

VESTIBULAR ESPM 2016.2

Inscrições de 28/3 até 15/6/2016

Prova dia 19/6/2016

Administração

Cinema e Audiovisual

Design

Jornalismo

Publicidade e Propaganda



QUEM FAZ TRANSFORMA

“Fundada em 1951, numa sala do MASP, por um grupo de publicitários, a ESPM talvez seja um dos maiores exemplos mundiais do sucesso de uma iniciativa particular e comunitária, que progrediu e gerou frutos sem que estivesse a serviço da produção de lucros para uma família, dividendos para acionistas ou que fosse tutelada pelo Estado com recursos dos contribuintes.”

J. Roberto Whitaker Penteado
Diretor-Presidente da ESPM



EXAME	12
INSCRIÇÕES	13
INFORMAÇÕES IMPORTANTES	14
VAGAS / HORÁRIO DAS AULAS	15
BOLSA DE ESTUDOS, FINANCIAMENTO E SEGURO	16
Curso de Administração	17
Grade do Curso de Administração	18
Curso de Cinema e Audiovisual	19
Grade do Curso de Cinema e Audiovisual	20
Curso de Design	21
Grade do Curso de Design	22
Curso de Jornalismo	23
Grade do Curso de Jornalismo	24
Curso de Publicidade e Propaganda	25
Grade do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda	26
Infraestrutura	27
Biblioteca	27
Laboratórios de Informática (PC e Mac)	30
Estúdio Integrado de Imagem e Som.....	30
Salas de Aula	30
Auditório.....	30
NÚCLEOS ACADÊMICOS	31
Atletica ESPM.....	31
DARC – Diretório Acadêmico Roberto Civita:	31
ESPM Jr.:.....	31
Origem ESPM:.....	31
Studio D	32
DING:	32
Alumni ESPM - Associação de Estudantes e Ex-estudantes	34
ESPM Social.....	34
ATIVIDADES EXTRAS - Atendimento ao estudante	35
ESPM Carreira	35
Central de CASES ESPM/Exame	35
PROGRAMA DA PROVA	36
ANEXO - EDITAL DO VESTIBULAR 2016/2	44

Profissionais que desejavam profissionalizar e solidificar a profissão publicitária no Brasil criaram a Escola Superior de Propaganda e Marketing, a ESPM. Formando verdadeiros especialistas em negócios, a escola influenciou os padrões hoje consolidados no mercado, sendo reconhecida como a melhor escola de comunicação e negócios do país.

Sempre atenta às necessidades que o mercado apresenta, a ESPM investe em profissionais que aliam a teoria à prática, refletindo a realidade e lançando tendências. Isso porque, na ESPM, a inovação tem o mesmo espaço que a tradição. É assim que a mais moderna completa infraestrutura convive com as melhores opções de curso de graduação, extensão, pós-graduação e MBA.

E o resultado disso é que, há 60 anos, a ESPM vem formando milhares de profissionais que, hoje, exercem funções de destaque em todas as áreas de negócios: indústrias, serviços, atividades comerciais, agências de propaganda e empresas de consultoria especializadas em comunicação mercadológica, design e relações internacionais.

Conheça agora toda a infraestrutura e as possibilidades que a ESPM oferece para estudantes dos cursos de graduação em:

- * Administração com Foco em Marketing e Gestão do Entretenimento;
- * Cinema e Audiovisual
- * Design com Foco em Comunicação Visual ou Animação;
- * Jornalismo;
- * Publicidade e Propaganda.



EXAME

DIA DO EXAME: 19 de junho de 2016

Local do Exame: Rua do Rosário, 90 – Centro – Rio de Janeiro – RJ. A sala e o andar serão divulgados a partir do dia 17 de junho de 2016, a partir das 17h.

Horário do Exame: 10h

Os portões serão abertos às 9h e fechados pontualmente às 9h45. Não é permitida a entrada de candidatos após o fechamento dos portões em hipótese alguma.

Documento necessário para realizar o exame:

- Cédula de Identidade expedida pela Secretaria de Segurança Pública;
- Cédula de Identidade das Forças Armadas e da Polícia Militar;
- Cédula de Identidade para Estrangeiros emitida por autoridade brasileira;
- Cédula de Identidade fornecida por Ordem ou Conselho Profissional, como por exemplo CREA e OAB;
- Certificado de reservista;
- Carteira de Trabalho;
- Passaporte;
- Carteira de Motorista.

Somente será permitida a realização do exame aos candidatos que portarem a original de algum destes documentos, caso contrário o candidato será impedido.

INSCRIÇÕES

As inscrições para o Vestibular 2016 serão feitas exclusivamente na WEB, no site www.espm.br/vestibular.

Início e término: 28 de março a 15 de junho de 2016

Taxa de inscrição:

R\$ 120,00 – Vestibulando

R\$ 60,00 – Treineiro

- Não há devolução da taxa de inscrição em hipótese alguma;
- A taxa de inscrição deverá ser paga em qualquer agência bancária ou cartão de crédito (Visa) até o vencimento, conforme boleto bancário gerado no ato da inscrição.

Para Inscrição:

- O Candidato é considerado inscrito após o preenchimento da ficha de inscrição no site e recolhimento da taxa.
- Lembramos que para realização da inscrição será necessário informar o nº do CPF próprio ou do responsável financeiro e um e-mail.
- Haverá opção própria para treineiros (candidatos que não terão concluído o Ensino Médio no período de matrícula e realizarão o exame apenas para treinamento).

As pessoas portadoras de deficiência participarão do vestibular em igualdade de condições com os demais candidatos, é necessário, contudo, que o candidato nessa condição comunique a instituição com no mínimo 20 dias de antecedência a realização do exame.

No dia do exame todos os candidatos deverão trazer:

- 1) Documento de Identidade oficial e original;
- 2) Comprovante de recolhimento da taxa de inscrição;
- 3) Caneta esferográfica preta ou azul escura.

Informações importantes

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

- O candidato deverá chegar ao local com 1 (uma) hora de antecedência;
- Não há revisão de prova e redação, tão pouco, discussão dos critérios de correção em hipótese alguma;
- A folha de resposta é personalizada e não poderá conter rasuras;
- O exame tem duração máxima de 5 (cinco) horas;
- Só será permitida a entrada e a realização da prova os candidatos munidos do comprovante de inscrição e a original do documento de identidade. Não serão aceitas cópias ou cópia autenticada em hipótese alguma;
- No ato da aplicação da prova, será conferida a identificação dos candidatos pelo documento de identidade original;
- Não será permitida a entrada de estudantes portando comunicadores eletrônicos de qualquer espécie;
- Não será permitido o uso de bonés durante a realização da prova.

Vagas / Horário das aulas

VAGAS / HORÁRIO DAS AULAS

Curso	Atos Legais	Turno	Vagas
Administração (Bacharelado) Linha de Formação em Marketing e Entretenimento	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 703 de 18/12/2013, publicada no D.O.U de 19/12/2013.	Diurno*	50
Cinema e audiovisual (Bacharelado)	Autorizado pela Portaria nº 601 de 29/10/14, publicada no D.O.U. de 30/10/2014.	Diurno*	50
Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda (Bacharelado)	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 523 de 15/10/2013, publicada no D.O.U. de 17/10/2013.	Diurno*	50
Design (Bacharelado) Linha de Formação em Comunicação Visual ou Animação	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 703 de 18/12/2013, publicada no D.O.U de 19/12/2013.	Diurno*	25
Jornalismo (Bacharelado)	Reconhecido pela Portaria nº 493, de 29 de junho de 2015, publicada no D.O.U. em 30/6/2015.	Diurno*	40

Diurno = 8h às 17h20

Noturno = 18h30 às 22h50

**A maioria das aulas acontece das 8h às 13h20, mas algumas atividades como aulas, oficinas e laboratórios podem ser ministradas na parte da tarde. Do 5º período em diante, todos os cursos são oferecidos no período noturno, das 18h30 às 22h50.*

Em todos os cursos, existe a possibilidade de realizar atividades, reposições, provas ou aulas aos sábados. Para todos os cursos, o prazo mínimo de integralização (conclusão do curso) é de 8 (oito) semestres e o prazo máximo é de 14 (quatorze) semestres letivos, incluindo trancamentos e reprovações.

A ESPM poderá ministrar 20% (vinte por cento) da carga horária de cada curso à distância e/ou em regime semipresencial, a critério da Escola. As disciplinas em regime de dependência poderão ser ministradas no período vespertino, no regime presencial, semipresencial e/ou à distância.

As vagas oferecidas para este processo seletivo terão validade exclusivamente para o segundo semestre de 2016. O funcionamento de todos os cursos será na sede da ESPM – Unidade Rio de Janeiro, localizada na Rua do Rosário, nº 90, Centro, Rio de Janeiro, RJ, com no máximo 60 (sessenta) estudantes por turma. A ESPM reserva-se o direito de não abrir turmas com menos de 15 (quinze) estudantes.

Bolsas de estudos, financiamento e seguro

BOLSA DE ESTUDOS, FINANCIAMENTO E SEGURO

BOLSA EXCELÊNCIA VESTIBULAR

A ESPM – Unidade Rio de Janeiro ofertará uma Bolsa de Estudos de 75% da mensalidade ao 1º (primeiro) colocado em cada curso, ou seja, a bolsa será de 4 (quatro) anos e tem como condição para sua manutenção o estudante **não reprovar em nenhuma disciplina durante o curso**. A reprovação em uma disciplina ocasionará a **perda total da bolsa**. Essa bolsa contempla inclusive a matrícula.

Em caso de não efetivação ou cancelamento da matrícula do 1º (primeiro) colocado, a bolsa será transferida, automaticamente, ao próximo candidato, respeitando-se a classificação por curso, e assim sucessivamente, dentro do período letivo de 2016.2.

Em caso de cancelamento, a bolsa será concedida e repassada ao próximo estudante no mês subsequente ao cancelamento.

PROGRAMA DE FINANCIAMENTO ESTUDANTIL – FIES

A ESPM mantém convênio com o FIES para a maioria dos seus cursos de graduação no Rio de Janeiro. A concessão e aprovação do FIES dependerá da legislação em vigor no período de matrícula. Verifique as condições pelo portal em: <http://sisfiesportal.mec.gov.br/index.html>

SEGURO EDUCACIONAL

O serviço de Seguro Educacional é oferecido a todos os estudantes da graduação e tem por objetivo garantir a continuidade dos estudos em situações nas quais o responsável legal encontrar-se impossibilitado de realizar o pagamento das mensalidades.

Esse seguro é oferecido pela ESPM, em parceria com o Bradesco Vida e Previdência, sem custos adicionais ao estudante, além de sua mensalidade. Para ter acesso ao serviço, é necessário que o estudante cadastre-se durante a matrícula. Para mais informações, envie suas dúvidas para: seguroeducacional@espm.br.

Curso de Administração

A profissão de quem cria soluções e gerencia resultados

Administrar é planejar, organizar, liderar e controlar o trabalho tanto de pessoas quanto de máquinas. É ser responsável pelos resultados da empresa, da equipe e de si próprio. O administrador toma decisões, negocia e resolve problemas, buscando melhorar o desempenho dos recursos sob sua gestão e das organizações nas quais está integrado.

Para ser um bom administrador é necessário ter habilidades humanas, técnicas e conceituais: as habilidades humanas (de liderança, relacionamento interpessoal, comunicação, entre outras) são necessárias para o sucesso do trabalho em equipe e num cargo de chefia; as habilidades técnicas (de produção, finanças, marketing, recursos humanos e outras) propiciam o entendimento dos produtos e processo das áreas e do trabalho nas organizações; e as habilidades conceituais permitem que sejam compreendidos e entendidos problemas complexos e inéditos, pois o mundo dos negócios muda constantemente, apresentando desafios renovados com os quais o administrador tem que estar apto a lidar.

Administração que vê o entretenimento como negócio

O foco em Marketing e Entretenimento é inovador e está alinhado à vocação do Rio de Janeiro como polo do entretenimento. Um novo mercado que está recebendo muito investimento e que necessita de profissionais qualificados. Em sintonia com a tradição da ESPM, esse curso prepara profissionais para usarem as ferramentas de marketing como uma nova linguagem de aproximação com diferentes públicos, compreendendo seu potencial e a melhor forma de usá-lo. Por outro lado, também prepara profissionais para atuarem nas diversas arenas do entretenimento.

Daqui, sai um gestor com visão criativa, capaz de gerenciar experiências com marcas e conteúdos, utilizando o entretenimento como linguagem. Um profissional híbrido para atender a um mercado cada vez mais exigente de profissionais flexíveis, multidisciplinares e com visão de negócio.

Mercado de trabalho

O administrador é necessário em empresas de todos os portes e ramos – serviços, indústrias, varejo, ONGs, multinacionais e nacionais, sem falar no que inicia seu próprio negócio. Com todas essas possibilidades, a carreira de administrador é muito promissora. Principalmente, se você for um profissional formado pela ESPM.

Para os profissionais de entretenimento, o mercado apresenta inúmeras oportunidades. No atual contexto de reestruturação produtiva e de alta competitividade, as empresas precisam de profissionais capazes de aumentar seus esforços de relacionamento com o público-alvo. Por outro lado, empresas de todos os ramos procuram profissionais com conhecimento amplo das diversas áreas de atuação do marketing.

Por que fazer Administração na ESPM?

Entretenimento sempre foi o forte do Rio de Janeiro. Faltava uma escola para ensinar como transformar isso em negócio. No período inicial do curso, além das disciplinas que dão a base, como Matemática, Direito, Estudos Sociais, Economia, Finanças e Introdução ao Marketing e à Administração, o estudante terá contato com Audiovisual (TV, rádio e cinema), Música, Moda, Turismo, Esporte e Entretenimento Digital. Após esse período, o foco é dirigido às disciplinas do ciclo profissional, como Planejamento Estratégico de Comunicação, Produção Cultural, Empreendedorismo e Gestão de Projetos.

No curso, cada disciplina é pensada e concebida para contribuir na formação do administrador que o mercado procura. Tudo integrado, supervisionado e revisto continuamente, como forma de garantir o que é marca registrada da ESPM – atualização com o que acontece no mundo empresarial e social. Isso tudo mais a formação em paralelo de marketing, a visão humanística e o desenvolvimento de habilidades de comunicação interpessoais garantem que ano após ano, nossos estudantes, em pouco tempo, ocupem as melhores colocações no mercado de trabalho.

Curso de Administração

Grade do Curso de Administração

1º semestre	C/H	Cre	Requisitos	2º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Teoria Geral da Administração	72	4		Psicologia Aplicada à Administração	72	4	
Introdução ao Marketing	72	4		Matemática Aplicada II	72	4	Matemática Aplicada I
Ciências Sociais aplicadas à Administração	72	4		Composto de Marketing	72	4	Introdução ao Marketing
Universo do Entretenimento	72	4		Economia do Entretenimento	72	4	
Filosofia	72	4		Audiovisual (TV, Rádio e Cinema)	72	4	
Metodologia da Pesquisa	72	4		Pesquisa Quantitativa	72	4	
Matemática Aplicada I	72	4		Estatística Descritiva	72	4	Matemática Aplicada I
Projeto Integrado I	36	2		Projeto Integrado II	36	2	
Arenas do Entretenimento	72	4		Análise de Tendências	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	
3º semestre	C/H	Cre	Requisitos	4º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Direito Empresarial	72	4		Teoria das Organizações	72	4	
Microeconomia	72	4	Matemática Aplicada II	Direito Trabalhista	72	4	Direito Empresarial
Estatística Aplicada à Pesquisa	72	4	Estatística Descritiva	Macroeconomia	72	4	Microeconomia
Contabilidade Financeira e Análise de Balanços	72	4		Contabilidade Gerencial e Controladoria	72	4	Contabilidade Financeira e Análise de Balanços
Pesquisa Qualitativa	72	4	Metodologia da Pesquisa	Comportamento do Consumidor	72	4	Metodologia da Pesquisa
Diagnóstico Estratégico de Marketing	72	4	Composto de Marketing	Plano Estratégico de Marketing	72	4	Diagnóstico Estratégico de Marketing
Entretenimento Digital	72	4		Negócio do Turismo	72	4	
Projeto Integrado III	36	2		Projeto Integrado IV	36	2	
Indústrias Culturais	72	4		Técnicas de Negociação	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	
5º semestre	C/H	Cre	Requisitos	6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Comportamento Organizacional	72	4		Planejamento e Desenvolvimento RH	72	4	
Gestão de Operações	72	4		Gestão de Tecnologia e Projetos	72	4	
Cálculos Financeiros e Ativos	72	4	Matemática Aplicada I Contabilidade Financeira e Análise de Balanços	Modelagem e Pesquisa Operacional	72	4	Estatística Aplicada à Pesquisa
Gestão de Marcas	72	4		Finanças Corporativas	72	4	
Marketing de Serviços	72	4		Trade, Vendas e Varejo	72	4	
Negócio da Moda	72	4		Narrativas e Marcas	72	4	
Mercado Cultural e Leis de Incentivo	72	4		Produção Cultural	72	4	
Projeto Integrado V	36	2		Projeto Integrado VI	36	2	
Organizações	72	4		Planejamento Financeiro	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	
7º semestre	C/H	Cre	Requisitos	8º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC I	36	2	Todas 1º ao 6º (inclusive)	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC II	36	2	TCC I
Estratégias e Jogos Empresariais	72	4		Estágio Supervisionado	324	2	
Marketing de Relacionamento (B2B e B2C)	72	4		Negociação	72	4	
Empreendedorismo Inovação Econ. Criativa	72	4		Estratégias de Sustentabilidade	72	4	
Negócio dos Esportes	72	4					
Planejamento Financeiro e Orçamento	72	4	Finanças Corporativas				
Logística Empresarial	72	4					
Total	468	26		Total	180	10	
Carga Horária Total (HA)	3888	216					
Atividades Complementares Obrigatórias	144	8					
Estágio Supervisionado	324	18					
Libras (OPTATIVA)	36	2					
Carga Horária Total do Curso	4356	242					

Curso de Cinema e Audiovisual

A profissão de quem adora contar histórias

O profissional de Cinema e Audiovisual é peça fundamental no processo de criação de qualquer produto audiovisual, seja ele um filme, uma série de TV, um comercial publicitário, um programa de rádio ou até um jogo para *vídeo game*. Ele deve ter um profundo conhecimento prático e técnico de ferramentas como criação de roteiro, fotografia, iluminação, cenografia, figurino, linguagem cinematográfica, sonorização, edição e direção.

Cinema e Audiovisual na ESPM

O curso de Cinema e Audiovisual da ESPM Rio foi criado em sintonia com a vocação natural do Rio de Janeiro para as indústrias criativas.

O diferencial está na visão inovadora para o segmento, tratando o Audiovisual não apenas como estética e linguagem, mas também como negócio, apresentando ao seu estudante noções de gestão, marketing e empreendedorismo.

Mercado de trabalho

Os incentivos a criação de produtos audiovisuais brasileiros e o aquecimento das produções nacionais e internacionais geram oportunidades de carreiras e uma constante busca por profissionais com conhecimentos diversificados e transmidiáticos.

O profissional graduado em Cinema e Audiovisual poderá trabalhar em produtoras de vídeo, estúdios de cinema, emissoras de TV e rádio, agências de publicidade, empresas que desenvolvem conteúdos para celular e internet ou até mesmo empreender o seu próprio negócio, produzindo e gravando clipes musicais, *videoblogs* ou vídeos institucionais para empresas.

Por que fazer cinema e audiovisual na ESPM?

No curso de Cinema e Audiovisual da ESPM, o estudante entra em contato com todas as etapas do processo de produção, desde a elaboração de uma ideia, o desenvolvimento do projeto e a sua finalização, quando o produto estará pronto para ser vendido.

A estrutura curricular do curso é baseada no conceito de formação teórica e prática, que compreende a base curricular necessária para a formação de um profissional crítico e capaz de compreender o mundo e transformá-lo. Os professores são profissionais atuantes no mercado e trazem desafios reais para dentro de sala de aula.

Além disso, a ESPM também oferece uma infraestrutura altamente tecnológica, com um recém-inaugurado laboratório audiovisual com 3 ilhas de edição, estúdio de fotografia, vídeo e áudio, todos com equipamentos de última geração.

Curso de Cinema e Audiovisual

Grade do Curso de Cinema e Audiovisual

1º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Expressão Escrita I	36	2	
Linguagem, Estética e Gêneros Cinematográficos	72	4	
Introdução e Composto de Marketing	72	4	
História da Arte, Cinema e Audiovisual	108	6	
Introdução à Economia	36	2	
Filosofia	36	2	
Semiótica	72	4	
Ciclo de Produção I	72	4	
Total	504	28	

2º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Teoria da Comunicação	36	2	
Linguagem Crítica do Cinema e Audiovisual	72	4	
Marketing no Audiovisual	72	4	
Fotografia	72	4	
Economia e Política do Cinema e do Audiovisual	72	4	
TV – Formatos e Produção	72	4	
ELETIVA I	36	2	
Ciclo de Produção II	72	4	
Total	504	28	

3º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Roteiro Cinema e TV	36	2	
Produção e Edição de Som	72	4	
ELETIVA II	72	4	
Fotografia Cinematográfica	36	2	
Ambiente Regulatórios e Leis de Incentivo	72	4	
Direção de Arte e Cenografia	72	4	
Iluminação	72	4	
Ciclo de Produção III	72	4	
Total	504	28	

4º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Direitos Autorais, Patrocínios e Contratos	72	4	
Edição e Montagem	72	4	
Distribuição e Exibição Cinematográfica	72	4	
ELETIVA III	72	4	
Film Finance – Distribuição e Comercialização	36	2	
Digital: Cinema, TV e Novas Mídias	72	4	
Developing the Pitch I	36	2	
Ciclo de Produção IV	72	4	
Total	504	28	

5º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Ética	72	4	
Deal Making na Indústria do Audiovisual	72	4	
Infográficos	72	4	
Viabilidade Econômica de Projetos	36	2	
Developing the Pitch II	36	2	
Ciclo de Produção V	72	4	
Projeto Interdisciplinar	36	2	
Total	396	22	

6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Workshops I	72	4	
Metodologia da Pesquisa	72	4	
Ciclo de Produção VI	72	4	
Projeto Interdisciplinar	36	2	
Total	252	14	

7º semestre	C/H	Cre	Requisitos
TCC I - Pitching	72	4	Todas 1º ao 6º (inclusive)
Workshops II	72	4	
Estágio Obrigatório	180	10	
Projeto Interdisciplinar	36	2	
Total	360	20	

8º semestre	C/H	Cre	Requisitos
TCC II	72	4	TCC I
Total	72	4	

Eletivas	C/H	Cre
Dramaturgia e Narrativa Cinematográfica	36	2
Entretenimento Digital	36	2
Gestão de Investimentos	72	4
Contabilidade Financeira e de Custos	72	4
Estilos e Técnicas de Animação I	72	4
Ambientes Visuais em 3D	72	4

Carga Horária Total	3096	172
Disciplinas ELETIVAS	180	10
Atividades Complementares obrigatórias	144	8
Libras (OPTATIVA)	36	2
Carga Horária Total do Curso	3420	190

A profissão que ajuda a desenhar o futuro

O profissional de design tem a importante tarefa de transmitir informações por meio de formas e imagens. Um trabalho que exige grande conhecimento de arte, cultura e linguagem na comunicação. Para todo lugar que olhamos, vemos o trabalho do designer – ou a falta dele.

Observamos nas incontáveis sinalizações que conversam com quem caminha na rua; nas importantes marcas impressas em cartões de visita; assinando comerciais de TV e anúncios de revistas; na diagramação das próprias páginas deste informativo e também de jornais e livros.

O designer é um profissional de criação e projeto, e seu trabalho é indispensável para a mídia, seja impressa, TV, cinema ou web.

Design na ESPM

O curso de Design da ESPM tem duas linhas de Formação: Comunicação Visual e Animação. Sabe o que isso significa? Que você vai aprender a ser o profissional que o mercado quer hoje.

Ele oferece ao estudante uma sólida formação em projeto e planejamento, em áreas conhecidas do design gráfico-visual, especialmente marcas e sistemas de identidade visual, embalagem, segmento editorial (projetos de livros, revistas, jornais), sinalização ambiental e meios digitais (cinema, vídeo, plataformas web e 3D) ou em projetos de animação como filmes autorais, empresariais, advergames e e-learning por meio de diversas técnicas.

Essas práticas relacionam-se com criação, planejamento e gestão de design. Dessa forma, o curso proporciona a formação ampla e necessária para a atuação num mercado que pede um profissional empreendedor e capacitado a criar e gerenciar projetos criativamente.

Mercado de trabalho

O design no Brasil, até, aproximadamente, 1980 – era uma área restrita a poucos grupos. Os cursos superiores chamavam-se Desenho Industrial – e o estudante escolhia sua habilitação entre Programação Visual ou Projeto de Produto.

Com a modernização tecnológica associada às novas demandas da vida contemporânea, o design é visto hoje com outros olhos. Sua importância social e econômica consolida-se num setor reconhecido e destacado – nacional e internacionalmente.

Agências brasileiras desenvolvem projetos para o exterior, o País vence premiações, destaca-se em concursos, exposições, publicações e eventos internacionais consagrados como o Festival Internacional de Criatividade/Cannes tem no Brasil um destaque, por seus prêmios e importantes menções na modalidade Design, inaugurada em 2008.

Por que fazer Design na ESPM?

Quem se forma na ESPM tem capacidade para atuar em escritórios de design e de arquitetura, agências de propaganda, empresas nacionais e multinacionais, além de ser capaz de empreender uma iniciativa própria.

O estudante também pode estagiar no StudioD, escritório modelo de Design da Escola, onde terá o seu primeiro contato com o mercado e poderá criar projetos gráficos para clientes reais. Também poderá estagiar no Núcleo de Animação, desenvolvendo projetos experimentais. As duas atividades são realizadas sob a orientação de um professor.

O curso de Design da ESPM também se distingue dos outros cursos da área por oferecer ao estudante uma visão de negócios, que amplia sua formação em projetos e a especialização técnica específica, em mais de 3.400 horas-aula.

Grade do Curso de Design

Tronco Comum							
1º semestre				2º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos		C/H	Cre	Requisitos
Projeto I - Inicial	72	4		Projeto II - Lúdico	72	4	Projeto I - Inicial
Linguagem Visual / Cinética	72	4		Funamentos de Gráfica	72	4	
Escultura (Técnicas de Animação)	36	2		Estilos e Técnicas de Animação I	72	4	
Expressão Escrita I	72	4		Fotografia	72	4	
Arte e Design	72	4		História do Design	72	4	
Módulo de Atividades - Núcleo Básico Representação				Módulo de Atividades - Cor e Percepção			
Desenho Livre / Anatomia	72	4		Teoria e aplicação da cor	72	4	
Desenho Técnico / Geometria	72	4		Semiótica	36	2	
Representação Digital	72	4		Percepção	36	2	
				Ilustração e Pintura Digital	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	

3º semestre				4º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos		C/H	Cre	Requisitos
Projeto III - Cultura e Inf. em Ambientes	72	4	Projeto I - Inicial	Projeto IV - Identidade Virtual	72	4	Projeto I - Inicial / Tipografia I
Introdução e Composto de Marketing	72	4		Viabilidade Econômica de Projetos	36	2	
Tipografia I	36	2		Branding - Marketing e Design	72	4	
Ergodesign	36	2		Ergodesign II	36	2	Ergodesign I
Produção Gráfica	36	2		Expressão Escrita II / Roteiro	72	4	
Ambientes Virtuais em 3D	72	4		Imagem em Movimento (Vídeo-Cinema)	72	4	
Módulo de Atividades - Computação Gráfica				Módulo de Atividades - Imagem e Movimento			
Computação Gráfica Editorial	72	4		Animação em 3D	72	4	
Análise Vetorial (Flash)	36	2		Edição de Vídeo	36	2	
WEB	72	4		Histórica em Quadrinhos / Storyboard /			
				Int. Animatic	72	4	
Total	504	28		Total	540	30	

5º semestre				6º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos		C/H	Cre	Requisitos
Marketing de Serviços	72	4	Introdução e Composto Marketing	Projeto VI - Sistemas Informacionais	72	4	Projeto I - Inicial
Estágio Supervisionado I	36	2		Motions Graphics	72	4	
				Análise Estética	72	4	
				Estágio Supervisionado II	36	2	
Total	108	6		Total	252	14	

7º semestre				8º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos		C/H	Cre	Requisitos
PGD - I	72	4	Todas 1º ao 6º (inclusive)	PGD - II	72	4	PGD - I / Orçamento Projeto e Produto / Plano de Marketing para Design
Orçamento de Projeto e Produto	36	2	Viabilidade Econ. Projetos				
Plano de Marketing para Design	72	4	Marketing de Serviços				
Gestão em Design	72	4					
Tópicos Especiais em Design	36	2					
Direitos Autoriais, Patrocínios e Contratos	36	2					
Total	324	18		Total	72	4	

Linha de Formação - Comunicação Visual

5º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos
Projeto V - Embalagem	72	4	Projeto I - Inicial
Materiais e Processos	72	4	
Moda e Cultura e Estamparia	72	4	
Antropologia Visual	36	2	
Módulo de Atividades - Gráfica			
Tipografia II	72	4	Tipografia I
Criação de Fontes	36	2	
Projeto Editorial	72	4	
Total	432	24	

6º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos
Merchandising	36	2	
Oficina Gráfica	36	2	
Prototipagem 3D	36	2	
Ecodesign	36	2	
Design de Superfície	36	2	
Total	180	10	

Linha de Formação - Animação

5º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos
Projeto V - Advergames, Storytelling e Transmídia	72	4	
Concept Art	72	4	
Estilos e Técnicas de Animação II	72	4	
Animatic I	36	2	
Módulo de Atividades - Personagem			
Modelagem de Personagem	72	4	
Esculturas Digitais	72	4	
Estrutura de Personagem	36	2	
Total	432	24	

6º semestre			
	C/H	Cre	Requisitos
Captura de Movimento (Motion Capture)	36	2	
Visualização e Animação Interativa	36	2	
Animatic II	36	2	
Produção de Som	36	2	
Efeitos Visuais	36	2	
Total	180	10	

Carga Horária Total	3492	194
Atividades Complementares obrigatórias	144	8
Carga Horária Total do Curso	3636	202
Optativa Libras	36	2

Jornalista: a profissão que fala com o mundo

O jornalismo é uma profissão voltada ao interesse público. É preciso que o profissional tenha uma conduta balizada pela ética, utilize com segurança as tecnologias da informação e da comunicação e seja um avaliador permanente da sua própria produção. Paralelamente à ética jornalística, a técnica jornalística pede que o profissional hoje domine múltiplas narrativas, sendo capaz de se expressar com criatividade e precisão por meio de textos, fotografias, áudios e vídeo, narrativas gráficas e multimidiáticas. Este profissional ainda pode atuar no jornalismo corporativo, com produção de conteúdo e Arquitetura da Informação.

O jornalista é tipicamente uma pessoa bem informada, com olhar crítico sobre a realidade, curioso e disposto a aprender, a cada dia, um pouco mais sobre o mundo ao seu redor. Tem ainda um forte senso de responsabilidade social e consciência do seu papel de mediador de informação na sociedade.

Jornalismo na ESPM

O curso de Jornalismo da ESPM é multifacetado e apresenta um modelo diferenciado, pois foi moldado pelas exigências do mercado. A proposta de ensino desenvolveu-se tendo como referência:

- as melhores práticas dos mais conceituados cursos de Jornalismo do País;
 - experiências das principais lideranças e empresas empregadoras de profissionais de jornalismo, que ajudaram a mostrar o que o mercado realmente espera do jovem profissional.
- Além disso, um fator se destaca nessa nova proposta de ensino: a conexão do curso com a área de negócios. No cenário atual, as disciplinas de Relações Internacionais, Economia e Marketing, aplicadas ao conhecimento de empresas de mídia, são tão importantes quanto o domínio das técnicas de redação.

Mercado de trabalho

Com a revolução digital e o início da Era da Informação, o campo de trabalho para o jornalista se multiplicou em várias frentes. A forte demanda por conteúdo de qualidade e interesse público impulsiona a carreira. Hoje, sua atuação não se restringe mais à reportagem em meios de comunicação tradicionais. O mercado de jornalismo comporta também redatores, editores, assessores de imprensa, infografistas, fotojornalistas e cinegrafistas, especialistas em conteúdo para redes sociais e projetos editoriais digitais, escritores de não-ficção, documentaristas, comentaristas, correspondentes internacionais, entre outros.

O jornalista, portanto, pode atuar em jornais, emissoras de rádio e televisão, revistas, portais, blogs e demais meios de comunicação e, ainda, no departamento de comunicação de grandes empresas, em editoras, em produtoras, em agências de comunicação, em assessorias de imprensa, em consultorias de comunicação e em órgãos públicos. Outra possibilidade importante é a de empreender seu próprio negócio na área ou atuar como profissional autônomo, prestando serviços a diversos veículos de comunicação.

Por que fazer Jornalismo na ESPM?

No curso de Jornalismo da ESPM, o estudante entra em contato com todo o processo informativo, ou seja, investigação, apuração, redação, edição e publicação de matérias nos diversos meios de comunicação. O resultado é um curso em sintonia com as novas demandas do mercado e da sociedade, que forma profissionais completos e aptos a exercer eticamente suas atividades.

Desde o início do curso os estudantes também são convidados a participar do Laboratório de Jornalismo, o seu primeiro contato com a profissão. No laboratório eles experimentam o cotidiano de uma redação e produzem a Portal de Jornalismo em Revista, desenvolvendo todas as etapas do fazer jornalístico, desde a concepção, passando pelas reuniões de pauta, criação dos textos até a produção e publicação da revista.

Curso de Jornalismo

Grade do Curso de Jornalismo

1º semestre	C/H	Cre	Requisitos	2º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Linguagem	72	4		Redação, Métodos e Práticas I (Jornal Impresso)	72	4	
Estética e Comunicação	72	4		Produção Audiovisual	72	4	
Introdução ao Jornalismo	72	4		Teorias da Comunicação	72	4	
História do Jornalismo no Brasil	72	4		Técnica de Entrevista e Pesquisa Jornalística	72	4	
Fotografia	72	4		Fotojornalismo	72	4	Fotografia
Metodologia da Pesquisa	72	4		Antropologia	72	4	
Produção de Textos Jornalísticos I	72	4		Produção Texto Jornalístico II	72	4	Produção Texto Jornalístico I
Total	504	28		Total	504	28	

3º semestre	C/H	Cre	Requisitos	4º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Redação, Métodos e Práticas II (Rádio)	72	4		Redação, Métodos e Práticas III (TV)	72	4	
Produção e Edição de Som	72	4		Produção e Edição de Vídeo	72	4	
Teorias do Jornalismo	72	4		Jornalismo, Sociedade e Cidadania	72	4	
Infográficos	72	4		Economia	72	4	
Diagramação e Produção Gráfica	72	4		Fundamentos de Marketing	72	4	
Estatística	72	4		Pesquisa Quantitativa e Qualitativa	72	4	Estatística e Metodologia da Pesquisa
Tecnologias da Informação e da Comunicação	72	4		Ciência Política Aplicada	72	4	
Total	504	28		Total	504	28	

5º semestre	C/H	Cre	Requisitos	6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Redação, Métodos e Práticas IV (Meios Digitais)	72	4		Assessoria de Imprensa	72	4	
Ética	72	4		Finanças de Mercado	72	4	
Perspectiva Crítica da Notícia	72	4		Tópicos Especiais de Reportagem	72	4	
Estudos Macroeconômicos	72	4	Economia	Estudos Geopolíticos	72	4	
Estratégia de Marketing	72	4	Fundamentos de Marketing	Planejamento de Comunicação	72	4	
Comunicação Corporativa	72	4		Mídia Regional	36	2	
Gestão de Marcas	72	4		Direito e Legislação Jornalística	72	4	
Estágio Supervisionado	216	12					
Total	720	40		Total	468	26	

7º semestre	C/H	Cre	Requisitos	8º semestre	C/H	Cre	Requisitos
TCC I (Pré-produção e Viabilidade)	108	6	Todas 1º ao 6º (inclusive)	TCC II (Produção)	108	6	TCC I
Comunicação Digital	72	4					
Comunicação e Instituições Públicas	36	2					
Comunicação Interna	72	4					
Gerenciamento de Reputação e Crise	72	4					
Comunicação e Sustentabilidade	72	4					
Gestão de Empresas de Mídia	36	2					
Total	468	26		Total	108	6	

Carga Horária Total	3780	210
Atividades Complementares obrigatórias	144	8
Carga Horária Total do Curso	3924	218
Optativa Libras		

Curso de Publicidade e Propaganda

Profissional da persuasão

Planejar a estratégia de comunicação. Criar campanhas divertidas, emotivas ou sérias. Decidir a melhor forma para falar com o público. Cabe ao profissional de publicidade usar a sua técnica e sensibilidade para encontrar a melhor maneira de transmitir mensagens e impactar o consumidor, sustentada sempre por uma sólida estratégia de marketing.

O espaço profissional do publicitário é cada vez mais amplo, promissor e desafiador, exigindo um nível mais profundo de conhecimento, competências e habilidades voltadas às áreas de marketing, comunicação de empresas nacionais e internacionais, crossmídia e transmídia, redes sociais, live marketing e criação digital.

A melhor escola do Brasil em Publicidade & Propaganda

A ESPM é a mais tradicional Escola da área de Publicidade. Além disso, é o único curso do País a oferecer um modelo de escolha por área de especialização. Isso permite ao estudante, depois de ter um sólido embasamento em marketing e comunicação, aprofundar-se ainda mais na área que realmente deseja trabalhar. São duas áreas de especialização:

- Planejamento;
- Criação.

Mercado de trabalho

O profissional de comunicação dispõe de muitas possibilidades, e elas não se restringem ao universo das agências de propaganda. O estudante é preparado para trabalhar em promoção de vendas, merchandising, games e interfaces lúdicas, comunicação digital, mídias sociais, eventos e marketing de relacionamento, podendo também atuar em institutos de pesquisa, produtoras de vídeo, áudio ou digital, empresas/corporações de entretenimento e veículos de comunicação.

Por que fazer Publicidade e Propaganda na ESPM?

A ESPM proporciona uma série de atividades complementares como: oficinas, palestras com os melhores profissionais do mercado, a Agência-escola Origem, ESPM Jr., incluindo ainda maratonas de criação, como o Festival de Campanhas e a L'Oréal Brandstorm, onde os estudantes experimentam a prática de criar, planejar e apresentar uma campanha real em um curto espaço de tempo.

A ESPM se empenha para que o curso seja o mais próximo da realidade, fornecendo a teoria necessária para o trabalho e a prática imprescindível ao verdadeiro aprendizado. Some tudo isso a uma infraestrutura altamente tecnológica, com laboratórios superequipados, departamento de Audiovisual com estúdios de fotografia, áudio e vídeo, além de uma biblioteca com mais de 30 mil livros.

Se você quer fazer parte do mundo da publicidade e propaganda, trabalhando entre os melhores do Brasil, venha fazer parte da ESPM.

Curso de Publicidade e Propaganda

Grade do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda

Tronco Comum

1º semestre	C/H	Cre	Requisitos	2º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Inovação e Processos Criativos	72	4		Planejamento Visual	72	4	
Estética e Comunicação	72	4		Fotografia e Linguagem	72	4	
Filosofia na Comunicação	72	4		Sociologia da Comunicação	72	4	
Introdução à Publicidade e Propaganda	72	4		Comunicação Comparada	72	4	
Introdução ao Marketing	72	4		Composto de Marketing	72	4	Introdução ao Marketing
Economia e Indústria Criativa	72	4		Pesquisa de Mercado e Estatística	72	4	
Cultura Brasileira e Sociedade	72	4		Psicologia e Comunicação	72	4	
Projeto Integrado I	36	2		Projeto Intregado II	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	

3º semestre	C/H	Cre	Requisitos	4º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Diagramação e Produção Gráfica	72	4	Planejamento Visual	Direção de Arte I (Mídia Impressa)	72	4	Diagramação e Produção Gráfica
Texto e Estética	72	4		Redação Publicitária	72	4	Texto e Estética
Teorias da Comunicação	72	4		Ética Publicitária e Propriedade Intelectual	72	4	
Atendimento e Planejamento	72	4		Mídia	72	4	
Marketing de Serviços	72	4	Composto de Marketing	Plano de Marketing	72	4	Marketing de Serviços
Pesquisa Qualitativa	72	4		Pesquisa Quantitativa	72	4	Pesquisa de Mercado e Estatística
Comportamento do Consumidor	72	4		RTVCI	72	4	
Projeto Intregado III	36	2		Projeto Integrado IV	36	2	
Total	540	30		Total	540	30	

5º semestre	C/H	Cre	Requisitos	6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Finanças para Projetos de Comunicação	72	4		Marketing Digital	72	4	
Planejamento de Comunicação	72	4		Comunicação Digital	72	4	
Comunicação Corporativa	72	4					
Empreendedorismo e Inovação	72	4					
Total	288	16		Total	144	8	

7º semestre	C/H	Cre	Requisitos	8º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Programa de Graduação ESPM - PGE I	108	6	Todas 1º ao 6º (inclusive)	Programa de Graduação ESPM - PGE II	108	6	PGE I
Finanças para PGE	36	2					
Comunicação e Sustentabilidade	36	2					
Total	180	10		Total	108	6	

Especialização Criação

5º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Direção de Arte II (Impresso e Vídeo)	72	4	Direção de Arte I (Mídia Impressa)
Linguagem e Produção Audiovisual	72	4	RTVCI
Projeto Integrado V - Criação	36	2	
Total	180	10	

6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Criação Digital (Interfaces e Mídias Interativas)	72	4	
Criação, Promoção e Merchandising	72	4	
Construção de Marcas	72	4	
Projeto Integrado VI - Criação	36	2	
Total	252	14	

7º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Tecnologia Criativa	36	2	
Comunicação Multisensorial	36	2	
Total	72	4	

Especialização Planejamento

5º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Marketing de Relacionamento (B2B e B2C)	72	4	
Comunicação Transcultural	72	4	
Projeto Integrado V - Planejamento	36	2	
Total	180	10	

6º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Trade, Vendas e Varejo	72	4	
Gestão de Marcas	72	4	
Planejamento de Comunicação para PDV	72	4	
Projeto Integrado VI - Planejamento	36	2	
Total	252	14	

7º semestre	C/H	Cre	Requisitos
Comunicação, Reputação e Gestão de Crise	36	2	
Inovação e Planejamento Criativo	36	2	
Total	72	4	

Carga Horária Total - Tronco Comum	2880	160
Carga Horária Total - Esp. Criação	504	28
Carga Horária Total - Esp. Planejamento	504	28
Atividades Complementares obrigatórias	144	8
Libras (OPTATIVA)	36	2
Carga Horária Total do Curso	3528	196

Biblioteca

A Biblioteca ESPM Rio ocupa todo o 2º andar do prédio da Escola e tem seu espaço ampliado com um mezanino. Possui salas de multimídia; computadores com acesso à Internet, aplicativos gráficos e bases de dados; acesso a web de celulares e laptops utilizando a rede wireless; espaço para estudo individual e em grupo equipados com computadores que possibilitam acesso ao ciberespaço. Funciona das 7h às 23h durante a semana e aos sábados das 9h às 15h.



Recursos para pesquisa e recuperação da informação e serviços - catálogo on-line, bases de dados, renovação de empréstimos, reservas, solicitação de ficha catalográfica, manuais de normatização de trabalhos acadêmicos, boletim informativo, regulamento, orientação de uso dos serviços e recursos -, estão disponíveis na web, ampliando seu horário de atendimento para 24h por dia.

Na biblioteca virtual estão disponíveis 34 bases de dados com informações financeiras, demográficas; de consumo e uso de serviços; econômicas; indicadores de estilo de vida; volume e valor de vendas; perfis de países, empresas e marcas; notícias de televisão e rádio; análise de investimentos e marketing; negócio; publicidade; propaganda e gestão. Há também uma biblioteca de livros digitais com acervo aproximado de 2.800 livros de editores nacionais.

Na Biblioteca 2.0, que faz uso de redes sociais, é possível encontrar informações relevantes para o desenvolvimento acadêmico e profissional na forma de blog, Flickr, Delicious, Skoob, Filmow, Orkut, YouTube, Msn e Twitter.

Seu acervo está focado nas áreas de gestão, marketing e publicidade e conta com mais de 60 mil documentos. São 30 mil livros, 10 mil periódicos impressos e eletrônicos, 34 bases de dados, 1.200 DVD's, 77 Blu-rays, 902 VHS, 1.200 CD-ROM, 528 e-books, 1.100 monografias. É de livre acesso e está inteiramente disponível para empréstimos à comunidade universitária – desde que o proponente esteja matriculado na Escola ou seja nosso ex-estudante.

Os recursos virtuais disponibilizados para consulta local ou na web são:

Arquivo da Propaganda

Trata-se de uma fonte de referência que fornece peças publicitárias recentes em diversos tipos de mídias.

Brasil em Foco

Disponibiliza informações sobre o consumo das populações urbanas e rurais, dados demográficos de todos os municípios brasileiros, atualizados para a nova malha municipal brasileira, além da quantidade de empresas em cada município brasileiro, segmentadas segundo sua principal atividade: Agribusiness, Indústria, Comércio e Serviços.

Business Source Premier (EBSCO)

Fornecer texto completo de mais de 3.800 revistas acadêmicas, sendo que 1.100 possuem texto analisado por especialistas. A cobertura inclui praticamente todos os temas relacionados a negócios.

Cenários FGV

Cenários FGV é um boletim trimestral, adequado para apoiar as decisões empresariais, apresentando de forma clara e objetiva a análise dos temas atuais e os prováveis cenários políticos, econômicos e governamentais, no curto e médio prazo.

Communication & Mass Media Complete (EBSCO)

Oferece texto completo e resumos de mais de 400 títulos de periódicos com abrangência aprofundada nos campos da comunicação e dos meios de comunicação de massa.

ECONOMÁTICA

Ferramenta para análise de investimentos em ações utilizadas por analistas das maiores instituições financeiras do mundo.

ECONODADOS

Software voltado para análise de séries econômicas e integrado a um amplo banco de dados com atualização permanente. Importante para o acompanhamento da evolução da economia brasileira e do cenário internacional.

EMERALD

Base de dados com mais de 110 títulos de periódicos eletrônicos nas áreas de administração, negócios, marketing e economia. Arquivos com texto completo desde 1994 e resumos desde 1989.

Educational Resources Information Center - ERIC - (EBSCO)

Contém mais de 2.200 referências, juntamente com resumos, de mais de 980 publicações educacionais.

EUROMONITOR - GMID (Global Market Information Database)

Reúne coleção de informações e dados estatísticos por país que incluem variáveis demográficas, econômicas e indicadores de estilo de vida (histórico e projeção); volume e valor de vendas de varejo (histórico e projeção); 205 perfis de países; dados de consumo internacional por segmento de indústrias e serviços; análises de bens de consumo por país ou blocos econômicos; perfis mercadológicos de marcas e companhias.

FILME B

Filme B é um portal especializado no mercado de cinema no Brasil. Há mais de dez anos, o boletim publica, semanalmente, o ranking detalhado das maiores bilheterias do fim de semana no Brasil e Estados Unidos, além de análises das principais tendências e números do mercado, notícias e matérias de destaque. O portal traz, ainda, o Database Brasil, banco de dados que reúne os resultados finais do setor cinematográfico no país ano a ano, desde 2000 até 2008. E o Database Mundo, abrangendo o mercado internacional, com análise sintética dos 30 principais mercados de cinema no mundo, suas bilheterias, legislação, leis de incentivo à produção, distribuição e exibição, regulamentações e taxações mais importantes, além de situar o Brasil no cenário mundial.

O portal Filme B agrega vários conteúdos pertinentes ao mercado de cinema, como o Quem é Quem no Cinema no Brasil, com os perfis dos profissionais em atividade. A seção “Gráficos e Tabelas” disponibiliza importantes dados para consulta e análise. Atualizado todas as terças-feiras, o Calendário de Lançamentos traz as estréias da próxima sexta-feira e uma previsão dos lançamentos do ano. A seção Filmes Nacionais em Produção, por sua vez, traz um apanhado dos filmes que estão sendo realizados no país.

Internet Securities

Fornecer informações macroeconômicas, financeiras, setoriais, de empresas e de negócios sobre mercados emergentes. Reúne fontes como Gazeta Mercantil, O Estado de São Paulo, Valor Econômico, Folha de São Paulo, CVM, Austin Asis, Lafis, Investext, Previsa, LCA, Emerging Markets Week, The Economist, Financial Times, revistas especializadas, associações de classe, Bolsas de Valores, Brokers, entre outras.

IPSON - SISEN - MARPLAN

Fornecer perfil de vários segmentos e reúne informações que permitem processamentos cruzados, tanto em hábitos de consumo e uso de serviços, quanto em atitudes, hábitos de lazer, assuntos de interesse e mídia, que indicam claramente o comportamento de targets específicos, otimizando os custos para os clientes. As informações abrangem os mercados: Argentina, Brasil, Chile, México e Costa Rica.

Journal Storage (JSTOR)

Arquivo contendo coleções de periódicos com texto integral. Abrange as áreas de filosofia, sociologia, antropologia, educação, ciência política, história, negócios e artes.

Macrodados

Software voltado para análise de séries econômicas. Importante para o acompanhamento da evolução da economia brasileira e do cenário internacional através de análises em profundidade das informações medidas que são divulgadas.

MSI

Marketing Science Institute é uma organização que se dedica a colmatar o fosso entre a teoria de marketing e a prática dos negócios. Como uma instituição sem fins lucrativos, a MSI apoia financeiramente a pesquisa acadêmica para o desenvolvimento e prática de tradução do conhecimento de marketing de ponta sobre temas de importância para o negócio. MSI suporta estudos realizados por acadêmicos sobre estas questões e divulga os resultados através de conferências e workshops, bem como através de sua série de publicações.

Newspaper Source (EBSCO)

Fornecer texto completo de 25 jornais dos Estados Unidos e de outros países. O banco de dados também contém texto completo de transcrições de notícias de televisão e rádio.

OECD

Coleção de periódicos, livros e estatísticas. É multidisciplinar, com ênfase em Economia e Geografia Econômica.

Professional Development Collection (EBSCO)

Abrange uma coleção especializada de mais de 500 periódicos incluindo mais de 300 com textos revisados na área de educação.

Product Lunch Analytics (Datamonitor)

Fonte de informação dos últimos lançamentos de bens de consumo em massa no mercado global. Oferece arquivo de produtos incluindo: fotos coloridas de cada produto, fabricantes, ingredientes, fragrâncias e aromas, valores nutricionais, nível de inovação, detalhes sobre a embalagem, preços de venda e países onde lançaram o produto. Os dados desta base permitem: identificar tendências e padrões de evolução de produtos e embalagens; identificar oportunidades de mercado; identificar a demanda por ingredientes, sabores e fragrâncias por área geográfica; análise da competição – últimas inovações e tendências, produtos descontinuados; informações globais atualizadas diariamente e dados históricos desde 1980.

SAGE Publications

Reúne coleção de periódicos eletrônicos de diversas áreas do conhecimento. A Biblioteca disponibiliza as coleções em texto completo de comunicação e administração: Communication Studies e Management & Organization Studies.

SCIENCE DIRECT

Contém cerca de 10 milhões de artigos científicos de mais de 2.500 títulos de periódicos e mais de 6.000 e-books, obras de referência, série de livros e manuais nas áreas: ciências físicas e engenharia, ciências biológicas, ciências da saúde e ciências sociais e humanas.

Laboratórios de Informática (PC e Mac)

São seis laboratórios de informática, 2 com computadores PC e 4 com computadores Mac, todas interligadas em rede e conectadas à internet. Esses laboratórios, quando não estão em uso de aula, ficam abertos para uso dos estudantes para estudo e realização de trabalhos. Além disso, os computadores são atualizados e possuem softwares específicos para computação gráfica, criação de trabalhos para internet, edição de vídeo e softwares para jogos de empresas; formando usuários capazes de realizar, encomendar e orientar a execução de tarefas constantes no dia-a-dia de um profissional de Administração, Design, Jornalismo, Publicidade e Propaganda.



Estúdio Integrado de Imagem e Som

Os estudantes da ESPM contam com uma excelente estrutura de imagem e som, amparada com modernos equipamentos de áudio e vídeo, para captação, processamento e edição de spots, trilhas, jingles, vídeos, curtas, comerciais, etc. Uma equipe de professores e técnicos especialistas dá suporte aos estudantes, através de aulas práticas e de apoio a projetos.

Salas de Aula

Todas as salas contam com um computador com DVD, amplificador de som e projetor (*datashow*), todos ligados à Internet.



Auditório

Com capacidade para 120 pessoas em um confortável espaço no 11º andar, equipado com sistema de projeção e áudio.

Núcleos Acadêmicos

NÚCLEOS ACADÊMICOS



Atlética ESPM:

Promove eventos esportivos, como a Copa ESPM e JUCS. A animação da torcida fica por conta da Bateria Jacachaça e Jacarito.



DARC – Diretório Acadêmico Roberto Civita:

Órgão oficial de representação dos estudantes dos cursos de Publicidade e Propaganda, Design, Jornalismo, Relações Internacionais e Administração. Cuida dos interesses dos estudantes organizando e promovendo eventos e prestando serviços de caráter cívico, social, cultural e científico.



ESPM Global Jr.:

Presta serviços de plano de negócios e marketing internacional, pesquisas e assessorias em áreas diversas.



ESPM Jr.:

Associação civil, sem fins lucrativos, formada e gerida essencialmente por estudantes de graduação dos cursos de Administração, Relações Internacionais e Publicidade e Propaganda, os quais prestam serviços de consultoria e desenvolvem projetos para empresas nas suas respectivas áreas, com nível profissional.



Lab. de Jornalismo

Laboratório de Jornalismo:

Primeiro contato dos estudantes com a profissão. Aqui eles experimentam o cotidiano de uma redação, desenvolvendo todas as etapas do fazer jornalístico, desde a reunião de pauta até a publicação.



Origem ESPM:

Os estudantes de Publicidade e Propaganda, Administração e Design têm a oportunidade de estagiar nos principais setores de uma agência, dirigida e coordenada por professores e especialistas, atendendo clientes com trabalhos reais, em instalações totalmente estruturadas com equipamentos de tecnologia avançada. É um primeiro momento para experimentar e testar sua vocação, antes mesmo da escolha de sua área Optativa de Especialização.



Studio D: É constituído por estudantes do curso de Design supervisionados por um professor. A equipe desenvolve projetos para clientes reais externos e para a própria Escola. O escritório é equipado com versões atualizadas dos softwares usados no curso. A seleção dos estudantes é feita semestralmente a partir de avaliação de portfólio e entrevista.

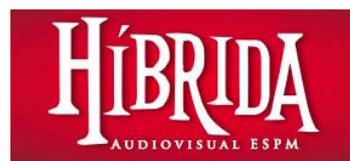


DING: é o Núcleo de Design de Interação e Games da ESPM RJ. Ele tem como objetivo principal explorar produtos lúdicos e suas relações com o mercado e o surgimento de novas linguagens por meio das tecnologias de comunicação. As reuniões são terças e quartas às 14h, e quintas às 17h. Ele teve início em maio de 2015 e conta com mais de 30 estudantes inscritos, 20 deles participando ativamente em reuniões diárias na ESPM Rio. Foram abertas frentes de atuação diferenciadas, para produção de conteúdo e de projetos lúdicos. Abaixo, seguem algumas atividades relacionadas com o Ding:

- Estudar games e produtos interativos em seus diálogos com áreas de marketing, empreendedorismo e design, com uma visão crítica acentuada;
- Propor e desenvolver projetos lúdicos;
- Oferecer cursos e palestras sobre temas específicos com a presença de professores convidados;
- Mapear e acompanhar o crescimento do mercado e dos casos de utilização de projetos lúdicos e interativos por empresas



Cineclube ESPM: é um espaço aberto para o estudante da ESPM ver, discutir e pensar o cinema. Além da diversão e da ficção, pretende ser um lugar para se refletir sobre a realidade e, também, dar oportunidade de acesso às diversas cinematografias, com suas diferentes propostas estéticas e narrativas. As atividades do cineclube acontecem em duas sessões mensais, uma numa terça-feira, aberta a todos os estudantes da ESPM e com uma programação mais voltada para um debate sobre o tema da peça veiculada e a outra numa sexta-feira, também aberta a todos, mas mais voltada para a graduação em cinema, com um debate mais voltado para a técnica, estética e mercado. As sessões são sempre às 14.30h e estudantes dos cursos de cinema, publicidade, design e administração, sob a orientação do professor Rico Cavalcanti, participam da gestão do projeto programando os filmes, organizando a divulgação das sessões e executando a produção e realização dos debates.



HÍBRIDA: O Híbrida, núcleo audiovisual, foi criado para que se conheça e difunda o melhor da produção desta natureza oriunda das atividades acadêmicas dos cursos de graduação da ESPM Rio de Janeiro.

Produções de excelente nível acadêmico e até profissional têm sido repetidamente alcançadas pelos estudantes, dentro e fora das atividades formais acadêmicas, sem que, no entanto, saiam do raio de conhecimento dos professores que as orientam e das turmas onde são criadas e finalizadas. Materiais de alto poder acadêmico que se perdem em repositórios particulares, inacessíveis a nenhum membro da comunidade ESPM. De filmes comerciais, a filmes de ficção e não ficção, documentários, jingles, spots, músicas, palestras, apresentações, enfim, um sem número de gravações que compartilhadas em ambiente online instantâneo trariam aos corpos docente e discente uma rica experiência.

Núcleos Institucionais

Assim, o núcleo pretende conhecer, organizar, catalogar e disponibilizar em ambiente web (site) e mobile (aplicativo) estes conteúdos digitais, em sequência cronológica cumulativa, organizada por cursos, períodos, disciplinas e formatos.

Com isso, pretende-se oferecer ferramenta de consulta que possibilite fácil visualização, utilização e aprendizagem a partir da cultura audiovisual da ESPM RIO, hoje fragmentada em suas possibilidades de armazenamento e acesso.

O núcleo, localizado dentro do audiovisual, ainda oferece suporte a produções audiovisuais de interesse dos corpos docente e discente, dando suporte a estudantes e professores em projetos ligados às atividades da academia, mesmo quando fora da grade formal de disciplinas das grades formais. Exemplo disto é o projeto Arte da Sala de Aula, que produz objetos de aprendizagem ativa para professores como suporte ferramental para a sala de aula.

Por fim, o núcleo Híbrida proporciona experiência de mídia integrada, convergindo particularidades dos meios impressos (textos), de áudio (música, jingles e spots) e vídeo, em modelo alinhado às mais atuais tendências dos formatos de veículos de comunicação desta nova era online full time. Como exemplo pode-se destacar o projeto desenvolvido junto aos discentes do 1º período do curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, onde eles criaram um canal multimídia Web.

No projeto, destacado aqui, os discentes desenvolveram conhecimentos específicos de concepção, criação, produção e mensuração de audiência digital, tal qual o projeto ESPWEB localizado no endereço "<http://www.espweb.tv>" demonstra. Em última instância, existe ainda "OUVIU OU VIU" que é o nome dado ao suporte online para acesso e navegação dos usuários, tendo sido totalmente criado, modelado, produzido e disponibilizado pelo Híbrida.

Vogal - Núcleo de Linguagem ESPM visa estimular, difundir e aperfeiçoar a criatividade, a leitura crítica e a competência comunicativa dos estudantes em língua portuguesa, tanto na sua forma oral quanto escrita, e divulgar a cultura brasileira. Dentre as interfaces surgem outros elementos, tais como: música, poesia; conto, roteiro e demais suportes onde o texto é protagonista. Com o objetivo de formar profissionais qualificados, serão realizados encontros com oficinas, atividades lúdicas e concursos que valorizem o estudo da produção, da interpretação e da criação artística por meio de textos escritos adequados à norma culta língua portuguesa. O Núcleo de Linguagem também tem como propósito apoiar os estudantes estrangeiros no ensino da língua portuguesa, permitindo inseri-los no contexto sociocultural do país.

STUDIO 64 - É constituído por estudantes do curso de Design da linha de formação em Animação incorporando também estudantes de comunicação sendo supervisionados por um professor de animação. A equipe desenvolve pesquisas, seminários e projetos experimentais. Futuramente a equipe irá elaborar animações para EAD e materiais promocionais de palestras e workshops do curso. O núcleo é equipado com versões atualizadas dos softwares usados no curso. A seleção dos estudantes é feita semestralmente a partir de avaliação de Portfolio e entrevista com professores.



Núcleos Institucionais



Alumni ESPM - Associação de Estudantes e Ex-estudantes: promove a integração dos estudantes e ex-estudantes, fortalecendo a comunidade da ESPM. Além do aspecto social, a Alumni promove o desenvolvimento profissional e o network entre os estudantes e ex-estudantes com o mercado, através de eventos e atividades exclusivos para os associados. Esses contatos são de grande valia no momento da colocação no mercado de trabalho.



Economia Criativa

Promove pesquisas, cursos, palestras e eventos sobre setores da economia criativa como: expressões culturais, música, filme e vídeo, arquitetura, TV e rádio, design, moda e publicidade.



ESPM Social:

Órgão da escola voltado a causas sociais e assessoria às organizações do Terceiro Setor. Composto por estudantes e professores, tem como objetivo principal ampliar a consciência e responsabilidade social dentro e fora da escola, de uma forma prática e pró-ativa com projetos de consultoria e desenvolvimento sustentável.

ATIVIDADES EXTRAS - Atendimento ao estudante

ESPM Carreira

É a área destinada aos estudantes e ex-estudantes de graduação e pós-graduação da ESPM e oferece serviços que auxiliam na busca por autoconhecimento para a construção de metas profissionais que resultam no melhor posicionamento no mercado. As atividades de suporte oferecidas para a qualificação são o Estágio Supervisionado ou de interesse curricular, o Canal ESPM, a Orientação Profissional com atendimento individual ou em grupo, a Formatação de Currículos e os Programas de Intercâmbio.

PAPO:

Serviço gratuito de orientação profissional e pessoal para os estudantes de graduação e pós-graduação. A sessão deve ser marcada com antecedência.

Pesquisa:

O núcleo proporciona aos estudantes a possibilidade de desenvolvimento de pesquisas, sempre orientados pelos nossos professores. Voltado para estudantes do 1º ao 6º período. Vale como atividade complementar.

PIC - Programa de Iniciação Científica

Tem objetivos maiores do que servir de meio para a formação acadêmica daqueles que dele participa de forma direta. Pretende-se, com o PIC, promover o interesse pela pesquisa e pelo debate na graduação. Promover a competição saudável entre os estudantes por bolsas oferecidas e integrar docentes e discentes na busca e na construção de respostas aos desafios científicos.

Central de CASES ESPM/Exame

A parceria entre a ESPM e a revista Exame (Ed. Abril) gera estudos das matérias jornalísticas da revista nas áreas e administração, marketing e comunicação que podem ser utilizados por todas as escolas superiores do Brasil.

Intercâmbio

Para proporcionar aos estudantes a oportunidade de cursarem uma parte de seus estudos no exterior e pensando, principalmente, no seu desenvolvimento pessoal e profissional, a ESPM possui parcerias com instituições internacionais. As vagas são anunciadas sempre no segundo mês de aula, por meio de palestras, envio de e-mail e comunicados nas TVs e os estudantes participam de um processo seletivo após a inscrição. Para participar o estudante deve ter coeficiente de rendimento igual ou superior a 8,0, estar entre o 2º e o 6º período no momento da inscrição e fluência no idioma em que são ministradas as aulas. Universidades parceiras:

Portugal: Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing – IADE, Instituto Português de Administração de Marketing – IPAM, Universidade de Coimbra;

Espanha: Universidad Antonio de Nebrija, Universitat Autònoma de Barcelona;

Itália: Livera Università di Lingue e Comunicazione – IULM;

França: Université de Cergy-Pontoise, École Intuit.Lab, École Internationale de Commerce Et Développement;

Chile: Universidad del Pacifico;

Inglaterra: University of Westminster;

Canadá: Mc Gill University, British Columbia Institute Of Technology (Burnaby);

Estados Unidos: Babson College, School Of Visual Arts, Suffolk University, The Washington Center;

PROGRAMA DA PROVA

I – PORTUGUÊS (20 questões)

A prova de Comunicação e Expressão visa avaliar a capacidade de ler, compreender e interpretar criticamente textos de toda natureza - literários e não literários - bem como a capacidade de mobilizar conhecimentos linguísticos na produção de textos que atendam aos requisitos de adequação, correção, coesão e coerência. O candidato deve, portanto, dominar a norma culta da língua escrita, reconhecer outras variedades linguísticas, assim como possuir repertório de leituras de textos literários, no nível próprio do concluinte do Ensino Médio.

1. Língua Portuguesa

- Níveis de significação do texto: significação explícita e significação implícita; denotação e conotação.
- Variantes linguísticas: linguagem coloquial.
- Norma ortográfica.
- Morfossintaxe das classes das palavras: flexão verbal: expressão de tempo, modo, aspecto e voz; correlação de tempos e modos; flexão nominal, elementos estruturais e processos de formação das palavras, concordância nominal e verbal, regência nominal e verbal, pronomes, advérbios e conectivos (função sintática e valores lógico-semânticos).
- Processos de organização da frase: coordenação, subordinação, reorganização de orações e períodos.
- Organização do texto: dissertação, descrição e narração (discursos direto, indireto e indireto livre).
- Articulação do texto: coesão lexical e gramatical. Estrutura (introdução, desenvolvimento e conclusão).

2. Literatura

No que se refere aos textos literários, espera-se o conhecimento das obras representativas dos diferentes períodos da literatura brasileira. O conhecimento desse repertório implica a capacidade de analisar e interpretar os textos, reconhecendo seus diferentes gêneros e modalidades, bem como seus elementos de composição, tanto aqueles próprios da prosa quanto os da poesia. Implica também a capacidade de relacionar o texto com o conjunto da obra em que se insere, com outros textos e com seu contexto histórico e cultural.

2.1. Literatura Brasileira:

- Barroco: Gregório de Matos
- Arcadismo: Cláudio Manuel da Costa; Tomás Antônio Gonzaga
- Romantismo: Poesia: Gonçalves Dias; Álvares de Azevedo; Castro Alves - Prosa: José de Alencar; Manuel Antônio de Almeida
- Realismo: Machado de Assis; Raul Pompéia - Naturalismo: Aluísio Azevedo

Programa da prova

- Parnasianismo: Olavo Bilac; Alberto de Oliveira; Raimundo Correia
- Simbolismo: Cruz e Sousa; Alphonsus de Guimaraens
- Pré-Modernismo: Euclides da Cunha; Lima Barreto
- Modernismo: 1ª geração: Mário de Andrade; Oswald de Andrade; Manuel Bandeira; Antônio de Alcântara Machado - 2ª geração: Graciliano Ramos; Jorge Amado; José Lins do Rego; Carlos Drummond de Andrade; Cecília Meireles; Murilo Mendes - 3ª Geração: Guimarães Rosa; Clarice Lispector; João Cabral de Mello Neto.

2.2. Literatura Portuguesa:

- Classicismo: Luís Vaz de Camões
- Barroco: Pe. Antonio Vieira
- Arcadismo: Bocage
- Realismo: Eça de Queirós
- Modernismo: Fernando Pessoa

II – MATEMÁTICA (20 questões)

Os conhecimentos matemáticos são aplicados em diversas áreas da ciência, na interpretação de fenômenos físicos, econômicos, sociais e naturais, bem como nas atividades tecnológicas. Espera-se do estudante que ele possua a capacidade de interpretação e leitura de informações através de gráficos ou outras formas de linguagem matemática, além do raciocínio lógico suficiente para avaliar a coerência ou não de certas argumentações e na formulação de suas próprias ideias. Para isso, o candidato deverá demonstrar domínio da linguagem básica e dos conceitos fundamentais da Matemática, tratados no Ensino Fundamental e Médio, de forma a saber aplicá-los em situações diversas e relacioná-los com outras áreas do conhecimento. Será dada prioridade à capacidade de raciocínio, não enfatizando a memorização de fórmulas, procedimentos mecânicos ou cálculos excessivos.

1. Conjuntos numéricos

- números naturais e inteiros: múltiplos e divisores; números primos e compostos
- frações e porcentagem: cálculo e operações
- números decimais exatos e periódicos: determinação de geratrizes
- números reais: potenciação e radiciação; números racionais e irracionais
- médias: aritmética, geométrica, ponderada e harmônica
- grandezas proporcionais: regra de três simples e composta

2. Equações e inequações no conjunto dos reais

- equação do primeiro grau com uma incógnita: problemas
- equação do segundo grau com uma incógnita: problemas
- sistemas de equações com duas ou mais incógnitas: problemas
- equações fracionárias e irracionais
- função polinomial do primeiro grau: gráfico e estudo de sinais

Programa da prova

- função polinomial do segundo grau: gráfico, estudo de sinais, máximos e mínimos
- inequações do primeiro e segundo graus; sistemas de inequações com uma incógnita
- módulo de um número real: função modular; equações e inequações com módulo

3. Sequências numéricas

- sequências lógicas: leis de formação
- progressões aritméticas: termo geral; propriedades; soma dos termos
- aplicações da PA em problemas de juros simples
- progressões geométricas: termo geral; propriedades; soma e produto dos termos
- aplicações da PG em problemas de juros compostos

4. Função exponencial e logarítmica

- logaritmos: definição, cálculo e propriedades; mudança de base
- equações exponenciais e logarítmicas
- inequações exponenciais e logarítmicas

5. Matrizes e determinantes

- matrizes: conceituação, representação, tipos e operações
- determinantes de 2ª e 3ª ordens: cálculo e propriedades
- inversão de matrizes

6. Polinômios e função polinomial

- monômios e polinômios: grau e valor numérico
- operações com monômios e polinômios
- produtos notáveis e fatoração de polinômios
- divisão de polinômios: teorema do resto e dispositivo de Briot-Ruffini

7. Geometria plana

- ângulos: classificação e medidas
- retas paralelas e perpendiculares: teorema de Tales
- triângulos: existência, relações angulares, congruência e semelhança
- relações métricas no triângulo retângulo: teorema de Pitágoras
- principais quadriláteros e suas propriedades
- polígonos: ângulos internos e externos, diagonais; polígonos regulares
- relações métricas e angulares na circunferência
- áreas das principais figuras planas e suas aplicações

8. Geometria espacial

- poliedros: relação de Euler; poliedros regulares
- prismas: paralelepípedo e cubo

- pirâmides regulares
- cilindro, cone e esfera
- cálculo de áreas e volumes dos principais sólidos
- sólidos semelhantes: relações entre áreas e volumes

9. Geometria analítica plana

- distância entre dois pontos
- divisão de segmentos em partes iguais e proporcionais
- área do triângulo e condição de alinhamento de 3 pontos
- estudo da reta: equações, declividade e posições relativas
- distância de ponto a reta
- estudo da circunferência: equações e posições relativas
- resolução gráfica de inequações com 2 variáveis
- análise e interpretação de gráficos envolvendo 2 grandezas

10. Trigonometria

- relações trigonométricas no triângulo retângulo: seno, co-seno e tangente
- problemas envolvendo os ângulos de 30° , 45° e 60°
- resolução de triângulos não retângulos: leis dos senos e dos co-senos

11. Análise combinatória e probabilidades

- arranjos, combinações e permutações simples
- arranjos e permutações com repetição de elementos
- problemas de agrupamentos
- probabilidades: conceito e propriedades; cálculo de probabilidades

12. Estatística básica

- gráficos de barras e de setores
- distribuição de frequências; histograma
- média aritmética, moda, mediana e desvio padrão

13. Noções de lógica

- valores lógicos
- proposições lógicas simples
- conectivos
- proposições lógicas compostas
- tabela verdade

III – HUMANIDADES E CULTURA GERAL CONTEMPORÂNEA (30 questões)

A prova de Humanidades e Cultura Geral Contemporânea, está dividida em três partes: História, Geografia e temas da cultura geral contemporânea do Brasil e do mundo e consta com algumas questões de caráter interdisciplinar dessas respectivas disciplinas. Essa prova visa explorar o repertório humanístico, cultural e o nível de conhecimento sobre atualidades gerais do ingressante ao universo acadêmico.

1. História

A prova de História exigirá do estudante que utilize os conhecimentos adquiridos ao longo do Ensino Médio. Assim o estudante deverá ser capaz de responder sobre o processo histórico, com a aguda lucidez daqueles que, não satisfeitos com a aparência, buscam a essência dos fatos. Isto significa identificar os fatores econômicos, sociais, políticos e culturais que se influenciam e interagem, produzindo os fatos históricos. Para avaliar tais exigências a prova contará com questões abrangendo a História Geral, a História da América e a História do Brasil.

1.1. História do Brasil

- Brasil Colonial: O Sistema colonial: organização política e administrativa; A economia colonial: extrativismo, agricultura, pecuária, mineração e comércio; Rebeliões coloniais e tentativas de emancipação; O período joanino e a independência.
- Brasil Império: O primeiro reinado e as regências: organização do Estado e lutas políticas; O segundo reinado: economia, política e manifestações culturais; Imigração e abolição; A crise do império e o advento da República.
- Brasil República: Economia, política e movimentos sociais na República Velha; As eras de Vargas; Política, economia e sociedade no Brasil entre 1945 e 1964; O Estado Autoritário (1964-1985); A redemocratização e a Nova República; O sistema político atual.

1.2. História da América

- As colonizações espanhola e inglesa;
- Os movimentos pela independência política nas Américas e a formação dos Estados Nacionais (América Latina e EUA).
- Revoluções na América Latina (México e Cuba) no século XX; Militarismo, democracia e ditadura na América Latina no século XX.

1.3. História Geral

- História Antiga: O mundo grego; O mundo romano
- História Medieval: O Islão; Economia, sociedade e política no feudalismo; O desenvolvimento do comércio, o crescimento urbano e a vida cultural.
- História Moderna: Renascimento; Mercantilismo e Absolutismo; Revolução francesa de 1789; Revolução industrial e capitalismo.
- História Contemporânea: Ideias e doutrinas sociais dos séculos XIX e XX; As duas grandes guerras mundiais (1914-1945); A revolução russa de 1917; A crise de 1929; O fascismo e o nazismo; Bipolarização do mundo e Guerra Fria; A criação do Estado de Israel e os conflitos entre árabes e israelenses.

2. Geografia

A prova de geografia visa avaliar o nível de aprendizado que o estudante absorveu ao longo do ensino médio nesta disciplina. Uma característica central da prova da ESPM é o enfoque prioritário na geografia humana, sem contudo, deixar de considerar aspectos da natureza que estão presentes no cotidiano das sociedades. Outra característica da prova é a estreita conexão com o mundo contemporâneo; não se concebe o conhecimento geográfico como algo estanque, dissociado do cotidiano social.

2.1. Geografia econômica

- geografia econômica do Brasil
- o espaço industrial brasileiro
- o espaço agrário e a produção agropecuária brasileira
- a questão energética e as principais fontes
- circulação e transportes: os fluxos contemporâneos
- geografia econômica mundial e globalização
- blocos econômicos regionais
- circuito financeiro internacional e sua ação espacial
- características gerais do atual estágio da globalização
- globalização econômica e as novas tecnologias
- globalização cultural: o local e o global
- globalização e meio-técnico-informacional: fluxos e fixos
- noção de capitalismo e socialismo

2.2. Geopolítica internacional e ações territorializadas

- conjuntura geopolítica global e as inferências no território
- organização do espaço mundial e as territorialidades: as ordens e seus impactos no sistema internacional
- conflitos regionais

2.3. Geografia socioambiental

- a agenda ambiental internacional
- aquecimento global
- o dilema da água
- poluição do ambiente urbano
- ilha de calor
- inversões térmicas
- contaminação de lençóis freáticos
- poluição de rios e lagos
- impermeabilização do solo e enchentes locais
- a questão do lixo
- os principais biomas da Terra e as respectivas ameaças
- a destruição das florestas tropicais

2.4. Espaço urbano e espaço rural do Brasil

- caracterização geral do espaço brasileiro contemporâneo
- o processo de urbanização brasileira
- metrópoles, macrometrópole e as cidades no Brasil contemporâneo
- megacidades e cidades globais
- questão agrária no Brasil: estrutura fundiária e os conflitos sociais no campo

2.5. Organização socioespacial da população brasileira

- organização socioespacial: histórico da formação e distribuição demográfica
- crescimento da população brasileira
- análise da pirâmide etária
- migrações internas
- contexto social brasileiro: análise de indicadores
- Brasil: país desigual
- a situação da educação brasileira

2.6. Domínios naturais do Brasil e a interação sociedade-ambiente

- o relevo brasileiro e suas relações com a organização socio-espacial
- o clima brasileiro e as implicações com a sociedade
- a inferência da sociedade nas paisagens naturais: os domínios brasileiros
- a hidrografia brasileira e suas relações com a sociedade

1. Cultura geral contemporânea

- Entende-se como cultura geral e contemporânea os assuntos que versam sobre manifestações culturais, políticas e econômicas na contemporaneidade brasileira e mundial.

3.1. A conjuntura internacional

- o sistema internacional vigente e os principais acontecimentos da agenda global nos âmbitos, político, econômico e ambiental;
- os principais organismos internacionais e suas respectivas atuações

3.2. O cenário político brasileiro

- principais eventos da conjuntura brasileira no âmbito dos poderes executivo, legislativo e judiciário, presentes na agenda política nacional;

3.3. Aspectos da economia brasileira

- principais aspectos da economia nacional, com ênfase no contexto macroeconômico;

3.4. Manifestações culturais no Brasil e no mundo

- destaques da agenda cultural englobando o cinema, música, teatro, exposições, simpósios, feiras e eventos, cultura popular, artes, e aspectos gerais da cultura brasileira e mundial;
- patrimônio cultural e artístico brasileiro e mundial

3.5. Cidadania e democracia

- os direitos do cidadão
- democracia e igualdade
- direitos civis e direitos humanos
- movimentos sociais

IV – INGLÊS (10 questões)

A prova terá por objetivo avaliar a capacidade de compreensão mostrando competência de leitura de diferentes tipos de texto em inglês padrão. O candidato deverá ser capaz de reconhecer, localizar, selecionar, parafrasear, analisar, deduzir ou sintetizar as ideias do texto, estabelecendo relações de sentido. Quanto à gramática será exigido conhecimento em nível funcional, ou seja, como acessório à compreensão dos textos, assim como conhecimentos de vocabulário que venham a possibilitar compreensão do sentido global do texto e localização de determinada ideia.

1. Seleção de textos

- Seleção de Textos-Diversidade temática: serão selecionados textos que não se restrinjam a um único domínio específico do conhecimento e que façam parte do universo cultural dos candidatos, visando que ele utilize não apenas conhecimentos da estrutura e do vocabulário da língua, mas também seu conhecimento de mundo e do contexto sócio histórico em que vive. Os temas serão preferencialmente contemporâneos inseridos na realidade política, econômica, científica e cultural.

2. Fontes:

- textos extraídos de jornais, revistas e publicações recentes ou de outras fontes autênticas tais como artigos científicos, literários, jornalísticos, publicitários etc. apresentados em seu formato original ou em formato adaptado.

ANEXO - EDITAL DO VESTIBULAR 2016/2

EDITAL DO PROCESSO SELETIVO CLASSIFICATÓRIO 2016.2

A Diretora Geral da ESPM – Unidade Rio de Janeiro, em consonância com o regimento da instituição, torna público o edital do processo seletivo classificatório para o Vestibular ESPM Rio 2016.2. As inscrições ficarão abertas no período de **28 de março a 15 de junho de 2016**, exclusivamente no site da ESPM: www.espm.br/vestibular.

O exame será aplicado no dia **19 de junho de 2016**, e os candidatos deverão chegar ao local da prova pontualmente às 9 (nove) horas. **Os portões do local de prova serão fechados pontualmente às 9h45 e não serão admitidos retardatários.**

1. CURSOS / ATOS LEGAIS / TURNOS / VAGAS

Curso	Atos Legais	Turno	Vagas
Administração (Bacharelado) Linha de Formação em Marketing e Entretenimento	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 703 de 18/12/2013, publicada no D.O.U de 19/12/2013.	Diurno*	50
Cinema e audiovisual (Bacharelado)	Autorizado pela Portaria nº 601 de 29/10/14, publicada no D.O.U. de 30/10/2014.	Diurno*	50
Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda (Bacharelado)	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 523 de 15/10/2013, publicada no D.O.U. de 17/10/2013.	Diurno*	50
Design (Bacharelado) Linha de Formação em Comunicação Visual ou Animação	Renovação do Reconhecimento pela Portaria nº 703 de 18/12/2013, publicada no D.O.U de 19/12/2013.	Diurno*	25
Jornalismo (Bacharelado)	Reconhecido pela Portaria nº 493, de 29 de junho de 2015, publicada no D.O.U. em 30/6/2015.	Diurno*	40

Diurno = das 8h às 17h20

Noturno = das 18h30 às 22h50

**A maioria das aulas acontece das 8h às 13h20, mas algumas atividades como aulas, oficinas e laboratórios podem ser ministradas na parte da tarde. Do 5º período em diante, todos os cursos são oferecidos no período noturno, das 18h30 às 22h50.*

Em todos os cursos, existe a possibilidade de realizar atividades, reposições, provas ou aulas aos sábados. Para todos os cursos, o prazo mínimo de integralização (conclusão do curso) é de 8 (oito) semestres e o prazo máximo é de 14 (quatorze) semestres letivos, incluindo trancamentos e reprovações.

A ESPM poderá ministrar 20% (vinte por cento) da carga horária de cada curso à distância e/ou em regime semipresencial, a critério da Escola. As disciplinas em regime de dependência

poderão ser ministradas no período vespertino, no regime presencial, semipresencial e/ou à distância.

As vagas oferecidas para este processo seletivo terão validade exclusivamente para o segundo semestre de 2016. O funcionamento de todos os cursos será na sede da ESPM – Unidade Rio de Janeiro, localizada na Rua do Rosário, nº 90, Centro, Rio de Janeiro, RJ, com no máximo 60 (sessenta) estudantes por turma. A ESPM reserva-se o direito de não abrir turmas com menos de 15 (quinze) estudantes.

As opções de curso somente poderão ser escolhidas de acordo com a tabela abaixo. A primeira opção é obrigatória e a segunda é facultativa ao candidato.

1ª Opção (obrigatória)	2ª Opção (opcional)
Administração	Comunicação - <i>Publicidade e Propaganda</i> , Design ou Jornalismo
Cinema e audiovisual	Comunicação - <i>Publicidade e Propaganda</i> , Design ou Jornalismo
Comunicação - <i>Publicidade e Propaganda</i>	Cinema e audiovisual, Jornalismo ou Design
Design	Comunicação - <i>Publicidade e Propaganda</i> , Cinema e audiovisual ou Jornalismo
Jornalismo	Comunicação - <i>Publicidade e Propaganda</i> , Cinema e audiovisual ou Design

2. INSCRIÇÃO

2.1 – Candidatos

As inscrições para o Processo Seletivo 2016.2 da ESPM – Unidade Rio de Janeiro ficarão abertas no período de **28 de março a 15 de junho de 2016**, única e exclusivamente através do site da ESPM, www.espm.br/vestibular.

- No ato da inscrição on-line, será necessário informar o número do CPF do próprio candidato e um e-mail atualizado para contato;
- O candidato deverá identificar o curso de sua escolha (a 1ª opção é obrigatória e a 2ª opção é opcional);
- A taxa de inscrição é de R\$ 120,00 (cento e vinte reais) e, até a data de vencimento, poderá ser paga em qualquer agência bancária;
- O Manual do Candidato poderá ser adquirido no site da ESPM: www.espm.br/vestibular.

Importante: Para se inscrever nesse processo seletivo como “Vestibulando”, o candidato precisa estar cursando o Ensino Médio (com previsão de conclusão até 30 de maio de 2016) ou já possuir o Certificado de Conclusão do Ensino Médio.

2.2 – Treineiros

Os candidatos “**treineiros**” terão isenção de 50% (cinquenta por cento) na taxa de inscrição do vestibular. Para conseguir esse desconto, terão que se identificar como “**treineiros**” na ficha de inscrição on-line e não poderão solicitar matrícula nos cursos de graduação oferecidos nesse processo seletivo, pois dele participarão exclusivamente a título de treinamento e verificação de seus conhecimentos.

- No ato da inscrição on-line, será necessário informar o número do CPF do próprio candidato e um e-mail atualizado para contato;
- Os descontos não são cumulativos;
- Os 10 (dez) primeiros candidatos “**treineiros**” mais bem classificados dentro da classificação geral do Processo Seletivo 2016.2 terão a isenção na taxa de inscrição ao Vestibular da ESPM – Unidade Rio de Janeiro do próximo semestre (2017.1);
- A listagem desses candidatos estará disponível desde a abertura das inscrições do Processo Seletivo 2016.2;
- O candidato nessa situação terá que se inscrever e informar a sua inscrição à coordenação do Vestibular, através do e-mail vestibularrj@espm.br. No prazo de 5 (cinco) dias úteis, a contar do dia em que informar a Instituição, o candidato receberá a comunicação de que sua inscrição foi efetivada. Aquele que, porventura, não utilizar o benefício de isenção na taxa de inscrição no semestre subsequente, poderá prorrogá-lo por mais 1 (um) semestre.

As pessoas portadoras de qualquer tipo de limitação ou necessidade especial participarão do vestibular em condições especiais, de acordo com a sua necessidade. Para tanto, será necessário que o candidato informe a coordenação de sua condição via e-mail (vestibularrj@espm.br), anexando o laudo médico atualizado e com antecedência mínima de 20 (vinte) dias da realização do exame. Candidatos que apresentem dislexia ou outras dificuldades devem apresentar laudos inferiores a 1 (um) ano.

3. PROVA

O exame será realizado no dia **19 de junho de 2016**, das 10h às 15h, na Rua do Rosário, 90 – Centro, Rio de Janeiro-RJ. O candidato **deverá chegar ao local das provas às 9h**, munido de documento de **identidade original** e **caneta esferográfica preta** ou **azul escura**.

Não será permitida a entrada de candidatos depois das 9 horas e 45 minutos, horário determinado para o fechamento dos portões. Na ausência de cédula de identidade expedida pela Secretaria da Segurança Pública, será aceito um dos seguintes documentos: Cédula de Identidade das Forças Armadas e da Polícia Militar, Cédula de Identidade para Estrangeiros emitida por autoridade brasileira, Certificado de Reservista, Carteira de Trabalho, Passaporte, Carteira de Habilitação com foto, Cédula de Identidade fornecida por Ordem ou Conselho Profissional, como as do CREA e OAB (**somente serão aceitos documentos originais**). **Os candidatos que não apresentarem um documento de identidade original no dia do exame serão impedidos de realizarem a prova.**

A sala de realização do exame será divulgada, por e-mail, na sexta-feira, dia **17 de junho de 2016**.

O processo seletivo será constituído das seguintes avaliações:

Quantidade de questões e distribuição de pesos e provas para o Vestibular 2016/2							
Curso	Prova	Redação	Português (20 questões)	Matemática (20 questões)	Inglês (10 questões)	Humanidades e Cultura Geral Contemporânea (30 questões)	Total
Publicidade e Propaganda	Peso	3	1,5	1	1	1	
	Pts.	30	30	20	10	30	120
Cinema e Audiovisual	Peso	3	1,5	1	1	1	
	Pts.	30	30	20	10	30	120
Design	Peso	3	1,5	1	1	1	
	Pts.	30	30	20	10	30	120
Jornalismo	Peso	3	1,5	1	1	1	
	Pts.	30	30	20	10	30	120
Administração	Peso	3	1	1,5	1	1	
	Pts.	30	20	30	10	30	120

Para a redação será atribuída uma nota na escala de 0 a 10 (zero a dez), com peso 3 (três), valendo no máximo 30 (trinta) pontos. O total de pontos possíveis em todo o exame, para todos os cursos, é de 120 (cento e vinte).

Os candidatos serão classificados conforme pontuação nas provas, inclusive em redação, respeitando-se a quantidade mínima de acertos em Português e Matemática, de acordo com a tabela a seguir:

PROVAS	Questões	Administração		Publicidade e Propaganda, Cinema e audiovisual, Jornalismo e Design	
		Peso	Quantidade mínima de acertos por prova	Peso	Quantidade mínima de acertos por prova
Português	20	1	-	1,5	2
Matemática	20	1,5	2	1	-
Humanidades e Cultura Geral Contemporânea	30	1	-	1	-
Inglês	10	1	-	1	-

4. CLASSIFICAÇÃO

Os candidatos serão classificados de acordo com a pontuação nas provas e na redação. As classificações dos cursos/habilitações serão calculadas separadamente. **O desempate** será pela **maior pontuação obtida na redação** em todos os cursos. **Em caso de novo empate**, será considerada a **maior pontuação em Português** para os candidatos aos cursos de **Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Design e Cinema e Audiovisual**; enquanto que para os dos cursos **Administração** será a pontuação em **Matemática**. Se ainda assim houver **empate**, a ordem será: **Humanidades e Cultura Geral Contemporânea e Inglês** para todos os cursos. E se, mesmo assim, o **empate persistir**, o desempate será feito pela **maior nota em Matemática** para os cursos de **Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Design e Cinema e audiovisual**; enquanto que para o curso de **Administração** será considerada a maior pontuação em **Português**.

Na 1ª chamada, serão convocados os candidatos por ordem de classificação, respeitando-se exclusivamente a sua 1ª opção. Para todos os cursos: só será considerada a 2ª opção se não houver lista de espera da 1ª opção.

A matrícula na 2ª opção de qualquer um dos cursos oferecidos nesse processo seletivo implica na desistência oficial da 1ª opção do candidato.

Em nenhuma hipótese haverá revisão de provas, nem mesmo discussão dos critérios de correção. **Serão eliminados os candidatos que não atenderem obrigatoriamente às duas exigências que se seguem:**

- a) Não atingirem o mínimo de **25 (vinte e cinco) pontos** no total das provas, **incluindo a redação**;
- b) Não alcançarem o **mínimo de acertos por prova**, conforme a escolha do curso em 1ª opção;
- c) Não atingirem **nota mínima 2,0** (dois) em **redação** (ou seis pontos, considerado o peso três).

5. RESULTADO

A classificação dos aprovados será divulgada no dia **24 de junho de 2016**, no endereço eletrônico www.espm.br/vestibular e, ainda, na ESPM – Unidade Rio de Janeiro. **Em nenhuma hipótese o resultado é informado por telefone.**

Os candidatos somente poderão requerer a matrícula de acordo com a opção feita na inscrição do processo seletivo, conforme os critérios de classificação e obedecendo ao calendário de convocação.

Os candidatos que optaram pelo curso como 2ª (segunda) opção somente serão convocados caso esgotem todas as vagas do curso em 1ª (primeira) opção. As chamadas obedecerão sempre a classificação dos candidatos dentro da opção de curso escolhida.

As datas das convocações dos candidatos habilitados à matrícula na ESPM – Unidade Rio de Janeiro e os respectivos dias de matrícula obedecerão à tabela abaixo:

Convocação	Data da convocação	Agendamento da matrícula	Data da matrícula	Vencimento do Boleto	Horário
1ª	24 de junho de 2016	A partir das 17h do dia 24 de junho	27 a 29 de junho de 2016	30 de junho de 2016	Das 8h às 19h
2ª	1 de julho de 2016	A partir das 17h do dia 1 de julho	4 a 6 de julho de 2016	7 de julho de 2016	Das 8h às 19h
3ª	8 de julho de 2016	A partir das 17h do dia 8 de julho	11 a 12 de julho de 2016	13 de julho de 2016	Das 8h às 19h

Somente haverá 4ª (quarta) lista de convocação em caso de disponibilidade de vagas.

Os candidatos deverão acompanhar as informações através do site da ESPM, e-mail, SMS ou aguardar contato telefônico da Instituição.

6. MATRÍCULA

2º semestre 2016: Os candidatos convocados para a matrícula no 2º (segundo) semestre de 2016, de acordo com a sua opção de curso/habilitação, deverão agendar sua matrícula e escolher o dia e horário para comparecimento ao local, de acordo com a disponibilidade de atendimento, bem como realizar todos os procedimentos informados no site e imprimir os documentos solicitados abaixo:

- Contrato de prestação de serviços educacionais;
- Requerimento de matrícula;
- Boleto para pagamento - que deverá ser quitado de acordo com o vencimento;
- Listagem de documentos relacionados no item 6.1.

Todas as chamadas de matrícula deverão ser agendadas.

A não efetivação da matrícula na data indicada implicará na perda do direito à vaga que lhe confere a sua classificação.

6.1 Documentos exigidos para a Matrícula:

Documentos originais (Trazer apenas os originais, que serão digitalizados no ato da matrícula). NÃO SERÃO ACEITAS CÓPIAS, AINDA QUE AUTENTICADAS.
RG* - Registro Geral (não serão aceitos RGs cuja foto seja infantil)
Certificado de conclusão do ensino médio ou equivalente
Histórico escolar do ensino médio ou equivalente
Certidão de nascimento ou casamento (se for o caso)
CPF próprio
Título de Eleitor
Comprovante de alistamento militar e/ou dispensa
Comprovante de residência (conta atual de luz, de água, gás ou telefone fixo)
1 (uma) foto 3x4 atualizada
* Se for estrangeiro, deverá apresentar o RNE (Registro Nacional de Estrangeiro) em substituição ao RG.

O candidato **que tiver concluído o Ensino Médio no exterior** deverá entregar a documentação **convalidada pelo Conselho Estadual de Educação, no Brasil**. Se o Ensino Médio foi concluído nos Países do MERCOSUL, não será necessária a convalidação, mas sim, cópia dos documentos do Ensino Médio (Certificado de Conclusão e Histórico Escolar), juntamente com o Visto Consular.

O candidato que ainda não atingiu a maioria (18 anos) deverá comparecer acompanhado do seu responsável legal (pai, mãe ou tutor) para a assinatura do contrato. Os candidatos que forem maiores e não puderem comparecer para a efetivação da matrícula poderão ser representados por um procurador munido de procuração específica, com firma reconhecida em cartório, de todos os documentos previstos para a matrícula e da guia do recolhimento do valor da 1ª mensalidade.

6.2 Valores pagos no ato da Matrícula para todos os cursos:

- Administração, Cinema e Audiovisual, Design e Publicidade e Propaganda – R\$ 2.542,00 (dois mil, quinhentos e quarenta e dois reais)
- Jornalismo – R\$ 2.311,00 (dois mil, trezentos e onze reais)

Os valores das mensalidades serão reajustados anualmente, sempre no mês de janeiro e de acordo com a variação dos custos da Instituição de Ensino, independentemente do semestre em que o candidato tenha ingressado.

Perderá direito à vaga o candidato que não efetivar o pagamento da 1ª mensalidade até a data do vencimento.

7. BOLSA DE ESTUDOS, FINANCIAMENTO E SEGURO

7.1. BOLSA EXCELÊNCIA VESTIBULAR

A ESPM – Unidade Rio de Janeiro ofertará uma Bolsa de Estudos de 75% (setenta e cinco por cento) da mensalidade ao 1º (primeiro) colocado no vestibular em cada curso, com validade de 4 (quatro) anos. Como condição para sua manutenção, o estudante **não poderá ser reprovado em nenhuma disciplina durante o curso**. A reprovação em uma disciplina ocasionará a **perda total da bolsa**. Essa bolsa contempla inclusive a matrícula.

Em caso de não efetivação ou cancelamento da matrícula do 1º (primeiro) colocado, a bolsa será transferida, automaticamente, ao próximo candidato, respeitando-se a classificação por curso, e assim sucessivamente, dentro do período letivo de 2016.2.

Em caso de cancelamento, a bolsa será concedida e repassada ao próximo estudante no mês subsequente ao cancelamento.

7.2 PROGRAMA DE FINANCIAMENTO ESTUDANTIL – FIES

A ESPM mantém convênio com o FIES para a maioria dos seus cursos de graduação no Rio de Janeiro. A concessão e aprovação do FIES dependerá da legislação em vigor no período de matrícula. Verifique as condições pelo portal em: <http://sisfiesportal.mec.gov.br/index.html>.

7.3 SEGURO EDUCACIONAL

O serviço de Seguro Educacional é oferecido a todos os estudantes da graduação e tem por objetivo garantir a continuidade dos estudos em situações nas quais o responsável legal encontrar-se impossibilitado de realizar o pagamento das mensalidades.

Esse seguro é oferecido pela ESPM, em parceria com o Bradesco Vida e Previdência, sem custos adicionais ao estudante, além de sua mensalidade. Para ter acesso ao serviço, é necessário que o estudante cadastre-se durante a matrícula. Para mais informações, envie suas dúvidas para: seguroeducacional@espm.br.

8. EQUIVALÊNCIA DE ESTUDOS

Deverá ser solicitada na forma da legislação vigente. O candidato poderá ser dispensado de disciplinas já cursadas com aprovação em outro curso de Graduação em Instituições e cursos reconhecidos pelo MEC. Esta equivalência deverá ser solicitada no ato da matrícula, com os originais do Histórico Escolar e Programa das Disciplinas cursadas. A dispensa de disciplina não reduz o valor da mensalidade.

9. CANCELAMENTO

No caso de Cancelamento da Matrícula (termo de anuência), a restituição será de 80% (oitenta por cento) dos valores pagos, desde que o cancelamento seja solicitado até o dia **15 de julho de 2016**. Após esse prazo, a ESPM não será obrigada a devolver quaisquer quantias pagas.

10. INÍCIO DO SEMESTRE LETIVO

As aulas do 2º (segundo) semestre terão início no dia **18 de julho de 2016**.

11. CRONOGRAMA VESTIBULAR 2016.2

Data	Evento	Local/Hora
28/3 a 15/6/2016	Período de inscrições	Site (on-line)
17/6/2016	Divulgação do local de prova	E-mail a partir das 17h
19/6/2016	Prova	ESPM Rio Das 10h às 15h
19/6/2016	Divulgação do gabarito da prova	Site a partir das 18h
24/6/2016	Divulgação dos resultados	Site a partir das 17h
24/6/2016	Convocação para Matrícula – 1ª classificação	Site a partir das 17h
27 a 29/6/2016	Período de Matrícula – 1ª classificação	ESPM Rio Das 8h às 19h
30/6/2016	Encerramento do prazo para pagamento da 1ª parcela da Matrícula (1ª classificação)	Banco
1/7/2016	Convocação para Matrícula – 2ª classificação	Site a partir das 17h
4 a 6/7/2016	Período de Matrícula – 2ª classificação	ESPM Rio Das 8h às 19h
7/7/2016	Encerramento do prazo para pagamento da 1ª parcela da Matrícula (2ª classificação)	Banco
8/7/2016	Convocação para Matrícula – 3ª classificação	Site a partir das 17h
11/7 e 12/7/2016	Período de Matrícula – 3ª classificação	ESPM Rio Das 8h às 19h
13/7/2016	Encerramento do prazo para pagamento da 1ª parcela da Matrícula (3ª classificação)	Banco
15/7/2016	Encerramento do prazo de solicitação de <u>Cancelamento de Matrícula</u> (2º semestre) com 80% de reembolso	ESPM Rio Das até as 18h
18/7/2016	Início das aulas 2º semestre 2016	ESPM Rio - 8h