



Fundação de Educação para o Trabalho

TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

PLANO DE CURSO

Belo Horizonte

Janeiro / 2021

SUMÁRIO

1 - Identificação do curso.....	3
2 - Justificativa e Objetivos.....	4
3 - Requisitos e Formas de Acesso.....	5
4 - Perfil Profissional de Conclusão.....	5
5 - Organização Curricular.....	7
6 - Critérios de Aproveitamento de Conhecimento e Experiências Anteriores.....	48
7 - Critérios de Procedimentos de Avaliação.....	49
8 - Descrição das Instalações e Acervo Bibliográfico.....	51
9 - Qualificação do Pessoal Docente.....	52
10 – Diplomas.....	53

1- Identificação do Curso

CNPJ/CGC:	17319831/0001-23
Razão Social:	Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais - UTRAMIG
Nome Fantasia:	UTRAMIG
Esfera Administrativa:	Estadual
Endereço (Rua, Nº)	Av. Afonso Pena, 3.400 – Cruzeiro
Cidade/UF/CEP	Belo Horizonte – MG CEP: 30130-009
Telefone/Fax	(0xx31) 3263-7500
E-mail de contato:	<u>faleconosco@utramig.mg.gov.br</u>
Site da unidade:	<u>www.utramig@mg.gov.br</u>
Eixo Tecnológico	Produção Cultural e Design
Habilitação:	Técnico em Meio Multimídia
Carga Horária:	800

2- Justificativa e Objetivos

2.1 - Justificativa

O desenvolvimento vertiginoso da comunicação visual em meios eletrônicos no final do século XX e início do século XXI tornou urgente a formação técnica para responder as demandas surgidas dessa práxis. O advento da Internet posicionou-nos frente aos desafios impostos pela rede mundial formada por usuários e desenvolvedores de tecnologias impactando no conhecimento e nos marcos legais derivados da informática. No âmbito do estado de Minas, a oferta do Curso Técnico em Multimídia, presencial, justifica-se pela amplitude do campo de atuação em que os profissionais egressos podem atuar, bem como por considerar a baixa oferta de cursos nesta área. Percebe-se um crescimento de mercado mais avançado do que a oferta de profissionais habilitados e qualificados. Além disso, aqueles que trabalham especificamente em redes sociais são os mais procurados, pois as empresas perceberam a importância desses meios de comunicação para os negócios. Por isso, as oportunidades são boas para quem sabe desenvolver conteúdos interativos, aplicativos e jogos para dispositivos móveis, sites e veículos de imprensa, entre outros segmentos. Há uma tendência mundial, impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico, em que as diversas mídias utilizem a internet como suporte e canal para a distribuição de seu produto. Exemplo disso são as telas dos tablets portáteis, sensíveis ao toque, que comportam inúmeros arquivos do cotidiano das pessoas, inclusive os livros digitais que são, utilizados no campo da educação. Trata-se de uma realidade que vem alterar de modo significativo a forma de ensinar e aprender e que já se expressa nas políticas educacionais por meio da incorporação dos livros didáticos digitais, ampliando as possibilidades de informação com textos interativos, vídeos, áudios, imagens, o acesso a sites e a todos os outros canais de informação. Outro fato favorável ao curso de Multimídia é a tendência de crescimento e a diversificação das atividades ligadas ao segmento da produção digital, no universo da comunicação que se encontra em amplo desenvolvimento, tornando-se mais competitivo e exigindo profissionais qualificados nesta área. A maioria dos jornais possui site com diferentes possibilidades de veiculação e divulgação na internet e alguns a utilizam como ferramenta de interação com o leitor. Outros exemplos que estão no cotidiano das pessoas são: o rádio que, com o advento da internet, ganhou maiores proporções tendo seu alcance passado a ser mundial com a web rádio; a televisão digital, junção da televisão tradicional com a internet; os smartphones, aparelhos móveis que misturam funções de computador, telefone e câmera digital, com acesso à internet, player de música e vídeos, jogos eletrônicos e outras possibilidades de interação, produção e acesso de conteúdo, convergindo assim várias mídias em uma única máquina. Tudo isso, requer profissionais com habilidades e competências para aplicar a produção gráfica e áudio visual em meios eletrônicos. O técnico

em Multimídia é um dos profissionais com formação para atuar nesse nicho de mercado. Sua formação técnica garante habilidades que possibilita compreender a criação, o tratamento e a manipulação digital de imagens, a produção de interfaces para aplicações web e multimídia, animações e web games, processos que possibilitem interatividade com ênfase em web, permitindo-lhe atuar desde a fase de planejamento até a finalização de produtos comunicacionais e de arte aplicados às mídias eletrônicas, tais como a criação de portfólios. As opções de atuação para o técnico em Multimídia são amplas e é um mercado em franca e contínua expansão. Nesse sentido, visando atender a essa demanda de formação profissional para novos postos de trabalho que surgem com o crescimento econômico do estado e com o avanço das tecnologias de informação e midiáticas, o curso Técnico em Multimídia se apresenta, na área de Produção Cultural e Design, para atender às necessidades de produção de conhecimentos e de qualificação técnica exigida pelo mundo do trabalho.

O currículo dos cursos técnicos, o Ensino Médio é concebido como última etapa da Educação Básica, articulado ao mundo do trabalho, da cultura, da ciência e da tecnologia, constituindo a Educação Profissional, em um direito social capaz de ressignificar a educação básica (Ensino Fundamental e Médio), articulando-a as mudanças técnico-científicas do processo produtivo.

A Utramig ao integrar a Educação Profissional ao Ensino Médio, inova pedagogicamente sua concepção de Ensino Médio, em resposta aos diferentes sujeitos sociais para os quais se destina, por meio de um currículo integrador de conteúdos do mundo do trabalho e da prática social dos estudantes, levando em conta o diálogo entre os saberes de diferentes áreas do conhecimento. Desta forma, Utramig contribui para a formação de um profissional capaz de planejar e desenvolver suas atividades no segmento da produção impressa e/ou digital. Nessa perspectiva, a Utramig propõe-se a oferecer o Curso Técnico de Nível Médio em Multimídia, na forma presencial, por entender que estará contribuindo para a elevação da qualidade dos serviços prestados à sociedade, formando o Técnico em Multimídia, por meio de um processo de apropriação e de produção de conhecimentos científicos e tecnológicos, capaz de contribuir com a formação humana integral e com o desenvolvimento socioeconômico da região articulado aos processos de democratização e justiça social.

Campo de atuação: Produtoras multimídia. Empresas provedoras de conteúdo para internet. Departamentos de Comunicação e Marketing de empresas. Portais e web sites. Editoras de jornais e revistas online. Empresas de comunicação e propaganda. Produtoras e estúdios de animação. Empresas de pós-produção de audiovisual. Produtoras e estúdios de cinema e TV.

2.2 – Objetivos

Objetivo Geral:

O Curso Técnico em Multimídia, parte presencial e parte EAD têm como objetivo geral:

Formar profissionais, com aprofundamento no campo da comunicação visual em diferentes mídias com competência técnica, ética, política e responsabilidade social.

Os objetivos específicos:

- . Desenvolver produtos educativos e de comunicação visual para diferentes mídias, mobilizando conceitos e princípios da comunicação visual;
- . Dominar as tecnologias disponíveis na área da produção visual com competência para assimilação de novas ferramentas tecnológicas;
- . Formar sujeitos criativos capazes de mobilizar conhecimentos sobre arquitetura da informação e design;
- . Produzir animações e games, utilizando conceitos e princípios de desenho e animação vetorial, bem como habilidade de raciocínio lógico e de orientação espacial, com respeito aos princípios da ética e da cidadania responsável.

3 - Requisitos e Formas de Acesso

O acesso ao Curso Técnico em Multimídia é realizado por meio do Programa Nacional de Acesso ao Emprego (Pronatec), inclusive na modalidade Mediotec. Todo o processo de inscrição é gerido pelo Ministério da Educação, devendo o aluno interessado cumprir os requisitos disponibilizados em edital próprio.

Para participar do Pronatec o aluno deverá ter concluído o Ensino Médio e na modalidade Mediotec, ele deverá estar cursando o Ensino Médio regular, em qualquer série. Entretanto, para a convocação dos inscritos, dentro do limite existente de vagas, serão priorizados alunos do terceiro ano, seguidos pelos do segundo ano e, finalmente, os do primeiro ano com o intuito de assegurar aos estudantes o término integral do curso, em concomitância ou ao longo do percurso do ensino regular.

O aluno deve ser previamente cientificado sobre a exigência da conclusão do Ensino Médio para efeito de obtenção do diploma.

4 - Perfil Profissional de Conclusão

Ao final do curso espera-se que o aluno seja capaz de:

- conhecer e utilizar as formas contemporâneas de linguagem, com vistas ao exercício da cidadania e à preparação para o trabalho, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
- compreender a sociedade, sua gênese e transformação e os múltiplos fatores que nela intervêm como produtos da ação humana e do seu papel como agente social;

- ler, articular e interpretar símbolos e códigos em diferentes linguagens e representações, estabelecendo estratégias de solução e articulando os conhecimentos das várias ciências e outros campos do saber;
- planejar, criar e desenvolver produtos educativos e de comunicação visual aplicados a diversas mídias eletrônicas; editar livros (impressos e eletrônicos);
- promover convergências de mídias, web rádios e web TVs entre outros;
- criar, desenvolver e atualizar sites e páginas da Internet;
- captar, editar, digitalizar e tratar imagens, som e texto;
- editar conteúdos eletrônicos (jornais, revistas, informativos, banners...);
- executar atualização de sites, portais e páginas da web;
- programar aplicações multimídia;
- desenhar conteúdos multimídia;
- criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos;
- produzir produtos comunicacionais, educativos e artísticos com interfaces para aplicações web e multimídia;
- elaborar apresentações gráficas em meios digitais e impressos para planos de Marketing;
- criar animações e web games para aplicações em multimídia;
- empreender negócios na área de multimídia (impressos, web, tv, rádios);
- criar portfólios para veiculação em diversas mídias;
- conhecer e aplicar normas de sustentabilidade ambiental, respeitando o meio ambiente e entendendo a sociedade como uma construção humana dotada de tempo, espaço e história;
- ter atitude ética no trabalho e no convívio social, compreender os processos de socialização humana em âmbito coletivo e perceber-se como agente social que intervém na realidade;
- ter iniciativa, criatividade, autonomia, responsabilidade, saber trabalhar em equipe, exercer liderança e ter capacidade empreendedora;
- posicionar-se crítica e eticamente frente às inovações tecnológicas, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade.

5 – Organização Curricular

- O curso compõe-se de duas matrizes: uma no modo exclusivamente presencial, ofertada no turno da tarde, e outra mista com parte presencial e parte na modalidade à distância (EaD), no turno da noite.
- Ao utilizar a forma de Tecnologia de Informação e Comunicação, qual seja a modalidade EaD, a UTRAMIG vai ao encontro ao que diz respeito à formação de um

profissional atualizado e em conformidade com as novas tecnologias, preparando-os para enfrentar a nova sociedade da informação e comunicação que exigirá cada vez mais um profissional competente e antenado com o mundo a sua volta, e sendo também este o compromisso de formação da escola.

- Para modalidade a distância o curso disponibilizará uma plataforma/ambiente virtual de disciplinas, Plataforma Moodle, na qual o aluno poderá interagir com o conhecimento proposto para as aulas. A tecnologia da web/plataforma possibilita uma comunicação e o compartilhamento do trabalho e conteúdo entre professores e alunos, seguindo um modelo atualizado e colaborativo de ensino, indo ao encontro das melhores práticas e com o uso das tecnologias a favor da educação.
- Assim, além dos estudos práticos em sala de aula, o professor poderá associar, via portal, links, estudos dirigidos e independentes, seminários, fóruns filmes, textos diversos, artigos, assuntos para discussão, questionários de reflexão e lista de exercícios, entre outras estratégias de ensino e aprendizagem que buscam favorecer a autoaprendizagem.
- Todo material existente na plataforma será mantido à disposição do aluno enquanto durar o seu vínculo com a Instituição, possibilitando atividades de revisão e nivelamento constantes.
- A Habilitação Profissional de Técnico em Multimídia, integrante do Eixo Tecnológico Produção Cultural e Designer, do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, dos turnos tarde e noite, está organizada em 02 (duas) etapas semestrais de formação teórico prática com duração de 400 horas cada, num total de 800 horas.

Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design – Diurno

1ª Etapa				
	CONTEÚDOS ESPECÍFICOS	CH/S	CH/E	TOTAL
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	Competências para Empregabilidade e Cidadania	02	40	33h20'
	Informática Básica	02	40	33h20'
DISCIPLINAS PROFISSIONALIZANTES	Desenho Básico	02	40	33h20'
	Planejamento Visual em Design Gráfico	03	60	50h
	Planejamento Visual em Design Editorial e Web	04	80	66h40'
	Fundamentos da Linguagem Audiovisual	03	60	50h
	Fundamentos da Animação Digital	04	80	66h40'
	Produção e Vídeo Digital	04	80	66h40'
TOTAL		24	480	400h
2ª Etapa				
	CONTEÚDOS ESPECÍFICOS	CH/S	CH/E	TOTAL
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	Redação Técnica	01	20	16h40'
	Inglês Técnico	01	20	16h40'
DISCIPLINAS PROFISSIONALIZANTES	Gestão Organizacional e Empreendedorismo	02	40	33h20'
	Captação e Desenho de Som para Áudio e Vídeo	04	80	66h40'
	Modelagem e Animação 3D	03	60	50h
	Edição de Vídeo e Motion Graphics	03	60	50h
	Projeto de Multimídia e Website	04	80	66h40'
	Projeto Multimídia de Animação e Jogos	04	80	66h40'
	Projeto de Conclusão de Curso	02	40	33h20'
TOTAL		24	480	400h

Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design - Noturno

1ª Etapa					
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	CONTEÚDOS ESPECÍFICOS	CH/S	CH/E	TOTAL	
				PRESENCIAL	EAD
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	Competências para Empregabilidade e Cidadania	02	40	30 horas	3h e 20 minutos
	Informática Básica	02	40	30 horas	3h e 20 minutos
DISCIPLINAS PROFISSIONALIZANTES	Desenho Básico	02	40	30 horas	3h e 20 minutos
	Planejamento Visual em Design Gráfico	03	60	45 horas	5 horas
	Planejamento Visual em Design Editorial e Web	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
	Fundamentos da Linguagem Audiovisual	03	60	45 horas	5 horas
	Fundamentos da Animação Digital	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
	Produção e Vídeo Digital	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
TOTAL		24	480	360 horas	40 horas
				400h	
2ª Etapa					
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	CONTEÚDOS ESPECÍFICOS	CH/S	CH/E	TOTAL	
				PRESENCIAL	EAD
DISCIPLINAS INSTRUMENTAIS	Redação Técnica	01	20	15 horas	1h e 40 minutos
	Inglês Técnico	01	20	15 horas	1h e 40 minutos
DISCIPLINAS PROFISSIONALIZANTES	Gestão Organizacional e Empreendedorismo	02	40	30 horas	3h e 20 minutos
	Captação e Desenho de Som para Áudio e Vídeo	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
	Modelagem e Animação 3D	03	60	45 horas	5 horas
	Edição de Vídeo e Motion Graphics	03	60	45 horas	5 horas
	Projeto de Multimídia e Website	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
	Projeto Multimídia de Animação e Jogos	04	80	60 horas	6h e 40 minutos
	Projeto de Conclusão de Curso	02	40	30 horas	3h e 20 minutos
TOTAL		24	480	360 horas	40 horas
				400h	

Quadro 2 – Plano Curricular

ETAPA	PERFIL DO CURSO	
<p>1ª</p> <p>Duração: Semestral</p>	<p>Ementa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenho Básico; - Planejamento Visual em Desenho Gráfico; - Planejamento Visual em Design Editorial e Web; - Fundamentos da Linguagem Audiovisual; - Fundamentos da Animação Digital; - Produção e Vídeo Digital. <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Compreender e desenvolver os fundamentos da: Linguagem Audiovisual, Animação Digital, Captação e Desenho de Som para áudio e Vídeo; Produção e Vídeo Digital. 	
<p>2ª</p> <p>Duração: Semestral</p>	<p>Ementa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestão Organizacional; - Captação de Desenho; - Modelagem e Animação e 3D; - Edição de Vídeo e Motion Graphics; - Projeto de Multimídia e Website; - Projeto Multimídia de Animação e Jogos; - Projeto de Conclusão de Curso. <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o Planejamento Visual em Desenho Gráfico e o Planejamento Visual em Design Editorial e Web; • Desenvolver a Modelagem e a Animação e 3D; • Realizar o Projeto de Multimídia e Website; • Realizar o Projeto Multimídia de Animação e Jogos; • Realizar o Projeto de Conclusão de Curso. 	
Dias letivos por semana	5 dias	
Número de semanas letivas por etapa	20 semanas	
Número de dias letivos por etapa	100 dias	
Carga horária total	800 horas	
Número de aulas por dia	4 ou 5	
Módulo aula diurno	50 minutos	
Módulo aula noturno	45 minutos	
Módulo EaD/ Plataforma Moodle.	120 horas	

Quadro 3 – Conteúdos Específicos

1ª ETAPA
Disciplina Instrumental: Competências para Empregabilidade e Cidadania (CEC) (Carga horária semanal: 02 aulas / Carga horária por etapa: 40 aulas)
EMENTA: Competências essenciais ao mundo do trabalho e desenvolvimento humano.
OBJETIVOS: Desenvolver habilidades e competências pessoais e profissionais que contribuam para a formação integral dos estudantes, com vistas a preparar o jovem para o mercado e para a vida, reconhecendo o trabalho como uma construção histórico-cultural e como um elemento de transformação do ser humano. Objetivos Específicos -Analisar a relação do trabalho em diferentes tempos e contextos; -Compreender as principais mudanças provocadas pela revolução tecnológica e digital na sociedade e no mercado de trabalho; -Fomentar o empreendedorismo; -Desenvolver habilidades e competências técnicas, gerenciais e comportamentais essenciais para a vida em sociedade e atuação no trabalho; - Participar ativamente em seu contexto social;
CONTEÚDO: 1 - Paradigmas emergentes no mundo do trabalho: revolução científica, tecnológica e digital e as novas exigências para o atual mercado (Pós-modernidade, Complexidade, Revolução digital, Indústria 4.0) 2 - Competência para a empregabilidade e cidadania: gerenciais, Comportamentais e técnicas (resolução de problemas complexos, criatividade, cooperação, empreendedorismo, comunicação, sustentabilidade e responsabilidade social e consciência cultural); - Plano de desenvolvimento pessoal e profissional do estudante.
RECURSOS METODOLÓGICOS: <ul style="list-style-type: none">• Proposição de problema de aprendizagem (aprendizagem baseada em projeto) e integração de conhecimentos das demais disciplinas da etapa (interdisciplinaridade), com vistas a estimular o desenvolvimento de competências gerenciais, comportamentais e técnicas. Metodologias ativas que trabalhem temática e produto de maneira cooperativa, significativa e engajadora.• Ambiente virtual plataforma Moodle.• Aulas expositivas.• Vídeos e filmes.• Músicas• Rodas de conversa.• Debates.• Seminários. Projeto para realização de ação social.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA: BUFFA, E.; NOSELLA, P.; ARROYO. Educação e cidadania: quem educa o cidadão? 8 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

DIMENSTEIN, Gilberto. O cidadão de papel. A infância. A adolescência e os direitos humanos no Brasil. 21 ed. São Paulo: Ática, 2007

BIBLIOGRAFIA COM PLEMENTAR:

Cartilha de Segurança para Internet – Fascículo Redes Sociais. Disponível em: **BIBLIOGRAFIA COM PLEMENTAR:**

COSTA, Elizabete Cristina da. Educar para a condição humana A concepção de Edgar Morin e a educação religiosa. Disponível em <file:///C:/Users/cynthia.oliveira/Downloads/1312-2371-1-PB.pdf>. Acesso em: 2/12/2019.

Tecnologia, Informação e Inclusão. UNESCO. Brasil, 2008. Disponível em<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000158529&qt>. Acesso em: 25/11/2019.

Disciplina Instrumental: INFORMÁTICA BÁSICA
(Carga horária semanal: 02 aulas / Carga horária por etapa: 40 aulas)

EMENTA:

Organização de arquivos e pastas, história da Internet e utilização de ferramentas Google; criação e editoração de textos, planilhas eletrônicas e apresentações, utilização de recursos básicos de ferramenta online de design.

OBJETIVOS:

- Fazer operações com arquivos e pastas;
- Criar e editar textos, de baixa a média complexidade, através de ferramentas disponíveis no software Microsoft Word;
- Criar e editar planilhas eletrônicas, de baixa a média complexidade, através de ferramentas disponíveis no software Microsoft Excel;
- Criar e editar apresentações, de baixa a média complexidade, através de ferramentas disponíveis no software Microsoft PowerPoint;
- Conhecer e utilizar recursos básicos da ferramenta de design Canva.

CONTEÚDO:

- O Windows Explorer
 - Visão geral
- Identificação de propriedades dos arquivos (nome, tipo, data de modificação, tamanho);
- Operações com pastas e arquivos (criar, excluir, mover, copiar, renomear);
- Compactação de arquivo;
- Geração de PDF;
- Internet:
 - História;
 - Navegadores;
 - Ferramentas Google:
 - Busca;
 - Scholar;
 - Alerts;
 - Youtube;
 - Analytics;
 - Agenda;
 - Gmail;
 - Drive;
 - Forms;
 - Planilhas;
 - Docs;
 - Apresentações;
 - Hangouts Meet;
- Microsoft Word:
 - Ambiente:
 - Visão geral (elementos da janela/tela);

- Modos de exibição;
 - Exibição de régua;
 - Zoom;
- Ortografia e gramática;
- Controle de alterações;
- Operações com arquivos (abrir, criar, salvar, salvar como, tipos de arquivo);
- Proteção do documento;
- Formatação:
 - Fonte;
 - Parágrafo;
 - Página;
 - Estilo;
- Inserção:
 - Cabeçalho/rodapé;
 - Número de página;
 - Imagens;
 - Formas;
 - Caixa de texto;
 - Equação;
 - Símbolo;
 - SmartArt;
 - Gráfico;
 - WordArt;
 - Data e Hora;
 - Autotexto;
 - Propriedade do documento;
 - Campo;
 - Hiperlink;
 - Referência cruzada;
 - Comentário;
 - Marca d'água;
- Referências:
 - Sumário;
 - Notas de rodapé;
 - Citações e bibliografia;
- Tabela:
 - Inserção;
 - Operações;
 - Design;
 - Layout;
- Correspondências:
 - Envelopes;
 - Etiquetas;
 - Mala direta;
- Impressão;
- Exportação;
- Microsoft Excel:
 - Ambiente;
 - Visão geral (elementos da janela/tela);
 - Modos de exibição;
 - Zoom;

- Janela;
- Proteção:
- Pasta de trabalho:
 - Operações com pastas de trabalho (abrir, criar, salvar, salvar como, tipos de pasta);
- Planilha:
 - Operações com planilha (renomear, inserir, excluir, mover, copiar, ocultar);
 - Ambiente de trabalho;
- Inserção de dados:
 - Classificação e filtro;
 - Formatação;
 - Alinhamento;
 - Número;
 - Estilo.
 - Formatação condicional;
 - Células;
 - Endereço:
 - Absoluto;
 - Relativo;
- Layout da página
 - Configurar página
 - Dimensionar
- Gráficos
 - Operações
 - Design
 - Layout
 - Estilos
 - Dados
 - Tipos
 - Local
 - Autosoma
 - Funções
 - Lógica
 - Financeira
 - Texto
 - Data e hora
 - Pesquisa e referência
 - Matemática e trigonometria
 - Estatística
- Impressão
- Microsoft PowerPoint
 - Ambiente
 - Visão geral (elementos da janela/tela)
 - Modos de exibição
 - Exibição
 - Régua
 - Linhas de grade
 - Guias
 - Anotações

- Zoom
 - Operações com arquivos (abrir, criar, salvar, salvar como, tipos de arquivo)
 - Proteção da apresentação
 - Operações com slides (inserir, excluir, duplicar, mover, copiar)
 - Inserção
 - Tabela
 - Imagens
 - Ilustrações
 - Links
 - Comentário
 - Caixa de texto
 - Cabeçalho e rodapé
 - WordArt
 - Data e hora
 - Número do slide
 - Equação
 - Vídeo
 - Áudio
 - Formatação
 - Temas
 - Personalização do slide
 - Tamanho
 - Plano de fundo
 - Transição de slides
 - Efeitos
 - Intervalo
 - Animação
 - Efeitos
 - Intervalo
 - Apresentação de slides
 - Configuração
 - Impressão
- Canva
 - Acesso
 - Ambiente
 - Visão geral
 - Criação de design
 - Tipo
 - Inserção
 - Elementos
 - Texto
 - Vídeos
 - Fundo
 - Uploads
 - Operações com elementos inseridos
 - Agrupar/desagrupar
 - Duplicar
 - Posição
 - Cor
 - Transparência
 - Formatação de textos

- Downloads
 - Formato de arquivos

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Ambiente virtual plataforma Moodle.
- Aulas expositivas.
- Aulas práticas (laboratório de Informática).
- Atividades guiadas.
- Projetos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- COX, JOYCE. **Microsoft Word Office 2007: passo a passo**. Porto Alegre/RS: Bookman, 2007.
- FRYE, Curtis D. **Microsoft Office Excel 2007: passo a passo**. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- SANTOS JÚNIOR, Mozart Jesus Fialho dos. **Microsoft PowerPoint 2000 básico: passo-passo**. GUIMARÃES, Francisco Nunes; CARDOSO, Valéria Leite; FEITOSA, Kellyton Campos. 1. ed. Goiânia: Editora Gráfica Terra, 2000.
- SILVA, Mário Gomes da. **Informática:terminologia básica:Windows XP:Word XP**. 11ed. São Paulo: Érica, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- **Guia Canva**. Disponível em:
<https://www.canva.com/pt_br/aprenda/design/?s=design§ion=5b5a61989c8a6>. Acesso em 14/11/2019.

Disciplina Profissionalizante: DESENHO BÁSICO
(Carga horária semanal: 02 aulas / Carga horária por etapa: 40 aulas)

EMENTA:

Noções de estrutura básica do desenho. Noções de acabamento em ilustrações. Uso de técnicas para simular tridimensionalidade. Entendimento do uso de signos e convenções no desenho. Conhecimento os usos da ilustração em outras mídias.

OBJETIVOS:

- Conhecer a produção de ilustrações para meio editorial;
- Criar narrativas gráficas;
- Desenvolver ilustrações publicitárias;
- Entender o planejamento visual de produtos lúdicos;
- Produzir storyboards para mídias diversas;
- Criar mascotes e personagens para mídias diversas.

CONTEÚDO:

- Construção geométrica e proporções;
- Luz e Sombra;
- Perspectiva e Enquadramento;
- Estilização;
- Narrativa Gráfica.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Exposição oral e visual de assuntos ligados ao Desenho Básico;
- Disciplina Instrumental: Responsabilidade Social;
- Disciplina Instrumental: Informática Básica;
- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Ambiente Visual – Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FRENCH, Thomas E. & VIERCK, Charles J. – **Desenho Técnico e Tecnologia gráfica**. R de Janeiro Editora Globo. 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

PILLAR, A. D.. **Desenho e escrita como sistemas de representação**. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2012. WONG, W.. **Princípios de forma e desenho**. 2ª. ed. São Paulo, SP: M. F., 2010.

Disciplina Profissionalizante: PLANEJAMENTO VISUAL EM DESIGN GRÁFICO

(Carga horária semanal: 03 aulas / carga horária por etapa: 60 aulas)

EMENTA:

Desenvolvimento das habilidades de criação de peças gráficas. Tratamento das imagens. Produção de peças para Internet. Etapas do Projeto de Identidade Visual.

OBJETIVOS:

- Caracterizar uma logomarca - elementos;
- Compreender os termos do design gráfico;
- Conhecer as etapas do processo de design;
- Conhecer o que são e como criar sistemas de identidade visual;
- Realizar um manual de identidade visual;

CONTEÚDO:

- Desenvolvimento de Habilidades nos Programas de criação de peças gráficas;
- Tratamento de imagens: Correção, retoque, remoção de imperfeições, ajuste de cor, troca ou alterações de fundo;
- Apresentação dos Programas de Tratamento de fotos:
 - Photoshop
 - Lightroom
 - Gimp
 - PhaseOne Capture One Pro
 - Photoscape
- Etapas e Processos de Design Gráfico;
- Criação de imagens
- Manuseio de Softwares de edição gráfica;
- Apresentação de sistemas de identidade visual.
- Promoção da criatividade dos alunos, para a solução de problemas, a partir de Estudos de caso.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Adobe Press, Adobe Illustrator; Adobe Photoshop
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- ADOBE PRESS. ADOBE ILLUSTRATOR CS5: CLASSROOM IN A BOOK. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- ADOBE PRESS. ADOBE PHOTOSHOP CS5: CLASSROOM IN A BOOK. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- HEALEY, Matthew. Design de Logotipos: + de 300 Cases Internacionais Desconstruídos & Analisados. São Paulo: Edições Rosari, 2012.
- MUNHOZ, Daniella Michelena. Manual de identidade visual: Guia para construção de manuais. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2009.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. São Paulo, **Cosac** Naify, 2010. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins

Fontes, 2001.

- GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto. Sistema de leitura visual da forma. São Paulo, Escrituras, 2000.
- Software(s) de Apoio: • Adobe Illustrator; • Adobe Photoshop.

**Disciplina Profissionalizante: PLANEJAMENTO VISUAL EM DESIGN EDITORIAL E WEB
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária por etapa: 80 aulas)**

EMENTA: O projeto gráfico e sua articulação com o projeto editorial. O processo de edição no jornalismo impresso. Edição de página e edição de primeira página.

OBJETIVOS:

- Compreender as técnicas de editoração de textos;
- Aplicar as ferramentas do software de editoração para os diversos tipos de formatos editoriais;
- Utilizar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais;
- Usar uma metodologia de projeto para a produção de peças gráficas editoriais;
- Conhecer o processo de editoração de peças gráficas;
- Realizar as ferramentas de recursos visuais;
- Aplicar conceitos do design para criação de interfaces;
- Propiciar noções de planejamento de Websites;
- Ter noções de criação e desenvolvimento de websites.

CONTEÚDO:

- Apresentação de diversas técnicas de editoração de textos;
- A infografia: leitura e interpretação;
- Apresentação dos Softwares de editoração de textos;
- Apresentação de diversos tipos de formatos editoriais;
- Aplicação das ferramentas do software de editoração para a realização dos formatos editoriais;
- Utilização dos recursos de software na edição de imagens digitais;
- Criação de gráficos e tabelas;
- Conceitos básicos e aplicações de: Suporte de interface, Design de interação, Usabilidade, Navegabilidade, Interatividade, Hipertexto;
- Conhecimento o processo metodológico para editoração de peças gráficas;
- Realização de um projeto para a produção de peças gráficas editoriais;
- Realização das ferramentas de recursos visuais;
- Aplicação das ferramentas do design para criação de interfaces;
- Conhecimento das etapas do planejamento de Web sites;
- Métodos e técnicas de elaboração de jornais, livros e revistas;
- Sistemas de: Diagramação e Cor;
- Apresentação de mídias editoriais;
- Promoção da criatividade dos alunos, para a solução de problemas, a partir de Estudos de caso.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Software(s) de Apoio: Adobe Illustrator, Adobe In Design, Adobe Photoshop, World;
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- COIMBRA, Oswaldo. **O texto da reportagem impressa. Um curso sobre sua estrutura.** São Paulo: Ática, 1993.
- COLLARO, A C. **Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação.** São Paulo: Summus,

1997.

- ERBOLATO, M.L. **Técnicas de codificação em jornalismo**. 5º ed. São Paulo: Ática, 1991.
- HULBURT, A. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 1991.
- NOBLAT, R. **A arte de fazer um jornal diário**. 2º Ed. São Paulo, Contexto.
- SILVA, R.S. Diagramação – **O planejamento visual gráfico na comunicação impressa**. São Paulo: Summus, 1989.
- Software(s) de Apoio: • Adobe Illustrator; Adobe In Design; • Adobe Photoshop; • World.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- WILLIAM, Robin. **Design para quem não é designer. Noções básicas de planejamento visual**. São Paulo: Callis, 4º ed.
- BEAIRD, Jason. **Princípios do Web Design Maravilhoso**. Rio de Janeiro: AltaBooks, 2008.
- KALBACH, James. **Design de navegação Web**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Projetando Websites com Usabilidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. **Design de interação: além da interação homem computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- SANTA-ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2012.

Disciplina Profissionalizante: FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL
(Carga horária semanal: 03 aulas / Carga horária por etapa: 60 aulas)

EMENTA:

Fundamentos do Cinema, televisão e novas mídias para a produção de imagens e sons. Características da linguagem audiovisual. Os formatos e concepções da comunicação audiovisual. Estudo dos meios audiovisuais, dos profissionais envolvidos e produtos audiovisuais. Mecanismos de difusão de produtos audiovisuais. Fases da produção audiovisual. Análise de produtos audiovisuais. Mecanismos de fomento a produção audiovisual. A produção audiovisual e as novas tecnologias.

OBJETIVOS:

- Compreender os conceitos teóricos básicos da narrativa audiovisual clássica;
- Identificar os principais elementos da linguagem cinematográfica audiovisual;
- Oferecer noções teóricas, técnicas e artísticas sobre a concepção audiovisual;
- Contextualizar os meios audiovisuais na criação de produtos culturais.

CONTEÚDOS:

- Fundamentação conceitual sobre Cinema, televisão e mídias;
- Caracterização da linguagem audiovisual;
- Formatação da comunicação audiovisual;
- Caracterização dos meios audiovisuais;
- Características dos profissionais envolvidos na produção audiovisual;
- Mecanismos de difusão de produtos audiovisuais;
- Apresentação da Evolução Tecnológica da comunicação audiovisual;
- Etapas da produção audiovisual;
- Produção audiovisual e seus mecanismos de fomento;
- Difusão de produtos audiovisuais no mercado e empreendedorismo.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Modelos práticos de organizações diversas.
- Exposição oral e visual de assuntos ligados a Linguagem Audiovisual.
- Ambiente Visual – Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense. 2011.
MOLETA, A. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
PAVIS, P. **A análise dos espetáculos**: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003
DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
MACHADO, A. **Arte e Mídia**. Jorge Zahar editora, 2005.
NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário**. São Paulo: Papirus, 2005.
SILVA JÚNIOR, G. **País da TV: a história da televisão brasileira**. São Paulo: Editora Conrad, 2001.
SOUZA, J. C. A. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

RAMOS, Fernão P. **Teoria contemporânea do cinema**. V.1. São Paulo: SENAC-SP, 2005.
RAMOS, Fernão P. **Teoria contemporânea do cinema**. V.2. São Paulo: SENAC-SP, 2005.
XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Disciplina Profissionalizante: FUNDAMENTOS DA ANIMAÇÃO DIGITAL
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária total: 80 aulas)

EMENTA:

Descrição da História e da Tipologia da Animação Digital. Caracterização dos processos de criação e desenvolvimento da Animação Digital. Apresentação dos conteúdos verbais e pictóricos da animação digital. Aplicações da Animação Digital. Tecnologia de Animação digital.

OBJETIVOS:

- Definir animação como a arte e/ou técnica de fotografar;
- Introduzir conhecimentos acerca do universo da animação digital e entender sua importância para o design gráfico e motion design;
- Conhecer a linguagem do desenho e os processos de criação;
- Conhecer os principais tipos de animação;
- Introduzir conhecimentos sobre as habilidades para realizar a animação através de princípios e diretrizes específicos;
- Apresentar a animação de personagens;
- Apresentar o funcionamento dos principais tipos de animação;
- Apresentar a linguagem do desenho e dos processos de criação;
- Apresentar os softwares de animação 2D e 3D.

CONTEÚDO:

- Descrição da História da Animação Digital;
- Tipologia da Animação Digital;
- As aplicações da Animação Digital;
- Animação 2D;
- Animação 3D;
- Caracterização dos processos de criação;
- Desenvolvimento de animações digitais;
- Apresentação dos conteúdos verbais e pictóricos da animação;
- Apresentação das técnicas utilizadas para Animação Digital;
- Meios de Tecnologia de Animação Digital;
- Compreensão da relevância da Animação Digital para o design gráfico e motion design;

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Exposição oral e visual de assuntos ligados a Animação Digital e respectivas aplicações.
- ADOBE PRESS. ADOBE FLASH CS5;
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- ADOBE PRESS. **ADOBE FLASH CS5: CLASSROOM IN A BOOK**. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- CHONG, A. **Animação Digital: Coleção Animação Básica**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- JÚNIOR, A. L. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

- PURVES, B. **Stop-motion: Coleção Animação Básica**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- WELL, P; QUINN, J; MILLS, L. **Desenho para animação: Coleção Animação Básica**. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia–2ª. ed.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008. (Coleção Arte).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.
- RIBEIRO DA CRUZ ,Paula , **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias** – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006
- ZORAN PERISIC. **Guia prático do cinema de animação** - Editorial Presença, Portugal e Livraria Martins Fontes, Brasil, 1979.
- JOHN HALAS E ROGER MANVELL. **A técnica da animação cinematográfica . Civilização Brasileira/ 32 Embrafilme, Rj, 1979.**
- ALBERTO LUCENA JUNIOR. **Arte da animação: técnicas e estética através da história**. Senac, 2002, 456 p., 200 ilustrações.

Disciplina Instrumental: PRODUÇÃO E VÍDEO DIGITAL
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária por etapa: 80 aulas)

EMENTA:

Produção audiovisual. O papel da edição na construção do sentido no audiovisual. Edição, narratividade e construção espaço-temporal. Sincronização de áudio e vídeo. Manipulação de imagens gravadas em 3D.

OBJETIVOS:

- Compreender os principais conceitos da produção de um vídeo digital;
- Compreender os principais conceitos da linguagem audiovisual em ambiente digital;
- Conhecer os principais recursos de hardware e software para a edição digital de vídeo;
- Compreender a relação som-imagem.

CONTEÚDO:

- História do Cinema e Vídeo Digital;
- Roteiro de um vídeo digital;
- Decupagem: o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros através de cortes.
- Enquadramento, plano e Ângulos;
- Tipos de Câmeras e Filmadoras;
- Técnicas de iluminação;
- Ferramentas de Edição;
- O papel do editor: contribuição técnica e estética;
- Conceito de montagem: seleção, ordenação e duração de planos;
- Narração e ritmo na montagem;
- Princípios da edição audiovisual digital;
- Etapas da Produção de Conteúdo Digital:
 - Definição de persona (público alvo);
 - Definição de keywords (palavras-chave);
 - Estratégia de produção;
 - Definição de calendário de postagens;
 - Call to action
 - Método de distribuição.
 - Reconhecimento da área de trabalho;
- Importando/convertendo arquivos vídeos para edição;
- Codecs de vídeo utilizados para codificar e decodificar arquivos de mídia;
- Edição não-linear de vídeo;
- Videostreaming para transferência de áudio ou vídeo via internet, dentre outras funções.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- ADOBE SYSTEMS. Adobe Photoshop CS4;
- Ambiente Visual – Plataforma Moodle;
- Adobe Premiere, Adobe After Effects e Adobe Encore, Software(s) de Apoio: Adobe Premiere, iTunes e Final Cut.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. SP: Annablume, 2004.
- 2.DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: Historia Teoria e Prática** . Editora Campus: 2009
- 3.MUNCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. São Paulo: Zahar: 2004.
- 4.Software(s) de Apoio: Adobe Premiere, iTunes e Final Cut.
- 5.MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990DONIS, Donis A.
- 6.**Sintaxe da linguagem visual**. 3ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- 7.SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo: Conrad, 2004.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão. A arte e técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.
- RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre, Sulina, 2009. MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo; Editora Brasiliense, 2003.
- SIQUEIRA, Ethevaldo. Para entender o mundo digital. Rio de Janeiro, Globo, 2008.
- ESCHENFELDER, Ricardo. **A Linguagem do Vídeo**. Florianópolis: Editora Garapuvu, 2009
- Miyagusku, Renata Hiromi Minami. **Curso Prático de Fotografia Digital com CD**. São Paulo: Digerati Books, 2007.
- HOPPE, Altair. **Fotografia Digital Sem Mistérios: Segredos para fazer grandes fotos**. São Paulo: Editora Photos, 2006;
- ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS4. São Paulo: Editora SENAC, 2009;
- HOPPE, Altair. **Adobe photoshop: Para fotógrafos designers e operadores digitais**. São Paulo: Editora Photos, 2007
- DEGEN, R. J. **Empreendedor: empreender como opção de carreira**. Pearson, 2009.
- Miyagusku, Renata Hiromi Minami. **Curso Prático de Fotografia Digital com CD**. São Paulo: Digerati Books, 2007.

2ª ETAPA

Disciplina Instrumental: REDAÇÃO TÉCNICA
(Carga horária semanal: 01 aula / Carga horária por etapa: 20 aulas)

EMENTA:

Leitura, interpretação e produção de textos em gêneros textuais da área de estudo. Atualização Gramatical. Redação Comercial.

OBJETIVOS:

- Ler e interpretar textos diversos, com ênfase aos específicos da área técnica.
- Expressar-se adequadamente de forma oral e escrita acerca de respeito de assuntos relevantes à área de atuação.
- Desenvolver cuidados linguísticos, quanto ao uso de chavões e construções inadequadas.
- Habilitar o aluno a redigir textos da área de estudo providos de coesão e coerência de modo eficiente e, sempre que necessário, de acordo com as normas da ABNT.
- Reconhecer e aplicar recursos linguístico-formais em compatibilidade com a norma padrão da língua.
- Reconhecer, interpretar e produzir diferentes gêneros textuais.

CONTEÚDO:

- Teoria da comunicação
- Língua e Linguagem (verbal e não verbal)
- Gêneros textuais da área de estudo
- Leitura e interpretação de textos da área de estudo
- Normas da ABNT
- Produção de textos orientados para a área de estudo
- Estrutura do texto: parágrafo padrão, marcas de oralidade
- Atualização gramatical: coesão, coerência, pontuação e concordância (verbal e nominal)
- Novo acordo ortográfico
- Produção de textos orientados para a área de estudo
- Redação comercial (e-mail, carta comercial, relatórios, circular, comunicado, convocação, ata, aviso, bilhete, ordem de serviço, recibo, declaração, dentre outros gêneros da área de estudo)
- Dúvidas frequentes do português

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Ambiente virtual plataforma Moodle.
- Aulas expositivas.
- Leitura e análise de diferentes gêneros textuais da área de estudo.
- Vídeos.
- Exercícios práticos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- ANTUNES. **Lutar com palavras**. Coesão e coerência. 13ª ed. São Paulo: Parábola, 2005.
- MARTINO. **Português**: Gramática, interpretação de texto, redação oficial e redação discursiva. 5.e São Paulo: Saraiva, 2010.
- PLATÃO e FIORIN. **Para entender o texto**: leitura e redação. 16ª ed. São Paulo: Ática, 200
- PLATÃO E FIORIN. **Lições de texto**: leitura e redação. 4ª ed. São Paulo: Ática, 2005.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- BOAVENTURA, Edivaldo. Como ordenar as idéias. São Paulo: Ática, 1990.
- KOCH, Ingedore Villaça & TRAVAGLIA, Luiz Carlos. A coerência textual. São Paulo: Contexto, 1990.
- KOCH, Ingedore Villaça. A coesão textual. São Paulo: Contexto, 1989.
- LUFT, Celso Pedro. Novo guia ortográfico. Porto Alegre: Globo, 1980.

Disciplina Instrumental: INGLÊS TÉCNICO
(Carga horária semanal: 01 aula / Carga horária por etapa: 20 aulas)

EMENTA:

Capacitar o aluno a ler e compreender textos produzidos em Língua Inglesa (manuais de equipamentos, instruções, comandos, instalação de softwares, dentre outros gêneros textuais da área de estudo) e a promover a seleção de dados e informações relevantes ao desenvolvimento de suas atividades.

OBJETIVOS:

- Desenvolver competências para leitura e compreensão de diferentes gêneros de textos em língua inglesa, pertencentes à área de estudo e afins.
- Leitura, compreensão e escrita de palavras-chave, expressões, termos técnicos e instruções pertencentes à área de estudo e afins.
- Identificação do tema principal do texto por meio de conhecimentos prévios e/ou adquiridos.
- Compreensão e escrita de comandos e instruções utilizados em linguagens de programação, sistemas operacionais, softwares e plataformas digitais diversas.
- Utilizar as estratégias de leitura para ler e compreender gêneros textuais escritos em língua inglesa.
- Reconhecer a organização textual por meio de articuladores do discurso, elementos gráficos, marcas tipográficas, dentre outros.
- Reconhecer e identificar a função social dos gêneros textuais, principalmente os que circulam na área de estudo.
- Desenvolvimento da consciência de que a leitura em língua Inglesa não é um processo linear que exige o entendimento de cada palavra.
- Utilizar as tecnologias da informação para ampliar as possibilidades de busca de informações em outro idioma.
- Desenvolver vocabulário de termos e/ou expressões específicos da área, através das diversas atividades propostas de compreensão de leitura.

CONTEÚDO:

- Importância da Língua Inglesa no contexto atual e para a internacionalização
- Conscientização do processo de leitura: o que é leitura? Para que e por que se lê?
- Reconhecimento do objetivo e público alvo do texto
- Importância do conhecimento para a compreensão de leitura
- Leitura e compreensão de textos de diversos gêneros da área de estudo
- Reconhecimento e utilização de termos técnicos em Inglês na área de estudo
- Linguagem verbal e não verbal
- Importância do título e subtítulos para compreensão do texto
- Estratégias de leitura para ler e compreender gêneros textuais escritos em língua inglesa: cognatos, falsos cognatos, palavras repetidas, inferência, marcas tipográficas, etc
- Técnicas de leitura: *Skimming* e *Scanning*
- Reconhecimento de gêneros textuais mais utilizados na área de estudo (contexto de produção do texto, intencionalidade(s) público-alvo, função social)
- Leitura e compreensão de textos de diversos gêneros da área de estudo
- Reconhecimento e utilização de termos técnicos em Inglês na área de estudo
- Leitura e compreensão de textos de diversos gêneros da área de estudo
- Atividades práticas utilizando as estratégias de leitura
- Produção de glossário de termos em língua inglesa específicos, ou de grande importância na área de estudo

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Ambiente virtual plataforma Moodle.
- Aulas expositivas sobre leitura e compreensão de texto utilizando as técnicas de leitura.
- Aulas expositivas sobre gêneros textuais da área de estudo.
- Atividades práticas de identificação e seleção de informações específicas em textos diversos da área de estudo.
- Leitura e compreensão de textos de diversos gêneros da área de estudo.
- Leitura de manuais de equipamentos;
- Leitura de manuais de software.
- Leitura de gêneros textuais da área de estudo.
- Internet e sites específicos da área de estudo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- MUNHOZ, Rosangel. **Inglês Instrumental** - Estratégias de Leitura - 3ª Ed. 2019
- SOUZA, Adriana G. Fiori; et al. **Leitura em língua inglesa: uma abordagem instrumental**. São Paulo: Disal, 2010.
- VELLOSO, Mônica S. **Inglês instrumental**. Brasília: Veccton, 2009.
- CRUZ, D.T. **Inglês Instrumental para informática**. São Paulo: Editora Disal, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- COTTON, David; Falvey, David; Kent, Simon. Market Leader. **Elementary Business English**.
- SAMARA, Samira. **Start Reading**. São Paulo: Saraiva, 1985
- TORRES, Nelson. **Gramática prática da língua inglesa: o inglês descomplicado**. São Paulo: Saraiva, 2007.
- MICHAELIS. **Dicionário escolar inglês**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2009.

Disciplina Profissionalizante: GESTÃO ORGANIZACIONAL E EMPREENDEDORISMO
(Carga horária semanal: 02 aulas / Carga horária por etapa: 40 aulas)

EMENTA:

A gestão dos recursos de Multimídia deve ser parte integrante do Sistema de Gestão Geral de uma instituição. Os critérios de segurança da informação devem ser incorporados em todos os programas institucionais. O empreendedorismo é uma ferramenta necessária para o aluno ser um prestador de serviços.

OBJETIVOS:

- Identificar, na cultura de multimídia da organização, pontos a serem melhorados;
- Selecionar as ferramentas de multimídia para verificação e monitoramento do plano de trabalho;
- Integrar o sistema de gestão de multimídia com os outros seguimentos e sistemas da empresa;
- Elaborar check list para inspeção e lista de verificação para auditoria;
- Atuar corretivamente sobre as não conformidades detectadas;
- Elaborar e manter comunicação interna entre vários níveis e funções da organização;
- Gerenciar o cumprimento dos requisitos de contrato de terceiros, no que se refere à multimídia;
- Negociar com fornecedores produtos e serviços;
- Negociar com equipe de trabalho em situações de conflito;
- Realizar comunicações de risco;
- Coletar informações de processos de multimídia para elaboração de procedimentos, considerando o histórico da empresa.

CONTEÚDO:

- Fundamentos e técnicas de estruturação de treinamentos, campanhas, seminários, palestras e reuniões;
- Modelos gerenciais - histórico evolutivo;
- Características de uma Organização;
- Organização do trabalho;
- Comportamento nas organizações;
- Empreendedorismo e Startups;
- Liderança e Motivação;
- Sistemas de comunicação;
- Marketing e Endomarketing;
- Realização de Organogramas, Fluxogramas e Procedimentos a partir de Estudos de Caso;
- Noções sobre as Normas nacionais e internacionais sobre sistemas de Gestão da Qualidade;
- Compreensão sobre a Gerência pela Qualidade Total – filosofia, princípios básicos e ferramentas;

- Compreensão sobre o Funcionamento do Sistema de Gestão da Qualidade segundo as normas ISO e as implicações nos processos de multimídia nas empresas;
- Treinamentos para nivelamento de equipes das empresas.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Laboratório de Informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- SLACK, Nigel; CHAMBERS, Stuart; JOHNSTON, Robert. **Administração da produção**. 2ed. São Paulo: Atlas, 2009. 747p., il. ISBN 978-85-224-3250-9;
- VIEIRA, Sonia; WADA, Ronaldo. **Sete ferramentas estatísticas para o controle de qualidade**, As. 9ed. rev. e atual. Brasília -DF: QA&T Consultores Associados Ltda, 1994. 133p., Il;
- LAMB JÚNIOR, Charles W.; HAIR JÚNIOR, JOSEPH F.; MACDANIEL, CARL. **Princípios de marketing**. Tradução de Luciana Penteado MIQUELINO; Revisão de Tânia Maria Vidigal LIMEIRA; ZILLI, Isaías; COSTA, Maria Alice da. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004. 644p., il. ISBN 85-221-0366-6;
- BRASIL.Ministério do Trabalho. **Programa de treinamento operacional e gerencial às micro e pequenas empresas**. Brasília: MTb/SMO, 1979. 88p. (Coleção. Formação de Mão-de-Obra, 1);
- CARVALHO, RUY (Ed.). **Empresa: trabalho e previdência**. Tradução de; Ilustrações de; COSTA, Francisco Bolivar Ferreira; MELLO, Luís Heitor Correa de. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Lidor, 1965. 101p. (Coleção: Biblioteca de Organizações e Liderança);

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- BATEMAN, T. S.; SNELL, S. **Administração – construindo vantagem competitiva**. São Paulo: Atlas, 1998;
- CERQUEIRA NETO, Edgard Pedreira de. **Gestão da qualidade: princípios e métodos**. São Paulo : Pioneira, 1993;
- CHIAVENATO, I. **Introdução à teoria geral da administração**. São Paulo: McGroW-Hill do Brasil, 1980;
- GIL, Antonio de Loureiro. **Gestão da qualidade empresarial**. São Paulo : Atlas, 1993;
- STONER, J. A. F. **Administração**. Rio de Janeiro: Prentice-Hall, 1995.

**Disciplina Profissionalizante: CAPTAÇÃO E DESENHO DE SOM PARA AUDIO E VIDEO
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária total: 80 aulas)**

EMENTA:

As propriedades físicas do Som. A fisiologia da escuta. Técnicas de gravação, manipulação, edição e mixagem do áudio para produtos sonoros aplicações audiovisuais. O som como narrativa.

Conceitos teóricos da Imagem. Composição da Imagem. Funcionamento de um set de gravação e manipulação de equipamentos e acessórios. Identificação e análise de produtos audiovisuais que podem compor um website. Formação da imagem no olho humano. Produtos Audiovisuais utilizados em websites. A iluminação como base da fotografia. Recortes e enquadramentos de personagens, cenários e ambientes. Conceitos sobre a luz dura, luz suave e interpolação semidura. Manipulação de câmeras digitais. Tipos de lentes. Acessórios e Equipamentos para gravação de imagens. Conceitos sobre as diferentes temperaturas de cor e sua aplicação na fotografia das cenas. Posicionamento e movimento das câmeras e posicionamento da iluminação. Profundidade de campo. Funcionamento de um set de gravação. Interpretação técnica do Roteiro. Cronograma de Gravação e Escolha de Locação. Decupagem do material filmado e construção do roteiro para edição. Equipe de Produção Audiovisual.

OBJETIVOS:

- Pesquisar sobre os conhecimentos teórico-práticos sobre a captação de som e de vídeo;
- Promover a introdução dos alunos no universo audiovisual, através de técnicas, equipamentos e softwares de captação, manipulação e tratamento sonoros;
- Explicar o uso de equipamentos de câmera e luz;
- Entender as etapas de um processo de gravação de vídeo;
- Praticar as etapas de gravação de vídeo;
- Compreender as ferramentas de tratamento de imagens digitais;
- Compreender o uso de diferentes tipos de microfones e gravadores digitais;
- Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética;

CONTEÚDO:

- Fisiologia auditiva e o aparelho fonador;
- Física do som;
- Arquitetura, usos e mixagem em uma mesa de som;
- Captação de som, cuidados com os ruídos indesejáveis, uso de mais de um microfone;
- Equalizadores;
- Compressores;
- Gates;
- Alto falantes, caixas acústicas e fones de ouvido;
- Tipos de microfone;
- Gravação Sonora Digital;
- Gravação em Estúdio e em ambientes externos;
- Tratamento de Som;
- Sincronismo de Áudio e Vídeo;
- Edição de Som: Trilhas musicais;
- Efeitos;
- Locuções em off;

- Dublagem;
- Mixagem;
- Pré- masterização
- Conceitos sobre a luz dura, luz suave e interpolação semidura;
- Conceitos teóricos da Imagem;
- Composição da Imagem;
- Fotografia como narrativa estética;
- Manipulação de câmeras digitais;
- Tipos de lentes;
- Equipe de Produção Audiovisual;
- Funcionamento de um set de gravação e manipulação de equipamentos e acessórios;
- Identificação e análise de produtos audiovisuais que compõem um website;
- Formação da imagem no olho humano;
- Iluminação como base da fotografia;
- Produtos Audiovisuais utilizados em websites;
- Recortes e enquadramentos de personagens, cenários e ambientes;
- Acessórios e Equipamentos para gravação de imagens;
- Conceitos sobre as diferentes temperaturas de cor e sua aplicação na fotografia das cenas;
- Posicionamento e movimento das câmeras e posicionamento da iluminação;
- Profundidade de campo;
- Funcionamento de um set de gravação;
- Decupagem do material filmado e construção do roteiro para edição.
- Organização do material gravado.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Acervo bibliográfico;
- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- ADOBE SYSTEMS. Adobe Photoshop CS4
- Ambiente Visual – Plataforma Moodle

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- CRAWFORD, Doug. **ABC da Gravação**. São Paulo: Summus editorial.
- RATTON, Miguel. **Criação de Música e sons no Computador**. São Paulo: Campus.
- CARMONA, Tadeu. **Desvendando o áudio e vídeo digital**. Digerati Books: 2004
- KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- WATTS, H. **Direção de Câmera: um manual de técnicas de vídeo e de cinema**. São Paulo: Summus, 1999.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- PARANAGUÁ, P. **Direitos autorais**. 1 ed. Rio de Janeiro: FGV, 2009.
- SOUZA, J. C. A. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.
- SURRELL, J. **Os segredos dos roteiros da Disney : dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos**. São Paulo: Panda Books, 2009.
- ADOBE SYSTEMS. **Adobe Photoshop CS4: classroom in a book : the official training workbook from Adobe Systems**. Berkeley: Adobe, 2009. 451 p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- BRUNEAU, CI; VASCONCELOS, A. **Tratamento de imagens com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007. 91 p.
- HOPPE, A. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. 5 ed. Santa Catarina: Photos, 2007. 257 p.
- BENSON, J. **Design em branco & preto para computadores**. Editora LPM, 1996.
- HOPPE, A. **Fotografia digital sem mistérios: os segredos para fazer Grandes fotos**. 2 ed. Santa Catarina: Photos, 2006.
- HORIE, R. M. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- STEUER, S. **Ideias geniais em photoshop**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002. 201 p.
- WILLIANS, R. **Design para quem não é designer**. Callis Editora, 1996.

Disciplina Profissionalizante: MODELAGEM E ANIMAÇÃO 3D
(Carga horária semanal: 03 aulas / Carga horária por etapa: 60 aulas)

EMENTA: Características do ambiente de trabalho tridimensional. Os preceitos da modelagem e animação 3D. A aplicação das ferramentas de modelagem e animação 3D. Os principais softwares 3D utilizados no mercado.

OBJETIVOS:

- Compreender os elementos do ambiente de trabalho tridimensional;
- Compreender os conceitos de modelagem;
- Conhecer e aplicar as principais ferramentas de modelagem 3D.
- Transformar desenhos bidimensionais em tridimensionais.
- Criar matérias e texturas em 3D.
- Conhecer e aplicar técnicas de animação 3D
- Renderizar para compilar e obter o produto final de um processamento digital.

CONTEUDO:

- Apresentação dos Softwares 3D;
- Compreensão dos Tipos de Modelagens 3D;
- Aplicação das ferramentas de Animação 3D;
- Realização de Texturização e iluminação em 3D;
- Renderização: compilação e obtenção do produto final de um processamento digital.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Laboratório de Multimídia
- Laboratório de informática.
- Acervo bibliográfico.
- Softwares 3D;
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura, **Computação gráfica: teoria e prática**. Ed. Campus –. 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.
- RIBEIRO DA CRUZ, Paula, **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias** – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006
- ZORAN PERISIC. **Guia prático do cinema de animação - Editorial Presença, Portugal e Livraria Martins Fontes**, Brasil, 1979.
- JOHN HALAS E ROGER MANVELL. **A técnica da animação cinematográfica . Civilização Brasileira/ 32 Embrafilme**, Rj, 1979.
- ALBERTO LUCENA JUNIOR. **Arte da animação: técnicas e estética através da história**. Senac, 2002, 456 p., 200 ilustrações.
- Bibliografia Básica: RIBEIRO DA CRUZ, Paula, **Do Desenho Animado à Computação**

Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006

- ZORAN PERISIC. **Guia prático do cinema de animação - Editorial** Presença, Portugal e Livraria Martins Fontes, Brasil, 1979.
- JOHN HALAS E ROGER MANVELL. **A técnica da animação cinematográfica . Civilização Brasileira/ Embrafilme**, Rj, 1979.

<p>Disciplina Profissionalizante: EDIÇÃO DE VÍDEO E MOTION GRAFICS (Carga horária semanal: 03 aulas / Carga horária por etapa: 60 aulas)</p>
<p>EMENTA: O papel da edição na construção do sentido no audiovisual. Edição e narratividade. Tipos de formatos editoriais. Motion e suas aplicações.</p>
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a editar vídeos; • Utilizar programas para a criação de efeitos especiais em vídeos digitais; • Mesclar princípios de design, animação, vídeo e cinema; • Aplicar técnicas de edição de vídeos e autoração de dvd's; • Aplicar os recursos de hardware e software para a edição digital de vídeo; • Motion: vídeos, interfaces, banners infográficos animados, cinema 4D e After Effects; • Compreender a Ilha de Edição de vídeo; • Compreender os conceitos de montagem e aplicações, sendo: seleção, ordenação e duração de planos, Narração e ritmo na montagem, Técnicas de aplicação de efeitos, Aplicação de filtros e derivações das imagens.
<p>CONTEÚDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edição dos vídeos; • Utilização dos programas para a criação de efeitos especiais em vídeos digitais; • Os princípios de design, animação, vídeo e cinema; • Aplicação das técnicas de edição de vídeos e autoração de dvd's; • Aplicação dos recursos de hardware e software para a edição digital de vídeo; • Aplicações do Motion, Design de Animação, Videografismo, Motion Graphisc , interfaces, banners infográficos animados, cinema 4D e After Effects; • Aplicação da Ilha de Edição de vídeo; • Apresentação dos conceitos de montagem e aplicações, sendo: seleção, ordenação e duração de planos; • Narração e ritmo na montagem. Técnicas de aplicação de efeitos. Aplicação de filtros e derivações das imagens.
<p>RECURSOS METODOLÓGICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratório de Multimídia; • Laboratório de Informática; • Acervo bibliográfico; • Softwares 3D; • Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.
<p>BIBLIOGRAFIA BASICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura - Computação gráfica: teoria e prática - Ed. Campus – 2003.
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUGUSTO, M. F. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. São Paulo: Annablume, 2004. • DANCYGER, K. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: Historia Teoria e Prática. São Paulo, Editora Campus, 2009. • MUNCH, W. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. São Paulo:

Zahar, 2004.

- KELLISON, C. **Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- MOLETA, A. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- SOUZA, J. C. A. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

Disciplina Profissionalizante: PROJETO DE MULTIMÍDIA E WEBSITE
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária por etapa: 80 aulas)

EMENTA: Montagem e edição de vídeo digital; Técnicas e edição de vídeo digital; Efeitos especiais e de transição de áudio e vídeo; Streaming de vídeo; Formatos de vídeo digital; Técnicas de animação digitais; Animação 2D; Modelagem e Animação 3D; Softwares de Animação 2D e 3D; Animação e vídeo para web.

OBJETIVOS:

- Montar e editar vídeos;
- Colocar efeitos em vídeos;
- Utilizar técnicas de animação 2D e 3D e outras ferramentas;
- Exportar vídeo para web.
- Desenvolver páginas de internet interativas segundo os Padrões Web (W3C), utilizando ferramentas comuns do mercado, e que contemplem diretrizes de usabilidade e acessibilidade.

CONTEÚDO:

- Introdução à Autoria web;
- As três camadas de desenvolvimento (informação, formatação comportamento);
- Usabilidade;
- Acessibilidade;
- Linguagens de desenvolvimento web;
- Ferramentas de apoio ao desenvolvimento web;
- Editores gráficos;
- Editores de código;
- Sistemas gerenciadores de conteúdo (CMS);
- Criação de páginas e aplicações interativas para a Web;
- Desenvolvimento nos Padrões Web (HTML, CSS, JavaScript);
- Ferramentas de apoio à Autoria Web;
- Usabilidade e Acessibilidade de websites.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Acervo bibliográfico;
- Software(s) de Apoio: • Adobe Illustrator; • Adobe Photoshop; • Adobe Dreamweaver; • Notepad++; • AptanaStudio3
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- SILVA, Maurício Samy. CSS3: **Desenvolva aplicações web profissionais com o uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. São Paulo: Novatec, 2011;
- SILVA, Maurício Samy. HTML5: **A linguagem de marcação do futuro**. São Paulo: Novatec, 2011;
- SILVA, Maurício Samy. JavaScript: Guia do programador. São Paulo: Novatec, 2010;

- ADOBE PRESS. **ADOBE AFTER EFFECTS CS5: CLASSROOM IN A BOOK**. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012;
- ADOBE PRESS. **ADOBE PREMIERE PRO CS5: CLASSROOM IN A BOOK**. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012;
- DERAKHORASHANI, R. L. **Autodesk 3ds Max 2012 Essencial - Guia de Treinamento Oficial**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- LTC.2000. 321 p. 2.LOWE, DAVID; HALL, WENDY. Hypermedia and the web. New York, NY. John Wiley & Sons. 1999. 626p. 3;
- HASIMOTO, SHUJI. Multimedia Modeling – Modeling Multimedia Information and Systems M 2000. Nagano, Japan 13 – 15 November 2000. River Edge, NJ, World Scientific Publishing Co., Inc. 2000. 512 p. 4;
- NIELSEN, J. Multimedia and hypertext: the internet and beyond. EUA.Academic press professional, 1995. 5.5;
- FBHATNAGER, G., MEHTA, S. MITRA, S. Introduction to Multimedia Systems. Academic Press, 2002.

Disciplina Profissionalizante: PROJETO MULTIMÍDIA DE ANIMAÇÃO E JOGOS
(Carga horária semanal: 04 aulas / Carga horária por etapa: 80 aulas)

EMENTA: A Animação (Conceitos Básicos) Animação e computadores. Animação tridimensional. Animação são gráficos em sequência. Animação por computador. Tipos de Animação: animação convencional, animação bidimensional; animação tridimensional. Animação convencional assistida por computador: função principal: armazenamento, composição e edição de desenhos; outras funções: colorização, efeitos especiais, sonorização; procura manter o visual de animação manual.

OBJETIVOS:

- Compreender as principais ferramentas de animação de jogos;
- Aplicar as práticas de modelagem 3D;
- Transformar desenhos bidimensionais em tridimensionais na animação de jogos;
- Renderizar para compilar e obter o produto final de um processamento digital;
- Criar jogos interativos através de aula simulada.

CONTEUDO:

- Compreensão das principais ferramentas de animação de jogos;
- Aplicação das práticas de modelagem 3D;
- Transformação de desenhos bidimensionais em tridimensionais na animação de jogos;
- Renderização para compilar e obter o produto final de um processamento digital;
- Criação de jogos interativos através de aula simulada.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Laboratório de informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Acervo bibliográfico;
- Software(s) de Apoio: • Adobe Illustrator; • Adobe Photoshop; • Adobe Dreamweaver; • Notepad++; • AptanaStudio3;
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005;
- RIBEIRO DA CRUZ ,Paula , **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias** – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006;
- ZORAN PERISIC. **Guia prático do cinema de animação - Editorial Presença, Portugal e Livraria Martins Fontes**, Brasil, 1979;
- JOHN HALAS E ROGER MANVELL. **A técnica da animação cinematográfica . Civilização Brasileira/ 32 Embrafilme**, Rj, 1979;
- ALBERTO LUCENA JUNIOR. **Arte da animação: técnicas e estética através da história**. Senac, 2002, 456 p., 200 ilustrações;
- Bibliografia Básica: RIBEIRO DA CRUZ ,Paula , **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias** – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006;
- ZORAN PERISIC. **Guia prático do cinema de animação - Editorial Presença, Portugal e Livraria Martins Fontes**, Brasil, 1979;
- JOHN HALAS E ROGER MANVELL. **A técnica da animação cinematográfica . Civilização Brasileira/ Embrafilme**, Rj, 1979.

Disciplina Profissionalizante: PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO
(Carga horária semanal: 02 aulas / Carga horária por etapa: 40 aulas)

EMENTA: A construção do Projeto de Conclusão de Curso possibilita, aos alunos, o desenvolvimento de pesquisas práticas oportunizando a ampliação dos conhecimentos adquiridos, no decorrer do curso, através das práticas vivenciadas no mercado de trabalho.

OBJETIVOS:

- Elaborar projetos de pesquisa segundo as normas técnicas da ABNT;
- Desenvolver e apresentar o trabalho com fundamentação teórica e prática;
- Desenvolver técnicas de estudo, leitura, análise e interpretação de textos;
- Redigir o trabalho e documentos de acordo com as normas Técnicas da ABNT;
- Aplicar conhecimento teórico na prática profissional;
- Desenvolver ideias para gerar o Projeto de acordo com a prática desenvolvida;
- Observar e refletir para compreender e atuar em situações contextualizadas;
- Elaborar, colocar em prática as competências essenciais a sua prática profissional;
- Realizar tarefas específicas do campo de ação profissional;
- Buscar orientação durante a construção e em todas as etapas do projeto;
- Identificar a construção de projetos que possam auxiliar no desenvolvimento de pesquisas que constem no mercado;
- Integrar formas de conhecimento na busca pela produção de saberes pertinentes à área de atuação profissional;
- Apropriar-se de forma autônoma de técnicas de produção textual e normas da ABNT aprendidas em sala de aula.

CONTEÚDO:

- Contextualização do conhecimento científico;
- Normas técnicas / ABNT;
- Metodologia de ensino: Introdução, Objetivos, Justificativa, Metodologia, Revisão teórica, Resultados, Conclusão e Referências Bibliográficas;
- Importância e prática do planejamento;
- Utilização da metodologia de PDCA para construção do projeto;
- Estruturação do projeto com as seguintes entregas: relatório e ferramenta da Multimídia.

RECURSOS METODOLÓGICOS:

- Disciplina Instrumental: Responsabilidade Social;
- Disciplina Instrumental: Informática Básica;
- Disciplina Profissionalizante: Legislação e Normas Técnicas;
- Laboratório de Informática;
- Laboratório de Multimídia;
- Sites diversos.
- Ambiente Virtual - Plataforma Moodle.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 162p., il. ISBN 85-7605-047-1.
- MARTINS JÚNIOR, Joaquim. **Como escrever trabalhos de conclusão de curso: Instruções para planejar e montar, desenvolver, concluir, redigir e apresentar trabalhos**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2008. 222p., il. ISBN 978-85-326-3603-4.
- PARRAS FILHO, Domingos; JOÃO ALMEIDA DOS SANTOS. **Apresentação de trabalhos científicos: monografia, TCC, teses e dissertações**. 3ed. São Paulo: Futura, 2000. 140p. ISBN 85-7413-027-3.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ed. São Paulo: Atlas., 2010. 184p. ISBN 978-85-224-5823-3.

6 - Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores

O aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores do educando poderá ser realizado pela própria instituição, desde que sejam diretamente relacionados ao perfil profissional de conclusão da respectiva qualificação ou habilitação profissional do curso e que tenham sido desenvolvidos:

- Em qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico, regularmente concluídos em outros cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio ou em nível superior, com aprovação.
- Em cursos destinados à formação inicial e continuada ou qualificação profissional de, no mínimo, 160 horas de duração, mediante avaliação.
- Em Cursos de Educação Profissional, inclusive no trabalho, por meios informais ou em cursos superiores de graduação, mediante avaliação.
- Por reconhecimento, em processos formais de certificação profissional, realizado instituição devidamente credenciada pela Secretaria, ou no âmbito de sistemas nacionais de certificação profissional.
- Por valorização da experiência extraescolar, mediante avaliação.

O aproveitamento de estudos será feito mediante avaliação da documentação comprobatória das séries ou disciplinas cursadas, com aprovação, no mesmo nível ou nível mais elevado de ensino.

O aproveitamento será automático quando se tratar de disciplina do currículo mínimo, independentemente da divergência de carga horária, sendo necessário, porém, o cumprimento de carga horária adicional, em função da carga horária mínima obrigatória do curso.

7- Critérios e Procedimentos de Avaliação

A avaliação é uma ferramenta do processo de ensino-aprendizagem sendo realizada por área de conhecimento. Trata-se de um processo contínuo em que instrumentos diversificados podem ser utilizados: trabalhos em grupo e discussões, relatório de atividades, roteiros, pesquisas, avaliações escritas, dentre outros.

Os conteúdos ministrados são cumulativos, tanto para efeito de ensino e aprendizagem, quanto para avaliação.

A regime de avaliação do aproveitamento de estudos será expresso em pontos cumulativos, em uma escala de 0 (zero) a 100 (cem) pontos, por componente curricular, realizado ao longo das etapas em ocasiões denominadas 'momentos', conforme esquema abaixo representado:

SEMESTRE	ESTRATÉGIA / INSTRUMENTOS	VALOR	TOTAL
1º MOMENTO	AVALIAÇÃO POR ÁREA DE CONHECIMENTO	20 PONTOS	40 PONTOS
	ATIVIDADES	20 PONTOS	
2º MOMENTO	AVALIAÇÃO POR ÁREA DE CONHECIMENTO	30 PONTOS	60 PONTOS
	ATIVIDADES	20 PONTOS	
	TRABALHOS INTERDISCIPLINARES	10 PONTOS	
TOTAL POR ETAPA			100 PONTOS

O estímulo à autoavaliação e a recuperação permanente em sala de aula são instrumentos utilizados no processo avaliativo.

7.1- Critérios de Aprovação

Será considerado aprovado o aluno que obtiver, no mínimo, 60 pontos em cada conteúdo específico da etapa. Além disso, o aluno deverá ter frequência igual ou superior a 75% do total da carga horária prevista em cada etapa.

7.2 - Critérios de Recuperação

A recuperação é uma estratégia de intervenção deliberada no processo educativo, desenvolvido pela Escola, como uma nova oportunidade que leve os alunos ao desempenho esperado. Os estudos de recuperação serão destinados a alunos cujo aproveitamento escolar seja insuficiente, ou seja, inferior a 60 pontos em qualquer conteúdo estudado e terão por objetivo proporcionar novas oportunidades de aprendizagem e criar condições para que sejam sanadas as dificuldades por eles apresentadas.

Ao final da etapa letiva, os alunos terão direito à recuperação de até três (03) conteúdos curriculares, desde que tenham obtido pelo menos 40 (quarenta) pontos em cada um desses conteúdos. O aluno poderá optar por não fazer a recuperação e progredir para a etapa seguinte (progressão parcial), devendo ele responsabilizar-se por cursar os conteúdos nos quais não obteve êxito, quer seja no contraturno, quer no final do curso.

Os estudos de recuperação final serão realizados com roteiro específico, elaborado pelo professor e coordenado pela Supervisão Pedagógica e pela Coordenação de Áreas. Nos estudos de recuperação deverá haver a preponderância dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos.

A data de término da etapa letiva, critérios de avaliação e atribuição de pontos e as orientações de estudos aos alunos em recuperação final constarão do Calendário Escolar.

A recuperação do aluno é dividida em dois momentos:

I. No primeiro momento, ocorre a “Recuperação Paralela”, de forma concomitante à etapa, a fim de garantir ao aluno a superação de dificuldades no seu percurso escolar;

II. Para os alunos que não tenham alcançado o mínimo estabelecido pelo Regimento Interno da UTRAMIG, ou seja, 60 pontos, é oferecida a “Recuperação Final”, ao final da etapa/módulo, sempre no segundo momento.

A recuperação paralela, na modalidade de Educação a Distância, estará disponível na plataforma de ensino, sob supervisão do professor-tutor (modalidade a distância) e a recuperação final será presencial, sob supervisão do professor do curso presencial.

Na recuperação final serão distribuídos cem (100) pontos e será aprovado o aluno que obtiver rendimento mínimo de 60 (sessenta) pontos em cada um dos conteúdos. Para efeito de registro, a nota final não poderá exceder os 60 (sessenta) pontos.

7.3 - Progressão Parcial

A progressão parcial ocorrerá quando, após o período de recuperação final, o aluno não obtiver aprovação em até 03 (três) conteúdos curriculares da etapa em curso.

O aluno em regime de Progressão Parcial será matriculado no módulo subsequente e poderá cursar, concomitantemente, os conteúdos em que não obteve êxito no módulo anterior, desde que haja oferta e compatibilidade de horário. É de inteira responsabilidade do aluno a organização desses horários.

Para aprovação, o aluno em progressão parcial deverá obter nota igual ou superior a 60 (sessenta) pontos em cada conteúdo curricular.

7.4 - Reclassificação

Ao final da etapa, em caráter excepcional, o aluno que apresentar desempenho satisfatório e todos os conteúdos curriculares e frequência inferior a 75% (setenta e cinco por cento) poderá ser submetido à reclassificação para avaliação de seu grau de desenvolvimento e experiência, podendo ele progredir para a etapa subsequente, caso aprovado.

8 – Biblioteca, Instalações e Equipamentos

8.1 – Laboratório de Multimídia

Item	Descrição	Quantidade
01	Microcomputadores	20
02	Mesa para Microcomputador	10
03	Cadeira	20
04	Aparelho de ar condicionado	1
05	Ativos de rede (hubs, swiches, roteadores)	15
06	Ferramental para as aulas práticas	2 kits
07	Quadro branco	01
08	Data Show	01
09	Servidor	01
10	Link de Internet dedicado	01
11	Microcomputadores	20

8.2 - Biblioteca

Item	Descrição	Quantidade
01	Livros	9117
02	Armário de aço - 0,50 x 0,90 x 1.90 m -	4
03	Arquivo de aço com puxadores de metal 4 gavetas	2
04	Balcão de atendimento	1
05	Banco de madeira - 0,28 x 0,28 x 0,59 m -	1
06	Cadeira escolar em polipropileno	59
07	Cadeira estrutura metalon	4
08	Circulador de Ar marca Britânia	3
09	Estabilizador de Tensão	2
10	Estante de aço 2.0 x 1.04 x 0,55m. Para biblioteca dupla face	37
11	Fichário horizontal, em aço com 03 gavetas Kardex	3
12	Impressora Jato de tinta , HP, 692 C	1
13	Mesa de madeira - 0,70 x 0,90 x 0,90 m	18
14	Mesa para microcomputador	3
15	Mesa para telefone	1
16	Mesa revestida em fórmica - 140x60x74 m , com 3 gavetas	2
17	MicroComputador pentium IV - monitor SVGA color	6
18	Móvel de aço com 35 escaninhos para fichas.C/ armário fechado- 2 portas, 1 prateleira-0,45x1,15x1,31 m	1
19	Quadro de aviso estrutura em madeira, feltro Verde - 0,67 x 1.47 m	1
20	Suporte para fichário em metal pés em rodízio-0,34 x 0,44 x 0,65 m	1
21	Tamborete giratório na cor preta	1

9 - Pessoal docente e técnico envolvido no curso

O corpo docente do curso Técnico em Multimídia será composto por profissionais com graduação superior em:

- Designer Gráfico ou
- Designer de Produto ou
- Publicidade e Propaganda
- Produção Multimídia

A contratação desses profissionais será feita pela própria UTRAMIG, por meio de edital público.

10 - Diplomas

Ao aluno concluinte será conferido e expedido o diploma de Técnico em Multimídia, em que constarão as disciplinas cursadas, o aproveitamento, a carga horária por disciplina, a frequência e a habilitação conferida.

Para obtenção do diploma em Técnico em Multimídia o aluno deverá apresentar: documento de conclusão do ensino médio, com aproveitamento satisfatório em currículo previsto para a habilitação.

No rosto do diploma constará constar o nome do estabelecimento com o endereço completo, ato, número, data e órgão do poder público que reconheceu a habilitação, o título profissional conferido e a fundamentação legal, assinatura do diretor, do secretário e do titular. No verso, as disciplinas, a carga horária, a habilitação alcançada e o curso anterior do aluno, com indicação do estabelecimento, endereço e município.

Em um campo próprio será feito o registro de expedição, nº, folha e livro. Em um segundo campo, haverá espaço para Registro no Órgão Profissional, bem como para indicação de outras habilitações cursadas pelo aluno.

UTRAMIG

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
ESTADO DE MINAS GERAIS

Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais – UTRAMIG

DIPLOMA

A DIRETORA da Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais – UTRAMIG, confere a:

BRUNO DOS SANTOS ISAAC

brasileiro, natural de Belo Horizonte, Minas Gerais, nascido no dia 03 de outubro de 1987,
por haver concluído em 07 de Fevereiro de 2018, a habilitação profissional de:

TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design, Fundamentação Legal: Lei Federal nº 9394/96 de 20.12.96,
Resolução CNE/CEB nº 06/2012 de 21/09/2012 Habilitação do Curso: Portaria nº 802/2017 - MG - de 24/07/2017.

Belo Horizonte, 20 de março de 2020.



Ministério da
Educação

Secretaria Escolar
AUTORIZAÇÃO: xxxxxx

–
Titular do Diploma

Diretor
AUTORIZAÇÃO: xxxxxx

Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais – UTRAMIG – Avenida Afonso Pena, 3400, Bairro Cruzeiro, Belo Horizonte – MG

Educação Profissional Componentes Curriculares	Total Horas		
1ª Etapa		<p>Nome do Aluno: BRUNO DOS SANTOS ISAAC CPF: 080.048.378-62 Filiação: Ana Lúcia dos Santos e Paulo Isaac Sobrinho Curso: TÉCNICO EM MULTIMÍDIA Curso de Ensino Médio ou Equivalente/ Data de Conclusão: 2018 Estabelecimento: CESEC – Centro Estadual de Educação Continuada Endereço: Rua José Pedro Pereira, 103 Município: Ribeirão das Neves</p>	
Competências para Empregabilidade e Cidadania	33h20'		
Informática Básica	33h20'		
Desenho Básico	33h20'		
Planejamento Visual em Design Gráfico	50h		
Planejamento Visual em Design Editorial e Web	66h40'		
Fundamentos da Linguagem Audiovisual	50h		
Fundamentos da Animação Digital	66h40'		
Produção e Vídeo Digital	66h40'		
Total	400h		
2ª Etapa			
Redação Técnica	16h40'		
Inglês Técnico	16h40'		
Gestão Organizacional e Empreendedorismo	33h20'		
Captação e Desenho de Som para Áudio e Vídeo	66h40'		
Modelagem e Animação 3D	50h		
Edição de Vídeo e Motion Graphics	50h		
Projeto de Multimídia e Website	66h40'		
Projeto Multimídia de Animação e Jogos	66h40'		
Projeto de Conclusão de Curso	33h20'		
Total	400h		
Total das Etapas	800h		
Total do Curso	800h		