

Matriz Curricular

CURSO: CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

CÓD. CURSO: PMM

ANO/SEMESTRE: 20221

TOTAL DE CARGA HORÁRIA: 1600

GRADE: 20221

DISCIPLINA DA GRADE					PRÉ-REQUISITOS	
ETAPA	CÓD.	NOME	CRÉDITO	C.H.	CÓD.	NOME
1	1	DESIGN DIGITAL E ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO (EAD Síncrono)	2	40		
1	3	PLANEJAMENTO GRÁFICO E EDITORAÇÃO 2D	2	40		
1	4	MODELAGEM E ANIMAÇÃO 3D	4	80		
1	6	ROTEIRIZAÇÃO E STORYBOARD	2	40		
1	7	PROJETO MULTIMÍDIA INTEGRADOR I	2	40		
1	12	DESIGN DE GAMES E RECURSOS AUDIOVISUAIS (EAD Síncrono)	2	40		
1	1381	DESIGN DE INTERFACES	2	40		
1	1382	NEGÓCIOS ELETRONICOS (EAD Assíncrono)	4	80		
2	1384	VÍDEO, SOM E ÁUDIO DIGITAL	6	120		
2	14	PROJETO MULTIMÍDIA INTEGRADOR II	2	40		
2	23	ANIMAÇÃO 2D / 3D	4	80		
2	1383	FOTOGRAFIA E IMAGENS	4	80		
2	1385	GESTÃO ÁGIL E SCRUM (EAD Síncrono)	4	80		
3	1387	CULTURA E SOCIEDADE (EAD Assíncrono)	2	40		
3	1388	AUTOMAÇÃO DE ATIVIDADES, CHATBOTS E GESTÃO DO TEMPO (EAD Síncrono)	2	40		
3	8	IHC E UX (EAD Síncrono)	2	40		
3	15	PROGRAMAÇÃO O.O / HTML 5 / CSS	6	120		
3	20	PROJETO MULTIMÍDIA INTEGRADOR III	2	40		
3	21	APLICATIVOS MOBILE	4	80		
3	1386	FUNDAMENTOS DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (EAD Assíncrono)	2	40		

Matriz Curricular

CURSO: **CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

CÓD. CURSO: **PMM**

ANO/SEMESTRE: **20221**

TOTAL DE CARGA HORÁRIA: **1600**

GRADE: **20221**

DISCIPLINA DA GRADE					PRÉ-REQUISITOS	
ETAPA	CÓD.	NOME	CRÉDITO	C.H.	CÓD.	NOME
4	1389	CUSTOMER EXPERIENCE E CUSTOMER SUCCESS (EAD Sincrona)	2	40		
4	1390	COPYWRITING: REDAÇÃO CRIATIVA EM MARKETING DE CONTEÚDO	2	40		
4	1391	BRANDING, COBRANDING E DIGITAL BRANDING	2	40		
4	18	MARKETING DIGITAL	4	80		
4	24	ESTRATÉGIAS DIGITAIS EM INBOUND E OUTBOUND MARKETING	2	40		
4	25	SOCIAL MEDIA E WEB ANALYTICS (EAD Sincrona)	4	80		
4	26	PROJETO MULTIMÍDIA INTEGRADOR IV	2	40		
4	1392	OPTATIVA (EAD Assíncrono)	2	40		
OPT	1393	ESTRATÉGIA DE GESTÃO DE PROJETOS	2	40		
OPT	1394	COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR	2	40		
OPT	1395	LIDERANÇA E GESTÃO DE EQUIPES	2	40		
OPT	1396	LIBRAS	2	40		
OPT	1397	EMPREENDEDORISMO	2	40		
OPT	1398	ÉTICA E RESPONSABILIDADE SOCIAL	2	40		
OPT	1477	PROMOÇÃO DE VENDAS E MERCHANDISING	2	40		

Legenda:

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

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

Híbrido: Ensino em sala de aula física e online (exemplo: 40% presencial e 60% assíncrona).