Nome completo do professor proponente da monitoria	Campus / Unidade	Quantidade de vagas para o projeto	Nome completo da disciplina (Sem abreviações)	Curso em que a disciplina está vinculada:	Semestre do curso que a disciplina é oferecida:	Período de oferta da disciplina	Indicar os cursos, os quais o aluno poderão se inscrever nesse projeto	Ementa da disciplina	Plano de Atividades	Local(is) para o desenvolvimento das atividades	Critérios e formas de avaliação
Fabio Leandro Bontorim Stoco	Águas de São Pedro	1	Habilidades de cozinha: técnicas	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Vespertino	Tecnologia em Gastronomia;	• Aplicar procedimentos para uso, conservação, manipulação e higienização de equipamentos e utensílios. • Aplicar procedimentos para seleção, manipulação, higienização, uso e conservação de ingredientes. • Utilizar técnicas de armazenamento para melhor conservação dos ingredientes e produções gastronômicas. • Calcular fator de rendimento dos ingredientes. • Realizar mise en place. • Preparar bases da cozinha quente. • Preparar bases da cozinha fria. • Aplicar métodos de cocção adequados às características dos ingredientes. • Realizar montagem clássicas e contemporâneas das produções gastronômicas.	Revisar as listas de compras para as aulas práticas. Auxiliar o professor nas demonstrações e no monitoramento das atividades em laboratório. Auxiliar os alunos durante as produções. Apresentar relatório final.	Laboratório de cozinha Laboratório de informática Biblioteca do campus	Análise do desempenho do monitor nas aulas. Interesse e disponibilidade nas atividades propostas. Organização pessoal. Postura como monitor frente aos outros monitores, alunos e professores.
Fabio Leandro Bontorim Stoco	Águas de São Pedro	1	Habilidades de cozinha: técnicas	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Noturno	Tecnologia em Gastronomia;	• Aplicar procedimentos para uso, conservação, manipulação e higienização de equipamentos e utensílios. • Aplicar procedimentos para seleção, manipulação, higienização, uso e conservação de ingredientes. • Utilizar técnicas de armazenamento para melhor conservação dos ingredientes e produções gastronômicas. • Calcular fator de rendimento dos ingredientes. • Realizar mise en place. • Preparar bases da cozinha quente. • Preparar bases da cozinha fria. • Aplicar métodos de cocção adequados às características dos ingredientes. • Realizar montagem clássicas e contemporâneas das produções gastronômicas.	Revisar as listas de compras para as aulas práticas. Auxiliar o professor nas demonstrações e no monitoramento das atividades em laboratório. Auxiliar os alunos durante as produções. Apresentar relatório final.	Laboratório de cozinha Laboratório de informática Biblioteca do campus	Análise do desempenho do monitor nas aulas. Interesse e disponibilidade nas atividades propostas. Organização pessoal. Postura como monitor frente aos outros monitores, alunos e professores
Renato Benedito Vieira	Águas de São Pedro	1	Habilidades de Confeitaria e Panificação	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Vespertino	Tecnologia em Gastronomia;	• Compor ficha técnica para referência nas produções da confeitaria e panificação. • Aplicar procedimentos para uso, conservação, manipulação e higienização de equipamentos e utensílios nas produções da confeitaria e panificação. • Realizar mise en place para produções da confeitaria e panificação • Preparar bases da confeitaria. • Preparar bases da panificação. • Realizar montagem clássicas da confeitaria e panificação. • Aplicar métodos de cocção adequados às características dos ingredientes utilizados em confeitaria e panificação. • Compreender conceitos estéticos ligados à apresentação de produções gastronômicas da confeitaria e panificação.	As atividades serão desenvolvidas no decorrer do primeiro semestre de 2023. Primeiramente serão realizadas as pesquisas bibliográficas referentes a algumas receitas, técnicas e produtos diferenciados; Acompanhar as aulas teóricas e práticas; Verificar o mise en place diariamente; Realizar pré-preparo para demonstrações no laboratório de Confeitaria; Auxiliar o professor nas demonstrações práticas; Auxiliar os alunos nas aulas práticas; Observar bons hábitos de higiene dos alunos e auxiliá-los com as tarefas práticas; Apresentar relatório final de monitoria.	Sala de aula, biblioteca e laboratório de confeitaria e panificação.	A avaliação ocorrerá com base nas tarefas solicitadas ao aluno monitor conforme descrito abaixo: Postura profissional no laboratório de confeitaria; Organização; Pontualidade; Apresentação pessoal; Relacionamento interpessoal; Cumprimento da carga horária prevista para a monitoria; Relatório; Durante as avaliações serão consideradas as competências técnicas, bem como as habilidades comportamentais e emocionais.
Renato Benedito Vieira	Águas de São Pedro	1	Habilidades de Confeitaria e Panificação.	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Noturno	Tecnologia em Gastronomia;	• Compor ficha técnica para referência nas produções da confeitaria e panificação. • Aplicar procedimentos para uso, conservação, manipulação e higienização de equipamentos e utensílios nas produções da confeitaria e panificação. • Realizar mise en place para produções da confeitaria e panificação • Preparar bases da confeitaria. • Preparar bases da panificação. • Realizar montagem clássicas da confeitaria e panificação. • Aplicar métodos de cocção adequados às características dos ingredientes utilizados em confeitaria e panificação. • Compreender conceitos estéticos ligados à apresentação de produções gastronômicas da confeitaria e panificação.	As atividades serão desenvolvidas no decorrer do primeiro semestre de 2023. Primeiramente serão realizadas as pesquisas bibliográficas referentes a algumas receitas, técnicas e produtos diferenciados; Acompanhar as aulas teóricas e práticas; Verificar o mise en place diariamente; Realizar pré-preparo para demonstrações no laboratório de Confeitaria; Auxiliar o professor nas demonstrações práticas; Auxiliar os alunos nas aulas práticas; Observar bons hábitos de higiene dos alunos e auxiliá-los com as tarefas práticas; Apresentar relatório final de monitoria.	Sala de aula, biblioteca e laboratório de confeitaria e panificação.	A avaliação ocorrerá com base nas tarefas solicitadas ao aluno monitor conforme descrito abaixo: Postura profissional no laboratório de confeitaria; Organização; Pontualidade; Apresentação pessoal; Relacionamento interpessoal; Cumprimento da carga horária prevista para a monitoria; Relatório; Durante as avaliações serão consideradas as competências técnicas, bem como as habilidades comportamentais e emocionais.
Talita Rodrigues Próspero	Águas de São Pedro	1	COZINHAS REGIONAIS BRASILEIRAS	Tecnologia em Gastronomia;	2º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Comprender aspectos históricos e culturais da cozinha portuguesa que influenciam a cozinha brasileira. Comprender aspectos históricos e culturais da cozinha africana que influenciam a cozinha brasileira. Comprender aspectos históricos e culturais da cozinha indígena que influenciam a cozinha brasileira. Comprender aspectos históricos, geográficos e culturais das diferentes regiões brasileiras. Reconhecer características e classificações dos ingredientes utilizados nas cozinhas regionais. Aplicar técnicas culinárias em produções gastronômicas das cozinhas regionais brasileiras. Compreender conceitos estéticos ligados à apresentação de produções gastronômicas das cozinhas regionais brasileiras. Realizar apresentação de produções gastronômicas das cozinhas regionais brasileiras. Organizar cardápio com produções gastronômicas das cozinhas regionais brasileiras	Acompanhamento de todas as aulas separação de mise en place produção de receitas para degustação Auxílio aos alunos	Cozinha pedagógica e biblioteca	Comprometimento com as aulas Análise do desempenho do monitor nas aulas. Interesse e disponibilidade nas atividades propostas. Organização pessoal. Postura como monitor frente aos outros monitores, alunos e professores.
Talita Rodrigues Próspero	Águas de São Pedro	1	HABILIDADES DE COZINHA: INGREDIENTES	Tecnologia em Gastronomia;	2º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Utilizar com precisão as técnicas de cozinha quente. Utilizar técnicas de armazenamento para melhor conservação dos ingredientes e produções gastronômicas. Compor ficha técnica para referência na produção de alimentos. Reconhecer características dos ingredientes necessárias às produções gastronômicas. Adequar cardápio, conforme ingredientes sazonais da região. Aplicar técnicas diferenciadas em um mesmo ingrediente para atingir resultados variados. Realizar apresentação de produções gastronômicas, conforme conceitos estéticos.	Revisar as listas de compras para as aulas práticas. Auxiliar o professor nas demonstrações e no monitoramento das atividades em laboratório. Auxiliar os alunos durante as produções. Apresentar relatório final.	Laboratório de cozinha Laboratório de informática Biblioteca do campus	Análise do desempenho do monitor nas aulas. Interesse e disponibilidade nas atividades propostas. Organização pessoal. Postura como monitor frente aos outros monitores, alunos e professores.
Bruna Ribeiro Prado	Campos do Jordão	3	Cozinha Francesa	Tecnologia em Gastronomia;	3º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Aprimora e aplica técnicas específicas por meio da utilização de ingredientes regionais, abordando aspectos culturais, históricos e geográficos da cozinha francesa.	*Atendimento diário durante o módulo* aos alunos do 3 º período de Gastronomia para auxílio nas dúvidas e acompanhamento contínuo. Dentre tópicos contemplados estão: • Realizar receitas clássicas e de terroir da cozinha francesa; • Distinguir as preparações de diferentes regiões da Francês suas influências; • Conhecer a história e a tradição da gastronomia francesa; • Possibilitar a elaboração cardápios clássicos da cozinha francesa, bem como da cozinha de terroir.	Laboratório de Cozinha e sala demo.	O aluno para ser selecionado precisa ter tido nota acima de oito na disciplina cursada. O trabalho do monitor terá um acompanhamento direto do professor, e ao final do programa de monitoria deverá entregar um relatório descrevendo todas as atividades desenvolvidas durante o módulo.
Bruna Ribeiro Prado	Campos do Jordão	3	Habilidades de Confeitaria e Panificação	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Propõe conhecer e executar as técnicas básicas de confeitaria e panificação, utilizando ingredientes, equipamentos, utensílios e a terminologia específica. Utiliza os controles operacionais como ferramenta, considerando o uso racional e consciente dos recursos disponíveis.	*Atendimento diário durante o módulo* aos alunos do 1 º período de Gastronomia para auxílio nas dúvidas e acompanhamento contínuo. Dentre os tópicos contemplados estão: Conhecer métodos básicos utilizados para a realização de receitas em confeitaria e panificação; Desenvolver a capacidade de analise das técnicas de preparação; Ter contato com as receitas e matéria prima da confeitaria e panificação e desenvolver a capacidade de elaborar diversas receitas. Reconhecer técnicas e produções clássicas de confeitaria e panificação.	Cozinha pedagógica e sala de aula.	O aluno para ser selecionado precisa ter tido nota acima de oito na disciplina cursada. O trabalho do monitor terá um acompanhamento direto do professor, e ao final do programa de monitoria deverá entregar um relatório descrevendo todas as atividades desenvolvidas durante o módulo.
Fernando Marcos de Oliveira	Campos do Jordão	1	Estudo de Bebidas	Tecnologia em Gastronomia;	2º semestre	Noturno	Tecnologia em Gastronomia;	Aborda o papel histórico-cultural das bebidas e sua relação com a gastronomia. Apresenta as diferentes classificações de bebidas alcoólicas e não alcoólicas. Apresenta o processo produtivo de bebidas fermentadas. Ilustra conceitos de harmonização de alimentos e bebidas. Aplica conhecimentos técnicos sobre bebidas fermentadas para harmonização com alimentos. Contexutos: importância das bebidas (história, mercado, bebida e gastronomia, consumo e saúde); Classificação de bebidas (não alcoólicas, fermentadas, destiladas, compostas); Bebidas fermentadas (produção, classificação, serviço); Harmonização (conceito, cervejas e alimentos, vinhos e alimentos, outras bebidas fermentadas).	Aulas de bebidas não alcoólicas, Aulas de bebidas alcoólicas, Serviço de degustações e harmonizações com bebidas não alcoólicas e fermentadas alcoólicas.	Restaurante pedagógico.	Ter feito Estudo de Bebidas e Serviço de Sala e Bar no TG.
Fernando Marcos de Oliveira	Campos do Jordão	1	SERVIÇO DE SALA E BAR	Tecnologia em Gastronomia;	2º semestre	Noturno	Tecnologia em Gastronomia;	Demonstra o conceito de hospitalidade e a importância da acolhida para a experiência do cliente no salão. Apresenta a brigada do setor e o perfil dos profissionais, os materiais e utensílios para o serviço à mesa e para o serviço de bar. Aplica técnicas de serviço de alimentos e bebidas à mesa. Apresenta fundamentos da coquetelaria. Contexuos: Mise en place do salão (layout do salão - recepção de clientes e fluxo de pessoas, Preparação dos materiais - limpeza e brilho, Montagem das mesas, Mise en place e os tempos da refeição); Serviço de bebidas (Técnica de bandeja, Copos e taças para o serviço de bebidas, Serviço de bebidas alcoólicas (vinhos, cervejas, whisky, cognac/brandy); Serviços de alimentos à mesa (à francesa, à russa, à inglesa - direto e indireto, empratado, travessas sobre a mesa, franco-americana); Práticas de serviços de alimentos e bebidas à mesa; Serviços de bar e coquetelaria (mise en place do bar, tipos e classificação de coquetéis, coquetéis clássicos International Bender Association - IBA).	Simular Serviços de Sala e Bar, em mesa, montagem de aparadores, separação de utensílios e Aula de Coquetelaria Clássica.	Restaurante Pedagógico.	Ter feito a disciplina antes.
Fernando Marcos de Oliveira	Campos do Jordão	1	BEBIDAS, EXPERIÊNCIAS E HARMONIZAÇÃO	Tecnologia em Gastronomia;	3º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Apresenta as classificações dos diferentes tipos de bebidas alcoólicas e não alcoólicas. Apresenta os processos de produção de bebidas destiladas e compostas. Apresenta os processos de produção de bebidas não alcoólicas. Demonstra a aplicação de conceitos de harmonização de alimentos e bebidas. Aborda a aplicação das bebidas na mixologia. Aborda tendências e inovações no mercado de bebidas. Contexuos: Bebidas destiladas e compostas (Produção, classificação e serviço, degustação e harmonização); Aguardentes vínicas, bagaço, grãos, plantas e frutas; Bitters, vermutes, licores e amadeos; Bebidas não alcoólicas (Cafés especiais, Chás e infusões, Sucos, Refrigerantes, Águas, Gelo e chás); bebidas fermentadas (harmonização, cerveja e comida, vinho e comida); Harmonização com outras bebidas; Coquetelaria e mixologia; Tendências do mercado de bebidas e sua relação com a gastronomia.	Experiências, degustações e harmonizações com bebidas. Produção de bebidas (produção de cerveja em panela), visita técnica em produtor de bebidas, experiências de cozinhas harmonizadas.	Restaurante Pedagógico e Cozinha Pedagógica.	Aluno que já tenha participado de Estudo de Bebidas, Serviço de Sala e Bar ou a mesma disciplina com bom desempenho avaliativo.
Victor Ragazzi Isaac	Campos do Jordão	2	Cozinha do Mediterrâneo	Tecnologia em Gastronomia;	3º semestre	Matutino	Tecnologia em Gastronomia;	Apresentar as diferenças influências das cozinhas do Mediterrâneo. Apresentar os fundamentos e principios culturais, social, geográficos e gastronômicos das cozinhas do Mediterrâneo e suas influências no Brasil. Abordar as diferenças existentes nas culturas e religiões dos povos do Mediterrâneo. Demonstrar a aplicação dos conhecimentos técnicos e práticos em realizações de métodos de cocção utilizados em regiões que compõem o Mediterrâneo.	Aulas práticas e teóricas a serem ministradas sobre países do mediterrâneo	Cozinha Pedagógica e Sala de Aula	Postura, presença e auxílio nas atividades
Daniela Picarelli do Amaral Gurgel	Lapa Scipião	1	Fotografia Publicitária	Tecnologia em Fotografia;	4º semestre	Matutino	Bacharelado em Audiovisual;Bacharelado em Design;Bacharelado em Design - LFE Design Gráfico;Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;Bacharelado em Design Digital;Bacharelado em Fotografia;Bacharelado em Publicidade e Propaganda;Tecnologia em Design de Animação;Tecnologia em Fotografia;Tecnologia em Jogos Digitais;Tecnologia em Produção Multimídia;	Traça o panorama histórico da fotografia publicitária e discute o papel do fotógrafo no segmento publicitário. Aprofunda conhecimentos técnicos de iluminação e recursos dos equipamentos disponíveis para produção de imagens de pessoas e produtos, com aplicação na área de publicidade. Discute conceitos e procedimentos de produções fotográficas especificas para este meio possibilitando a elaboração de portfólio fotográfico.	Produção de fotografia publicitária em estúdio fotográficas, com diversas produções temáticas como splash, bebida gelada, pack shots, fotografia com e sem modelos.	Estúdio fotográfico	Produção em aula e participação
Daniela Picarelli do Amaral Gurgel	Lapa Scipião	1	Fotografia Publicitária	Tecnologia em Fotografia;	4º semestre	Noturno	Bacharelado em Audiovisual;Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo;Bacharelado em Design;Bacharelado em Design - LFE Design Gráfico;Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;Bacharelado em Design Digital;Bacharelado em Design Industrial;Bacharelado em Fotografia;Bacharelado em Jogos Digitais;Bacharelado em Publicidade e Propaganda;Tecnologia em Design de Animação;Tecnologia em Fotografia;Tecnologia em Jogos Digitais;Tecnologia em Produção Multimídia;	Traça o panorama histórico da fotografia publicitária e discute o papel do fotógrafo no segmento publicitário. Aprofunda conhecimentos técnicos de iluminação e recursos dos equipamentos disponíveis para produção de imagens de pessoas e produtos, com aplicação na área de publicidade. Discute conceitos e procedimentos de produções fotográficas especificas para este meio possibilitando a elaboração de portfólio fotográfico.	Produção de fotografia publicitária em estúdio fotográficas, com diversas produções temáticas como splash, bebida gelada, pack shots, fotografia com e sem modelos.	Estúdio fotográfico	Produção em aula e participação
dayan oliveira garcia de castro	Lapa Scipião	1	Poéticas Fotográficas	Tecnologia em Fotografia;	4º semestre	Noturno	Bacharelado em Design;Bacharelado em Fotografia;Tecnologia em Design de Animação;Tecnologia em Fotografia;Tecnologia em Produção Multimídia;	Propõe a investigação e refinada sobre o processo criativo com ênfase na fotografia, tendo como base teóricos e práticas os processos históricos fotográficos do século XIX. Estabelece relações com o fazer fotográfico objetivando estimular a expressão pessoal do aluno.	- acompanhamento da disciplina em laboratório foto-químico - auxiliar os estudantes durante o processo de realização dos processos históricos do século XIX, tais como van dyke Brown e van dyke. - auxiliar na osmomagem e conversação do laboratório foto-químico	Ateliê seco e laboratório fotoquímico, ambos no sena lapa scipião	-envolvimento e conhecimento prévio com os processos históricos fotográficos - envolvimento com o campo da fotografia autoral
Rafael Hupsel Palomo Garcia	Lapa Scipião	1	Direção e Iluminação em Retrato	Tecnologia em Fotografia;	4º semestre	Noturno	Bacharelado em Fotografia;Bacharelado em Audiovisual;Tecnologia em Fotografia;	Apresenta o retrato fotográfico, utilizando os elementos constituintes da imagem e o estudo de referências na história da arte e da fotografia, explorando as diversas possibilidades de construção da iluminação e direção em estúdio fotográfico, com a finalidade de propiciar a compreensão deste campo de atuação em suas variadas vertentes.	-auxiliar a montagem e desmontagem do estúdio fotográfico -auxiliar as produções realizadas no estúdio fotográfico	estúdios fotográficos Senac Lapa Scipião	-prática com estúdio (de vídeo, fotográfico, etc). -envolvimento com a produção de fotografia e/ou vídeo em estúdio
Adilson Konrad	Santo Amaro	2	Pré Cálculo	Bacharelado em Sistemas de Informação;	1º semestre	Noturno	Bacharelado em Ciências da Computação;Engenharia de Produção;Engenharia de Computação;Bacharelado em Sistemas de Informação;Engenharia Ambiental e Sanitária;	Apresenta conceitos de matemática elementar, tais como: introdução à teoria de conjuntos, funções elementares e gráficos de funções. Prioriza a aplicação da matemática nos processos de resolução dos problemas.	As atividades relacionadas à monitoria visam desenvolver o raciocínio lógico, a intuição, o senso crítico e a criatividade do aluno, capacitando-o a identificar (e enfrentar) problemas para os quais o Cálculo Diferencial e Integral possa fornecer sugestões e soluções. O monitor resolverá listas de exercícios, terá plantões para discutir problemas com os alunos e fará pesquisas bibliográficas para complementar a formação.	Sala de aula e biblioteca.	Desenvolvimento das atividades propostas, assiduidade e atendimento aos alunos.
Adilson Konrad	Santo Amaro	1	Cálculo Diferencial e Integral II	Bacharelado em Ciência da Computação;	3º semestre	Noturno	Bacharelado em Ciência da Computação;Engenharia Ambiental e Sanitária;Engenharia de Computação;Engenharia de Produção;	Desenvolve o raciocínio lógico, a intuição matemática, o senso crítico e a criatividade, preparando o profissional para lidar com novos conceitos e conhecimentos matemáticos, relacionando-os com outros já conhecidos. Aborda a conceituação, definição e cálculo analítico e/ou numérico das integrais definidas e indefinidas, apresenta as técnicas de integração e suas aplicações. Introduz as equações diferenciais ordinárias, assim como suas aplicações. Desenvolve os conceitos de sequencia e séries.	As atividades relacionadas à monitoria visam desenvolver o raciocínio lógico, a intuição, o senso crítico e a criatividade do aluno, capacitando-o a identificar (e enfrentar) problemas para os quais o Cálculo Diferencial e Integral possa fornecer sugestões e soluções. O monitor resolverá listas de exercícios, terá plantões para discutir problemas com os alunos e fará pesquisas bibliográficas para complementar a formação.	Sala de aula e biblioteca.	Desenvolvimento das atividades propostas, assiduidade e atendimento aos alunos.
Alexandre Saron	Santo Amaro	1	Matemática para Tecnologia da Informação	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas;	1º semestre	Matutino	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas;	Apresenta conteúdos matemáticos, tais como álgebra e lógica matemática, essenciais para o desenvolvimento das competências necessárias para a modelagem e resolução de problemas no contexto da tecnologia da informação.	Tirar dúvidas de alunos na disciplina em questão, auxiliar o docente na preparação de listas de atividades discentes.	Laboratórios de informática e biblioteca.	Acompanhamento das atividades em desenvolvimento.
Ana Claudia Guimarães Antunes	Santo Amaro	2	Análise sensorial e reações físico-químicas dos alimentos	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Vespertino	Bacharelado em Nutrição;Tecnologia em Gastronomia;	Aborda as composições químicas dos alimentos e os fenômenos físico-químicos relacionados aos processos de transformação durante sua preparação. Apresentar os conceitos básicos de análise sensorial e sua aplicação como instrumento de avaliação e desenvolvimento de produções gastronômicas.	Pré preparo das aulas práticas. Acompanhamento das aulas práticas e teóricas.	Prédio da gastronomia - cozinhas. Acadêmico 1 - laboratório de análise sensorial.	Postura em sala de aula. Cumprimento das tarefas designadas. Proatividade.
Ana Claudia Guimarães Antunes	Santo Amaro	2	Habilidades de confeitaria e panificação.	Tecnologia em Gastronomia;	1º semestre	Matutino	Bacharelado em Nutrição;Tecnologia em Gastronomia;	Apresentar técnicas e métodos fundamentais de confeitaria e panificação, considerando a terminologia específica, as características dos ingredientes e a correta manipulação dos alimentos Apresentar conceitos estéticos e montagens clássicas de produções da confeitaria e panificação. Apresentar utensílios, equipamentos e controles operacionais, com o objetivo do uso racional e consciente dos recursos.	Realizar pré-preparo das aulas práticas. Acompanhar as aulas práticas e teóricas.	Prédio da gastronomia - Laboratório de Confeitaria e Panificação	Postura em sala de aula. Cumprimento das tarefas designadas. Proatividade.
ANA PAULA MENDONÇA ALVES	Santo Amaro	3	MODELAGEM E COSTURA	Bacharelado em Design de Moda;	1º semestre	Matutino	Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda;	Orienta a correta utilização dos materiais e maquinários. Apresenta as etapas de concepção dos principais tipos de costura e respectivas possibilidades de aplicação na construção de formas e volumes. Executa a construção de bases de modelagem plana, analisando e interpretando formas, volumes e elementos básicos do vestuário. Exercita a busca de soluções técnicas que viabilizam o desenvolvimento de produtos	Desenvolvimento de técnicas básicas de costura, Desenvolvimento de traçado de bases de corpo, saia e calça, Desenvolvimento de bases de volume de corpo, saia e calça.	Laboratórios de Modelagem e Laboratórios de costura	Desenvolvimento em sala de aula, Habilidades com costura, Entendimento da construção da modelagem plana
ANA PAULA MENDONÇA ALVES	Santo Amaro	1	PROJETO CARACTERIZAR	Bacharelado em Design de Moda;	2º semestre	Matutino	Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;	Analisa a roupa de cena por meio dos personagens e seus diferentes contextos, perfis históricos, psicológicos e físicos e da diversidade de gêneros artísticos no ambiente cenográfico. Promove a leitura ou a construção de textos, roteiros ou enredos para gerar processos interpretativos na vestimenta de cena. Propõe a criação e a construção da vestimenta de cena a partir de linguagens textuais ou imagéticas. Orienta o registro do processo por meio de pranchas de criação de personagens e memorial descritivo.	Classificação de trajes, Classificação de Figurino, Desenvolvimento de Bourrage, Desenvolvimento de pranchas de criação, Criação e edição de vídeos	Laboratórios de modelagem e Laboratórios de costura	Qualidade técnica das pranchas de criação e de vídeos relesse criados. Entendimento pleno dos critérios de classificação de trajes e figurinos
Ana Paula Mendonça Alves	Santo Amaro	1	PROJETO ADEQUAR	Bacharelado em Design de Moda;	2º semestre	Matutino	Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;	Apresenta o segmento de malharia e as principais características dos materiais, técnicas de modelagem bidimensional e tridimensional, acabamentos e maquinário específicos. Aborda o processo de planejamento de confecção, as diversas técnicas de corte e montagem de peças do vestuário em malharia, preparando o aluno para reconhecer e executar as etapas de desenvolvimento do segmento. Desenvolve projeto de produtos de vestuário para diferentes usuários e ocasiões de uso. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planificado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.	Desenvolvimento de coleção considerando os aspectos mercadológicos e materiais do universo da malharia. Desenvolvimento de modelagem bidimensional ou tridimensional e costura para tecidos elásticos	Laboratórios de Modelagem e Laboratórios de costura	Qualidade técnica do Plano de coleção, do painel semântico de produto e persona, da modelagem e montagem do protótipo
Anderson Gonçalves Barbosa da Silva	Santo Amaro	3	Práticas de estúdio	Bacharelado em Audiovisual;	5º semestre	Matutino	Bacharelado em Audiovisual;	Oferece referencias práticas para filmagens multicâmeras em estúdio onde a televisão trabalha cotidianamente a produção de narrativas seriadas e com uso de equipamentos como o switcher, mesa de corte, sonoplastia e streaming. Apresenta o processo de produção de uma produção televisiva, ao mesmo tempo, as áreas de produção, direção de arte; fotografia, edição e direção.	Os alunos serão treinados para auxiliar nas atividades de preparação do estúdio, iluinação, configurações de câmeras, equipamentos de switcher como GC, VT, mesa de corte, sonoplastia e streaming. Monitorarão a segurança no set assim como a retirada e entrega de equipamentos ao almoxarifado. Auxiliarão as produções de estúdio e switcher quanto ao planejamento de gravações externas, além solicitar aos técnicos do apoio audiovisual suporte quando necessário.	Estúdio B128 Sala de edição B130 Sala de edição A407 Sala de produção A111	Presença nos dias de monitoria. Pró-atividade. Dedicação à leituras técnicas de operação de softwares e hardware específico. Relacionamento com os demais técnicos, professores e alunos.
Dani Hirano	Santo Amaro	2	Representação Gráfica aplicada ao projeto	Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo;	2º semestre	Vespertino	Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo;	Trabalha a aplicação das técnicas de representação gráfica e da linguagem codificada para o projeto. Aborda a aplicação, no exercício de projeto, do desenho técnico e sua normatização. Desenvolve a capacidade de leitura e interpretação de desenhos e de outras formas de linguagem gerada pelo raciocínio espacial do aluno por meio da correta representação bidimensional, a habilidade de pesquisa, conhecimento tecnológico e expressão por meio do desenho, domínio das convenções do desenho técnico e de seu vocabulário específico, assim como do instrumental necessário.	Desenvolver atividades paralelas ao curso para produção de material de apoio à disciplina Dar apoio junto aos alunos da disciplina duas vezes por semana	Sala de atelier / prancheta do campus Santo amaro	Avaliação pela presença e desempenho na produção do material de apoio para a disciplina
Daniel Correa da Cunha Cintra	Santo Amaro	5	DIREÇÃO DE ARTE 3D	Tecnologia em Design de Animação;	3º semestre	Matutino	Bacharelado em Audiovisual;Bacharelado em Design;Bacharelado em Design Digital;Bacharelado em Design Industrial;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design - LFE Design Gráfico;Bacharelado em Jogos Digitais;Bacharelado em Publicidade e Propaganda;Tecnologia em Design de Animação;Tecnologia em Fotografia;Tecnologia em Jogos Digitais;	Aplica os conceitos desenvolvidos em animação e desenho em softwares de animação 3D por meio da composição de cenas. A partir de uma base gráfica consistente, desenvolve os conceitos de animação, iluminação, texturização, enquadramento, planos, rigging, renderização e finalização. Fomenta a apreciação estética, o entendimento da complexidade da arte em 3D e a produção de cenas com eficiência e clareza.	produção de material gráfico, digital e audiovisual. Auxílio em sala de aula	Estúdios, i447, g410	pontualidade nas entregas participação
Daniel Correa da Cunha Cintra	Santo Amaro	5	Direção de Arte 3D	Tecnologia em Design de Animação;	3º semestre	Noturno	Bacharelado em Audiovisual;Bacharelado em Design;Bacharelado em Design - LFE Design Gráfico;Bacharelado em Design de Moda;Bacharelado em Design de Moda - Estilismo;Bacharelado em Design de Moda - Modelagem;Bacharelado em Design Digital;Bacharelado em Design Industrial;Bacharelado em Fotografia;Bacharelado em Jogos Digitais;Bacharelado em Publicidade e Propaganda;Tecnologia em Design de Animação;Tecnologia em Fotografia;Tecnologia em Jogos Digitais;Tecnologia em Produção Multimídia;	Aplica os conceitos desenvolvidos em animação e desenho em softwares de animação 3D por meio da composição de cenas. A partir de uma base gráfica consistente, desenvolve os conceitos de animação, iluminação, texturização, enquadramento, planos, rigging, renderização e finalização. Fomenta a apreciação estética, o entendimento da complexidade da arte em 3D e a produção de cenas com eficiência e clareza.	produção de material gráfico, digital e audiovisual auxílio em sala de aula	estúdios, i447, g410	pontualidade nas entregas participação
Daniel Masuda Cortonesi	Santo Amaro	1	Projeto Integrador : Playset Cenários 3D	Tecnologia em Design de Animação;	2º semestre	Noturno	Tecnologia em Design de Animação;	Introduz as coordenadas básicas de desenho e construção de objetos no espaço tridimensional de modo a possibilitar a comparação e diferenciação com os modos de raciocínio que orientam a construção do desenho bidimensional. Apresenta as técnicas básicas de modelagem, personagens, cenários e objetos, bem como as técnicas básicas de iluminação e texturização. Apresenta as técnicas de modelagem para objetos tridimensionais em ambiente digital. Aborda a transição da realidade tangível para a realidade 3D, introduzindo as possibilidades de aplicação prática da linguagem tridimensional com vistas à compreensão sobre a planificação de objetos.	Aulas práticas de desenvolvimento tecnico para modelagem inorgânica 3D.	No Campus Santo Amaro	(M1 + M2) / 2 = media final (10), sendo que: M1: veículum (maya) (Valor 4,0)"Blackwire 02" (Valor 6,0) Exercícios práticos, participação (Valor 2,0) M2: Cenário e composição em geometria da sal de Modelagem. Exercícios práticos, participação (2,0) CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES: Pontualidade na entrega/ Criatividade/ Aplicação do conteúdo/ Forma de apresentação
Diogo Vasconcelos Barros Cronemberger	Santo Amaro	1	Projeto Integrador: Roteiro de Ficção	Bacharelado em Audiovisual;	3º semestre	Noturno	Bacharelado em Audiovisual;	Apresentar e orientar o processo de criação de roteiros de curtas-metragens exercitando procedimentos criativos na elaboração de um roteiro e de um projeto de ficção por meio de pitching. Objetivos de aprendizagem: Criar roteiros audiovisuais; Justificar a realização de projetos audiovisuais; Implementar conceitos relativos à construção narrativa no audiovisual.	1. Apresentação dos alunos, do professor, da disciplina, do edital de PI e das seminários. Princípios básicos de formatação, linguagem, dramaturgia e processo. A linguagem audiovisual vs. literatura, teatro. De onde vêm as histórias: oficina de criação. Importância da pesquisa e de externar o que é interno (Howard e Mabley). Revisão: beatsheet, escaleta, logline, sinopse, argumento. Exercício para aula 2: Sinopses, argumentos e/ou escaletas. 2. Da literatura às imagens, das imagens às palavras. Trama e personagem: dois lados da mesma moeda. Tipos de trama e de curtas. Discussão sobre sinopses, argumentos e/ou escaletas. Exercício para a aula 4: Escrita dos roteiros ou escaletas. ADO I: Leitura de "O Corvo", de "A Filosofia da composição" e do trecho de "Me abuga para sonhar". 3. Devolutiva do ADO I: Discussão sobre "A Filosofia da composição" e o trecho lido de "Me abuga para sonhar". Escolhas narrativas e construção de personagem: caracterização, caráter (McKee), arco, questionários (Syd Field, Lajos Egri e outros). Forças de antagonismo. Revisão da estrutura dos três atos. 4. Primeira metade da aula: Espaço e tempo; tempo real, tempo fílmico, elipse; elisão; montagem temporal; coincidências e distribuição de informação. Segunda metade: Discussão sobre os roteiros, primeira votação e apresentação dos roteiros selecionados para a votação final. Exercício para aula 5: Apresentação dos roteiros. 5. Teoria vs. objetivo, como pensar em uma cena. Cenas dramáticas e as três perguntas mágicas de Hamel. Dicas de importantes roteiristas. Laboratório de Ficção. Tempo para roteiro. Pré-produção. 6. Devolutiva do ADO II: Discussão sobre o filme. Importância dos objetos de cena. Foco na descrição da ação e na construção da fotografia, da arte e do som a partir do roteiro. O que está em jogo (Howard), como construir diálogos, dicas de Frank S. Nugent e Preston Sturges. Finalização, entrega e votação: roteiros do Laboratório de Ficção. 7. Seminários: análises narrativas de filmes que