



# Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Gestão da Tecnologia da Informação

# Projeto Pedagógico Resumido

## CST em Gestão da Tecnologia da Informação

### 1. OFERTA DO CURSO

#### REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral/Crédito

#### CARGA HORÁRIA

2102 horas

#### DURAÇÃO MÍNIMA

5 semestres

#### MODALIDADE

**Presencial:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem, conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.

**EaD:** aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## **ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

### **2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO**

O Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação propõe a formação do profissional para adquirir habilidades e competências atuais de mercado na área da tecnologia da informação (TI), abrangendo os conhecimentos teóricos, uso prático em ferramentas e conhecimento de metodologias para o controle e soluções empresariais em processos tecnológicos utilizando os sistemas de informação para tomada de decisões, modelos para Gestão computacional e habilidades em Governança de TI para alinhamento estratégico em decisões tecnológicas. O perfil profissional da Gestão da Tecnologia da Informação está convergente com o modelo de mercado que necessita de profissionais com conhecimentos teóricos e práticos para otimização e melhoria em processos computacionais das empresas. O objetivo deste curso de GTI é formar profissionais aptos para atuar no mercado em ambientes corporativos (empresas privadas ou órgãos públicos) e em atividades de assessoria, consultoria, sendo capazes de identificar problemas e propor soluções utilizando conceitos, técnicas e ferramentas de Gestão que facilitem a tomada de decisão empresarial e de melhoria contínua utilizando recursos do redesenho de processos de Sistemas de Informação alinhado ao modelo de negócio da empresa. O diferencial deste curso está relacionado as disciplinas da grade curricular do Curso de Gestão da Tecnologia da Informação que estão de acordo com as necessidades exigidas pelo mercado de trabalho, favorecendo o perfil profissional com o conhecimento teórico e a experiência prática utilizando ferramentas, projetos e as boas práticas de TI, como podemos citar a biblioteca ITIL para o gerenciamento de serviços e o COBIT para o alinhamento estratégico de negócios que compõe as disciplinas do curso que serão abordadas pelos docentes em sala de aula e laboratórios de informática que relacionam a prática corporativa do perfil profissional e o incentivo para conhecimento do empreendedorismo como parte da formação do profissional preparado para atuar no mercado conforme demandas das diversas empresas.

O curso de Gestão de Tecnologia da Informação propicia aos estudantes a experiência prática em laboratório e ensina as técnicas necessárias para gestão, organização e governança da área de tecnologia da informação é uma boa oportunidade para profissionais de infraestrutura.

Como diferenciais da oferta do curso na FMU, destacam-se o componente curricular Laboratório de Software e Projetos com objetivo de aprofundar em algum tema de interesse do graduando na medida em que o mesmo se dedica a um projeto cujo tema é definido a partir de problemas reais existentes na área com um forte enfoque no empreendedorismo; as metodologias adotadas desenvolvem profissionais empreendedores e com uma visão abrangente de gestão de recursos de TI e sistemas de apoio a tomada de decisões e o certificação intermediária ao final do terceiro semestre.

### **3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO**

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nas áreas de implementação e gerenciamento de sistemas informatizados nas empresas para que esses sistemas sejam seguros e amigáveis para o usuário. Lida com hardware e software. Define estratégias de uso dos recursos de informática para garantir o melhor desempenho de cada setor de uma empresa. Diagnostica disfunções do sistema, soluciona problemas de rede e escolhe os projetos de informática que devem ser adotados na empresa.

O mercado de Gestão da Informação é bastante amplo e promissor. Você poderá atuar em empresas privadas, estatais, de suporte técnico, de comércio eletrônico, atacadista e varejista, em organizações do terceiro setor, instituições financeiras, consultorias, agências e veículos de comunicação e na administração pública. Além disso, você poderá administrar seu próprio negócio, desenvolvendo soluções para empresas e profissionais liberais.

### **4. OBJETIVO GERAL DO CURSO**

Formar profissionais aptos a analisar a Infraestrutura e Serviços de TI para o funcionamento de atividades essenciais das empresas; Analisar a infraestrutura

e Serviços de TI e suas influências com hardware, software, Banco de Dados, Processos, Banco de dados, redes e pessoas; Identificar as normas, padrões e Frameworks que podem ajudar na proteção da Infraestrutura e Serviços de TI; Empregar métodos, tecnologias e processos de qualidade para melhoria contínua na Infraestrutura e Serviços de TI; Reconhecer os principais pressupostos teóricos em que as práticas e políticas da gestão de pessoas se baseiam, bem como as implicações que essa gestão traz à competitividade das empresas em suas diversas instâncias; Planejar e organizar os diferentes segmentos dos processos gerenciais de Recursos Humanos; Definir o fator humano como capaz de gerar diferencial competitivo, bem como os fatores motivacionais que influenciam na saúde e bem-estar do trabalhador; Descrever as estratégias e as práticas adotadas pelas empresas, no que tange ao fator humano, como forma de alcançar os resultados organizacionais; Identificar as competências necessárias para gerenciar e liderar os recursos humanos, visando formar agentes de mudança na busca de maior eficiência e produtividade.

## 5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



## 6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade		
			Presencial	Híbrido/EAD	EAD
1	Teoria de Sistemas de Informação	66	Presencial	Presencial	Online
1	Gerenciamento e Administração de TI	66	Presencial	Online	Online
1	Matemática	66	Presencial	Online	Online
1	Liderança, Cultura e Comportamento Organizacional	66	Online	Online	Online
1	Lógica de Programação	66	Presencial	Presencial	Online
1	Comunicação	66	Online	Online	Online
		396			
2	Engenharia de Software	66	Presencial	Presencial	Online
2	Arquitetura e Organização de Computadores	66	Online	Online	Online
2	Banco de Dados	66	Presencial	Presencial	Online
2	Sistemas Operacionais	66	Presencial	Online	Online
2	Processo de Negócios e Empreendedorismo	66	Online	Online	Online
2	Atividades Extensionistas – Módulo Preparatório	66	Extensão	Extensão	Extensão
2	Desenvolvimento Humano e Social	66	Online	Online	Online
		462			
3	Programação Orientada a Objetos	66	Presencial	Presencial	Online
3	Práticas de Engenharia de Software	66	Presencial	Online	Online
3	Sistemas de Informações Gerenciais	66	Presencial	Online	Online
3	Redes de Computadores	66	Online	Online	Online
3	Governança em TI	66	Presencial	Presencial	Online
3	Atividades Extensionistas – Módulo Avançado Aplicado em Tecnologias da Informação	66	Extensão	Extensão	Extensão

3	Antropologia e Cultura Brasileira	66	Online	Online	Online
462					
4	Práticas de Banco de Dados	66	Presencial	Online	Online
4	Gestão de Projetos	66	Online	Online	Online
4	Teoria da Decisão e Simulações em Negócios	66	Presencial	Presencial	Online
4	Startup e Negócios em Tecnologia	66	Online	Online	Online
4	Atividades Extensionistas – Vivência Aplicada em Tecnologias da Informação I	92	Extensão	Extensão	Extensão
4	Estatística Aplicada ao Data Science	66	Online	Online	Online
422					
5	Modelagem de Negócios e Processos	66	Presencial	Presencial	Online
5	Infraestrutura e Serviços de TI	66	Online	Online	Online
5	Segurança e Auditoria de Sistemas	66	Presencial	Online	Online
5	Laboratório de Software e Projetos	66	Presencial	Online	Online
5	Optativa	66	Online	Online	Online
5	Atividades Complementares	30	Presencial	Online	Online
360					

## 7. EMENTÁRIO

### TEORIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Aborda conceitos gerais da teoria geral de sistemas, focando na análise e projeto e, portanto, no desenvolvimento de sistemas e aplicações com foco comercial. Apresenta o necessário alinhamento da TI com a administração dos negócios e estuda o uso dos sistemas computadorizados para o desempenho das atividades organizacionais.

## **GERENCIAMENTO E ADMINISTRAÇÃO DE TI**

Apresenta os modelos de gestão empresarial destacando os modelos contemporâneos e seus novos desafios. Explora as possibilidades de aplicação de cada um dos modelos nas práticas empresariais atuais, destacando sua adequação às características do negócio. Enfoca a abertura de novos mercados para área de TI.

## **MATEMÁTICA**

São trabalhados nesta disciplina conceitos fundamentais da matemática e da lógica matemática, levando o estudante à reflexão sobre a conceituação, formulação e aplicação do ferramental desenvolvido. O ferramental adquirido constitui a base para a construção de novos conceitos tanto em engenharia quanto em tecnologia.

## **LIDERANÇA, CULTURA E COMPORTAMENTO ORGANIZACIONAL**

Discute o comportamento humano nas organizações sob três perspectivas: do indivíduo, do grupo e do sistema organizacional. Introduz elementos do comportamento humano, como aptidões, características pessoais e personalidade, além de abranger conceitos sobre motivação, grupos e equipes, comunicação, liderança, poder e política, conflitos e negociação, cultura, mudança e ética.

## **LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO**

A disciplina apresenta os conceitos fundamentais da lógica aplicada à programação de computadores e resolução de problemas por meio de métodos e técnicas computacionais. A solução do problema é descrita por meio de uma sequência finita de instruções.

## **COMUNICAÇÃO**

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

## **ENGENHARIA DE SOFTWARE**

Apresentar os conceitos de engenharia de software, os processos de software e produtos de software. Abordar os ciclos de vida de sistemas e seus paradigmas, engenharia de requisitos, validação, verificação e teste de



software, além de manutenção e evolução de software. Enfoca projeto de software orientado a objetos, com diagramas UML. Gerência e Configuração de Mudanças.

### **ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES**

Enfoca o funcionamento interno dos computadores eletrônicos digitais a partir do detalhamento dos componentes arquiteturais dos sistemas de propósito geral. Analisa desempenho, fatores limitantes e respectivas soluções, e abordagens tecnológicas. Estuda a eficiência da arquitetura na sua interação com os sistemas operacionais, dispositivos periféricos e programas aplicativos.

### **BANCO DE DADOS**

A disciplina aborda os conceitos sobre sistema de banco de dados e arquitetura de um sistema de gerência de banco de dados. Enfoca modelos de dados, modelo entidade-relacionamento e suas extensões, e no modelo relacional. Apresenta a álgebra relacional e instruções SQL de definição e manipulação de dados.

### **SISTEMAS OPERACIONAIS**

Aborda os conceitos fundamentais de sistemas operacionais contextualizados em cenários reais onde estes conceitos são utilizados, incluindo máquinas virtuais, containers e computação em nuvem. Discute os princípios e os relacionamentos existentes entre os mecanismos de gerenciamento de processos, gerência de memória e entrada/saída e gerenciamento de arquivos. Inclui também estudos de caso dos principais sistemas operacionais utilizados na atualidade.

### **PROCESSO DE NEGÓCIOS E EMPREENDEDORISMO**

Apresenta o desenvolvimento de produtos e negócios inovadores na área de computação e tecnologia, indicando ferramentas, técnicas e métodos de instigar a vocação empreendedora do aluno bem como exercitar a criatividade no ambiente profissional.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO**

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

## **DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL**

Apresenta as transformações do ser humano e das relações de trabalho nas diferentes configurações geográficas e na evolução tecnológica e discute o ser humano no mercado de trabalho sob a perspectiva da cidadania e sustentabilidade.

## **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

Apresenta os principais conceitos do paradigma de orientação a objetos, com ênfase em suas principais características e recursos oferecidos. São examinadas implementações de aplicações práticas, baseadas em uma linguagem de programação orientada a objetos e um ambiente integrado de desenvolvimento.

## **PRÁTICAS DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

Análise, projeto e modelagem de projetos orientado a objetos. Analisa de padrões de projeto, gerenciamento de configuração, incluindo gerenciamento de versões e release, qualidade de processo com seus modelos e engenharia de software orientada a serviços.

## **SISTEMAS DE INFORMAÇÕES GERENCIAIS**

Trata do uso da tecnologia da informação como forma de subsidiar a gestão organizacional. Aborda a utilização de sistemas de informações gerenciais atuais, suas possibilidades, uso e ganhos para o resultado das organizações.

## **REDES DE COMPUTADORES**

Enfoca o estudo das redes de computadores como infraestrutura de comunicação para interligação de sistemas computacionais e compartilhamento de recursos. Explora a articulação dos conceitos de redes de computadores, desde a aplicação até o nível Física e sua organização, culminando com o desenvolvimento de aplicações.

## **GOVERNANÇA EM TI**

Explora os temas de governança em tecnologia com ênfase nas melhores práticas de compliance em segurança da informação adotadas pelo mercado, abordando responsabilidades, métodos, projetos, justificativas, riscos e ferramentas de proteção à informação em ambiente informático.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO**

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU - 2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

## **ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA**

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

## **PRÁTICAS DE BANCO DE DADOS**

Explora a arquitetura interna dos sistemas de banco de dados. Apresenta catálogo do sistema, gatilho, otimização de consultas, conceitos de transação, de controle de concorrência de segurança e autorização em banco de dados. Discute business Intelligence (BI), mineração de dados, big data e data warehouse, além de noções sobre banco de dados NoSQL e Mineração de Dados.

## **GESTÃO DE PROJETOS**

Aborda a implementação de projetos por meio de modelagem e gestão de projetos. Estuda métodos e técnicas apoiadas pelas práticas do PMBOK (PMI), tais como análise de grupos de processos e mapeamento de áreas de conhecimento de projetos, definição do perfil do gerente de projetos, análise de informações dos projetos e desenvolvimento de relatório de implementação de projetos. Discute ainda a gestão da mudança organizacional.

## **TEORIA DA DECISÃO E SIMULAÇÕES EM NEGÓCIOS**

Desenvolvimento do comportamento administrativo e a estrutura das decisões humanas. Aborda a Teoria da Decisão e os tipos de decisões. Fundamentos lógicos e matemáticos da decisão. Participação das ciências de sistemas na elaboração das estratégias para a tomada de decisão, incluindo conceitos iniciais de business intelligence. Noções de teoria dos jogos. Características de

um jogo. Desenvolvimento de competências gerenciais adquirida no decorrer do curso. Participação em um jogo de negócios que consiste na simulação de um ambiente empresarial competitivo. Aplicação em jogos e simulações conceitos utilizados na gestão empresarial: finanças e contabilidade, marketing, gestão de pessoas, operações, logística e processos.

### **STARTUP E NEGÓCIOS EM TECNOLOGIA**

Oferece a base para a concepção de novos negócios em tecnologias da informação, abordando técnicas de precificação, marketing e vendas. Engloba conceitos de produtos e serviços e a respectiva identificação de custo, valor agregado e venda, articulando-os na comercialização e apresentando o processo de implementação de uma Startup, destacando seus principais aspectos legais.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO I**

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra- e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

### **ESTATÍSTICA APLICADA AO DATA SCIENCE**

A disciplina explora o escopo e a natureza multidisciplinar da ciência de dados com foco na solução de problemas usando dados em várias áreas. Estuda como as ferramentas analíticas podem ser usadas para descobrir padrões e significado nos dados. Desenvolve a mentalidade exploradora de estruturas de ciência de dados, podendo ser aplicadas a qualquer setor, empresa ou organização.

### **MODELAGEM DE NEGÓCIOS E PROCESSOS**

Dedica-se à análise e modelagem de processos de negócios, permitindo modelar o estado atual da organização e propor mudanças para a melhoria dos processos de negócio da organização. Examina fluxos de negócio que possam

auxiliar na composição de softwares que sejam implementáveis em uma arquitetura de software de serviços complexos.

### **INFRAESTRUTURA E SERVIÇOS DE TI**

Estuda o ciclo de vida de um serviço de tecnologia da informação, além do gerenciamento de configuração, de nível de serviço e de disponibilidade. Apresenta o conceito, a característica e a gestão estratégica dos serviços de TI.

### **SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS**

Apresenta os conceitos e objetivos de segurança de informação. Identifica os tipos de ameaças, riscos e vulnerabilidades dos sistemas de informação. Aborda o planejamento, implementação e avaliação de políticas de segurança e a contingência dos ambientes computacionais. Estuda os métodos e cálculos de criptografia com sua abrangência em diferentes cenários de desenvolvimento e aplicações. Trata de técnicas e modelos de auditoria de sistemas.

### **LABORATÓRIO DE SOFTWARE E PROJETOS**

Enfoca na elaboração e desenvolvimento de um projeto prático para um público alvo que pode ser interno ou externo. O projeto tem como pressuposto a visão de negócios para a criação de projetos inovadores. Ao final, os alunos entregam um produto e um artigo sobre o projeto.

### **OPTATIVA**

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

### **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO II**

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra- e interprofissionais, contribuindo para a

formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

## **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

As Atividades Complementares constituem **práticas acadêmicas obrigatórias**, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

## **8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA**

### **Componente Curricular presencial**

- **Metodologia:** O curso visa desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo, por meio do qual conhecimentos, habilidades e atitudes são construídos pelo estudante a partir da relação que estabelece com o mundo e com as pessoas com quem se relaciona. As aulas são estruturadas de forma a garantir elementos didáticos significativos para a aprendizagem.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada de forma continuada, por meio do uso de diferentes instrumentos de avaliação. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis), além da necessária frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina.

## Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

## 10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos

cursos ou encontros de integração;

- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>
- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>



**ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS  
RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
Presencial/Liberdade	Resolução CDEPE s/n, de 05/08/2010	Portaria Mec nº 150, de 21/06/2023, DOU nº 117, de 22/06/2023, Seção 1, p. 183-186	4	3	4
EaD	Resolução CDEPE nº 37, de 05/10/2017	Portaria Mec nº 428, de 09/11/2023, DOU nº 214, de 10/11/2023, Seção 1, p. 34	5	3	3