

CURSO 1 - ESPORTS ENTERTAINMENT			
Calendário da Pós-Graduação Belas Artes - 2o. Semestre de 2021 - Turmas de 6as feiras e sábados			
Mês	6as. Feiras	Sábados Manhã	Sábados Tarde
Ago	ESPORTS E NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO	INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	
	ESPORTS E NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO	INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	
	ESPORTS E NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO	INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	
	ESPORTS E NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO	INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	
Set	ESPORTS E NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO	INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE	
	MERCADOS EMERGENTES	COMPORTEAMENTO DO CONSUMIDOR	OPTATIVA 2
	MERCADOS EMERGENTES	COMPORTEAMENTO DO CONSUMIDOR	OPTATIVA 2
	MERCADOS EMERGENTES	COMPORTEAMENTO DO CONSUMIDOR	OPTATIVA 2
	MERCADOS EMERGENTES		
Out		COMPORTEAMENTO DO CONSUMIDOR	OPTATIVA 2
	MERCADOS EMERGENTES	COMPORTEAMENTO DO CONSUMIDOR	OPTATIVA 2
	NOVAS GERAÇÕES E CONSUMO	E-SPORTS: MERCADO, PRODUÇÃO E CONSUMO	
	NOVAS GERAÇÕES E CONSUMO	E-SPORTS: MERCADO, PRODUÇÃO E CONSUMO	
	NOVAS GERAÇÕES E CONSUMO	E-SPORTS: MERCADO, PRODUÇÃO E CONSUMO	
Nov			
	NOVAS GERAÇÕES E CONSUMO	E-SPORTS: MERCADO, PRODUÇÃO E CONSUMO	
	NOVAS GERAÇÕES E CONSUMO	E-SPORTS: MERCADO, PRODUÇÃO E CONSUMO	
	PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA	PUBLICIDADE, MARKETING E E-SPORTS	
	PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA	PUBLICIDADE, MARKETING E E-SPORTS	
Dez	PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA	PUBLICIDADE, MARKETING E E-SPORTS	
	PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA	PUBLICIDADE, MARKETING E E-SPORTS	
	PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA	PUBLICIDADE, MARKETING E E-SPORTS	
Dias Letivos	20	20	5
Dias letivos no semestre			45

CURSO 2 - ESPORTS ENTERTAINMENT			
Calendário da Pós-Graduação Belas Artes - 1o. Semestre de 2021 - Turmas de 6as feiras e sábados			
Mês	6as. Feiras	Sábados Manhã	Sábados Tarde
Fev	ESTUDOS DE GAMES EM E-SPORTS	FUTUROLOGIA E TENDÊNCIAS	
	ESTUDOS DE GAMES EM E-SPORTS	FUTUROLOGIA E TENDÊNCIAS	
	ESTUDOS DE GAMES EM E-SPORTS	FUTUROLOGIA E TENDÊNCIAS	
	ESTUDOS DE GAMES EM E-SPORTS	FUTUROLOGIA E TENDÊNCIAS	
Mar	ESTUDOS DE GAMES EM E-SPORTS	FUTUROLOGIA E TENDÊNCIAS	
	INFLUENCIA, MERCADO E ESPORTS	GESTÃO DE CARREIRAS	
	INFLUENCIA, MERCADO E ESPORTS	GESTÃO DE CARREIRAS	
	INFLUENCIA, MERCADO E ESPORTS	GESTÃO DE CARREIRAS	
		GESTÃO DE CARREIRAS	
Abr	INFLUENCIA, MERCADO E ESPORTS		
	INFLUENCIA, MERCADO E ESPORTS	GESTÃO DE CARREIRAS	
	LIDERANÇA E TEAM WORKING	NEUROMARKETING	
	LIDERANÇA E TEAM WORKING	NEUROMARKETING	
Mai	LIDERANÇA E TEAM WORKING	NEUROMARKETING	
	LIDERANÇA E TEAM WORKING	NEUROMARKETING	
	OPTATIVA 1	ENTRETENIMENTO E NOVAS MANEIRAS DE FRUIÇÃO	
	OPTATIVA 1	ENTRETENIMENTO E NOVAS MANEIRAS DE FRUIÇÃO	
Jun	OPTATIVA 1	ENTRETENIMENTO E NOVAS MANEIRAS DE FRUIÇÃO	
	OPTATIVA 1	ENTRETENIMENTO E NOVAS MANEIRAS DE FRUIÇÃO	
	OPTATIVA 1	ENTRETENIMENTO E NOVAS MANEIRAS DE FRUIÇÃO	
Dias Letivos	20	20	0
Dias letivos no semestre			40

CURSO 2 - ESPORTS ENTERTAINMENT			
Calendário da Pós-Graduação Belas Artes - 2o. Semestre de 2021 - Turmas de 6as feiras e sábados			
Mês	6as. Feiras	Sábados Manhã	Sábados Tarde
Ago	METODOLOGIA DE PESQUISA CIENTÍFICA		
	METODOLOGIA DE PESQUISA CIENTÍFICA		
	METODOLOGIA DE PESQUISA CIENTÍFICA		
	METODOLOGIA DE PESQUISA CIENTÍFICA		
Set	METODOLOGIA DE PESQUISA CIENTÍFICA		
	Orientação 1 para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
	Orientação 2 para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
Out			
	Orientação 3 para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
	Orientação 4 para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
Nov			
	Orientação 5 para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
	Depósito do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
Dez			
	Banca do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)		
Dias Letivos	5	0	0
Dias letivos no semestre			5

Total de Dias Letivos do Curso	90
Total de Horas-Aula de Orientação ao Aluno para o TCC	6
Auto Estudo e Atividades Discentes Autônomas	66

Elaborado por: Prof. Dr. Francisco C. T. Starke Rodrigues
Aprovado por: Prof. Me. Denise de P. C. Tangerino
Em: 18/08/2020