



ABMES

Associação Brasileira de
Mantenedoras de Ensino Superior

Seminário virtual ABMES

Educação Superior Pós-Pandemia: Como as IES devem superar os novos desafios

Maurício Garcia

14/10/2021



Ensino híbrido – novo “normal”?

| | | |
|-------------|--------------|------------|
| A distância | “Remoto” | “EAD” |
| Presencial | “Presencial” | |
| | Síncrono | Assíncrono |





Sócios do BTG criam faculdade para formar líderes com expertise em tecnologia

André Esteves e Roberto Sallouti investiram R\$ 200 milhões na empreitada

Por Beth Koike, Valor — São Paulo

07/04/2021 18h00 · Atualizado há 6 meses



Roberto Sallouti

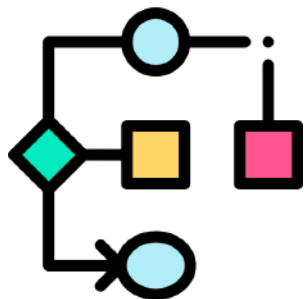
BOLSAS DE ESTUDO

No Inteli, o seu potencial de liderança e transformação é mais importante do que a sua condição financeira.

QUERO MAIS INFORMAÇÕES →



Modelo pedagógico



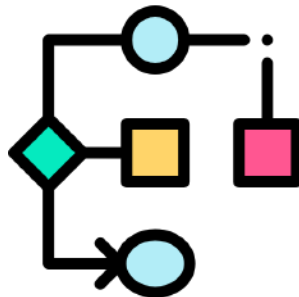
Professores



Infraestrutura



Modelo pedagógico



- **Teoria e prática**
- **Liderança**

1. **Competências computacionais**
2. **Competências de negócios**
3. **Competências comportamentais**





Assuntos

+ Inserir assunto

Filtro

Dados

Análise de dados

Arquitetura da informação

Anonimização

Arquitetura de dados na nuvem

Catálogo e busca

Dados, informação e conhecimento

Datalake

Datawarehouse e datamart

Extração, transformação e carga de dados

Banco de dados

Arquitetura de banco de dados cloud

Arquitetura de banco de dados on premise

Banco de dados de documentos

Banco de dados de grafos

Banco de dados relacional

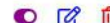
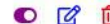
Constraints

4 áreas

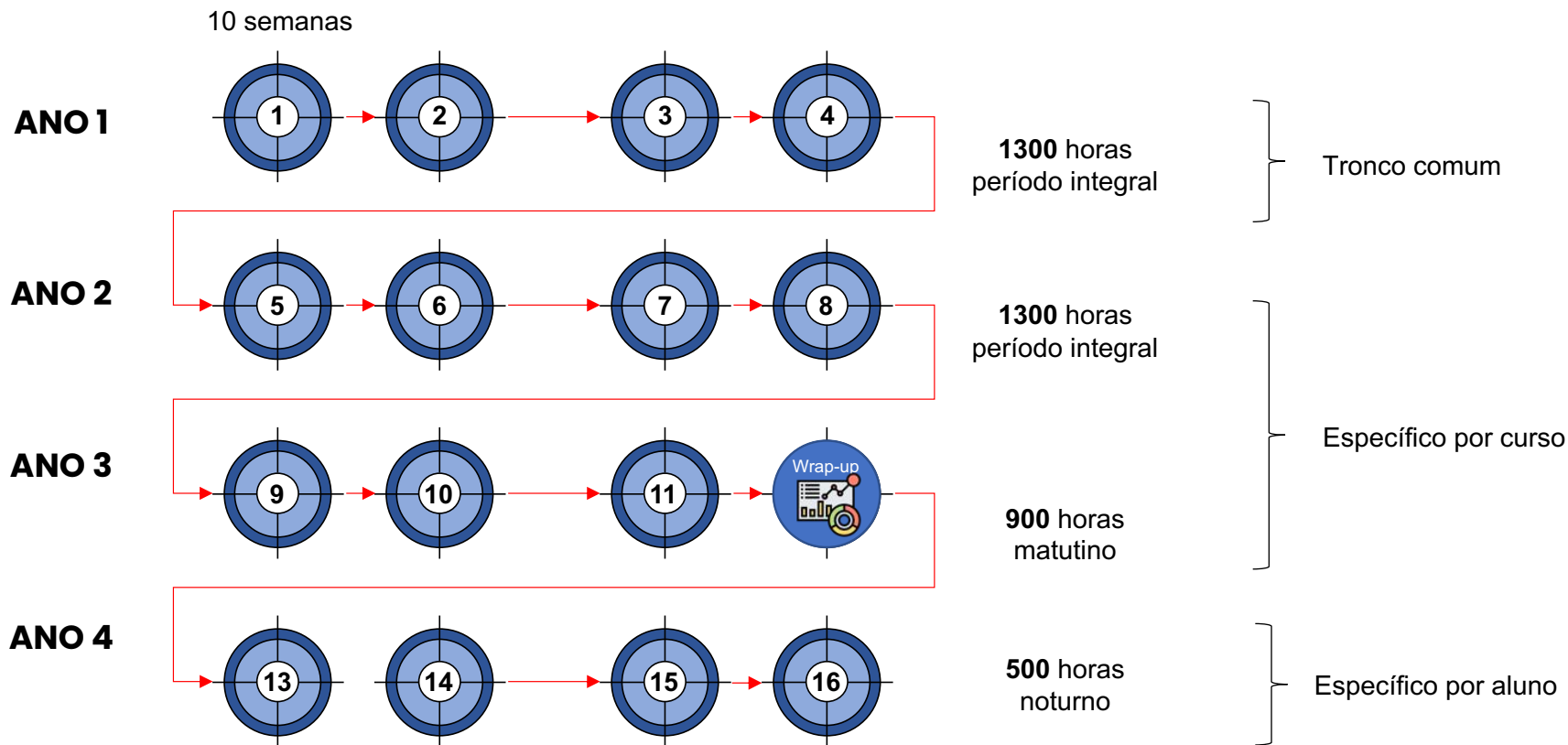
12 subáreas

56 temas (~disciplina)

507 assuntos

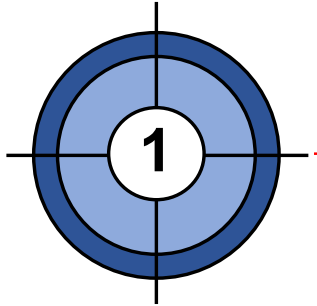


Arranjo modular



Total 4000 horas

Em cada **módulo** (do 1 ao 11) há um **metaprojeto**



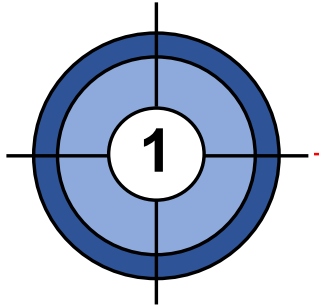
- Foco
- Competências
- Assuntos

Exemplos:

- Desenvolvimento de jogo digital
- Prototipação de solução para IoT
- Desenvolvimento de serviços em cloud computing
- Elaboração de aplicação para dispositivos móveis
- Integração, gerenciamento e análise de big data
- Prototipação de um veículo terrestre autônomo
- Elaboração de ledgers via blockchain
- Concepção de algoritmos de alta performance

São **32 metaprojetos** ao todos para os 4 cursos

Os **metaprojetos** contêm as diretrizes dos **projetos**



Metaprojeto

Projeto

- Cliente
- Detalhamento
- LBL

Projeto

- Cliente
- Detalhamento
- LBL

Projeto

- Cliente
- Detalhamento
- LBL

Projeto

- Cliente
- Detalhamento
- LBL

Escritório de projetos

classe

instância

Em cada **projeto** existe um conjunto de **atividades**



Encontros de orientação e instrução



Autoestudo de conteúdos curados



Desenvolvimento do produto

Cada **atividade** está associada a um ou mais **assuntos**

Em cada **projeto** existe um conjunto de **atividades**



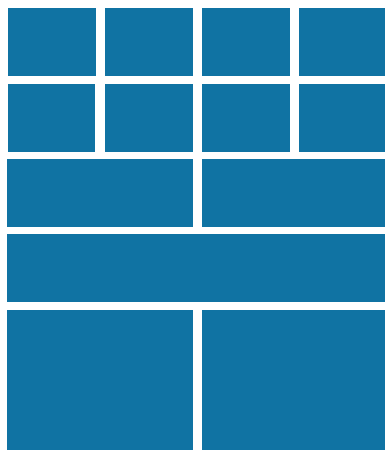
Encontros de orientação e instrução



Autoestudo de conteúdos curados



Desenvolvimento do produto







LEARNING BACKLOG

~ 150 items



A distância

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |

Síncrono

Assíncrono



Professores



Professores

Orientadores

- Tempo integral (40 horas)
- 1 orientador por turma



2as. e 6as.



- Tempo parcial (20 horas)
- Vários por turma



3as., 4as. e 5as



- ✓ Perfil mercado + acadêmico
- ✓ Sem vínculos com “disciplinas”



Infraestrutura



Tecnologia para suportar o modelo



Ada Lovelace

1815-1852 (37 anos)

Desenvolveu o primeiro algoritmo para ser processado por uma máquina (1843)

Filha de Lord Byron, poeta

A screenshot of the Adalove - Plataforma Acadêmica interface. The header shows the 'inteli' logo and the title 'Adalove - Plataforma Acadêmica' with a user profile icon. The main content area features a grid of red-bordered icons with labels: 'Avisos' (with a blue notification star), 'Pesquisas' (with a blue notification star), 'Apresentação', 'Plano de ensino', 'Calendário', 'Materiais', 'Professores', 'Alunos', 'Projeto', and 'Usuários'.



Learning backlog



Bootcamp Setembro/21



Semana 01



- | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|
| Autoestudo ONBOARDING [20/09] | 0 | | | |
| Atividade ONBOARDING | 0 | | | |
| Encontro com a Orientadora [20/09] | 0 | | | |
| Apresentação pessoal [21/09] | 1 | | | |
| (ONBOARDING) Teste de personalidade MBTI | 1 | | | |
| Encontro Compartilhamento de histórias [21/09] | 1 | | | |
| (ONBOARDING) Preparar projeto | 2 | | | |
| Desenvolvimento Ágil [22/09] | 2 | | | |
| Encontro com a Orientadora [22/09] | 2 | | | |
| Identificar as tendências e oportunidades em games na área do negócio | 3 | | | |
| Mercado de Games [23/09] | 3 | | | |
| Encontro Estudo do Domínio [23/09] | 3 | | | |
| Elicitar Requisitos de negócios e Buscar referências de jogos | 4 | | | |
| Encontro com a Orientadora [24/09] | 4 | | | |



Minhas Turmas



Visualizar Notas

Atividades Semana 1

4 A Fazer

🗨️ Encontro com instrutor 1
01/09/2021 17:00

🗨️ Encontro com instrutor 2
02/09/2021 12:13

📅 Preparar estudos

📖 Histórias de usuários e Design
Thinking

[+ Adicionar card](#)

2 Fazendo

🔗 Criar objetos do jogo

📁 Programação Orientada a
Objetos

[+ Adicionar card](#)

2 Feito

🔗 Escrever Game Story

📁 Conferir entregas

[+ Adicionar card](#)

0 Avaliado



Informação









Atividade atualizada com sucesso
:)

Nome Turma Setembro/21
Início 20/09/2021
Projeto Bootcamp Setembro/21
Alunos 31
Orientador [Claudia Cappelli](#)
Instrutores [Leandro Alonso Xastre](#)
[Raj](#)
[Ricardo Missori](#)
[Thais Falabella](#)
[Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz](#)

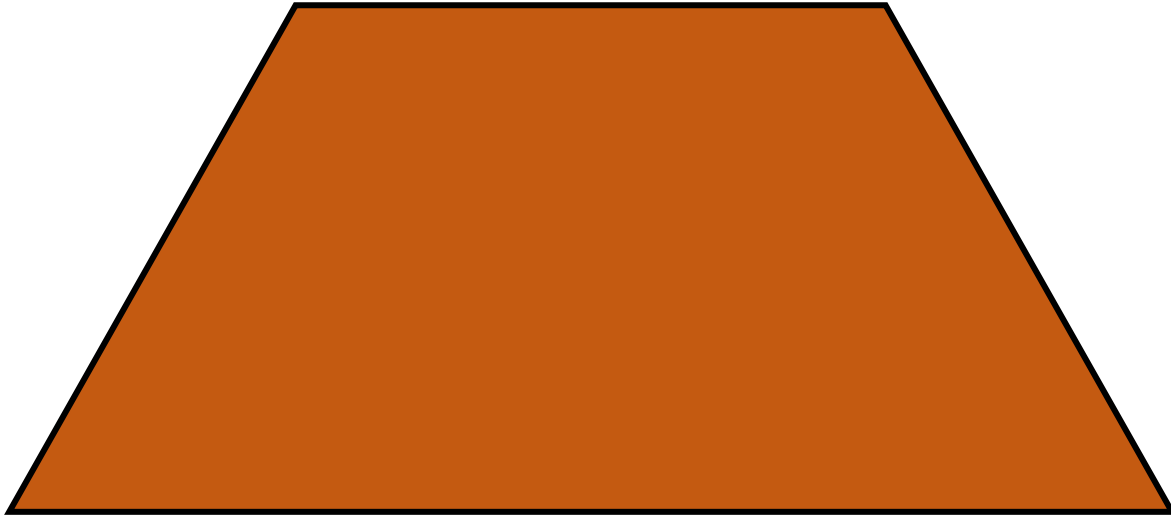
Atualização em 26/09/2021 17:10

ATIVIDADES

| Total | Quantidade | Peso | Status | Nota | Avaliação |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|--------|------|-----------|
|  Total | 118 | 10.00 | 1.20 | 0.00 | 4.7 |

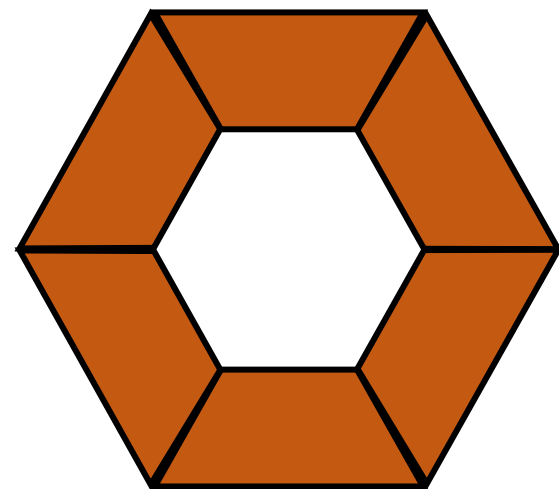
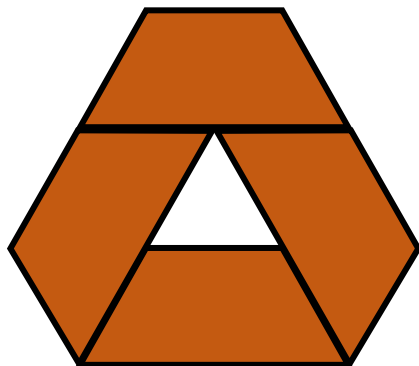
| Unidade | Quantidade | Peso | Status | Nota | Avaliação |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------|--------|------|-----------|
|  Semana 01 | 16 | 0.16 | 2.54 | 0.00 | 4.7 |
|  Semana 02 | 14 | 2.53 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 03 | 12 | 0.16 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 04 | 10 | 1.00 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 05 | 11 | 0.84 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 06 | 11 | 1.53 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 07 | 9 | 1.63 | 1.00 | 0.00 | |
|  Semana 08 | 15 | 1.37 | 1.00 | 0.00 | |

Mesa

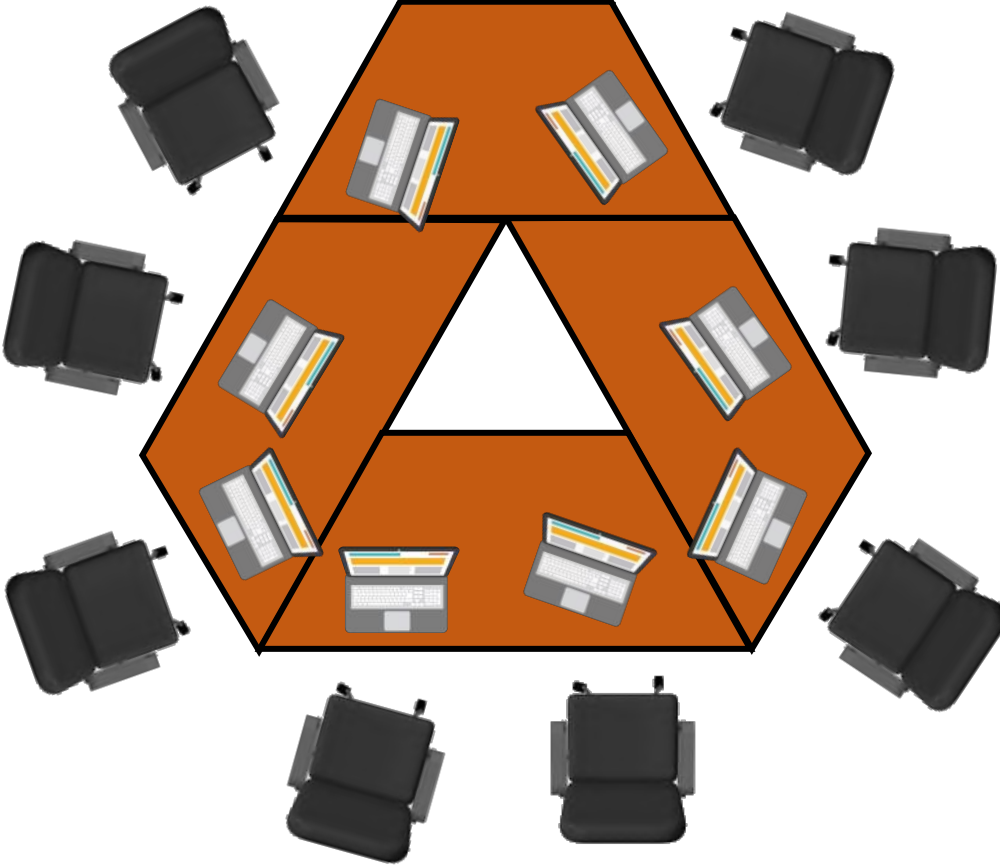


Mesa

Diversas posibilidades de arranjos

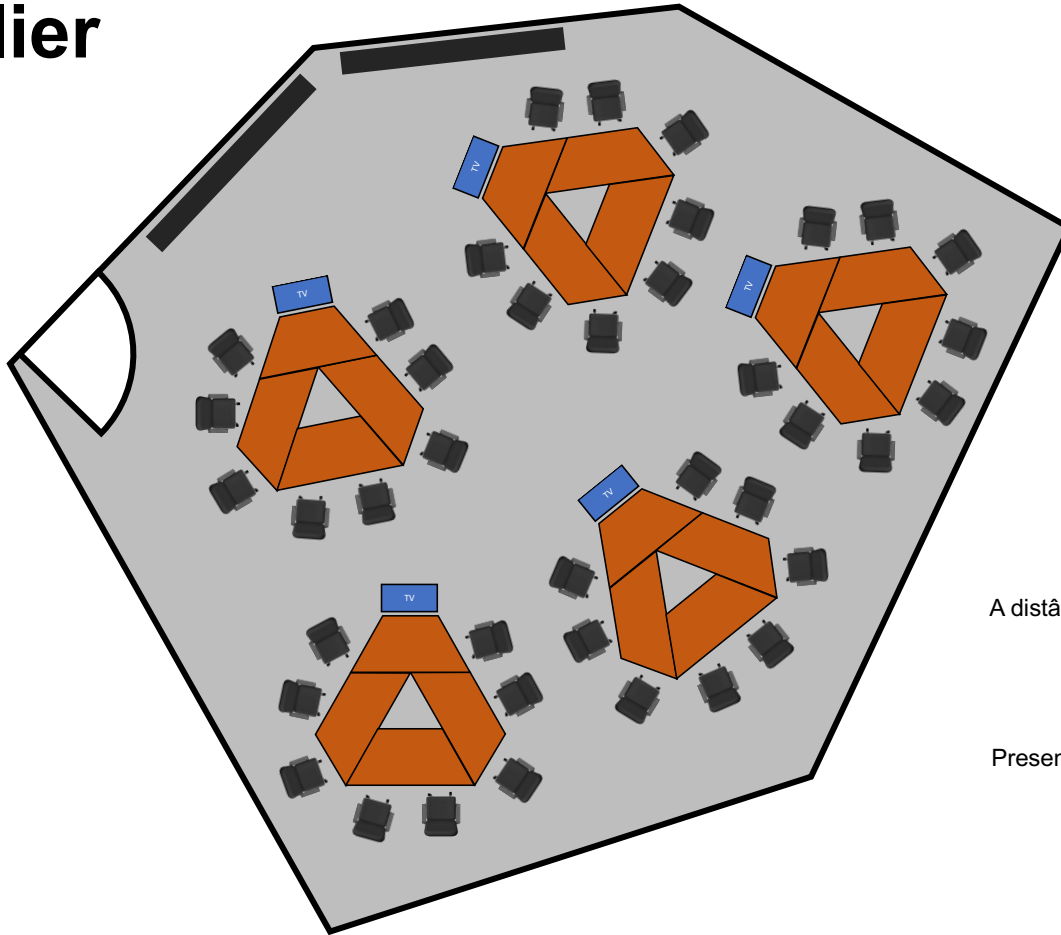


Arranjo padrão para as mesas





Atelier




A distância

Presencial



Síncrono

Assíncrono

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | |
|  | |



How to Know What Your Audience Wants BEFORE Presenting in Content Creation Meetings

- Research your audience
- Understand their needs
- Engage them early
- Use data to inform your decisions
- Be transparent about your process
- Encourage feedback
- Iterate and improve

Completing the square

$$y = x^2 + 6x + 5$$
$$y = (x+3)^2 - 4$$

Completing the square

$$y = x^2 - 10x + 25 - 25 + 5$$
$$y = (x-5)^2 - 20$$

Completing the square

$$y = x^2 + 4x + 4 - 4 + 5$$
$$y = (x+2)^2 + 1$$

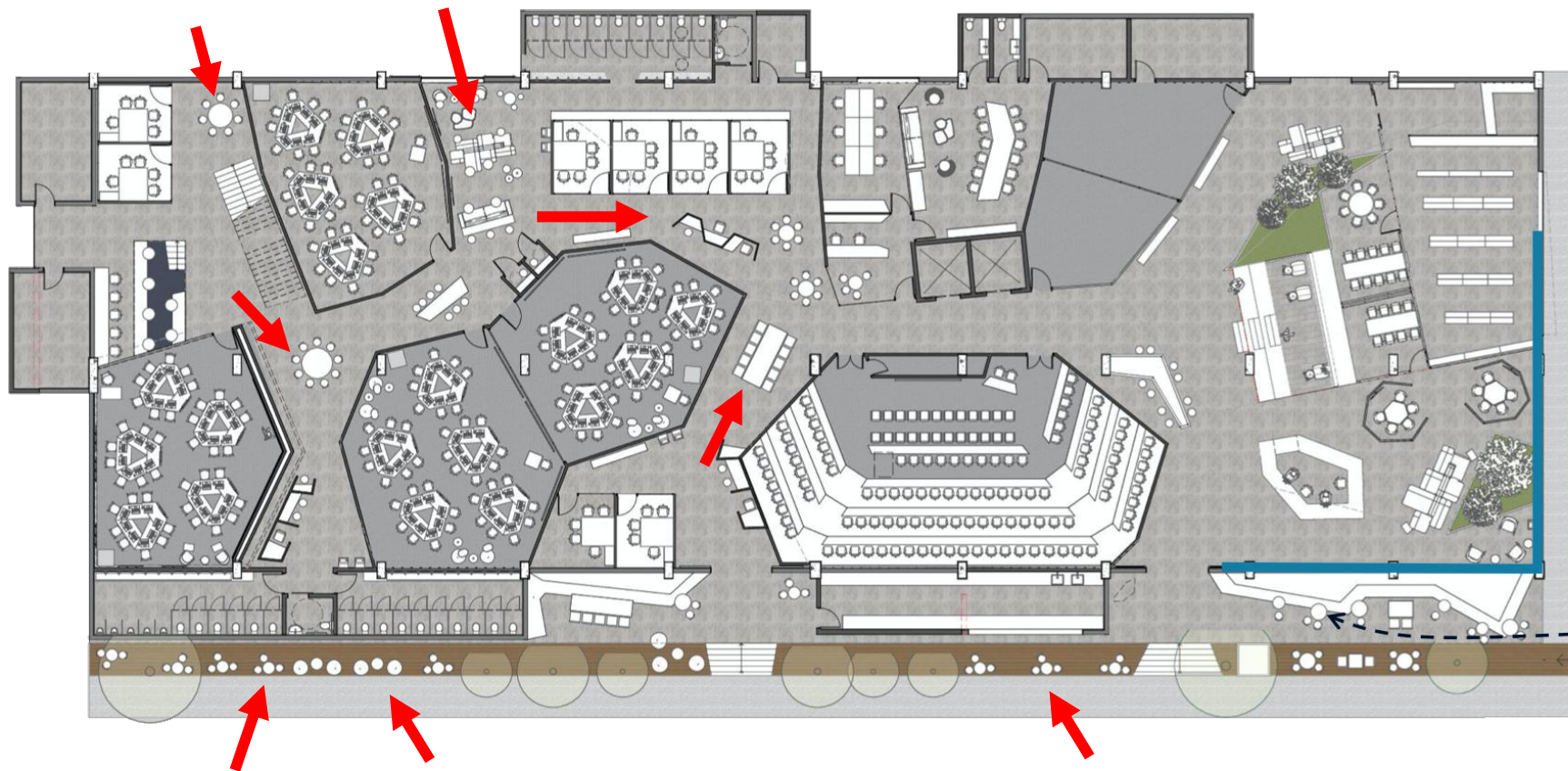
Completing the square

$$y = x^2 - 8x + 16 - 16 + 5$$
$$y = (x-4)^2 - 11$$

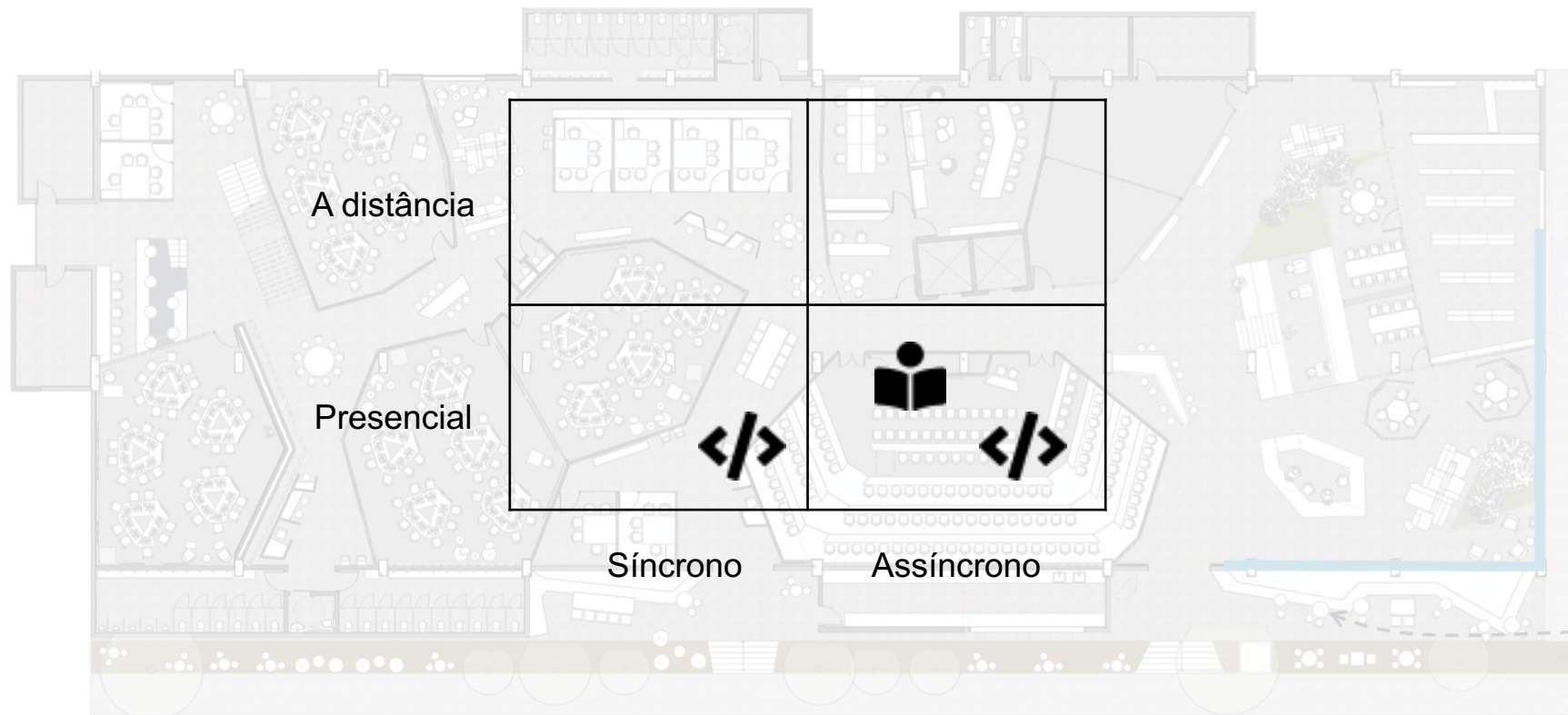
Completing the square

$$y = x^2 + 12x + 36 - 36 + 5$$
$$y = (x+6)^2 - 31$$

Infraestrutura para suportar o modelo



Infraestrutura para suportar o modelo











intel
Building the Future





inteli.edu.br

