

APRESENTAÇÃO

DA FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS

A *Fundação Getúlio Vargas* – FGV – como entidade de caráter técnico-científico e educativo, fundada em 1944, visa ao estudo dos problemas relativos à economia brasileira e internacional, e à administração pública e empresarial.

A estrutura acadêmica da FGV é composta por nove Escolas e Institutos, com grande tradição e intensa produção intelectual. São diversas unidades com a marca FGV, trabalhando com a mesma filosofia: gerar e disseminar conhecimento pelo País.

DO INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL

Em outubro de 2003, considerando a evolução das atividades dos Programas *FGV Management* e *FGV Online*, a necessidade de uma gestão cada vez mais eficiente e focada na obtenção de resultados que deem suporte aos bens públicos da FGV, o imperativo da aplicabilidade da excelência acadêmica das unidades EBAPE e EPGE às atividades educacionais de extensão, bem como sua certificação, e considerando ainda as especificidades e diferenças das atividades de geração de conhecimento e de sua difusão em nível ampliado, bem como a manutenção da organicidade que entre ambas se estabelece, foi criado pelo Presidente da FGV, por meio da Portaria n.º 29/2003, o *Instituto de Desenvolvimento Educacional* – IDE –, com a finalidade específica de distribuição e gestão da operação de produtos e serviços educacionais, sobretudo de educação continuada, das diversas unidades da FGV.

Da Estrutura do IDE

O IDE é composto pelos Programas *FGV Management*, *FGV Online*, de *Qualidade e Inteligência de Negócios*, e de *Cursos Corporativos*. Os Diretores Executivos desses Programas são responsáveis pelas definições estratégicas de atuação dos Programas e subordinam-se ao Diretor do IDE.

DO PROGRAMA FGV ONLINE

O avanço das telecomunicações tornou possível à *Fundação Getúlio Vargas*, por meio do Programa *FGV Online*, ampliar o alcance de atuação, utilizando a tecnologia educacional de ponta para levar a milhares de profissionais, nos mais remotos pontos do país e do mundo, formação e informação com a mesma qualidade encontrada em suas salas de aula.

Além das mídias convencionais, os cursos a distância contam com os recursos tecnológicos de ponta e de todas as funcionalidades da internet.

DO MINISTÉRIO DA CULTURA

O Ministério da Cultura foi criado em 1985, pelo Decreto 91.144, de 15 de março daquele ano. Reconhecia-se, dessa forma, a autonomia e a importância desta área fundamental, até então tratada em conjunto com a educação.

Em 1990, por meio da Lei 8.028, de 12 de abril daquele ano, o Ministério foi transformado em Secretaria da Cultura, diretamente vinculada à Presidência da República, situação que foi revertida pouco mais de dois anos depois, pela Lei 8.490, de 19 de novembro de 1992. Desde então, passou por uma série de transformações, tendo sido sua estrutura reorganizada em vários momentos.

A cultura, além de ser elemento fundamental e insubstituível na construção da identidade nacional, é, cada vez mais, um setor de grande destaque na economia do País, como fonte de geração crescente de empregos e renda.

Nos últimos anos, o Ministério vem construindo suas ações sob uma perspectiva ampliada do conceito de cultura, considerando-a em suas dimensões simbólica e econômica, e como direito de cidadania.

DESTE REGULAMENTO

O regulamento do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais – parte avançada* é um instrumento normativo que descreve os padrões de qualidade dos processos acadêmicos e administrativos necessários a seu desenvolvimento.

DAS ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

CAPÍTULO I

DA COORDENAÇÃO DO FGV ONLINE

- Art. 1. A Coordenação do *FGV Online* para o *Programa de Capacitação em Projetos Culturais – parte avançada* deverá acompanhar a realização do curso do *FGV Online*, desde a concepção e criação do curso até sua implementação, apoiando e atendendo às necessidades do Ministério da Cultura – MinC.

CAPÍTULO II

DOS PROFESSORES-TUTORES DO PROGRAMA FGV ONLINE

- Art. 2. Com titulação acadêmica igual ou superior à especialização, o Professor-Tutor deve ter comprovada experiência acadêmica na área de conhecimento da

disciplina que irá acompanhar, além de demonstrar habilidades de navegação/pesquisa na internet e no uso das ferramentas de *software* utilizadas nos cursos do Programa *FGV Online*.

Art. 3. São atribuições e responsabilidades do Professor-Tutor, no sistema de tutoria pró-ativa:

- I. esclarecer aos alunos, juntamente com o suporte técnico, dúvidas sobre o uso da plataforma e das ferramentas de *software* utilizadas no curso;
- II. valorizar a diversidade cultural da turma, aproveitando a possibilidade de troca e enriquecimento do conteúdo tratado no curso com as diferentes visões e problemáticas locais;
- III. comentar e aprofundar ideias, relacionando-as ao conteúdo disponibilizado no curso;
- IV. valorizar e encorajar a participação individual;
- V. promover a interação e a colaboração entre os alunos, mantendo o foco nos objetivos das discussões;
- VI. distribuir papéis e responsabilidades nas atividades, orientando os grupos;
- VII. solicitar, se necessário, o reagendamento de atividades;
- VIII. responsabilizar-se pelo total cumprimento do Programa estabelecido pelo Professor-Autor, respeitando o agendamento das atividades do curso;
- IX. encaminhar os problemas detectados, de acordo com sua especificidade, à Coordenação de Pós-Graduação, à Coordenação de Operações, à Coordenação de Tutoria ou ao suporte técnico;
- X. registrar as notas dos alunos no *site* do curso;
- XI. informar ao Coordenador de Tutoria os problemas observados na turma tão logo eles ocorram;
- XII. orientar o Trabalho de Conclusão de Curso, quando solicitado.

DA ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DO PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO EM PROJETOS CULTURAIS

CAPÍTULO I

DO PLANEJAMENTO

Art. 4. O *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* é uma iniciativa da Secretaria de Fomento e Incentivo à Cultura do Ministério da Cultura (MinC), em parceria com a Secretaria de Políticas Culturais do MinC, o Serviço Social da Indústria (SESI) e o Itaú Cultural (IC). O Programa é gratuito e seu objetivo é capacitar, de forma continuada, agentes culturais dos setores público e privado, no intuito de qualificar a demanda no setor cultural. Além disso, ele visa contribuir para a melhoria dos resultados dos projetos culturais, por meio da formação de uma nova cultura gerencial comprometida com a transformação dos setores público e privado, responsáveis pela administração da área cultural. O *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* é dividido em quatro etapas:

- I. A **primeira etapa** é composta por um curso de nivelamento de conteúdo de 15 (quinze) horas, *on-line*, onde serão apresentados os conceitos básicos que envolvem os temas tratados. Este curso é de livre acesso a todos os interessados e obrigatório para aqueles que desejarem realizar o curso presencial e as demais etapas do Programa.
- II. A **segunda etapa** é uma oficina presencial com vagas limitadas, que acontecerá em diversas cidades das regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste, além de Santa Catarina e Espírito Santo. A oficina desta etapa terá duração de 3 (três) dias e abordará, de forma prática, os conteúdos necessários para a estruturação de um projeto cultural e sua gestão.
- III. A **terceira etapa**, denominada **parte avançada do Programa** e objeto desse regulamento é composta por 7 (sete) disciplinas *on-line* de 15 (quinze) horas, de conteúdos avançados dos temas anteriormente trabalhados, que serão realizados somente por aqueles que passarem pelas etapas anteriores.
- IV. A **quarta etapa** é novamente uma oficina presencial com vagas limitadas, que acontecerá provavelmente em Brasília e tem como objetivo formar multiplicadores do conteúdo abordado no Programa.

Art. 5. Com duração prevista de 7 (sete) meses, aproximadamente, o *Programa de Capacitação em Projetos Culturais – parte avançada* – é todo realizado a distância.

§ 1º. A parte avançada do Programa é composta por 7 (sete) disciplinas *on-line* de 15 (quinze) horas cada, totalizando 105 (cento e cinco) horas, ministradas a distância.

§ 2º. A parte avançada do Programa é composta pelas seguintes disciplinas *on-line*:

On-line 2 – 30 horas

Disciplina Política e Gestão Cultural – parte 1 (15 horas)

Disciplina Política e Gestão Cultural – parte 2 (15 horas)

On-line 1 – 30 horas

Disciplina Projetos culturais – parte 1 (15 horas)

Disciplina Projetos culturais – parte 2 (15 horas)

On-line 3 – 15 horas

Disciplina Marketing, negociação e apresentação de projetos (15 horas)

On-line 4 – 15 horas

Disciplina Direitos Autorais (15 horas)

On-line 5 – 15 horas

Disciplina Economia da cultura (15 horas)

CAPÍTULO II

DAS DISCIPLINAS

Art. 6. Cada disciplina do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* corresponde a 15 (quinze) horas de ensino presencial.

§ 1º. O conteúdo programático de cada disciplina do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* oferecida corresponderá a 15 (quinze) horas/aula de cursos presenciais.

§ 2º. As disciplinas deverão ser cursadas 1 a 1 – cada disciplina de 15 (quinze) horas deverá ser cursada em, aproximadamente, 4 (quatro) semanas.

§ 3º. Para cada disciplina cursada, o aluno obterá uma nota final que será formada pela soma das notas obtidas nas atividades individuais realizadas no decorrer do curso (o número de atividades pode variar de acordo com a disciplina), além de um bônus que o aluno pode obter mediante participação nos chats - reuniões *on-line* que ocorrerem de acordo com o calendário de cada disciplina.

§ 4º. A média final para aprovação em cada disciplina do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais – parte avançada* será no mínimo 7,0 (sete) a ser obtida conforme previsto no artigo 6 deste regulamento.

CAPÍTULO III

DA ESTRUTURA DO CURSO *ON-LINE*

Art. 7. O acesso ao conteúdo do curso *on-line* do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais – parte avançada* será realizado via internet, por meio da página <http://ead.cultura.gov.br>.

Art. 8. Cada disciplina do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* possui um calendário de atividades específico, divulgado no momento em que a disciplina é aberta aos alunos no ambiente *on-line*. Dele, constam:

- I. a data para entrega das atividades ao Professor-Tutor da turma;
- II. as datas e os horários para a realização das reuniões *on-line*;

- III. sugestões de leitura dos módulos e elaboração das atividades.

DOS ATOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO I

DA SELEÇÃO E MATRÍCULA

Art. 10. Poderão cursar as disciplinas *on-line* da parte avançada do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais*, os que se enquadram nas duas situações abaixo:

- I. aprovados na disciplina *on-line* de Nivelamento e convocados para as Oficinas Presencias;
- II. aprovados na Oficina Presencial.

Art. 11. As inscrições para as disciplinas que compõem a parte avançada do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* poderão ser feitas pelo *FGV Online* diretamente na plataforma *Moodle* do MinC, nas datas definidas em comum acordo entre o *FGV Online* e o MinC.

§ 1º. As turmas serão formadas conforme calendário a ser fixado e divulgado no site www.fgv.br/fgvonline/minc.

§ 2º. As turmas deverão ser compostas por, no mínimo, 20 (vinte) e, no máximo, 50 (cinquenta) alunos.

CAPÍTULO II

DA PARTICIPAÇÃO E AVALIAÇÃO

Art. 12. O aluno deverá participar ativamente e ser aprovado, obrigatoriamente, no curso *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* para ter direito à certificação.

Art. 13. A participação ativa do aluno nas disciplinas a distância será registrada nas ferramentas de *software* utilizadas pelo *Programa FGV Online*.

Parágrafo único – A participação nas disciplinas *on-line* é computada a partir da entrega das atividades propostas.

Art. 14. A participação mínima total exigida para aprovação em cada disciplina *on-line* que compõe a parte avançada do *Programa de Capacitação em Projetos Culturais* será equivalente à entrega de, pelo menos, 75% (setenta e cinco por cento) das atividades *on-line*.

Art. 15. Ao final de cada disciplina, as médias dos alunos obtidas pelas notas *on-line* devem ser registradas pelo Professor-Tutor na ferramenta em que é disponibilizado o curso.

CAPÍTULO III DO TRANCAMENTO E DO ABANDONO DO PROGRAMA

Art. 16. Não há opção de trancamento após confirmação de participação na disciplina ofertada.

1. A não participação mínima na disciplina ofertada será entendida como evasão, e ensejará exclusão definitiva do curso avançado. Entende-se como participação mínima a entrega de todas as atividades da disciplina;
2. O aluno só poderá ser reprovado por nota uma única vez. Caso ocorra reprovação em duas disciplinas, ofertadas sequencialmente ou não, será excluído em definitivo do curso avançado. A nota mínima para aprovação é 7 (sete).
3. Aqueles que pretendem participar da etapa de seleção para a formação de multiplicadores deverão participar com êxito em todas as disciplinas ofertadas na etapa avançada. Quem for reprovado em uma disciplina estará excluído da seleção para esta fase. Para aqueles que não possuem interesse em se tornar um multiplicador do Programa as disciplinas são optativas, ou seja, poderão optar por aquelas de maior interesse. Todos os cursos oferecem certificação individual. Veja no [hot site](#) a lista de 5 disciplinas disponíveis do programa etapa avançada e a ordem em que serão ofertadas.

Casos excepcionais, relativos aos itens 1 e 2 acima, serão avaliados individualmente pela Coordenação do Programa, mediante comunicado e apresentação de justificativa, devidamente fundamentada.

CAPÍTULO IV DA CERTIFICAÇÃO

Art. 19. Terá direito a um certificado de extensão o aluno que obtiver média e participação em cada uma das disciplinas *on-line* que integram o *Programa de Capacitação em Projetos Culturais*, dentro dos parâmetros definidos neste regulamento.

§ 1º. O Certificado poderá ser emitido em até 180 (cento e oitenta) dias após a integralização das atividades.

§ 2º. A emissão de 2ª (segunda) via de Certificado deverá ser solicitada pelo aluno por *e-mail* endereçado à Secretaria Acadêmica e estará condicionada

ao pagamento R\$ 60,00 (sessenta Reais), equivalente a despesas administrativas.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 21. O desempenho excelente em todas as disciplinas do curso avançado e a participação ativa nos fóruns serão utilizados como alguns dos critérios classificatórios na seleção para a quarta etapa do Programa – formação para multiplicadores.

Parágrafo único – Será considerado desempenho excelente a entrega de pelo menos 90% (noventa por cento) das atividades, bem como a obtenção de nota acima da média nestas e a participação nos fóruns de discussão.

Art. 22. Os casos omissos serão resolvidos pelo *FGV Online* e o MinC, devendo a deliberação tomada ser expressa, por escrito, para os diretamente interessados, quando for o caso.

Art. 23. Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

Rio de Janeiro, 05 de julho de 2010.

Stavros Panagiotis Xanthopoylos
Diretor Executivo
FGV Online / IDE