



INSTITUTO DE GESTÃO E TECNOLOGIA
DA INFORMAÇÃO

Plano Pedagógico do Curso

Pós-Graduação IGTI

2022

Plano Pedagógico do Curso

Pós-Graduação IGTI

© Copyright do Instituto de Gestão e Tecnologia da Informação.

Todos os direitos reservados.

Sumário

Sumário	3
Capítulo 1. Informações Gerais	4
Descrição do Programa	4
Público-alvo	4
Capítulo 2. Metodologia	6
Visão geral	6
Elementos de aprendizagem	6
Idioma	9
Cronograma Conceitual	9
Aferição de presença nas aulas interativas	11
Distribuição Típica de Pontos	12
Prazos de Entrega	13
Critérios de aprovação e obtenção do certificado de conclusão	13
Capítulo 3. Estrutura Curricular	15
Bootcamps e Projeto Aplicado	15
Corpo docente	16

Capítulo 1. Informações Gerais

Descrição do Programa

A pós-graduação do IGTI é um programa de nível superior de educação continuada, oferecida exclusivamente aos portadores de título de graduação, com o objetivo de complementar a formação inicial, atualizando e incorporando capacidades, com vistas ao aprimoramento da atuação na educação superior, no setor público e no mundo do trabalho.

Nosso programa educacional é prático e intensivo, ministrado à distância, e tem por objetivo o aprendizado por projeto e o desenvolvimento de habilidades que permitam ao aluno desempenhar atividade profissional na área.

Público-alvo

- **Profissional pleno de TI** que se interessa em aproveitar as oportunidades para alavancar a carreira.
- **Profissionais de TI em início de carreira**, dispostos a encontrar um catalisador para seu desenvolvimento.
- **Estudante de TI**, interessado em oportunidades para começar rápido uma carreira.

- **Estudante / profissional formado em áreas correlatas** que tem interesse em aproveitar o “boom” da tecnologia para alavancar sua carreira.

Capítulo 2. Metodologia

Visão geral

O modelo educacional da Pós-graduação IGTI conta com a trilha de execução de dois Bootcamps e um Projeto Aplicado. O curso é conduzido seguindo as diretrizes da [Política de Educação a Distância do IGTI](#) e baseado, de forma específica, nos seguintes pilares:

- **Imersivo:** uma abordagem hands-on de alto impacto para formar skills técnicos rapidamente.
- **Prático:** um programa de ensino focado nas habilidades técnicas para atuar imediatamente no mercado de trabalho.
- **Interativo:** aulas semanais por videoconferência para solução de dúvidas, aprofundamento nos conteúdos, correção de atividades práticas e orientações e debates sobre os desafios propostos.

Elementos de aprendizagem

A dinâmica de condução de cada um dos dois Bootcamp e do Projeto Aplicado se dá em módulos.

Para cada módulo de Bootcamp há, tipicamente, os seguintes elementos educacionais:

- **Aulas gravadas em vídeo,** conforme carga horária indicada na Estrutura Curricular do programa.

- **Conteúdo textual** com a descrição dos principais conceitos envolvidos no módulo e com a indicação de referências complementares. **Trabalho Prático** de natureza aplicada, com entrega na forma de questões objetivas que avaliam os conhecimentos colocados em prática no Trabalho.
- **Desafio** de natureza aplicada, com entrega de um questionário em forma de questões objetivas sobre a prática do Desafio e o conteúdo de todo o módulo.
- **Fórum pontuado**, com participação avaliada, para a condução de debates durante a Segunda Aula Interativa relevantes no contexto do módulo.
- **Fórum do Trabalho Prático** para solução de dúvidas e apoio à realização do Trabalho Prático.
- **Fórum do Desafio** para solução de dúvidas e apoio à execução do Desafio proposto no módulo.
- **Avisos** para a comunicação do professor e da instituição com os alunos.
- **Aulas Interativas** realizadas ao vivo, com 1h30min de duração cada, dedicadas à solução de dúvidas sobre o conteúdo do módulo, ao aprofundamento dos debates desenvolvidos nos fóruns, à apresentação/solução do Trabalho Prático, à apresentação/solução do Desafio e ao Debate em Grupo sobre a resolução do Fórum Pontuado (durante a segunda aula interativa). As aulas interativas são conduzidas por um professor titular, podendo contar com a participação de monitores auxiliares, acessando o ambiente da aula remotamente.

Por sua vez, as etapas do Projeto Aplicado consistem em:

- **Inovação e Design Thinking:** nesta etapa, o(a) aluno(a) irá aprender uma abordagem para resolver problemas, fomentar a criatividade e a inovação centrada no usuário.

O Design Thinking está estritamente relacionado com a forma com que os projetos são desenvolvidos e buscam inovar, tendo em mente que o processo não é linear, mas orgânico.

- **Desafio e Solução:** o(a) aluno(a) terá oportunidade de planejar todo o seu projeto, aplicando as técnicas aprendidas em Inovação e Design Thinking juntamente com as ferramentas utilizadas pela metodologia ágil.

Nesse sentido, busca-se identificar um problema, elaborar hipóteses e desenhar estratégias para solucioná-lo. O sucesso do Projeto Aplicado está diretamente relacionado com a compreensão do verdadeiro desafio.

- **Sprints:** a construção da solução é realizada por sprints, que são etapas determinadas em espaços específicos de tempo, em que um conjunto de atividades devem ser executadas.

Ao final, será feita uma entrega relevante para o desenvolvimento da solução. Em cada Sprint, o(a) aluno(a) incrementará o seu Projeto Aplicado, apresentando as evidências do planejamento, da execução dos requisitos e da solução. Além disso, será possível validar as hipóteses e estratégias levantadas no início do projeto.

- **Relatório Final e banca:** é a última etapa do Projeto Aplicado, em que o(a) aluno(a) irá reunir toda a documentação acumulada ao longo das sprints, juntamente com as considerações finais, as contribuições e os próximos passos para a continuidade do projeto.

Nesta etapa, o aluno deverá elaborar um Pitch, que é uma breve apresentação do produto ou negócio desenvolvido, com o objetivo de vender a solução para um cliente, investidor, parceiro ou sócio. O Pitch será apresentado para uma banca.

Idioma

O curso será ministrado com aulas gravadas, aulas interativas, material textual e trabalhos práticos em português.

Cronograma Conceitual

O conteúdo e as atividades práticas do Bootcamp estão organizados em módulos, sendo a duração de cada módulo, por padrão, 5 ou 10 dias úteis, conforme seu conteúdo. Estão planejados os seguintes módulos:

Bootcamp 1		
Módulo	Título	Duração (dias úteis)
1	Aquecimento e Regras do Jogo	5
2	Fundamentos	10
3	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
4	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
5	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
6	Desafio Final	5

TOTAL	50
-------	----

Bootcamp 2		
Módulo	Título	Duração (dias úteis)
1	Aquecimento e Regras do Jogo	5
2	Fundamentos	10
3	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
4	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
5	Conteúdo específico / Aprofundamento	10
6	Desafio Final	5
TOTAL		50

O conteúdo do Projeto Aplicado também é organizado em módulos, havendo cada módulo, em média, a duração de 5 a 10 dias úteis, por padrão. Estão planejados da seguinte forma:

Projeto Aplicado		
Módulo	Título	Duração (dias úteis)

1	Inovação e Design Thinking	5
2	Desafio e Solução	10
3	Sprint 1	10
4	Sprint 2	10
5	Sprint 3	10
6	Relatório final e banca	5
TOTAL		50

Aferição de presença nas aulas interativas

A presença nas aulas interativas (ao vivo) é importante para o cumprimento dos objetivos de aprendizado do Bootcamp e do Projeto Aplicado. Por esse motivo, a presença é verificada para permitir a associação dos pontos de participação. A participação nas aulas interativas será aferida conforme a seguinte regra:

- Durante a aula interativa, o(a) professor(a) irá anunciar que a enquete de presença estará disponível no ambiente de ensino, na seção “Enquete de presença da Aula Interativa”, localizada logo abaixo da seção que contém o link de acesso à aula.
- O(a) estudante deverá ir até o ambiente de ensino, sem que seja necessário sair da reunião, responder à pergunta e voltar à videoconferência.

- O(a) professor(a) fará uma breve pausa para que este momento aconteça, sem prejudicar a dinâmica da aula.
- O horário de publicação da enquete será aleatório durante a aula.
- Cada enquete ficará disponível por 10 minutos após a sua publicação.
- Não há resposta certa ou errada: basta responder a enquete para que a presença seja garantida.
- Caso não haja enquete durante a aula interativa, os pontos relativos à participação serão associados aos alunos que estiveram online na videoconferência por, no mínimo, 60 minutos ($\frac{2}{3}$ do tempo total da aula).

Caso o(a) aluno(a) não esteja presente na aula interativa, ainda é possível obter os pontos que foram distribuídos aos participantes. Para isso, o(a) aluno(a) deverá assistir à gravação da aula e realizar uma atividade de reposição, disponibilizada no ambiente de ensino. Os pontos serão atribuídos conforme o acerto das questões apresentadas na atividade de reposição.

Distribuição Típica de Pontos

Os módulos dos Bootcamps apresentam o total de 100 pontos cada, distribuídos da seguinte forma:

- 10 pontos de participação na 1ª Aula Interativa (ao vivo)
- 10 pontos de participação na 2ª Aula Interativa (ao vivo)
- 10 pontos de participação no Fórum Pontuado do módulo

- 25 pontos do Trabalho Prático
- 40 pontos do Desafio
- 5 pontos do Feedback do aluno em relação ao conteúdo e professores do módulo

Observação: o primeiro módulo, denominado Aquecimento e Regras do Jogo, não distribui pontos. O último módulo, que recebe o título de Desafio Final, distribui 100 pontos apenas para a entrega da prática proposta.

Os módulos do Projeto Aplicado, por sua vez, apresentam a seguinte distribuição de pontos:

- 50 pontos para as entregas, participações nas aulas interativas e feedback do módulo de Inovação e Design Thinking.
- 80 pontos para as entregas, participações nas aulas interativas e feedback do módulo de Desafio e Solução.
- 70 pontos para as entregas, participações nas aulas interativas e feedback de cada uma das três sprints.
- 160 pontos na etapa de entrega do Relatório Final e da apresentação do Pitch para a banca.

Serão distribuídos um total de 1500 pontos ao longo de todo o curso, sendo 500 pontos para cada Bootcamp e 500 pontos para o Projeto Aplicado.

Prazos de Entrega

Os prazos estipulados para a entrega das tarefas estarão disponíveis no ambiente de ensino do curso. É importante que esses sejam respeitados, tendo em vista que a manutenção da cadência na dedicação ao programa é um dos principais fatores de sucesso da pós-graduação. Não haverá reabertura de atividades após a data de vencimento.

Critérios de aprovação e obtenção do certificado de conclusão

Será considerado aprovado na pós-graduação e poderá obter o certificado de conclusão o aluno que:

- Atingir 70% de aproveitamento (350 pontos) em cada Bootcamp cursado.
- Atingir 70% de aproveitamento (350 pontos) no Projeto Aplicado.

O aproveitamento do aluno no Bootcamp é consolidado por meio da distribuição de pontos ao longo das atividades propostas. Em cada módulo (exceto o de Aquecimento e Regras do Jogo, que tem caráter informativo e não prevê avaliação), serão distribuídos 100 pontos, totalizando 500 pontos por Bootcamp.

No caso do Projeto Aplicado, se o(a) aluno(a) não alcançar 70% de aproveitamento (350 pontos), ele terá que realizar a etapa novamente.

Capítulo 3. Estrutura Curricular

Bootcamps e Projeto Aplicado

A estrutura curricular de cada um dos Bootcamps apresenta o seguinte modelo:

- Aquecimento e regras do jogo:
 - Normas acadêmicas da Instituição.
 - Plano Pedagógico do Curso.
 - Dinâmica e funcionamento do dia a dia do curso.
 - Canais de atendimento.
- Módulo 1:
 - Fundamentos do curso.
- Módulo 2:
 - Conteúdo específico.
- Módulo 3:
 - Conteúdo específico.
- Módulo 4:
 - Conteúdo específico.

- Módulo 5:
 - Desafio final.

Os módulos do Projeto Aplicado serão disponibilizados na seguinte ordem:

- Inovação e Design Thinking:
- Módulo 1:
 - Desafio e Solução
- Módulo 2:
 - Sprint 1
- Módulo 3:
 - Sprint 2
- Módulo 4:
 - Sprint 3
- Módulo 5:
 - Relatório final e banca.

Corpo docente

O corpo docente do programa será composto por:

- **Professor formador**, responsável pela gravação das aulas em vídeo, pela condução das aulas interativas ao vivo e pela interação nos fóruns do ambiente de aprendizagem.
- **Professor conteudista**, responsável pela elaboração dos materiais textuais, trabalhos práticos e desafios.
- **Professor orientador**, responsável pelo acompanhamento do(a) aluno(a) durante o desenvolvimento do Projeto Aplicado.

Um(a) professor(a) pode exercer mais de um dos papéis indicados acima.