

PROJETO PEDAGÓGICO

Bacharelado em Design



**Boa árvore,
bons frutos.**

**#VIVAA
UNIVERSIDADE**



UNIFACS
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Projeto Pedagógico

Bacharelado em Design

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Crédito

CARGA HORÁRIA

2406 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

8 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 20% da carga horária total do curso.

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

O Bacharelado em Design da Universidade Salvador - UNIFACS foi autorizado pela Resolução CONSUNI nº 08, de 06/09/2000. A proposta de criação do curso estava articulada com o PDI da instituição, que, na ocasião, pretendia consolidar a Universidade Salvador pela inovação e pioneirismo, pela excelência do ensino e pelo caráter tecnológico de suas ações. A concepção do curso teve participação efetiva de profissionais da área, que foram convidados a opinar sobre questões relevantes, como, por exemplo, o perfil do profissional esperado. O projeto pedagógico foi desenvolvido consonante à adequação das diretrizes curriculares estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação. Em 2020, o curso passou pelo mais recente processo de reconhecimento, dentro do Campus Tancredo Neves, através da Portaria Ministerial nº 212, de 25/06/2020, DOU nº 128, de 07/07/2020, Seção 1, p. 131-139. A atual matriz curricular do Bacharelado em Design oferece uma carga horária de 2406 h/a apropriada para contemplar as diversas áreas de

conhecimento que estabelecem as interfaces com o mercado, a gestão de negócios, e as necessidades de nossa sociedade.

É importante ressaltar que as decisões e mudanças implementadas nas matrizes curriculares do Bacharelado em Design tiveram a participação direta do Núcleo Docente Estruturante (NDE). O NDE reúne-se no mínimo uma vez por semestre, ou sempre que necessário. Possui um importante papel como órgão consultivo, sugerindo – com base em análises prévias junto à sociedade e ao mercado da área – atualizações no Projeto Pedagógico do Curso e na matriz do curso, desde que adequadas no âmbito institucional, pedagógico e mercadológico. Já o Colegiado do curso reúne-se uma ou duas vezes por semestre para deliberar sobre decisões do NDE, bem como para indicar ajustes no conteúdo das disciplinas de acordo com os retornos obtidos a partir do resultado dos projetos interdisciplinares. Em virtude de uma prática estabelecida nas diretrizes da instituição, a relação entre o NDE e o colegiado no curso é de caráter permanente.

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

Designers, hoje, atuam como profissionais que buscam criar interface entre produção/consumo, encontram novos caminhos e tornam-se cada vez mais eficazes em desenvolver sistemas que incentivem as pessoas a expressar suas capacidades, ao invés de permanecerem focados tão somente no consumo crescente de produtos.

Design é uma poderosa ferramenta de transformação. É empático e precisa compreender as necessidades de seus usuários para gerar boas soluções. A tecnologia avançou em passos largos e a velocidade das mudanças é, muitas vezes, alucinante, os designers devem se apropriar de todas essas benesses, mas permanecer conscientes do mundo em que vivem.

Com espaço de atuação mais amplo devido não apenas as novas tecnologias, mas também as novas mídias e as inúmeras possibilidades dos canais mais tradicionais, o papel deste profissional é não somente desenvolver projetos, mas buscar soluções inovadoras capazes de dialogar com o entorno.

3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e

habilidades na área.

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.

As características generalistas da formação do discente do Bacharelado em Design propicia sua atuação no mercado de diferentes formas e instâncias.

O profissional de Design pode atuar em escritórios de design, agência de publicidade, jornais, revistas, periódicos especializados, gráficas de diferentes portes, empresas de sinalização, produtoras de vídeo, estúdios fotográficos, desenvolvedores web, escritórios de prestação de serviços contribuindo de diferentes modos e níveis para a solução dos problemas dos seus clientes.

Em situações de abrangência ou complexidade mais amplos, que exigem aprofundamento técnico em áreas afins, ele vai atuar como membro de equipe multidisciplinar, contribuindo com sua visão e ação articuladoras e, contribuindo diretamente na geração de conceitos, projeto, desenvolvimento e implementação, instância na qual, as relações se ampliam do eixo prestador/cliente para a dimensão de alianças comerciais estratégicas, que podem estabelecer vínculos mais profundos e duradouros.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

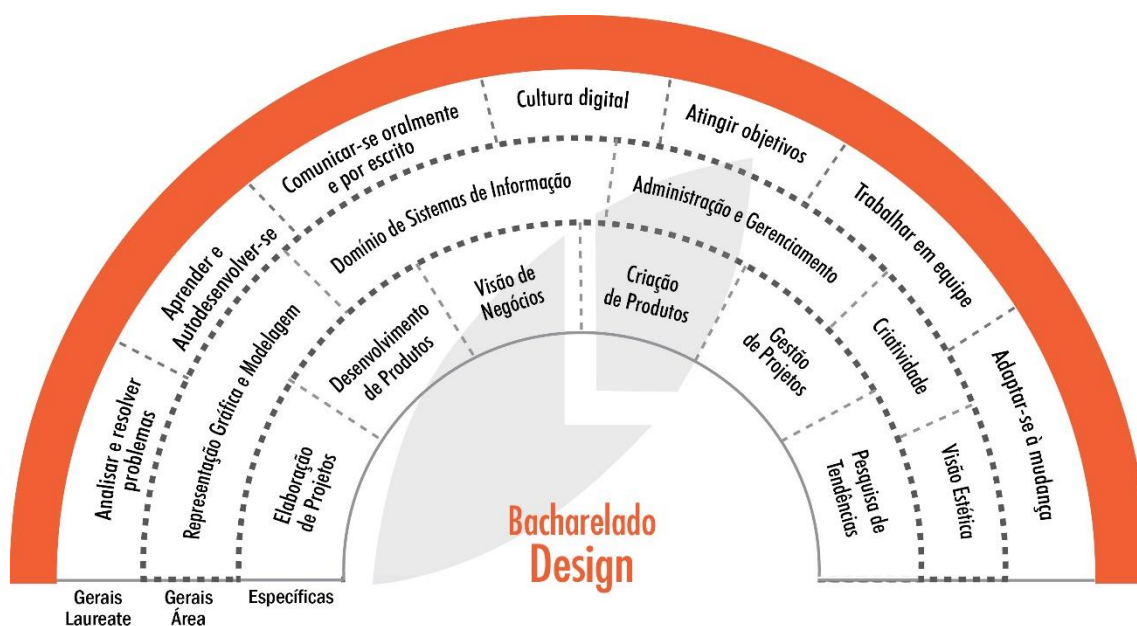
Formar profissionais aptos a desenvolver sua criatividade e senso crítico, enquanto provedor de serviços, compreendendo o design como processo, que articulado a diversos contextos responde as necessidades de comunicação de uma sociedade.

Diante das novas exigências do mercado, o profissional deverá possuir uma sólida formação para o exercício de todas as atividades projetuais referentes aos sistemas de informações visuais nos vários campos de atuação deste.

A forma como o Design responde as necessidades devem considerar além dos aspectos estéticos, éticos e sustentáveis, as peculiaridades do design global e nacional sob o critério do respeito a diversidade sociocultural.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

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



6. MATRIZ CURRICULAR

Curso: DESIGN		Modalidade do Componente Curricular		
Ciclos	Período/Série	Disciplina	CH Total	Presencial
1º	1º Período	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	88	Online
		DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial
		DESENHO EM PERSPECTIVA	66	Presencial
		FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Presencial
		IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial
	2º Período	DESENHO TÉCNICO	66	Presencial
		ERGONOMIA	66	Presencial
		HISTÓRIA DO DESIGN	66	Presencial
		MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS	66	Presencial
	TOTAL:			616
2º	3º Período	DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE	88	Online
		INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA	66	Presencial
		MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS	66	Presencial
		PROJETO EM DESIGN: GRÁFICO	66	Presencial
		TEORIAS DA IMAGEM	66	Presencial
	4º Período	DESIGN E SUSTENTABILIDADE	66	Online
		MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS	66	Presencial
		PROJETO EM DESIGN: PRODUTO	66	Presencial
		PROTOTIPIA	66	Presencial
	TOTAL:			616

3º	5º Período	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	88	Online
		BRANDING	66	Presencial
		FOTOGRAFIA	66	Presencial
		PROJETO EM DESIGN: SERVIÇOS	66	Presencial
	6º Período	OPTATIVA	66	Online
		DESIGN DA INFORMAÇÃO	66	Presencial
		INTERFACES INTERATIVAS E UX	66	Presencial
		PROJETO EM DESIGN: DIGITAL	66	Presencial
TOTAL:	TOTAL:		550	550
4º	7º Período	PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO	66	Online
		GESTÃO DO DESIGN	66	Presencial
		PESQUISA EM DESIGN	66	Presencial
TOTAL:	TOTAL:		198	198
5º	8º Período	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	180	Presencial
		ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN	180	Presencial
		PROJETO EM DESIGN: ENSAIOS E EXPERIMENTAÇÃO	66	Presencial
TOTAL:	TOTAL:		426	426

7. EMENTÁRIO

ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende a análise as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

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.

BRANDING

Abrange questões relacionadas ao desenvolvimento de marcas e sistemas de identidade visual. Conceituação e análise gráfica. Planejamento, conceituação e concepção de um projeto - desenvolvimento formal, técnico e funcional de Marca e de Manual de Identidade Visual. Orientação para a viabilização e definição da linguagem visual e processo de produção e finalização do projeto gráfico.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

DESENHO EM PERSPECTIVA

Percepção e execução tridimensional de objetos e ambientes a partir de representações gráficas geométricas e artísticas. A aplicação de desenhos em perspectiva como elementos de composição, desenvolvimento e finalização de desenhos artísticos.

DESENHO TÉCNICO

Estuda os meios de representação gráfica com a correta utilização das normas da ABNT. Desenvolve estudos de vistas ortogonais, vistas auxiliares, técnicas de cotagem, escala, preenchimento de legenda, cortes e seções, perspectiva isométrica e cavaleira, e o estudo das concordâncias e tangências, entre arcos e retas.

DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE

Realiza uma reflexão teórica e crítica sobre as representações sociais e construções de identidade nos diferentes ambientes e suas inter-relações e influências no desenvolvimento humano, na arte e no design na modernidade e na pós-modernidade e seus desdobramentos contemporâneos, considerando o contexto filosófico, político, econômico, tecnológico, sociocultural e ambiental.

DESIGN DA INFORMAÇÃO

Aprimora a visão sistêmica e o inter-relacionamento entre as várias áreas de saber na busca de soluções estratégicas. Analisa a concepção, o desenvolvimento e a implantação de projetos de design com foco em informação considerando o mercado digital.

DESIGN E SUSTENTABILIDADE

Introduz os conceitos de sustentabilidade ambiental e sua aplicação nas atividades de design. Analisa os impactos ambientais causados pelas atividades profissionais dos designers, considerando suas causas e consequências. Enfoca noções, contextualização e aplicações do Ecodesign, considerando os padrões de produtividade frente ao paradigma ambiental.

ERGONOMIA

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário de projetos de design.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN

Disciplina direcionada à consolidação dos desempenhos profissionais, inerentes ao perfil do formando. Introduz e orienta a prática profissional, através de diversas modalidades que proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades, bem como a experimentação projetual em diversos contextos. Considera-se Estágio Curricular, a atividade programada e orientada que proporciona ao aluno aprendizagem profissional, através da sua participação em atividades vinculadas à área de sua formação acadêmico-profissional.

FOTOGRAFIA

Promove análises e reflexões sobre a fotografia e sua utilização como recurso de linguagem na produção audiovisual dando ênfase para o domínio tecnológico dos equipamentos disponíveis para o exercício consciente e responsável do fotógrafo.

FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

GESTÃO DO DESIGN

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

HISTÓRIA DO DESIGN

A disciplina apresenta a história do design por meio de uma percepção crítica da produção do design, em diferentes períodos históricos, com suas implicações sociais e culturais. Considera o design como linguagem e comunicação, enfatizando a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade, e seus desdobramentos nas produções contemporâneas.

IMAGEM GRÁFICA DIGITAL

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

INTERFACES INTERATIVAS E UX

A disciplina exercita a prática do projeto de UX sobre problemas reais, através da investigação com foco do usuário. Desenvolve projetos da geração de ideias e definição de requisitos, até a criação de protótipos de alta fidelidade, responsivos e navegáveis.

INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA

Aborda a história, teoria e concepção da tipografia, e seus diferentes aspectos: sua morfologia; de elemento de linguagem gráfica e tecnológicos. Abrange o contexto da criação de cada família tipográfica e respectivos tipógrafos.

MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS

Estudo e prática dos sistemas de impressão: xilogravura e serigrafia. Conceituação e processos de impressão e reprodução da imagem. Transmissão de conhecimentos e informações sobre tecnologia da produção gráfica aplicada ao segmento de produtos gráficos.

MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS

Estudo dos elementos dos materiais: tecnologia, características e propriedades dos materiais utilizados em processos industriais. Elementos normalizados e processos de transformação e execução industrial, acabamento superficial e reciclagem. Enfatiza especificamente o estudo das propriedades dos materiais e características de viabilidade nas aplicações processuais em produtos de design.

MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Discute a função, a relevância e as características das metodologias projetuais no campo do Design. Aborda, de forma teórica, sistemática, analítica e empírica, os métodos e ferramentas utilizados no desenvolvimento de projetos direcionados a objetos de complexidades distintas. Propõe, ainda, a comparação de metodologias e etapas projetuais.

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.

PESQUISA EM DESIGN

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa teórica e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a sua defesa por meio da apresentação do primeiro protótipo do projeto.

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Trata da conscientização sobre a construção de estratégias empresariais diferenciadas, o entendimento das políticas empresariais, a avaliação estratégica com ferramentas de Balanced Scorecard e definição de indicadores estratégicos e a consolidação do planejamento estratégico como ferramenta de gestão.

PROJETO EM DESIGN: DIGITAL

Elabora projetos digitais com base nas análises dos conceitos e dos elementos da linguagem visual na criação dos produtos digitais. Trata dos propósitos e das aplicações do design de interfaces nos seus aspectos humano, artístico, tecnológico e comercial.

PROJETO EM DESIGN: ENSAIOS E EXPERIMENTAÇÃO

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso, materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a apresentação e defesa do projeto final.

PROJETO EM DESIGN: GRÁFICO

Desenvolve projetos de Design Gráfico sistêmico, por meio de metodologias específicas de projeto e seus aspectos ergonômicos, envolvendo temáticas de média complexidade projetual, tecnológica e dos meios de produção.

PROJETO EM DESIGN: PRODUTO

Teoria e prática do design do produto de média complexidade projetual quanto à pesquisa, conceituação, desenvolvimento, registro técnico e apresentação do projeto. Estudo, observação, percepção e experimentação dos conceitos da tridimensionalidade; análise aplicada dos processos e técnicas de representação tridimensional.

PROJETO EM DESIGN: SERVIÇOS

Origem, fundamentação e caracterização do Design de Serviço. Relações do Design de Serviço com o conceito de Experiência do Usuário. Fundamentos, princípios e conceito da abordagem do Human Centered Design. Pensamento sistêmico no desenvolvimento do Design de Serviço. Desenvolvimento de modelos experimentais. Relação de interfaces e serviço no contexto de uso. Aspectos éticos e legais. Cadeia criativa, produtiva e variáveis do projeto.

PROTOTIPIA

Desenvolver no aluno a capacidade de análise e a escolha adequada de técnicas e de materiais mais apropriados à representação tridimensional de acordo com a finalidade do projeto, explorando suas habilidades manuais na construção e no acabamento das peças criadas. Conceitos básicos integrados sobre o que é protótipo, finalidade, fases de desenvolvimento, materiais, ferramentas e técnicas.

TEORIAS DA IMAGEM

A disciplina aborda os conceitos básicos de imagem, representação e realidade. Trata das relações entre Design, Comunicação, Tecnologia e Estética. Traz uma perspectiva histórica e contemporânea da semiótica e sua relação com o Design e a produção imagética. Analisa as teorias em seus aspectos fenomenológicos, discursivos e estéticos que envolvam conceitos de signos e seus processos de significação.

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 (*Blackboard*), 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 uma prova 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, de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

No anexo B, tem-se a relação dos professores que integram o corpo docente do curso.

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: [http:// www.unifacs.br/biblioteca](http://www.unifacs.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://www.unifacs.br/graduacao-bacharelado/design/>

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 / Campus Tancredo Neves	Resolução CONSUNI nº 08, de 06/09/2000	Portaria Ministerial nº 212, de 25/06/2020, DOU nº 128, de 07/07/2020, Seção 1, p. 131-139	5	4	4

ANEXO B – RELAÇÃO DOS PROFESSORES QUE INTEGRAM O CORPO DOCENTE DO CURSO

Nome do Docente	Titulação	Regime de Trabalho
Adriana Carolinne Santos Silva	Especialista	Horista
Andre Luis Dantas Mucarzel	Especialista	Horista
Antonio de Freitas Netto	Especialista	Integral
Camila Cavalcante Farias	Mestre	Integral
Fernando Figueiredo de Paula	Especialista	Horista
Larissa Neves Araújo	Mestre	Horista
Leonardo Ribeiro Celuque	Mestre	Horista
Marcus Vinicius Souza Santos	Mestre	Horista
Marianne de Moraes Hartmann	Especialista	Integral
Marília Moreira Cavalcante	Doutor	Integral
Pablo Araújo Caldas	Especialista	Horista
Renata Kalid Coelho Costa	Especialista	Horista
Ronilson Morais Lobo	Mestre	Horista
Sâmia Paula Santos Neves Oliveira	Doutor	Integral
Vaner Jose do Prado	Doutor	Integral