



Plano Pedagógico do Curso

Bootcamp Online IGTI

2020

Plano Pedagógico do Curso

Bootcamp Online IGTI

© Copyright do Instituto de Gestão e Tecnologia da Informação.

Todos os direitos reservados.

Sumário

Capítulo 1. Informações Gerais.....	4
Descrição do Programa.....	4
Público alvo.....	4
Capítulo 2. Metodologia.....	5
Visão geral.....	5
Elementos de aprendizagem.....	5
Idioma.....	6
Cronograma conceitual.....	6
Critérios de aprovação e obtenção do certificado de conclusão.....	7
Aferição da presença nas aulas interativas.....	8
Distribuição típica de pontos dos módulos.....	9
Prazos de Entrega.....	9
Capítulo 3. Estrutura Curricular.....	
10	
Bootcamp Online: IGTI.....	10
Corpo docente.....	11

Capítulo 1. Informações Gerais

Descrição do Programa

O *Bootcamp Online – IGTi* é um programa educacional prático e intensivo, ministrado à distância, que tem por objetivo 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 Bootcamp é conduzido seguindo as diretrizes da [Política de Educação a Distância do IGTI](#) e de acordo com o [regulamento do curso](#). Além dessas diretrizes, o modelo educacional do Bootcamp é 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 do programa se dá em módulos, sendo que em cada módulo 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.

- **Fórum de debates**, com participação avaliada, para a condução de debates 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 e à apresentação/solução do Desafio. As aulas interativas são conduzidas por um professor titular, podendo contar, conforme a necessidade, com a participação de professores auxiliares, acessando o ambiente da aula remotamente.

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:

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

Critérios de aprovação e obtenção do certificado de conclusão

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.

Será considerado aprovado no Bootcamp e poderá obter o certificado de conclusão o aluno que:

- Atingir 60% de aproveitamento em cada um dos 5 módulos;
- Ou atingir 70% de aproveitamento na soma total de pontos do Bootcamp.

Caso, ao final do Bootcamp, o aluno não alcance no mínimo uma das condições indicadas acima para obter o certificado de conclusão, deverá procurar obtê-las matriculando-se em uma nova oferta do curso.

Aferição da presença nas aulas interativas

A presença nas aulas interativas (ao vivo) é importante para o cumprimento dos objetivos de aprendizado do Bootcamp. 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 aluno não esteja presente na aula interativa, ainda é possível obter os pontos que foram distribuídos aos participantes. Para isso, o aluno 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 dos módulos

Os módulos 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 de Debates 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.

Serão distribuídos um total de 500 pontos ao longo do curso.

Prazos de Entrega

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

Capítulo 3. Estrutura Curricular

Bootcamp Online: IGTI

A seguir estão os tópicos de conteúdo de cada módulo:

- 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.
 - Conteúdo do curso e possibilidades de carreira associadas à formação.
 - Autogestão.
- Módulo 1:
 - Fundamentos do curso.
- Módulo 2:
 - Conteúdo específico.
- Módulo 3:
 - Conteúdo específico.
- Módulo 4:
 - Conteúdo específico.

- Módulo 5:
 - Desafio final.

Corpo docente

O corpo docente do programa será composto por:

- **Professor formador**, responsável pela gravação das aulas em vídeo e pela condução das aulas interativas ao vivo.
- **Professor conteudista**, responsável pela elaboração dos materiais textuais, trabalhos práticos e desafios.
- **Professor tutor**, responsável pela condução dos fóruns dos módulos e dos chats das aulas ao vivo.

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