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), seu desempenho nas atividades propostas, conforme orientação da coordenação do curso;
- b) participar dos encontros presenciais nos respectivos polos e de reuniões com a coordenação do curso, inclusive nos finais de semana;
- c) manter diálogo permanente com tutores a distância, professores, coordenador de tutoria, coordenador do curso e coordenador do polo;
- d) elaborar relatórios das atividades, quando solicitados pelos professores ou pela coordenação do curso.

→ São funções principais do Tutor a Distância:

- a) participar do planejamento das atividades referentes à disciplina sob sua responsabilidade, junto ao professor formador;
- b) acompanhar as atividades dos discentes no AVA e participar ativamente do processo de avaliação;

- c) elaborar periodicamente diagnósticos e relatórios do desempenho/motivação do discente, quando solicitados pelos professores e pela coordenação do curso;
 - d) participar dos encontros presenciais nos polos, inclusive nos finais de semana, quando solicitado pela coordenação do curso.
- c. A relação entre tutor e aluno é 1 tutor para 15 alunos, no máximo.
- d. Além das atribuições do tutor, especificadas no item b, incluem-se os seguintes profissionais e suas competências:

Função da coordenação de tutoria

- Acompanhar o trabalho dos tutores, zelando pela organicidade das suas atividades;
- Articular as ações entre os tutores, corroborando para o alinhamento das decisões pedagógicas e administrativas a cargo da equipe de tutoria;
- Relatar periodicamente as ações e dificuldades dos tutores à coordenação do curso;
- Coordenar as ações entre os tutores, fomentando maior integração nos processos e procedimentos pedagógicos do curso;
- Intervir, sempre que necessário, na condução de tutoria, sempre em prol da correta aplicação dos padrões pedagógicos, epistemológicos e metodológicos que norteiam o curso;
- Gerar relatórios da atuação da equipe de tutoria, para fins de registros;
- Avaliar as atividades e desenvolvimentos da equipe de tutoria, promovendo seu desenvolvimento geral.

Professores pesquisadores

- Elaborar a documentação norteadora para cada módulo (plano de ensino);
 - Acompanhar as equipes de tutoria e corpo discente, zelando para o alcance dos objetivos de aprendizagem;
 - Definir referências, conteúdo programático e bases tecnológicas para o desenvolvimento das atividades propostas em cada módulo/disciplina, em comum acordo com a coordenação do curso
 - Selecionar material de referência para as atividades propostas, sugerindo sua leitura/visualização ou mesmo análise para os alunos.
 - Auxiliar a equipe de tutoria na condução e avaliação das atividades desenvolvidas pelos alunos.
- e. Material didático: Produção de livros, organizados a partir de convites a autores brasileiros e estrangeiros, que discutam aspectos relevantes para o curso.
- f. Ferramentas de comunicação: o curso é realizado, exclusivamente, através da internet
- g. Carga horária presencial e as formas de acompanhamento do aluno, a frequência e a duração dos encontros presenciais: serão realizados, ao longo do curso, 5 encontros presenciais de 8 horas de duração cada, na sede do curso em Goiânia, nas seguintes datas:

1º Encontro Presencial: 19 de novembro de 2016

2º Encontro Presencial: 18 de fevereiro de 2017

3º Encontro Presencial: 27 de maio de 2017

4º Encontro Presencial: 02 de setembro de 2017

5º Encontro Presencial: 16 de dezembro de 2017

- h. A UFG dispõe de sistema próprio de registros acadêmicos - SISPG, em fase de substituição pelo SIGAA. Estes sistemas são usados para todos os registros acadêmicos de atividades de pós-graduação na UFG, incluindo para alunos dos vários programas de cursos stricto sensu. O sistema mantém registros de matrículas, notas, frequência e demais registros necessários.

Anexo VIII
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas – Media Lab
UFG

Regulamento Específico do Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas

CAPÍTULO I
DAS FINALIDADES

Art. 1º O Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas do Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da Universidade Federal de Goiás, fundamentado na forma da legislação vigente, tem por finalidade:

- V. Capacitar profissionais para atuarem, com visão crítica, diante das influências socioculturais e econômicas, no desenvolvimento de produtos e processos inovadores;
- VI. Ampliar a compreensão sobre a relação estabelecida entre cultura, inovação e mídias interativas;
- VII. Refletir sobre a cultura da inovação seus mecanismos de produção;
- VIII. Desenvolver uma visão crítica sobre os processos produtivos, consumo e práticas sociais na no desenvolvimento de processos e produtos em mídias interativas;

Art. 2º O cumprimento das finalidades será obtido através:

- VIII. manutenção da qualidade do ensino ministrado, do estímulo à investigação científica e de inovação.
- IX. flexibilização curricular que conduza ao aprimoramento mais amplo na área de inovação e mídias interativas.
- X. comprometimento com a realidade regional e nacional;
- XI. utilização da bibliografia referente à área de tecnologia e inovação;
- XII. identificação e discussão dos problemas da área de estudo, bem como sua interação com áreas afins;
- XIII. cultivo do espírito de iniciativa;
- XIV. desenvolvimento da capacidade de análise e de crítica.

CAPÍTULO II
DA ORGANIZAÇÃO GERAL

Art. 3º O Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas é destinado a graduados em curso de Informática, Pedagogia, Design, Licenciaturas e/ou em áreas afins, reconhecido pelo Ministério da Educação – MEC.

Art. 4º O número total de vagas é duzentas e dez (210) vagas,

sendo sete (7) polos com cinquenta (50) vagas, sujeito à alteração conforme plano de trabalho aprovado para cada turma, sendo que 50% das vagas são destinadas a docentes.

Art. 5º São considerados membros do corpo discente da UFG, com todos os direitos e deveres definidos pelo Estatuto e Regimento Geral da UFG, os alunos regularmente matriculados e com frequência normal no curso.

Art. 6º O curso contará com pessoal técnico, administrativo e docente, em conformidade com as normas da UFG.

CAPÍTULO III DA COORDENAÇÃO

Art 7º O curso terá um coordenador e um subcoordenador, portadores de titulação mínima de mestre, pertencentes ao quadro de pesquisadores do Media Lab UFG.

§ 1º A nomeação do coordenador e subcoordenador é de competência do Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação da UFG.

§ 2º O mandato do coordenador e subcoordenador do curso terá a duração de vinte e quatro (24) meses, permitida a recondução por igual período.

Art. 8º Compete ao coordenador do curso:

- I. exercer a direção executiva das atividades de ensino e pesquisa vinculados ao curso;
- II. supervisionar e cumprir o disposto neste regulamento e as normas específicas vigentes;
- III. representar o curso junto à Coordenação do Media Lab à Administração Superior da UFG, de acordo com as normas estatutárias e regimentais da UFG;
- IV. apresentar à Direção do Media Lab relatório financeiro dos recursos utilizados ao término de cada turma do curso, a ser apreciado pelo Conselho Diretor e posteriormente encaminhado à Pró-Reitoria de Administração e Finanças da UFG (PROAD/UFG);
- V. apreciar, julgar e emitir parecer conclusivo e sobre as solicitações de docentes e discentes do curso, desde que estas não contrariem este regulamento e as normas da UFG;
- VI. encaminhar os casos omissos neste regulamento, em comum acordo com o corpo docente do curso, à coordenação do Media Lab UFG, e, mediante sua decisão, à Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura da UFG (CEPEC/UFG).

Parágrafo único - Compete ao subcoordenador do curso auxiliar o coordenador nas atividades descritas no *caput* deste artigo e o substituir em suas faltas e impedimentos.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO ACADÊMICA

Art. 9º A qualificação mínima exigida dos docentes do curso é o título de mestre, obtido em curso recomendado pela CAPES/MEC.

§ 1º Em caso de o número de docentes mestres e/ou doutores ser insuficiente para atender à exigência de qualificação prevista no *caput* deste artigo, poderão lecionar, no curso, profissionais de alta competência e experiência em áreas específicas do curso, desde que aprovados pela Coordenação do Media Lab UFG e pela Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação do CEPEC/UFG.

§ 2º Em nenhuma hipótese, o número de docentes sem titulação mínima de mestre poderá ultrapassar cinquenta por cento (50%) do corpo docente do curso.

§ 3º A aprovação da participação de professor não portador do título de mestre somente terá validade para as atividades previstas no curso.

Art. 10. Eventuais alterações no corpo docente poderão ser autorizadas no âmbito do Media Lab UFG, desde que o professor a ser incluído possua titulação mínima de mestre, tenha atividade comprovada na área específica do curso e que sua indicação seja aprovada pelo respectivo Conselho Diretor.

Art. 11. A carga horária total do curso é de trezentas e sessenta (360) horas distribuídas em dezoito (18) meses, não excedendo o prazo de vinte e quatro (24) meses consecutivos para sua conclusão, salvo situações extraordinárias, especiais, devidamente justificadas e aceitas pela Coordenação do Media Lab UFG e pela Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação do CEPEC/UFG.

§ 1º Na carga horária constante neste artigo não estão computados o tempo de estudo individual ou em grupo sem assistência docente, atividades de respecagem e o destinado à elaboração do trabalho de conclusão de curso.

§ 2º O curso destinará no mínimo sessenta (60) horas de sua carga horária global à(s) disciplina(s) de conteúdo didático-pedagógico, devendo o restante ser dedicado ao conteúdo específico do curso, incluindo a Iniciação à Pesquisa.

Art. 12. No caso de necessidade de orientação específica em determinado assunto, poderá ser convidado um professor, que não pertença a este Curso de Especialização, na condição de co-orientador, desde que aprovado pela Coordenação do Media Lab UFG e pela Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação do CEPEC/UFG.

Art. 13. Cada docente poderá orientar até seis alunos por turma, sob supervisão de um professor, que responderá pela disciplina de Projeto Final.

CAPITULO V

DA INSCRIÇÃO, SELEÇÃO E MATRÍCULA

Art. 14. O período de inscrição obedecerá ao calendário fixado pela coordenação do curso, informado através de edital específico.

Art. 15. No ato da inscrição, o candidato apresentará a seguinte documentação:

- I. ficha de inscrição (modelo padronizado) devidamente preenchida, com declaração de que o candidato está de acordo com as normas de seleção adotadas;
- II. cópia da carteira de identidade e do CPF;
- III. cópia do visto RNE para estrangeiros residentes no país;
- IV. cópia diploma(s) e histórico(s) escolar(es) do(s) curso(s) de graduação, devidamente reconhecidos pelo MEC, ou documento que comprove que o candidato concluirá o curso de graduação antes do início do Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas.
- V. *curriculum vitae* devidamente atualizado e comprovado;
- VI. duas fotos 3x4, recentes.

Parágrafo único - Os portadores de títulos de curso superior e/ou graduação obtidos no exterior deverão apresentar o documento de reconhecimento dos mesmos, termo de acordo ou tratado internacional.

Art. 16. O processo de seleção ao Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas será desenvolvido por uma Comissão de Seleção, designada pela Coordenação do Media Lab UFG, de acordo com este regulamento e com os procedimentos definidos no edital.

Art. 17. Compete à Comissão de Seleção:

- I. estabelecer critérios para a seleção de candidatos ao curso;
- II. elaborar e aplicar provas;
- III. encaminhar relatório contendo as notas dos candidatos à coordenação do curso.

Art. 18. A Comissão de Seleção deverá encaminhar relatório contendo todas as notas dos candidatos e a relação dos aprovados à coordenação do curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas

Art. 19. Não havendo o completo preenchimento de vagas, o início, a continuidade ou o cancelamento do curso dependerá de decisão da coordenação do curso, ouvida a Coordenação do Media Lab UFG.

Art. 20. A matrícula dos candidatos classificados para o número de vagas existentes deverá ser requerida junto à coordenação no período divulgado através de edital.

Art. 21. No ato da matrícula, o candidato deverá apresentar o requerimento em formulário próprio da secretaria do curso.

Parágrafo único - Findo o prazo de matrícula, não havendo o comparecimento de algum candidato, será dado um prazo de três dias úteis para que os candidatos com classificação imediatamente subsequente possam efetivar suas matrículas, até o preenchimento total das vagas oferecidas.

Art. 22. Não haverá trancamento de matrícula no Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas.

CAPÍTULO VI DA FREQUÊNCIA, AVALIAÇÃO E EXPEDIÇÃO DOS CERTIFICADOS DE CONCLUSÃO

Art. 23. Os alunos que obtiverem frequência mínima de oitenta e cinco por cento (85%) da carga horária global, em cada disciplina e o respectivo aproveitamento, aferido através de processo formal de avaliação, vindo a obter, no mínimo, a nota sete (7,0) nas disciplinas, trabalho final e/ou outras atividades acadêmicas, farão jus ao Certificado do Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas.

§1º - Repercurso – o repercurso consiste na realização de atividades específicas, ao final de cada disciplina, para o caso de alunos que obtiverem média entre 2 e 6,9 pontos nas avaliações regulares, podendo cada aluno realizar atividade de repercurso em um máximo de duas disciplinas.

§2º - Reprovação – O aluno que ultrapassar reprovação em duas disciplinas será desligado do curso.

§3º - Repescagem – a repescagem consiste na realização ao final do curso de atividades específicas determinadas pela coordenação do curso para os alunos que ficarem reprovados em até duas disciplinas terem a possibilidade de as recuperarem.

Art. 24. Os processos de avaliação discente a serem adotados pelos professores de acordo com o planejamento acadêmico das disciplinas, constantes dos programas das mesmas, poderão ser provas dissertativas, trabalhos escritos, iniciação à pesquisa e seminários, trabalho final e/ou outros procedimentos acadêmicos.

Parágrafo único - a avaliação observará a metodologia PBL, descrita em quatro modalidades avaliativas, a saber, a modular, a progressiva, habilidades e a informal.

Art. 25. Os certificados serão expedidos pelo Departamento de Assuntos Acadêmicos/ PROGRAD/UFG, na forma da legislação vigente.

Art. 26. O aluno que não concluir o curso dentro do prazo estipulado neste regulamento será automaticamente desligado do curso, salvo em casos excepcionais, analisados e aprovados pela Coordenação do Media Lab UFG.

Art. 27. As disciplinas cursadas em cursos anteriores, do mesmo nível, poderão ser aproveitadas desde que haja compatibilidade entre conteúdo e carga horária e tenham sido cursadas no máximo há dois anos.

Parágrafo único - A solicitação do aproveitamento de disciplinas de outros cursos de mesmo nível deverá ser encaminhada ao coordenador do curso, acompanhada do histórico escolar correspondente e do programa das disciplinas, devendo ser autorizada pelo Conselho Diretor da Unidade.

CAPÍTULO V DOS RECURSOS FINANCEIROS E DESPESAS

Art. 28. Os recursos financeiros serão oriundos da receita advinda do programa Universidade Aberta do Brasil (UAB) mantido pela CAPES

Art. 29. O pagamento do serviço prestado por professores convidados e servidores técnico-administrativos envolvidos no curso, obedecerão às normas constantes da legislação vigente da UFG.

Art. 30. Não terão direito à restituição de pagamentos efetuados aqueles que, por quaisquer motivos, desistirem do curso, cancelarem sua matrícula ou forem reprovados.

CAPÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 31. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação do Media Lab UFG, em primeira instância.

Art. 32. O presente regulamento entrará em vigor na data de sua aprovação, pelo plenário do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura, revogadas as disposições em contrário.

Goiânia, em 25 de março de 2015.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
NÚCLEO DE PESQUISA, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO EM MÍDIAS
INTERATIVAS – MEDIA LAB UFG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVAS

EDITAL Nº 01/2016

Estabelece normas do Processo Seletivo para ingresso de alunos no curso de Pós-Graduação Lato Sensu (Especialização) em Inovação em Mídias Interativas – Modalidade a Distância.

1 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 A Universidade Federal de Goiás (UFG), por meio da Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab UFG), no uso de suas atribuições, considerando a Constituição Federal de 1988, a Lei 9.394/96 (LDB) e o Plano Nacional de Educação – Lei 10.172 de 09 de janeiro de 2001, torna pública a realização de processo seletivo de candidatos para provimento de vagas do **Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas (InMídias)**, a ser ofertado na modalidade a distância.

1.2 O processo seletivo será realizado segundo as regras aqui dispostas, as quais a Instituição se obriga a cumprir e que os candidatos que nele se inscreverem declaram conhecer e com elas concordar.

2 DA VALIDADE

O processo seletivo de que trata o presente Edital terá validade somente para o preenchimento de vagas do Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas, a ter início em novembro de 2016.

3 DO CURSO, DAS VAGAS E DO PÚBLICO-ALVO

3.1 O curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas é de inteira responsabilidade da Universidade Federal de Goiás, com Coordenação vinculada ao Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab UFG) – Regional Goiânia da UFG. O curso é ofertado na modalidade a distância por meio do sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB) – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com atividades desenvolvidas por meio do uso de Tecnologias de Informação e Comunicação, na sede do curso e nos polos de apoio presencial da UAB.

3.2 Para cursar as disciplinas é essencial que o aluno tenha condições de acessar regularmente a Internet, disponibilidade de tempo para realização das atividades propostas pelos professores e tutores nos ambientes virtuais, bem como para participar nos encontros presenciais na sede do curso.

3.3 Não serão cobradas mensalidades ou taxas e o curso será financiado pela UAB/CAPES.

3.4 O curso será realizado no período de **07 novembro de 2016 a 06 de fevereiro de 2018**, totalizando uma carga horária de 360 (trezentos e sessenta) horas.

3.5 Durante o curso serão realizados 5 (cinco) encontros presenciais na sede do curso, situada no Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab UFG), Campus II (Samambaia) da Universidade Federal de Goiás, Goiânia – GO.

3.6 Os encontros presenciais estão previstos para as seguintes datas, sujeitas a alteração e comunicação prévia aos cursistas:

- 1º Encontro presencial:
 - sábado, dia 19 de novembro de 2016, das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00.
- 2º Encontro presencial:
 - sábado, dia 08 de abril de 2017, das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00.
- 3º Encontro presencial:
 - sábado, dia 15 de julho de 2017, das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00.
- 4º Encontro presencial:
 - sábado, dia 07 de outubro de 2017, das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00.
- 5º Encontro presencial:
 - sábado, dia 16 de dezembro de 2017, das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00.

3.7 As despesas para os encontros presenciais (deslocamento, alimentação etc.) serão de inteira responsabilidade do aluno.

3.9 O curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas destina-se a profissionais graduados em Design, Arquitetura, Artes Visuais, Música, Comunicação, Ciências da Computação, Gestão de TI e áreas correlatas, reconhecidas pelo MEC.

3.10 Serão oferecidas 210 (duzentas e dez) vagas para o curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas, sendo 50% do total (105 vagas) destinadas a candidatos docentes, distribuídas em 07 polos da UAB no Estado de Goiás, conforme especificado a seguir:

Localização dos polos UAB e número de vagas oferecidas	
Polo	Vagas
Polo UAB de Anápolis – GO	30
Polo UAB de Águas Lindas de Goiás – GO	30
Polo UAB de Cavalcante – GO	30
Polo UAB de Mineiros – GO	30
Polo UAB de São Simão – GO	30
Polo UAB de Uruaçu – GO	30
Polo UAB de Uruana – GO	30
Total de vagas oferecidas	210

3.11 Para obtenção do certificado de conclusão do curso, a frequência do aluno será obrigatória nos encontros presenciais, ocasiões em que serão realizadas as avaliações presenciais.

3.12 Os endereços e contatos dos polos UAB do Estado de Goiás podem ser acessados no link www.ciar.ufg.br/cursosopolos#aba5.

3.13 Outras informações sobre o curso podem ser obtidas pelo e-mail inmidiasmlufg@gmail.com.

4 DAS INSCRIÇÕES

4.1 As inscrições serão realizadas no período de **23/09 a 10/10 de 2016**, EXCLUSIVAMENTE online via e-mail (inmidiasmlufg@gmail.com).

4.2 No ato da inscrição, o candidato deverá enviar imagens dos seguintes documentos:

- a) Ficha de inscrição (modelo padronizado – **Anexo I**) devidamente preenchida e assinada;
- b) Cópia do documento de identidade e CPF;
- c) Cópia do Visto RNE para estrangeiros residentes no País;
- d) Duas fotos 3x4, recentes;
- e) Cópia da certidão de casamento, caso haja alteração no nome do candidato;
- f) Cópia do diploma (frente e verso) de graduação em curso reconhecido pelo MEC, ou documento que comprove que o candidato colará grau no curso de graduação antes da matrícula neste curso de Especialização;
- g) Cópia do histórico escolar do curso de graduação;
- h) Currículo devidamente comprovado (modelo padronizado – **Anexo II**);
- i) No caso de candidatos portadores de títulos de curso superior e/ou graduação obtidos no exterior, documento de reconhecimento dos mesmos, termo de acordo ou tratado internacional.

4.3 No ato da inscrição o candidato deverá escolher, em ordem de preferência, os polos da UAB em que deseja ser alocado, em função de sua proximidade geográfica. A alocação nos polos seguirá a disponibilidade de vagas nos mesmos (conforme item **3.10**) e a ordem de classificação do candidato.

4.4 A inscrição implica o conhecimento e aceitação das condições estabelecidas pela UFG neste edital, das quais o candidato não poderá, em hipótese alguma, alegar desconhecimento.

5 DA SELEÇÃO

5.1 O processo de seleção ao Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas será realizado por uma Comissão de Seleção, designada pela Coordenação do Media Lab, de acordo com o regulamento do curso e com os procedimentos definidos neste Edital.

5.2 A seleção constará de avaliação do Currículo, seguindo os critérios descritos no **Anexo II** deste edital.

5.3 Na Avaliação do Currículo, de caráter classificatório, serão observadas a produção científica e as atividades profissionais e acadêmicas. O número de pontos obtidos será convertido em nota de zero (0,0) a dez (10,0), sendo esta atribuída ao candidato que obtiver maior pontuação. A conversão dos pontos dos demais currículos será calculada por meio de regra de três simples.

6 DA CLASSIFICAÇÃO E DO RESULTADO FINAL

6.1 A nota final do candidato corresponderá à nota da avaliação de Currículo.

6.2 O preenchimento das vagas do processo seletivo obedecerá rigorosamente a classificação dos candidatos, de acordo com sua nota final.

6.3 Ocorrendo empate na nota final do processo seletivo, terá preferência o candidato com idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, na forma do disposto no parágrafo único do art. 27 da Lei n. 10.741, de 1º/10/2003 (Estatuto do Idoso).

6.4 Persistindo o empate, a classificação ordinal será feita de acordo com a maior nota na seguinte ordem: *Curriculum Vitae* e histórico escolar

6.5 Persistindo, ainda, o empate, terá preferência o candidato de maior idade.

6.6 O resultado final deste processo seletivo será homologado pela Coordenação do Media Lab e publicado no endereço eletrônico www.medialab.ufg.br no **dia 18/10/2016**.

6.7 No resultado final constarão os nomes de todos os candidatos e suas respectivas notas finais, com exceção daqueles considerados desistentes.

6.8 Os candidatos não selecionados poderão retirar os documentos depositados ou enviados pelo correio na Secretaria do curso, até 30 (trinta) dias após a divulgação dos resultados e, findo este prazo, os documentos serão enviados à reciclagem.

7. DA MATRÍCULA

7.1 O candidato aprovado e classificado dentro do número de vagas ofertadas neste processo seletivo estará automaticamente convocado em 1ª chamada para, no período de **19 a 27 de outubro de 2016**, efetuar a matrícula no curso.

7.2 No ato da matrícula, o candidato deverá comparecer à sede do curso, ou ao polo UAB para o qual se inscreveu, para apresentar os originais dos documentos exigidos no ato da inscrição.

7.3 Na impossibilidade de realização da matrícula de forma presencial, o candidato poderá:

a) realizá-la via Correios (exclusivamente por SEDEX), mediante envio de cópias autenticadas dos documentos exigidos no ato da inscrição; ou

b) por procuração (registrada em cartório ou particular com firma reconhecida), destinada especificamente para este fim.

7.4 No ato da matrícula por procuração, será necessário a apresentação do documento original de identidade do procurador.

7.5 O candidato classificado que não concretizar a sua matrícula por falta da documentação exigida perderá o direito à vaga e será substituído pelo candidato imediatamente subsequente na lista de classificação, não podendo, por isso, pleitear matrícula extemporânea, ainda que existam vagas.

7.6 Em hipótese nenhuma será permitida a matrícula condicional ou extemporânea.

7.7 Não será permitido o trancamento de matrícula.

9 DOS RECURSOS

9.1 Todas as interposições de recurso referentes ao processo seletivo serão formalizadas via e-mail inmidiasmlufg@gmail.com, com o título "RECURSO", nas 48 horas seguintes à proclamação do ato que se pretende recorrer.

9.2 Os recursos porventura interpostos serão julgados no prazo de até 48 horas após a sua interposição e respondidos via e-mail.

9.4 Serão preliminarmente indeferidos os recursos cujo teor desrespeite a UFG, seus servidores ou a Comissão de Seleção.

10 DO CRONOGRAMA

Todas as etapas deste processo seletivo serão publicadas no endereço eletrônico www.medialab.ufg.br e obedecerão ao cronograma do quadro seguinte:

Etapa do Processo Seletivo:	Período:
Período de inscrições	23/09 a 16/10 de 2016
Resultado preliminar do processo seletivo.	19/10/2016
Resultado final do processo seletivo após eventual análise	22/10/2016

dos recursos.	
Matrícula dos candidatos aprovados e classificados.	24/10 a 28/10 de 2016.
Matrícula dos candidatos aprovados e classificados em 2ª chamada.	31/10 a 04/11 de 2016.
Início do Curso.	07/11/2016

11 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1 A inscrição implicará o conhecimento e aceitação das condições estabelecidas pela UFG neste Edital, das quais o candidato não poderá, em hipótese alguma, alegar desconhecimento.

11.2 O candidato será responsável pelas informações prestadas no ato da inscrição, dispondo a UFG do direito de excluir do processo seletivo, a qualquer momento, aquele que não fornecer a documentação de forma completa e legível ou que contenha dados comprovadamente inverídicos.

11.3 Também acarretará a eliminação do candidato, sem prejuízo das sanções penais cabíveis, a burla ou a tentativa de burla de quaisquer das normas definidas neste Edital, bem como o tratamento incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida neste processo seletivo.

11.4 Não será permitida transferência de alunos de outros cursos da UFG para o curso objeto deste Edital, assim como não será permitida a transferência de alunos deste para outros cursos da UFG.

11.5 O candidato deverá informar à Secretaria do curso, pelo e-mail inmidiasmlufg@gmail.com, qualquer alteração em seus dados cadastrais, enquanto estiver participando do processo seletivo.

11.6 A oferta do curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas está condicionada à liberação de recursos financeiros pela CAPES, para pagamento de professores, tutores e despesas de custeio.

11.6 Os casos omissos neste Edital serão julgados pela Coordenação do Media Lab, em primeira instância.

Goiânia, 19 de setembro de 2016.

Prof. Wagner Bandeira
*Coordenador do Curso de Especialização
em Inovação em Mídias Interativas*

Prof. Cleomar de Sousa Rocha
Coordenador do Media Lab – UFG

Profa. Dra. Maria Clorinda Soares Fioravanti
Pró-Reitora de Pesquisa e Pós-graduação da UFG



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
NÚCLEO DE PESQUISA, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO EM MÍDIAS
INTERATIVAS – MEDIA LAB UFG
COORDENAÇÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO EM MÍDIAS
INTERATIVAS

ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO

FICHA DE INSCRIÇÃO

INSCRIÇÃO N^o:



INFORMAÇÕES PESSOAIS

Nome (legível) _____

Endereço:

Rua/Avenida: _____

Quadra _____ Lote: _____

Bairro: _____ CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Telefone(s): (____) _____ Celular: _____

E-mail: _____

Filiação:

Pai: _____

Mãe: _____

Nascimento : ____/____/____ Sexo: F () M ()

Cidade: _____ Estado: ____ País _____

Nacionalidade: _____ Estado Civil: () solteiro () casado () divorciado ()
outros

RG no: _____ UF: _____ Data de Emissão: ____/____/____

CPF: _____ Título Eleitoral: _____ UF: _____ Zona _____
Seção _____ Emissão : ____ / ____ / ____

POLO A DISTÂNCIA

Descreva, em ordem de preferência, o Polo onde deseja ser alocado

Ordem de Preferência	Polo da UAB (em letras legíveis) conforme item 3.10 do edital
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	

FORMAÇÃO - CURSO SUPERIOR

Instituição

(Graduação): _____

Título: _____

Especialidade: _____

Início: ____ / ____ / ____
____ / ____ / ____

Término:

DECLARAÇÃO

Declaro que estou de acordo com as normas de seleção adotadas pelo Curso de Especialização em Inovação em Mídias Interativas do Media Lab UFG.

Em, _____ de _____ de 201_

Assinatura do Candidato