



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Reitoria/Conselho Superior

RESOLUÇÃO CONSUP/IFPE Nº 175, DE 10 DE FEVEREIRO DE 2023

Aprova, *ad referendum*, o Projeto Pedagógico do curso superior de Tecnologia em Produção Multimídia do IFPE, *Campus Olinda*.

O PRESIDENTE DO CONSELHO SUPERIOR DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO, no uso das atribuições previstas no Regimento Interno do Conselho e considerando o Processo Administrativo nº 23736.020321/2022-06,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar, *ad referendum*, o Projeto Pedagógico do curso superior de Tecnologia em Produção Multimídia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), *Campus Olinda*, na forma do Anexo desta Resolução.

Art. 2º Revogadas as disposições em contrário, esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação no sítio do IFPE na internet e/ou no Boletim de Serviços do IFPE.

(assinado eletronicamente)
JOSÉ CARLOS DE SÁ JUNIOR



Documento assinado eletronicamente por **Jose Carlos de Sa Junior**, **Presidente(a) do Conselho Superior**, em 10/02/2023, às 14:15, conforme art. 6º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site https://sei.ifpe.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 informando o código verificador **0532928** e o código CRC **22935D6F**.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

CURSO SUPERIOR
DE TECNOLOGIA EM
PRODUÇÃO
MULTIMÍDIA

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO
2023

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO
**SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO
MULTIMÍDIA**

Olinda
2023

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO**

JOSÉ CARLOS DE SÁ
Reitor

ASSIS LEÃO DA SILVA
Pró-Reitor de Ensino

MÁRIO ANTÔNIO ALVES MONTEIRO
Pró-Reitor de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação

ANA PATRÍCIA SIQUEIRA TAVARES FALCÃO
Pró-Reitora de Extensão

ROZENDO AMARO DE FRANÇA NETO
Pró-Reitor de Administração

JULIANA SOUZA DE ANDRADE
Pró-Reitora de Integração e Desenvolvimento Institucional

LUCIANA DOS SANTOS TAVARES
Diretora Geral do *Campus* Olinda

SWANNE SOUZA TAVARES DE ALMEIDA
Diretora de Ensino do *Campus* Olinda

LEONALDO QUEIROZ PESSOA JÚNIOR
Diretor de Administração e Planejamento do *Campus* Olinda

CAIO DANIELI GONÇALVES DE ARAÚJO
Chefe da Divisão de Pesquisa e Extensão do *Campus* Olinda

RAFAELLA CRISTINE DA SILVA ALBUQUERQUE
Coordenadora Pedagógica do *Campus* Olinda

ANDREA GERMANO DA SILVA SANTOS
Chefe da Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante do *Campus*
Olinda

FELIPE PESSOA TEJO GABRIELE
Coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Produção
Multimídia

Comissão para elaboração e construção do Projeto Pedagógico
do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia
([Portaria 061/2021 - DGCOLI](#))

Presidente

FELIPE PESSOA TEJO GABRIELE

Membros da Comissão

ANA CAROLINA DOS SANTOS MACHADO

ANDRÉA CARDOSO CASTRO

ELTON RUBENS VIEIRA DA SILVA

LÍVIA MELO DE LIMA

RAFAEL SUAREZ ZIEGELMAIER

RAFAELLA CRISTINE DA SILVA ALBUQUERQUE

SWANNE SOUZA TAVARES DE ALMEIDA

Assessoria Pedagógica

RAFAELLA CRISTINE DA SILVA ALBUQUERQUE

Professores colaboradores

CECÍLIA BARBOSA LINS AROUCHA

NELCY MAGDALA MOURA SANTOS

PAULO FERNANDO DIAS DINIZ

ROMERO ARAÚJO DE MEDEIROS

Bibliotecária

ANDRÉA CARDOSO CASTRO

Projeto gráfico

FELIPE PESSOA TEJO GABRIELE

Revisão textual

CECÍLIA BARBOSA LINS AROUCHA

Revisão geral

FELIPE PESSOA TEJO GABRIELE

RAFAELLA CRISTINE DA SILVA ALBUQUERQUE

SWANNE SOUZA TAVARES DE ALMEIDA

Lista de tabelas e figuras

Tabela 1 : Sistema acadêmico do curso.....	53
Figura 1 : Fluxograma esquemático do curso.....	54
Tabela 2 : Matriz curricular do curso.....	58
Tabela 3 : Componentes curriculares optativos.....	61
Tabela 4 : Componentes curriculares eletivos.....	62
Tabela 5 : Atividades Acadêmicas Complementares.....	73
Tabela 6 : Perfil do Coordenador do curso.....	133
Tabela 7 : Tabela simplificada do Corpo Docente do curso.....	135
Tabela 8 : Colegiado do Curso.....	137
Tabela 9 : Núcleo Docente Estruturante do curso.....	139
Tabela 10 : Corpo Técnico-Administrativo do curso.....	140
Figura 2 : Mapa satélite localizando o <i>Campus Olinda</i>	143
Figura 3 : Fachada do IFPE.....	143
Figura 4 : Planta baixa esquemática do pavimento térreo.....	144
Tabela 11 : Dependências do térreo.....	145
Figura 5 : Planta baixa esquemática do primeiro pavimento.....	146
Tabela 12 : Dependências do primeiro pavimento.....	147
Figura 6 : Planta baixa esquemática do segundo pavimento.....	147
Tabela 13 : Dependências do segundo pavimento.....	148
Tabela 14 : Relação de equipamentos do Laboratório audiovisual (C05).....	149
Tabela 15 : Relação de equipamentos do Laboratório Digital (B05).....	150
Tabela 16 : Relação de equipamentos do Laboratório Digital (C03).....	151
Tabela 17 : Relação de equipamentos do Laboratório Digital (B06).....	151
Tabela 18 : Relação de equipamentos da Sala de Pesquisa e Extensão (C01)..	153
Tabela 19 : Relação de equipamentos do Laboratório de Informática (C04)....	154

Tabela 20 : Relação de equipamentos da Biblioteca (A02).....	155
Tabela 21 : Relação de equipamentos do Anexo da Biblioteca (A04).....	156
Tabela 22 : Acervo bibliográfico atual do Curso Superior (CST) em Produção Multimídia, disponibilizado em ordem de disciplinas.....	161
Tabela 23 : Acervo bibliográfico atual do CST em Produção Multimídia, disponibilizado em ordem alfabética.....	163

Lista de siglas

- AAC:** Atividades Acadêmicas Complementares
- ABES:** Associação Brasileira de Empresas de Software
- ABNT:** Associação Brasileira de Normas Técnicas
- ABP:** Aprendizagem Baseada em Problemas
- Abragames:** Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos
- AD/DIPER:** Agência de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco
- Adepe:** Agência de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco
- Ancine:** Agência Nacional de Cinema
- AVA:** Ambiente Virtual de Aprendizagem
- BDE:** Base de Dados do Estado de Pernambuco
- BIA:** Bolsas de Incentivo Acadêmico
- CAPES:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- CBO:** Classificação Brasileira de Ocupações
- CEFETs:** Centros Federais de Educação Tecnológica
- CENP:** Conselho Executivo das Normas-Padrão
- CGPE:** Coordenação de Gestão de Pessoas
- CLT:** Consolidação das Leis do Trabalho
- CNCST:** Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia
- CNE:** Conselho Nacional de Educação
- CONEP:** Comissão Nacional de Ética em Pesquisa
- CONSUP:** Conselho Superior do IFPE
- CPA:** Comissão Própria de Avaliação
- CPC:** Conceito Preliminar do Curso
- CPED:** Coordenadoria Pedagógica do *Campus Olinda*
- CPSIC:** Coordenadoria de Psicologia do *Campus Olinda*

CRADT: Coordenação de Registro Acadêmico e Turnos do *Campus Olinda*

CREEE: Coordenação de Relações Empresariais, Estágios e Egressos do *Campus Olinda*

CST: Curso Superior de Tecnologia

CTIC: Coordenação de Tecnologia da Informação do *Campus Olinda*

DAE: Direção de Assistência ao Estudante

DAEE: Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante do *Campus Olinda*

DEAD: Diretoria de Educação a Distância do IFPE

DEN: Direção de Ensino do *Campus Olinda*

DGCOLI: Direção Geral do *Campus Olinda*

DINTER: Doutorado Interinstitucional

DPIN: Divisão de Políticas Inclusivas do *Campus Olinda*

EaD: Educação à Distância

EAfs: Escolas Agrotécnicas Federais

EC: Economia Criativa

ENADE: Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes

Enem: Exame Nacional do Ensino Médio

ERE: Ensino Remoto Emergencial

FACEPE: Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco

FIDEM: Fundação de Desenvolvimento Municipal

IC: Iniciação Científica

IDC: International Data Corporation

IES: Instituições de Educação Superior

IFPE: Instituto Federal de Pernambuco

IGC: Índice Geral de Cursos da Instituição

LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

LIBRAS: Língua Brasileira de Sinais

MPA: Motion Picture Association

MINTER: Mestrado Interinstitucional

NAPNE: Núcleo de Apoio a Pessoas com Necessidades Específicas

NEABI: Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas

NEGED: Núcleo de Estudos de Gênero e Diversidade

NDE: Núcleo Docente Estruturante

ONUREA: Ônibus Urbano Escolar Acessível

PC: Personal Computer

PDI: Plano de Desenvolvimento Institucional

PIB: Produto Interno Bruto

PIBEX: Programa Institucional para Concessão de Bolsas

PIBIC: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica

PIBICAF: Programa Institucional de Iniciação Científica nas Ações Afirmativas

PIBIT: Programa de Bolsas de Inovação Tecnológica

PIC: Plano Institucional de Capacitação dos Servidores

PLANAPIR: Plano Nacional de Promoção da Igualdade Racial

PNE: Plano Nacional de Educação

PNE: Plano Nacional de Extensão Universitária

PPPI: Projeto Político-Pedagógico Institucional do IFPE

ProfEPT: Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica

PROEXT: Pró-Reitoria de Extensão

PRONATEC: Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego

PROPESQ: Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação

RMR: Região Metropolitana do Recife

RNP: Rede Nacional de Ensino e Pesquisa

SESO: Setor de Serviço Social

SIBI: Sistema de Bibliotecas do IFPE

SINAES: Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior

SISU: Sistema de Seleção Unificado

SPIn: Sistema Pernambucano de Inovação

TCC: Trabalho de Conclusão de Curso

TDIC: Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

TI: Tecnologia da Informação e Inovação

TIC: Tecnologia da Informação e Comunicação

UNESCO: Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

Sumário

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Da Mantenedora	13
1.2 Da Instituição Proponente	13
1.3 Do Curso	13

ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

2.1 Histórico da Instituição	17
2.2 Histórico do Campus	22
2.3 Histórico do Curso	25
2.4 Justificativa	26
2.5 Objetivos	34
2.6 Requisitos e formas de acesso	34
2.7 Fundamentação Legal	35
2.8 Perfil Profissional de Conclusão	41
2.9 Organização Curricular	45
2.10 Orientações metodológicas	63
2.11 Ementário	83
2.12 Políticas Inclusivas	106
2.13 Apoio ao Discente	115
2.14 Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores	117
2.15 Do Processo de Avaliação da Aprendizagem	118

2.16 Acompanhamento de Egressos	127
2.17 Diplomas	128
CORPO DOCENTE E TÉCNICO	
3.1 Coordenação do Curso	131
3.2 Corpo Docente	133
3.3 Colegiado do Curso	135
3.4 Núcleo Docente Estruturante	137
3.5 Equipe Multidisciplinar	139
3.6 Assistentes Técnico-Administrativos	139
3.7 Política de aperfeiçoamento, qualificação e atualização dos docentes e técnicos-administrativos	147
INFRAESTRUTURA	
4.1 Instalações e Equipamentos	143
REFERÊNCIAS	
Referências	164
ANEXOS	
Anexo 1: Portaria 061/2021 - DGCOLI	168
Anexo 2: Portaria nº 032/2020 - DGCOLI	170
Anexo 3: Tabela detalhada do Corpo Docente do Curso	173
Anexo 4: Programas dos Componentes Curriculares Primeiro período	176
Anexo 5: Programas dos Componentes Curriculares Segundo período	192
Anexo 6: Programas dos Componentes Curriculares Terceiro período	208
Anexo 7: Programas dos Componentes Curriculares Quarto período	224
Anexo 8: Programas dos Componentes Curriculares Quinto período	241

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 Da Mantenedora

Mantenedora	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Razão Social	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Sigla	IFPE
Natureza Jurídica	Órgão Público Federal
CNPJ	10.767.239/0001-45
Endereço	Av. Professor Luiz Freire, nº 500, Curado, Recife – PE / CEP: 50740-540
E-mail de contato	gabinete@reitoria.ifpe.edu.br
Site	www.ifpe.edu.br

1.2 Da Instituição Proponente

Instituição	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Razão Social	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Sigla	IFPE
Campus	Olinda
Natureza Jurídica	Órgão Público Federal
CNPJ	10.767.239/0014-60
Ato Legal de criação	Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, publicada no Diário Oficial da União em 30/12/2008
Endereço	Av. Fagundes Varela, 375, Olinda – PE / CEP: 53140-080
E-mail de contato	gabinete@olinda.ifpe.edu.br
Site	www.ifpe.edu.br/campus/olinda

1.3 Do Curso

Denominação	Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia
Eixo Tecnológico	Produção Cultural e Design

Nível	Graduação: Tecnológico
Modalidade	Modalidade Presencial com oferta de carga horária a distância
Titulação	Tecnólogo em Produção Multimídia
Carga horária total (h/r)	1.800h/r
Carga horária total (h/a)	2.160h/a
Duração da aula	45 minutos
Atividades Complementares	150h Atividades acadêmicas complementares (AAC) 30h Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
Curricularização da extensão	180h (10% do total do Curso)
Período mínimo de integralização	2 anos e 6 meses (5 semestres)
Período máximo de integralização	5 anos (10 semestres)
Forma de acesso	I. Exame Vestibular aberto aos candidatos egressos do Ensino Médio ou similar; II. Adesão ao Sistema de Seleção Unificado; III. Aproveitamento da nota obtida no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM); IV. Ingresso extravestibular, conforme Edital específico; V. Outras formas previstas na Lei.
Pré-requisito para ingresso	Ensino Médio completo
Vagas anuais	36
Vagas por turno de oferta	36
Turno	Matutino, ou Vespertino, ou Noturno, conforme especificado no Edital de seleção.
Regime de matrícula	Período
Periodicidade letiva	Semestral
Semanas letivas por semestre	20
Início do Curso	2023.1

1.3.1 Indicadores de Qualidade do Curso

Conceito do Curso (CC)	—
Conceito Preliminar do Curso (CPC)	—
Índice Geral de Cursos (IGC) do IFPE	3

1.3.2 Situação do Curso

	Apresentação inicial do PPC
Trata-se de:	Reformulação parcial do PPC
	Reformulação integral do PPC

1.3.3 Status do Curso

	Aguardando autorização do Conselho Superior (Consup)
	Autorizado pelo Conselho Superior (Consup)
	Aguardando reconhecimento do MEC
	Reconhecido pelo MEC
	Aguardando renovação de reconhecimento

1.3.4 Cursos Técnicos em Eixos Tecnológicos afins

Curso Técnico em Artes Visuais (subsequente)
--

2.

ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

2.1 Histórico da Instituição

Com a criação da Lei 11.892, de 29 de dezembro de 2008, foi instituída a Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica. O modelo dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia foi criado a partir do potencial instalado nos Centros Federais de Educação Tecnológica - CEFETs, Escolas Técnicas e Agrotécnicas Federais e Escolas vinculadas às Universidades Federais.

Em Pernambuco, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFPE) foi constituído por nove *Campi*, a partir da adesão das antigas Escolas Agrotécnicas Federais de Barreiros, Belo Jardim e Vitória de Santo Antão e da construção dos *Campi* de Afogados da Ingazeira, Caruaru e Garanhuns, que se uniram com as unidades do antigo CEFET-PE de Recife, Ipojuca e Pesqueira. Na fase da II expansão da Rede Federal de Educação Profissional, foram implantados os *Campi* de Afogados da Ingazeira, Caruaru e Garanhuns. Com a fase III da Expansão da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, o IFPE recebeu mais sete unidades nos municípios de Abreu e Lima, Cabo de Santo Agostinho, Igarassu, Jaboatão, Olinda, Palmares e Paulista.

Considerado como uma Instituição de referência nacional em formação profissional, que promove Educação, Ciência e Tecnologia de forma sustentável e sempre em benefício da sociedade, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE oferece acesso à educação gratuita e de excelência por meio de dezesseis *Campi* distribuídos nas regiões do estado de Pernambuco acima referenciadas.

O histórico do IFPE na Educação Profissional começa em 16 de fevereiro de 1910, com o início das atividades da Escola de Aprendizes Artífices de Pernambuco, em atendimento ao Decreto Nº 7.566 do Presidente Nilo Peçanha, que criou, em cada uma das capitais dos Estados do Brasil, escolas destinadas a ministrar o Ensino Profissional Primário e gratuito, com objetivo de formar operários e contramestres.

Antes da criação do IFPE, as Instituições que o compuseram passaram por diversas reformulações e denominações ao longo dos anos:

- Em 1937, pela Lei Nº 378, de 13 de janeiro, essas escolas passaram a ser denominadas Liceus Industriais.

- A Lei Orgânica do Ensino Industrial (Decreto-Lei Nº 4.073, de 30 de janeiro de 1942) – passa a ofertar o Ensino Médio e tem sua missão ampliada e reconhecida como imprescindível para o desenvolvimento do País.
- Em 1959, a Lei nº 3.552 deu estruturas mais amplas ao Ensino Industrial. Posteriormente, as leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei Nº 4.024, de 20 de dezembro de 1961) e de Expansão e Melhoria do Ensino (Lei Nº 5.692, de 11 de agosto de 1971) também reformularam o Ensino Industrial.
- Em 13 de fevereiro de 1964, através do Decreto Nº 53.558, as Escolas Agrotécnicas Federais receberam a denominação de Colégios Agrícolas e passaram a oferecer os cursos Ginásiais Agrícolas e Técnico Agrícola.
- Em 04 de setembro de 1979, os Colégios Agrícolas passaram a se denominar Escolas Agrotécnicas Federais - EAFs.
- Em novembro de 1993, as EAFs foram transformadas em Autarquias Federais, assim instituídas pela Lei Nº 8.731, passando a ser dotadas de autonomia administrativa, financeira, patrimonial, didática e disciplinar.
- Em 1999, por meio do Decreto S/N de 18/01/1999, a ETFPE foi transformada em Centro Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco, CEFET-PE, ampliando seu portfólio de cursos e passando também a atuar na Educação Superior com cursos de formação de tecnólogos.

Observadas as finalidades da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, o IFPE atua na oferta de Educação Profissional técnica de nível médio, nas formas Integradas Concomitante e Subsequente e na modalidade PROEJA; na Educação Superior: cursos de Licenciatura, Bacharelados e Superiores de Tecnologia; cursos de Pós-Graduação Lato Sensu e curso de Pós-Graduação Stricto Sensu de Mestrado Interinstitucional - MINTER e Profissional, e Doutorado Interinstitucional - DINTER, além da oferta de cursos à distância, na modalidade EaD.

O IFPE também desenvolve atividades de pesquisa, incentivando a ampliação dos Grupos de Pesquisa e buscando parcerias com instituições de fomento, além de estimular trabalhos de pesquisa Científica e Tecnológica realizados por alunos e docentes.

Com o intuito de despertar no educando o interesse pela produção do conhecimento, a instituição incentiva o desenvolvimento de trabalhos de pesquisa científica, realizados por estudantes e professores, cabendo à Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação coordenar estas ações, divulgando periodicamente, tanto os editais de pesquisa das agências de fomento, como ações de apoio à apresentação de projetos, buscando financiamento, bem como cadastrar projetos de pesquisa articulados com as linhas dos grupos e com as orientações do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica - PIBIC.

O percentual orçamentário destinado à pesquisa que atende o Programa PIBIC, nas modalidades de cursos Superiores e cursos Técnicos, permite o auxílio ao pesquisador com bolsas de Produtividade em Pesquisa. Visando o atendimento de demandas de pesquisadores, tais como participações em eventos científicos e apresentações de trabalhos resultantes de pesquisas desenvolvidas na instituição e cadastradas na Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação - PROPESQ, há uma fração do orçamento para viabilizar inscrições e passagens e diárias desses pesquisadores.

Com a oficialização da pesquisa, a Instituição passou a ter visibilidade na Comunidade Científica. Numa primeira ação, a Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco - FACEPE ofertou oito bolsas de Iniciação Científica - I.C. júnior, para estudantes do Ensino Médio. Em situações anteriores, devido às ações isoladas, esta modalidade de auxílio já havia sido obtida por professores do CEFET-PE. Isto demonstra como o IFPE vem, ao longo do seu percurso histórico, transformando-se em um polo importante de Ciência e Tecnologia e como as ações desenvolvidas pela PROPESQ e os Departamentos de Pesquisa dos diversos *Campi* vêm formalizando e institucionalizando, de modo bastante favorável às atividades de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação.

No âmbito da Extensão, o IFPE pauta sua ação no Plano Nacional de Extensão Universitária - PNE, aprovado em 1999 pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras, criado em 1987, no qual sinaliza a extensão como um processo educativo, cultural e científico que articula o Ensino à Pesquisa de forma indissociável a fim de viabilizar a transformação da sociedade.

A Função Social do IFPE, conforme o Programa de Desenvolvimento Institucional -PDI 2022 – 2026 se caracteriza pelo:

(...) desenvolvimento do ensino tecnológico em todos os seus níveis e modalidades, conforme preceitua o § 2º do art. 1º da Lei nº 11.892, de 2008: “No âmbito de sua atuação, os Institutos Federais exercerão o papel de instituições acreditadoras e certificadoras de competências profissionais”. Sendo assim, o IFPE colabora com a formação de profissionais qualificados para atuar, com competência humanística, técnica e científica, no mundo do trabalho, respeitando as peculiaridades e demandas locais e regionais.

Dessa forma, em consonância com a atual política do governo federal, o IFPE ainda atua em programas sociais e de qualificação profissional, como por exemplo o Mulheres Mil, que objetiva a formação profissional e tecnológica de mulheres desfavorecidas socialmente; bem como, o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC, que busca integrar a qualificação profissional de trabalhadores e estudantes, constituindo-se em um instrumento de fomento ao desenvolvimento profissional.

Os aspectos supracitados se materializam também a partir da afirmação sobre a Missão do IFPE, consubstanciada no PDI que trata de:

Promover a Educação Profissional, Científica e Tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, com base no princípio da indissociabilidade das ações de Ensino, Pesquisa e Extensão, comprometida com uma prática cidadã e inclusiva, de modo a contribuir para a formação integral do ser humano e o desenvolvimento sustentável da sociedade. (BRASIL, 2022, p. 57)

É importante ressaltar que a criação do IFPE se deu no contexto das políticas nacionais de expansão da Educação Profissional e Tecnológica implementadas pelo Governo Federal. A legislação que criou os Institutos Federais de Educação (Lei 11.892/2008) definiu uma nova institucionalidade e ampliou significativamente as finalidades e características, objetivos e estrutura organizacional. Em relação às finalidades e características é importante observar o disposto no Art. 6º da referida lei:

- I. ofertar educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas na atuação profissional nos diversos setores da economia, com ênfase no desenvolvimento socioeconômico local, regional e nacional; (grifo nosso)
- II. desenvolver a educação profissional e tecnológica como processo educativo e investigativo de geração e adaptação de soluções técnicas e tecnológicas às demandas sociais e peculiaridades regionais;

- III. promover a integração e a verticalização da educação básica à educação profissional e educação superior, otimizando a infraestrutura física, os quadros de pessoal e os recursos de gestão;
- IV. orientar sua oferta formativa em benefício da consolidação e fortalecimento dos arranjos produtivos, sociais e culturais locais, identificados com base no mapeamento das potencialidades de desenvolvimento socioeconômico e cultural no âmbito de atuação do Instituto Federal;
- V. constituir-se em centro de excelência na oferta do ensino de ciências, em geral, e de ciências aplicadas, em particular, estimulando o desenvolvimento de espírito crítico, voltado à investigação empírica;
- VI. qualificar-se como centro de referência no apoio à oferta do ensino de ciências nas instituições públicas de ensino, oferecendo capacitação técnica e atualização pedagógica aos docentes das redes públicas de ensino;
- VII. desenvolver programas de extensão e de divulgação científica e tecnológica;
- VIII. realizar e estimular a pesquisa aplicada, a produção cultural, o empreendedorismo, o cooperativismo e o desenvolvimento científico e tecnológico;
- IX. promover a produção, o desenvolvimento e a transferência de tecnologias sociais, notadamente as voltadas à preservação do meio ambiente. (Art. 6º da Lei nº 11.892/2008).

Baseado na experiência do IFPE e em consonância com a atual política do Governo Federal, o Instituto dispõe de um corpo docente, técnico, administrativo e pedagógico qualificado e infraestrutura física que lhe possibilitam oferecer um ensino diferenciado e refinado para a sociedade pernambucana. Enfim, configura-se como uma importantíssima ferramenta do Governo Federal para promover a ascensão social daqueles que, através do conhecimento, buscam uma melhor qualidade de vida.

O *Campus* Olinda faz parte do grupo dos sete novos *Campi* da Expansão III do IFPE, instituída pela Lei nº 11.195/2005. Localiza-se no município de Olinda, na Região Metropolitana Norte do Recife, a uma distância aproximada de 10 km da capital. As atividades acadêmicas do *Campus* Olinda começaram no dia 15 de Outubro de 2014, com a oferta dos cursos técnicos em Artes Visuais e Computação Gráfica.

As atividades de Extensão no *Campus* Olinda foram iniciadas através do Edital 001/2014 da PROEXT, quando foram aprovados dois projetos que tiveram suas atividades desenvolvidas em 2015. Atualmente o *Campus* conta com 06 (seis) projetos de Extensão aprovados no Programa Institucional para Concessão de Bolsas - PIBEX, com 08 (oito) estudantes bolsistas e 02 (dois) projetos em regime de fluxo contínuo.

Já as atividades de Pesquisa tiveram início através do Edital 003/2017 da PROPESQ, com dois projetos aprovados no Programa de Bolsas de Iniciação Científica - PIBIC. Até agora, esse *Campus* aprovou 10 projetos PIBIC. Atualmente, há oito projetos ativos cadastrados na PROPESQ, quais sejam: três na área de Linguística, Letras e Artes, e cinco na área de Ciências Sociais e Aplicadas. Dos oito, sete projetos são do PIBIC e um do Programa de Bolsas de Inovação Tecnológica - PIBIT.

Pelo exposto acima, depreende-se que o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, pela sua organização e histórico, caracteriza-se como mais uma oportunidade de formação ofertada pelo IFPE *Campus* Olinda, contribuindo para o cumprimento de sua função social e missão institucional junto à sociedade.

2.2 Histórico do *Campus*

O *Campus* Olinda está localizado no município de mesmo nome, situado na Região de Desenvolvimento e na Mesorregião Metropolitana do Recife, composta por 16 municípios, e na Microrregião de Recife, composta por 8 municípios, segundo a classificação atribuída pela Base de Dados do Estado - BDE. A cidade de Olinda apresenta uma densidade demográfica de 9.068,36 hab/km², expressiva e relevante para a região Metropolitana do Recife, concentrando a maior parte de sua economia no setor de serviços (86,07%). O município conta com participação no Produto Interno Bruto - PIB do Estado de Pernambuco da ordem de 2,97%, Índice de Desenvolvimento Humano alto, de 0,735, e uma taxa de urbanização de 98,03% ([BDE, 2000, 2010a, 2010b, 2019](#)).

Ao abrir um *Campus* na cidade de Olinda, o IFPE deu um passo rumo à consolidação de sua atuação no setor da economia criativa. A unidade inaugurou os Cursos Técnicos em Artes Visuais e Computação Gráfica na forma subsequente, inéditos na Instituição, firmando-se como um importante agente de formação para a cadeia produtiva que une Criatividade e Tecnologia em prol do desenvolvimento econômico, humanista e social. O setor registrou

crescimento expressivo na última década e tem como principal gargalo a carência de profissionais qualificados. Apesar de novo, o *Campus* Olinda se destaca em proporcionar essa qualificação pela oferta de cursos de Extensão e de Formação Inicial e Continuada, além dos cursos regulares, bem como pela produção de pesquisas, execução de projetos de extensão, produção de eventos e por abrigar o Mestrado Profissional em Educação Profissional.

O anúncio de que a cidade de Olinda receberia um *campus* ocorreu em agosto de 2011, quando foi divulgada a fase III do Plano de Expansão da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, que contemplou o IFPE com sete novas unidades, nos municípios de Abreu e Lima, Cabo de Santo Agostinho, Igarassu, Jaboatão, Palmares e Paulista, além de Olinda. Para definir os cursos oferecidos na nova unidade, o IFPE realizou um trabalho prévio, através de uma consultoria, com o objetivo de levantar as necessidades de mão de obra demandadas pelos arranjos produtivos locais, em um horizonte de dez anos. A aula inaugural dos cursos técnicos subsequentes em Computação Gráfica e Artes Visuais, realizada para 144 estudantes, marcou de forma simbólica a chegada oficial do IFPE em Olinda, no Dia do Professor de 15 de outubro de 2014.

A necessidade de profissionais qualificados é um dos principais entraves para o franco crescimento da Economia Criativa em Pernambuco, no Brasil e no mundo. Esse setor tem como base o capital intelectual, a criatividade e a cultura para criar, produzir e distribuir bens e serviços, além de ser altamente transformador, em termos de ganhos sociais. Além disso, é o que tem mais rápida expansão em todo o mundo, segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - [UNESCO \(2013\)](#). Devido a sua forte atuação em vários nichos desse setor, Olinda é considerada um centro de produção de Economia Criativa em Pernambuco. Essa cidade possui vários títulos relacionados à Cultura, à Arte e ao Patrimônio, dentre os quais o de Patrimônio Mundial, Cultural e Natural da Humanidade, conferido pela UNESCO e recebido em 1989, e o de 1ª Capital Brasileira da Cultura, reconhecimento do extinto Ministério da Cultura, conferido em 2006.

O *Campus* Olinda tem como desafio cumprir a Missão institucional do IFPE, fomentando essas diferentes potencialidades da cidade e da região na qual se insere no contexto da economia criativa. Para isso, reafirma o compromisso de somar sua experiência com a Pós-Graduação, sua vocação para as artes e a tecnologia, seu corpo docente e de servidores técnico-administrativos

qualificados e o itinerário formativo dos cursos atualmente ofertados para sedimentar a verticalização no IFPE por meio da oferta de novos cursos.

Baseado em estudos de viabilidade desses novos cursos, considerando todas as potencialidades locais e regionais aqui já destacadas, o *Campus* Olinda pretende oferecer, em um prazo de até cinco anos, os cursos de:

- Técnico em Instrumento Musical (Técnico Subsequente);
- Computação Gráfica (Técnico Integrado);
- **Tecnologia em Produção Multimídia (Graduação Tecnológica);**
- Artes Visuais (Graduação Bacharelado);
- Pós-Graduação *lato sensu* em Design para Educação
- Pós-Graduação *lato sensu em* Educação Musical no Ensino Fundamental;
- Pós-Graduação *lato sensu* em Artes Visuais e Educação Pós-Colonial.

Por meio do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT, o *Campus* Olinda oferta o curso de mestrado profissional em Educação Profissional, na modalidade semipresencial. O curso é oferecido em rede em todo o Brasil. Em 2021.2, passou a ofertar o curso de Qualificação em Editor de Maquetes Eletrônicas, na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, em regime de concomitância com a Escola Estadual Jerônimo Albuquerque, por meio de convênio firmado com a Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco.

Esse *campus* também ofereceu, ao longo dos anos, capacitações através do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego - Pronatec, como os cursos de Assistente em Produção Cultural e Editor de Vídeo. Além disso, é importante destacar que o *Campus* Olinda desenvolve atividades de Extensão e de Pesquisa.

Atualmente, as atividades desse *campus* ocorrem provisoriamente em prédio alugado, no bairro de Jardim Atlântico, onde já funcionou o Colégio Santa Emília. O primeiro endereço, também no bairro de Jardim Atlântico, foi em uma escola cedida pela Prefeitura de Olinda, na Rua Sérgio Godoy de Vasconcelos, 390.

Um desafio importante para o *Campus* Olinda tem sido a construção de sua sede própria, pois este é o único da fase III do Plano de Expansão que ainda não possui obras iniciadas. Apesar de a Prefeitura de Olinda ter concedido a Certidão de Inteiro Teor ao *campus* em dezembro de 2019, o que

possibilitaria o início da sua construção, o cenário de contingência de recursos se agravou ainda mais, impedindo a realização dessa obra. Neste sentido, a gestão do IFPE e a gestão local do *campus* têm envidado esforços para obtenção de orçamento, a fim de erguer uma sede definitiva onde sonhos continuem a ser realizados por meio da educação libertadora e emancipatória.

2.3 Histórico do Curso

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia foi pensado a partir da formação de uma Comissão para elaboração do Estudo de Viabilidade de implantação do Curso, a qual foi instituída por meio da [Portaria nº 032/2020-DGCOLI](#) e foi composta por docentes e técnicos-administrativos.

Esse estudo justificou o atendimento às demandas do mundo do trabalho e da sociedade, aliado ao perfil do *Campus* Olinda. Essa pesquisa também sinalizou, de forma satisfatória, as reais condições de viabilização para o funcionamento deste curso.

O curso proposto segue os princípios pedagógicos constantes do PPPI do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, a saber:

“[...] formação profissional em vários níveis e modalidades de ensino, contribuindo para que o estudante possua sólidos conhecimentos científicos e tecnológico, como também para a sua formação para a cidadania a fim de se concretizar as aspirações da sociedade no que se refere a sua formação: maior qualidade de educação, maior igualdade e formas democráticas de convívio, com o objetivo de construir e consolidar não só a qualificação profissional, mas, sobretudo, a formação humana” (IFPE, 2012, p.33).

Ainda com base no PPPI-IFPE, os eixos estruturadores do ensino-aprendizagem do novo curso serão a interdisciplinaridade, a contextualização e a indissociabilidade do Ensino, Pesquisa e Extensão (IFPE, 2012, p. 35), contribuindo assim para a formação simultânea do estudante nos aspectos técnico e prático, pluralista e crítico, implicando em uma formação de qualidade social e política, e atendendo diretamente às competências exigidas pelo mercado como comunicação, pensamento crítico, colaboração e criatividade. Acredita-se que a execução dessa proposta influenciará sobremaneira no fortalecimento da instituição e potencializará novas interações com as pessoas residentes nas imediações de onde o *Campus* Olinda está instalado.

2.4 Justificativa

Integrando o grupo de 7 novos *Campi* no âmbito da Expansão III do Instituto Federal de Pernambuco - IFPE, o *Campus* Olinda apresenta vantagens quanto a sua localização geográfica, uma vez que é vizinho de Recife, a capital pernambucana que vem se tornando um polo da Indústria Tecnológica/Digital e da Economia Criativa, capitaneado por iniciativas públicas e/ou privadas, como o Porto Digital, que abriga hoje mais de 300 empresas e instituições dos setores de Tecnologia da Informação e Comunicação -TIC, Economia Criativa (EC) e Tecnologia para cidades. O conjunto das empresas que fazem parte do Porto Digital movimentou, em 2017, aproximadamente 1,7 bilhão de reais e hoje reúne mais de 9.000 profissionais de toda a Região Metropolitana do Recife ([PORTO DIGITAL, 2022](#)).

Olinda também se destaca pela produção cultural, foi tombada pela UNESCO como Patrimônio da Humanidade em 1982, atraindo visitantes de todas as partes do mundo para conhecer a cidade, a história e a cultura local. Tal município sedia grandes eventos culturais, sendo o mais conhecido o Carnaval, evento que recebeu mais de 3,6 milhões de pessoas, gerando 100 mil empregos diretos e indiretos e uma movimentação financeira de 295 milhões de reais, durante os dias dessa festa em 2020, segundo o Portal de Notícias [G1 \(2020\)](#).

Em Olinda também acontece a FENEARTE, considerada a maior feira de artesanato da América Latina, e o MIMO, festival de música que recebe grandes nomes da música nacional e internacional. Além disso, a cidade é influenciada pelos eventos culturais que ocorrem nas cidades da Região Metropolitana do Recife - RMR. Não obstante, a cidade de Olinda ainda está no raio de ação do polo industrial de SUAPE e da Zona da Mata Norte (que abarca empresas como a FIAT, a Alcoa e a AMBEV).

Nesse contexto de ampla vivência cultural, foi fundado o *Campus* Olinda, o qual iniciou suas atividades acadêmicas em outubro de 2014, caracterizado como um *campus* criativo e comprometido com o estímulo às áreas da Tecnologia, Artes e Design. Esse *campus* teve e mantém como desafio a qualificação dos seus estudantes para concorrerem - com mais chances de acesso e sucesso - às vagas ofertadas pelas organizações que trabalham nos polos tecnológicos, artísticos e de comunicação.

Segundo a Secretaria de Educação Municipal, o processo de implantação do curso de Computação Gráfica no IFPE *Campus* Olinda contou com a realização de um estudo preliminar pelas equipes desta Secretaria e pela Secretaria de Turismo, Desenvolvimento e Tecnologia baseado nos dados da Secretaria da Fazenda e Administração de Olinda e relatórios da AD-DIPER e FIDEM. Após esse estudo, sinalizaram como demandas locais, inicialmente, a criação de oito cursos Técnicos.

Após o estudo preliminar, a Secretaria de Educação de Olinda promoveu uma audiência pública no auditório Nelson Correia, no dia 1º de agosto de 2013. Houve votação aberta à população, na qual discutiu-se a escolha dos cursos a serem implantados no *Campus* Olinda. O objetivo dessa Instituição é ofertar cursos à comunidade local e das cidades vizinhas para o mundo do trabalho. Assim, o *Campus* Olinda teve seu início com dois cursos técnicos subsequentes, Computação Gráfica e Artes Visuais, os quais são responsáveis por formar dezenas de técnicos aptos para atuar nas áreas de Tecnologia, Comunicação, Artes e Design.

Diante da necessidade de aprimoramento dos conceitos teóricos e práticos estudados nos cursos técnicos subsequentes, o *Campus* Olinda se comprometeu a estudar a possibilidade de oferta do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, uma vez que a sua infraestrutura física e pessoal atende às necessidades do referido curso sem grandes entraves, principalmente porque ele faz parte do itinerário formativo do Curso Técnico em Computação Gráfica, já ofertado pelo *Campus*, o qual contribuirá para a sedimentação da verticalização no IFPE. O estudo de viabilidade foi realizado pela Comissão de elaboração da Proposta de Implantação do Curso, composta por nove docentes, uma Pedagoga e uma Bibliotecária, conforme [Portaria nº 032/2020](#).

A proposta do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia se encontra em consonância com a perspectiva dialética da relação-ensino aprendizagem, onde a construção do conhecimento se dá a partir da participação ativa do estudante ao longo do processo. Os estudantes, portanto, desenvolvem habilidades técnicas, teóricas e investigativas na área de produção multimidiática. O curso superior de tecnologia em Produção Multimídia, a partir de seu currículo versátil, flexível e condizente com as demandas atuais, busca ser um elemento de potencialização regional, aperfeiçoamento tecnológico e uma ponte de integração da sociedade com o

IFPE. A proposta deste projeto pedagógico contempla áreas do mercado multimídia que se justificam pelo contexto local, conforme explicitamos a seguir:

Mercado Audiovisual

O mercado audiovisual tornou-se uma das principais ferramentas de comunicação consumidas atualmente. Os vídeos são um meio de comunicação muito viável para todas as áreas, seja no entretenimento, nas redes sociais, seja na área corporativa. Segundo o estudo da Agência Nacional de Cinema ([ANCINE, 2018](#)), o valor adicionado pelo setor audiovisual à economia brasileira cresceu, em termos nominais, 192% entre 2007 e 2014, chegando a R\$ 24,5 bilhões em renda gerada em 2016. De 2017 a 2021, o investimento estatal no mercado foi reduzido, contudo, as grandes plataformas de *streamings* ocuparam esse lugar de investidores no mercado de audiovisual brasileiro.

A força do *streaming* pode ser mostrada em números. Segundo dados do [Motion Picture Association - MPA](#), empresas como Netflix, Amazon Prime Video e HBO Go arrecadaram em 2021, US\$ 71,9 bilhões (R\$ 360 bilhões), contra US\$ 21 bilhões (R\$ 100 bilhões) dos cinemas. Além disso, mostram que 76% das pessoas optam pelo *streaming* por conta do preço - os planos de TV por assinatura perderam cerca de 10% de audiência em 2019. A busca por conteúdos originais também implica em menos gastos com *royalties* de filmes de outras produtoras, além de a originalidade ser objeto de distinção entre os serviços. Como consequência, os serviços de *streamings* estão realizando produções locais para incremento de seus catálogos de produções, aquecendo o mercado local.

Plataformas de visualização de vídeos, como Youtube, Instagram e TikTok também possuem grande alcance no público. Só no Brasil, o Youtube conta com 105 milhões de usuários ativos entre 18 e 65 anos. Essa plataforma possui aproximadamente 1 bilhão de canais mundialmente falando, na qual diariamente são vistos 4 bilhões de vídeos. No Brasil, os números são expressivos em relação ao número de canais com mais de 1 milhão de inscritos, perfazendo mais de 1.800 no total. Já o Instagram possui 1,22 bilhões de usuários ativos, sendo que 500 milhões acessam a plataforma todos os dias. Apesar de a produção de vídeos para essas plataformas acontecerem, na maioria das vezes, de forma independente, as visualizações podem chegar a milhares ou até milhões de visualizações.

Pernambuco possui grande tradição na indústria audiovisual, sendo o berço de grandes filmes como O Baile Perfumado (Lírio Ferreira e Paulo Caldas), Febre do Rato e Amarelo Manga (Cláudio Assis), Cinema, Aspirinas e Urubus (Marcelo Gomes), Tatuagem (Hilton Lacerda), O Som ao Redor e Aquarius (Kleber Mendonça Filho) entre outras obras de pequeno e grande porte. Séries e novelas também são produzidos em Pernambuco, que possui um mercado audiovisual aquecido e apoiado pelo governo do estado, através de editais de financiamento e promoção de festivais de cinema. Em 2013, o Porto Digital inaugurou o Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa ([Portomídia, 2022](#)), ou seja, o braço do Porto Digital na Economia Criativa que visa transformar Recife no principal polo de suporte tecnológico voltado para apoiar a estruturação de 6 cadeias de negócio sustentáveis nas áreas de Games, Cinevideoanimação, Multimídia, Design, Fotografia e Música.

Comunicação e Design Digital

O mercado de Comunicação é tão diversificado e dinâmico como o de TI, muitas vezes com as duas áreas convergindo entre si. Contudo, entenderemos nesse documento o mercado de Comunicação como construção de Mídia e Entretenimento. Inicialmente, vamos analisar o investimento sobre o mercado publicitário brasileiro.

No ano de 2018, foram movimentados R\$ 16,5 bilhões em mídia paga, de acordo com os dados do [Conselho Executivo das Normas-Padrão - Cenp](#). Desse valor, a maior fatia é destinada à TV aberta, cujo investimento foi de 58,3%. Na distribuição dos investimentos em cada uma das regiões brasileiras, os estados do Sudeste representam 25,3% do bolo publicitário. O Sul representa 4,6%; o Nordeste, 4,2%; o Centro-Oeste 1,9% e, o Norte, 0,8%. O Porto Digital é um dos responsáveis por impulsionar as empresas de desenvolvimento de games a serem criadas em Pernambuco, dando suporte e criando a expertise necessária para a consolidação do mercado de games.

A consultoria [DOM Strategy Partners](#) ouviu os 537 maiores varejistas do Brasil para levantar em quais canais de comunicação essas empresas concentrariam suas atividades em 2020. Os dados apontaram que 87% dos supermercados e hipermercados utilizariam as tecnologias de e-commerce. Para tanto, os esforços ocorreriam na criação de aplicativos, sites e campanhas de publicidade focadas. Seguindo a tendência, os mercados têxteis e de saúde também se concentrariam na construção de uma base de clientes virtuais.

O mercado de entretenimento atravessa a atual crise econômica sem problemas, já que de acordo com os dados da [Newzoo](#), em 2017, o número de jogadores era de 66,3 milhões. Em 2018, eram esperados 75,7 milhões de gamers. A movimentação financeira também aumentou, com a estimativa de que passaria de US\$ 1,3 bilhão, para US\$ 1,5 bilhão. Tudo isso colocou o Brasil na liderança da América Latina e em 13º lugar no ranking global na atividade.

A indústria do audiovisual é responsável por movimentar 25 bilhões de reais no PIB do país. São mais de 13 mil empresas de diversos tamanhos atuando no mercado, que geram mais de 300 mil empregos.

Mercado de Animação

As animações estão presentes nos mais diferentes produtos e serviços. Podem ser encontrados em filmes dos mais variados formatos e veiculados nas mais diversas mídias. Obras de animação são realizadas para atingir todos os públicos, e são responsáveis também pela criação de marcas e personagens que detêm grande potencial de licenciamento. Estima-se que o consumo de animação no mundo chegou a atingir 270 bilhões de dólares em 2020. Crescimento alavancado pela demanda dos serviços de transmissão de TV a cabo, internet e streamings. No Brasil, a animação também vem se destacando nos últimos anos: em 2017, foram lançadas 213 obras, sendo 115 curtas-metragens, 13 médias-metragens, sete longas-metragens e 78 séries ([ANCINE, 2018](#)). Em 2017, as animações nacionais representaram 20% do total de animações lançadas nos cinemas brasileiros; em 2016, menos de 5%.

A realização de um filme de animação necessita de um time de especialistas em diversas áreas, desde os animadores em si, passando por produção, roteiros e editores de som. Mesmo com a falta de incentivos estatais para o desenvolvimento de filmes de animação, os profissionais da área exploram outros mercados. Por fim, o consumo de animação em aplicações corporativas foi estimado em R\$ 559 milhões em 2016. Ressalta-se que o consumidor final, nesse caso, é a empresa contratante (relação *business to business* – B2B), e não o indivíduo, como nos casos de TV paga, TV aberta, games etc. Além disso, optou-se por não incluir especificamente o mercado de publicidade, que, assim como o de aplicações corporativas, também é basicamente B2B. Essa opção conservadora busca evitar a provável dupla contagem em relação à estimativa de consumo de animação em TV aberta, que foi baseada nas receitas com propaganda desses canais. Diante dessas ressalvas, a ausência de estimativas sobre o uso de animações em publicidade e nos segmentos de

efeitos especiais e sobre receitas derivadas de licenciamentos pode contribuir para subestimar o valor total do mercado consumidor.

Pernambuco possui várias produtoras de animações, entre elas, a Mr. Plot, criadores da série animada Mundo Bitá, cujo canal no YouTube ultrapassa os 8 milhões de inscritos e os seus desenhos animados estão disponíveis na Netflix e no Discovery Kids.

Mercado de Games

Mais de 70% dos brasileiros são adeptos a jogos eletrônicos – um público 7% maior do que o registrado em 2019 –, conforme aponta a Pesquisa [Game Brasil \(2021\)](#). O perfil dos jogadores brasileiros possui faixa etária média entre 25 a 34 anos, sendo a maioria do sexo feminino. 86% dos brasileiros preferem jogar pelo celular, enquanto 43% priorizam o videogame e 40% o computador. Entre os jogadores, 67% se consideram *gamers* casuais, sem uma rotina de jogos tão frequente. Já 33% se consideram *gamers hardcore*, jogando três ou mais vezes por semana.

Com um público tão vasto e diverso, não surpreende o fato de o mercado de Games movimentar bilhões todos os anos. A expectativa da Consultoria Especializada [Newzoo \(2021\)](#) é que o setor cresça 7,2% entre 2019 e 2023, superando a receita de US \$200 bilhões por ano. O mercado de videogames conta com 2,7 bilhões de jogadores no planeta e cresceu em 500 milhões de usuários nos últimos três anos. A previsão é de que continue crescendo e que some mais 400 milhões de jogadores até o final de 2023. Hoje, ainda existem os tradicionais jogos de videogame ou computador, mas também é possível jogar a qualquer momento usando *smartphones*, e esse é o mercado mais proeminente e o mais difícil de atender ([Hsu & Lin, 2015](#); [Kim & Lee, 2017](#)).

Os games mobile têm uma tendência de forte crescimento para os próximos anos. De acordo com a Newzoo, consultoria especializada, estima-se que os jogos para celular representem 38% do faturamento da indústria, e até 2022 cheguem a 41%. Segundo o estudo da empresa alemã Statista, 2,4 bilhões de pessoas passaram a jogar games mobile em 2020 e é esperado que esse número chegue a 2,7 bilhões em 2021.

O Brasil é o terceiro maior mercado de jogos eletrônicos, com 77 milhões de jogadores e receita anual de cerca de 2,3 bilhões de dólares em 2021, com alta de 5% em relação ao ano anterior. Isso nos coloca como o país líder em receita no setor na América Latina e o 12º no ranking mundial.

Segundo os dados coletados pela [Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos](#) - ABRAGAMES, a capital pernambucana está transformando o entretenimento digital ao lado do Rio de Janeiro, de São Paulo, de Brasília e de Porto Alegre.

Tecnologia da Informação e Inovação (TI)

O mercado de TI no Brasil mostra uma tendência de crescimento e investimento, de acordo com os dados coletados do estudo de 2021 da [Associação Brasileira de Empresas de Software - ABES](#), realizado em conjunto com a consultoria International Data Corporation - IDC. O Brasil se mantém como o 9º país que mais investe em TI (software, hardware e serviços) no mundo, com um valor de 47 bilhões de dólares. Em 2018, a área teve um crescimento orgânico de 9,8%, acima da média de crescimento mundial, que é de 6,7%. A expectativa é que a taxa de crescimento passe da casa dos 10% em 2019. No Brasil, as áreas de software e serviços receberam investimento de 10,5 e 12,2 bilhões de dólares, respectivamente. Contudo, se considerarmos as empresas de TELECOM, o país salta para a 7ª posição no ranking de investimentos, somando um total de 97 bilhões de dólares. Esses dados alçam o Brasil para a 1ª posição em relação à América Latina.

Os dados apresentados mostram o potencial de crescimento do mercado de TI, indicando a necessidade de preparar mão de obra qualificada para ocupar as vagas que estão surgindo e continuarão a aparecer nos próximos anos em áreas como Segurança da Informação, Inteligência Artificial, Desenvolvimento de Aplicativos para Smartphones e Games, as quais são vistas como tendências para o mercado de trabalho em TI no Brasil.

O Estado de Pernambuco vem se preparando para absorver o mercado de TI. Para tanto, foi criado o Sistema Pernambucano de Inovação - SPIn, responsável por “identificar o conjunto de fatores, funções e atores componentes que se dedicam à produção, apropriação, difusão e uso de inovação no Estado” ([SECTI-PE, 2017](#)). A preocupação de Pernambuco em ocupar o local de destaque no mercado de TI se deve ao protagonismo econômico na região, e à grande concentração de unidades do segmento de serviços voltados às atividades produtivas, como desenvolvimento de softwares e games. A maior parte dessas empresas se encontra na Região Metropolitana de Recife, onde o *Campus Olinda* se encontra.

O investimento na área de TI no Estado tem como seu maior exemplo de sucesso o Porto Digital. Localizado em Recife, oferece ações voltadas para o fomento de Empreendedorismo Inovador, desenvolvimento de Tecnologia da Informação, Comunicação e Economia Criativa, tornando-se referência nacional. Essa organização abriga mais de 270 empresas, 3 incubadoras, 2 aceleradoras e 22 laboratórios de produção tecnológica. Este polo encontra-se a alguns minutos de distância do *Campus* Olinda e tem como meta, até 2025, ter cerca de 20 mil colaboradores distribuídos em 500 a 600 empresas no parque, com faturamento anual de 3,6 bilhões ([PORTO DIGITAL, 2019](#)).

Com base no Parecer CNE/CP N°29/2002 e no Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia desenvolve um profissional apto a: Planejar, produzir e captar materiais audiovisuais cinematográficos, televisivos e digitais, com teor artístico, jornalístico documental e publicitário; Operar equipamentos de iluminação, sonorização, decupagem e edição de imagens, vídeos e áudios; Coordenar equipes de audiovisual; Interpretar visualmente roteiros. Podendo esse profissional atuar também em agências de publicidade, emissoras de rádio, televisão e internet, produtoras de eventos, estúdios de cinema, provedoras de conteúdo digital, além de participar ativamente de projetos em desenvolvedoras de softwares e games.

Além do Porto Digital, o Tecnólogo em Produção Multimídia formado poderá atuar em várias áreas e polos de tecnologia e inovação, como o Parque Tecnológico de Eletroeletrônicos e Tecnologias Associadas de Pernambuco - PARQTEL, o Cesar.Labs, o CAIS do Porto, o Pernambuco Criativo, o Incubatec, o Portomídia e o Jump.

A maioria dos polos de Tecnologia, Inovação e Comunicação convergem para a Região Metropolitana do Recife, que recebe grandes investimentos também em áreas como Saúde, Turismo, Arte, Gastronomia, Cultura Popular, dentre outras. Ou seja, o mercado é baseado na Economia Criativa. Neste contexto sócio-científico, cultural e econômico, podemos afirmar a importância do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia para alcançar as demandas amplas e as dinâmicas oportunidades do mundo de trabalho atual.

2.5 Objetivos

2.5.1 Objetivo geral

Formar profissionais criativos e empreendedores, com formação generalista, humanística, crítica e reflexiva, estimulados para a atuação na identificação e resolução de problemas, em atendimento às demandas da sociedade e capacitados a trabalhar em produções projetuais multimidiáticos de alta complexidade, tais como produções audiovisuais, de jogos eletrônicos entre outros, e a desempenhar funções gerenciais e de liderança.

2.5.2 Objetivos específicos

- Fomentar o desenvolvimento da economia criativa regional e do Arranjo Produtivo Local, capacitando o estudante em todas as etapas do processo de desenvolvimento de um projeto multimidiático.
- Preparar o estudante para propor soluções inovadoras utilizando domínio de técnicas e de processos de criação.
- Proporcionar o conhecimento do setor produtivo da sua área de atuação, relacionados aos campos Audiovisual, Design Digital, Animação, Jogos e Conteúdo de Mídias Digitais.
- Incentivar a Pesquisa, a Extensão e a construção de conhecimentos da área.
- Estimular o desenvolvimento de projetos inovadores capazes de se tornarem empreendimentos sustentáveis.
- Possibilitar ao estudante adquirir conhecimentos tecnológicos, competências e habilidades que o permitam participar de forma responsável, ativa, crítica e criativa da vida em sociedade, na condição de Tecnólogo em Produção Multimídia.

2.6 Requisitos e formas de acesso

A forma de acesso aos Cursos Superiores do IFPE ocorre por meio de processo seletivo, obedecendo ao disposto na Constituição Federal, em seu Artigo 44: "A educação superior abrangerá os seguintes cursos e programas: graduação, abertos a candidatos que tenham concluído o Ensino Médio ou equivalente e tenham sido classificados em processo seletivo (vestibular).

Para ingressar no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, o(a) estudante deverá ter concluído o Ensino Médio (ou equivalente) e ser aprovado(a) no processo seletivo de acordo com os critérios definidos pelo IFPE.

Conforme determinações da Organização Acadêmica do IFPE, a admissão ao curso superior poderá ocorrer por meio de:

- I. Exame Vestibular aberto aos candidatos egressos do Ensino Médio ou similar;
- II. Adesão ao Sistema de Seleção Unificado – SISU;
- III. Aproveitamento da nota obtida no Exame Nacional do Ensino Médio - ENEM;
- IV. Ingresso Extravestibular, conforme Edital Específico;
- V. Outras formas previstas na lei (transferência, ingresso para portador de diploma, Ex-Officio etc).

O processo seletivo será divulgado por meio de edital publicado na Imprensa Oficial, com indicação, no mínimo, dos requisitos para acesso, conteúdo programático, sistemáticas do processo, turno e número de vagas oferecidas.

2.7 Fundamentação Legal

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia encontra-se inscrito no Eixo de Produção Cultural e Design, apresentando os requisitos solicitados pelo MEC. Desta forma, o referido curso encontra-se em consonância com o [Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia do MEC \(2016\)](#).

O curso ainda é elaborado a partir daquilo que é estabelecido pelo Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017, o qual busca regulamentar, supervisionar e avaliar as Instituições de Educação Superior - IES e os Cursos Superiores de Graduação e de Pós-graduação no Sistema Federal de Ensino, a partir das indicações que são tecidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico, que são estabelecidas pela Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 e suas alterações. Dessa forma, o curso encontra-se definido a partir da observância aos princípios norteadores da Educação Profissional, segundo critérios estabelecidos por leis federais, decretos, pareceres/resoluções do Conselho Nacional de Educação e Normas Internas.

2.7.1 Leis Federais

1. Constituição Federal da República Federativa do Brasil, 1988.
2. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996 e suas alterações, a qual estabelecem as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
3. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências.
4. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS e dá outras providências.
5. Lei nº 10.639, de 09 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências.
6. Lei nº 10.741, de 01 de outubro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso.
7. Lei nº 10.861/2004. Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES e dá outras providências.
8. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 09 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".
9. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes; altera a redação do art.428 da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996; revoga as Leis nº 6.494, de 7 de dezembro de 1977, e 8.859, de 23 de março de 1994, o parágrafo único do art. 82 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o art. 6o da Medida Provisória no 2164-41, de 24 de agosto de 2001, e dá outras providências.
10. Lei nº 12.288, de 20 de julho de 2010. Institui o Estatuto da Igualdade Racial; altera as Leis nos 7.716, de 5 de janeiro de 1989, 9.029, de 13 de abril de 1995, 7.347, de 24 de julho de 1985, e 10.778, de 24 de novembro de 2003.

11. Lei no 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).
12. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências.

2.7.2 Decretos

1. Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002. Regulamenta a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências;
2. Decreto nº 5.296, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta a Lei no 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e a Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências;
3. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000;
4. Decreto nº 6.872, de 04 de junho de 2009. Aprova o Plano Nacional de Promoção da Igualdade Racial - PLANAPIR e institui o seu Comitê de Articulação e Monitoramento;
5. Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009. Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova Iorque, em 30 de março de 2007;
6. Decreto nº 7.037, de 21 de dezembro de 2009. Institui o Programa Nacional de Direitos Humanos.
7. Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências.
8. Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017. Dispõe sobre o exercício das funções de regulação, supervisão e avaliação das instituições de educação superior e dos cursos superiores de graduação e de pós-graduação no sistema federal de ensino.

9. Decreto nº 9.451, de 26 de julho de 2018. Regulamenta o art. 58 da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - Estatuto da Pessoa com Deficiência.

2.7.3 Pareceres e Resoluções do Conselho Nacional de Educação

1. Parecer CNE/CES nº 436, de 02 de abril de 2001. Trata de Cursos Superiores de Tecnologia – Formação de Tecnólogos.
2. Parecer CNE/CP nº 03, de 10 de março de 2004 - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
3. Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
4. Parecer CNE/CP nº 08 de 06 de março de 2012 - Institui as Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
5. Resolução CNE/CP nº 01/2012. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
6. Parecer CNE/CP nº 14, de 06 de junho de 2012 - Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
7. Resolução CNE/CP nº 2, de 15 de junho de 2012. Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
8. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018 – Estabelece Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regulamenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação – PNE 2014 – 2024 e dá outras providências.
9. Parecer CNE/CP nº 17, de 10 de novembro de 2020 – Reanálise do Parecer CNE/CP nº 7, de 19 de maio de 2020, que tratou das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional e Tecnológica, a partir da Lei nº 11.741/2008, que deu nova redação à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).

10. Resolução CNE/CP nº 01, de 05 de janeiro de 2021 – Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica.

2.7.4 Normas Internas do IFPE

1. Resolução IFPE/CONSUP nº 50, de 23 de novembro de 2010. Aprova ad referendum o Regimento do Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE.
2. Resolução IFPE/ CONSUP nº 68, de 17 de outubro de 2011. Aprova o regulamento do Programa de Monitoria do IFPE.
3. Resolução IFPE/CONSUP nº 81, de 15 de dezembro de 2011. Aprova o Regulamento de Trabalhos de Conclusão dos Cursos Superiores do IFPE.
4. Resolução IFPE/CONSUP nº 133/2022. Dispõe sobre a Política de Assistência Estudantil.
5. Projeto Político Pedagógico Institucional (2012).
6. Resolução IFPE/CONSUP nº 17, de 31 de março de 2015. Atualiza o regulamento do Núcleo Docente Estruturante (NDE) dos Cursos Superiores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco.
7. Resolução IFPE/CONSUP nº 80, de 12 de novembro de 2012. Regulamenta e estabelece critérios para a avaliação das Atividades Complementares desenvolvidas pelos estudantes dos Cursos Superiores do IFPE.
8. Resolução IFPE/ CONSUP nº 25, de 27 de março de 2013. Regulamenta o Sistema de Bibliotecas do IFPE - SIBI/IFPE.
9. Resolução IFPE/CONSUP nº 22, de 02 de Abril de 2014. Aprova a Organização Acadêmica do Instituto Federal de Pernambuco.
10. Resolução nº82/2014 - CONSUP/IFPE. Aprova o Regulamento dos Núcleos de Apoio às pessoas com deficiência.
11. Plano de Desenvolvimento Institucional - PDI, exercício de 2022- 2026;
12. Resolução nº 45/2015. Institui o Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas do IFPE e aprova o seu Regulamento.

13. Resolução IFPE/CONSUP nº 14/2015. Aprova as Orientações gerais para elaboração de Projeto Pedagógico dos cursos de Graduação - Bacharelado e Tecnologia.
14. Resolução IFPE/CONSUP nº 04, de 27 de janeiro de 2015. Organização Acadêmica Institucional.
15. Resolução nº 34/2015 IFPE/ CONSUP- Aprova a proposta de atualização dos critérios para concessão de Láurea Acadêmica para os estudantes dos Cursos Superiores do IFPE.
16. Resolução IFPE/ CONSUP nº 29, de 02 de julho de 2015. Atualiza as orientações gerais para procedimentos que estabelecem as diretrizes a serem seguidas para as propostas de reformulação curricular dos cursos do IFPE.
17. Resolução IFPE/ CONSUP nº 36/2015- Normatiza os procedimentos para realização de opção em se integrar a uma nova matriz curricular do curso no qual o (a) estudante está matriculado.
18. Resolução IFPE/ CONSUP 39/2015- Regulamenta a política de utilização do nome social para pessoas que se autodenominam travestis, transexuais, transgêneros e intersexual no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco- IFPE.
19. Resolução IFPE/ CONSUP nº 45/2015- Institui o Núcleo de Estudos AfroBrasileiros e Indígenas do IFPE e aprova o seu Regulamento.
20. Resolução IFPE/CONSUP nº 05/2015, de 27 de janeiro de 2015. Aprova a Política de Desenvolvimento de Coleções.
21. Resolução IFPE/CONSUP nº 54, de 15 de dezembro de 2015. Aprova o Regulamento de Acompanhamento de Egressos do IFPE.
22. Resolução IFPE/CONSUP nº 55, de 15 de dezembro de 2015. Aprova o documento orientador de Estágio Curricular do IFPE.
23. Resolução IFPE/ CONSUP nº 06/2015- estabelece a sistemática para realização de visitas técnicas como atividade integrante dos componentes curriculares dos cursos oferecidos pelo IFPE.
24. Resolução nº 10/2016 - Aprova as alterações no Regulamento dos Núcleos de Apoio às Pessoas com Deficiência do IFPE.

25. Resolução IFPE/ CONSUP nº 15, de 01 de abril de 2016. Aprova as alterações e exclui o § 5º, do Art. 84 da Organização Acadêmica do IFPE.
26. Regulamento Geral de Extensão – IFPE.
27. Resolução Nº 105/2021. Aprova o Regulamento da Política de Curricularização da Extensão no IFPE.
28. Resolução 65/2021. Aprova o Regulamento dos Núcleos de Estudos de Gênero e Diversidade - Negeds do IFPE.
29. Orientação Normativa nº 01/2022. Estabelece orientações para oferta de carga horária não presencial em cursos presenciais do IFPE.

2.7.5 Outros documentos norteadores

1. Instrumento de Avaliação de Cursos de graduação presencial e a distância (Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento-2017)
2. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia - CNCST (2016)

2.8 Perfil Profissional de Conclusão

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia proporcionará o desenvolvimento de um conjunto de competências e habilidades para garantir aos estudantes egressos conhecimento teórico e prático sobre os processos de criação de produtos multimídia, articulado às necessidades socioculturais da comunidade que o curso atende.

Este profissional estará apto a desenvolver projetos para as mais diversas mídias de comunicação. As áreas de atuação do egresso do curso passarão por: projetos de Design Gráfico e Digital, Design de Interfaces e Design do Usuário, Desenvolvimento de Games, Desenvolvimento de Animação e Produção de Produtos Audiovisuais, tais como filmes, vídeos para internet, música e *podcasts*. Assim, ao entender os diferentes contextos e complexidades da área de Produção Multimídia, será capaz, de acordo com o [Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia \(2016\)](#), de:

- I. Projetar, elaborar, implantar e avaliar conteúdos nas mídias digitais.

- II. Supervisionar as interações geradas no meio digital que geram dados analíticos quantitativos e qualitativos para análise.
- III. Produzir e gerenciar recursos de texto, imagem e som para relações interativas em mídias sociais digitais e redes sociais.
- IV. Desenvolver ambientes e instalações de hipermissão interativa.
- V. Agregar as inovações tecnológicas ao processo de produção de conteúdo digital.
- VI. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação.

Dessa forma, é possível notar que o profissional se encontra apto a atuar em funções operacionais e estratégicas apresentadas pela Classificação Brasileira de Ocupações - CBO do Ministério do Trabalho, a exemplo de Produtor Audiovisual, Editor, Montador e Finalizador de Mídia Audiovisual, Desenhista Industrial Gráfico, Game Designer, Desenvolvedor Web e de Sistemas de Tecnologia da Informação etc, assim como em Funções Táticas e Estratégicas de Direção de Arte e Gerência Geral de Projetos.

A formação no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia dá a oportunidade, aos egressos, de atuarem em cargos operacionais, táticos e estratégicos, pois serão formados para agirem quando diante de situações complexas. Seguindo a demanda das necessidades locais e regionais, o curso oferece em seu processo didático-pedagógico conteúdos interligados, na perspectiva do princípio da interdisciplinaridade, currículo multidisciplinar, flexível e contextualizado à necessidade da prática profissional.

O curso deve proporcionar ao egresso a formação de um profissional comprometido com:

- Formação humanística e visão global para compreender o meio onde está inserido e a tomada de decisão em um mundo diversificado e interdependente;
- Capacidade para levantar, analisar e criticar informações; independência e curiosidade intelectual e profissional; conhecimentos éticos sobre produção de conteúdos midiáticos, gestão de mídias e capacidade para trabalhar satisfatoriamente em equipe;
- Responsabilidade social e ética profissional;
- Formação técnica e científica para atuar no mundo do trabalho e desenvolver atividades específicas da prática profissional;
- Autonomia profissional e intelectual;

- Compreensão da necessidade de aprendizagem contínua e aperfeiçoamento profissional;
- Preparação para ser um profissional transformador no meio profissional que atua;
- Flexibilidade para atender às novas e emergentes demandas do mercado em consonância com as competências teórica e prática;
- Capacidade de superar os desafios das rápidas mudanças da sociedade, mercado de trabalho e das condições do exercício profissional;
- Competência intelectual que reflita a heterogeneidade das demandas sociais;
- Formação de uma consciência crítica cultural para o desenvolvimento de projetos de impacto socioambiental positivos.

Diante do perfil apresentado entende-se que o profissional formado pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia reúne uma série de competências, atitudes, valores e habilidades que permitem o desenvolvimento de várias atividades profissionais ligadas ao setor de produções midiáticas em geral. Assim, entende-se que seus conhecimentos tecnológicos permitem desenvolver:

Competência humanística

Valores de cidadania, responsabilidade social, ambiental e ética profissional que o habilitem a compreender aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais reconhecendo o papel profissional no seu contexto de atuação;

Competências técnicas

Gestão de projetos em multimídias, de modo a exercer sua prática profissional consoante às realidades internacionais, nacionais, regionais e locais;

Competências inovadoras

Empreender e tomar decisões, analisando criticamente as organizações e orientando suas práticas para alcançar resultados esperados e promover transformações da realidade organizacional;

Capacidade interrelacional

Atuar em equipe de modo interativo, integrativo e cooperativo, capacidade de liderança e negociação, a fim de selecionar estratégias adequadas de ação com vistas a resolver problemas e desafios das organizações que desenvolvem

projetos multimídias de modo atender interesses interpessoais e institucionais;

Competências de compreensão

Necessidade de constante aperfeiçoamento profissional baseado em um aprendizado contínuo e ser hábil na realização de atividades práticas inerentes às áreas operacionais das empresas de hospitalidade.

Sua preparação para atuação no mundo do trabalho também contempla aspectos relativos à preservação do meio ambiente e à responsabilidade social.

2.8.1 Campos de atuação

De acordo com o [Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia \(2016\)](#), o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia forma profissionais que podem atuar em:

- Agências de Comunicação e de Publicidade.
- Empresas públicas e privadas.
- Portais de Informação.
- Produtoras de Conteúdos Digitais.
- Provedores de acesso.
- Instituições de Ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

Nesses estabelecimentos o egresso pode executar funções operacionais diversas, no entanto, o foco maior é a realização de funções táticas voltadas para os seguintes cargos: Desenhista de editorial, Desenhista de identidade visual, Desenhista de páginas da internet (*Web Designer*), Desenhista gráfico de embalagem, Desenhista gráfico de sinalização, Desenhista gráfico de superfície, Desenhista gráfico promocional, Editor de imagens, Editor de pós-produção, Editor de tv e vídeo, Editor de vt, Editor finalizador, Compositor de imagens, Criador de efeitos especiais, Criador de efeitos visuais, Pós-produtor de tv e vídeo, Desenvolvimento de Games, Game Designer, Game Tester, Produtor Executivo, Animador 2D e 3D, Roteirista; entre outros cargos voltados para funções de Supervisão e Liderança.

2.9 Organização Curricular

2.9.1 Concepções e Princípios Pedagógicos

A organização curricular considera alguns pressupostos fundamentais para balizar as ações pedagógicas do curso, no sentido de buscar uma formação acadêmica em consonância com os princípios democráticos, em observância a cidadania e ao mundo do trabalho, tudo isso convergindo para a atuação do Tecnólogo em Produção Multimídia. Nesse sentido, o curso tem como diferencial a oferta de atividades práticas junto ao campo de formação e a atuação profissional que procura estabelecer uma relação entre a teoria e a prática que conduzem para uma aprendizagem significativa.

Além disso, pauta-se pelos princípios da interdisciplinaridade, flexibilidade e contextualização das atividades de ensino, de modo a favorecer a reflexão continuada e o questionamento crítico dos alunos sobre questões relativas ao desenvolvimento de Produção Multimídia em todas as suas dimensões.

Assim, enfatiza-se a utilização de práticas pedagógicas inovadoras pautadas em concepções não excludentes e complementares do processo de ensinar-aprender, aprendizagem baseada em projetos, com aulas expositivo-discursivas, debates, colóquios, palestras e seminários, aulas práticas (realizadas nos laboratórios e em parceria com empresas do ramo de Produção Multimídia), estudos de caso, projetos de Extensão, atividades complementares, monitoria dentre outras, fazendo uso de novas tecnologias de informação, e de ensino-aprendizagem, uso de equipamentos audiovisuais e pesquisas na internet.

Outro aspecto importante é a valorização da formação continuada com seus referenciais coerentes com a proposta educacional inovadora. O curso se preocupa em fazer com que o egresso entenda que a busca do conhecimento deve acompanhá-lo permanentemente, não se restringindo apenas à fase em que realiza o curso. Tendo em vista o surgimento de novas tecnologias e formas de produção, o egresso deve estar aberto para a incorporação de novos conhecimentos frequentemente.

Desde o início das discussões sobre o novo curso houve uma preocupação relativa à abordagem do aprendizado. [Paulo Freire \(2011\)](#), na década de 70, afirmava que as metodologias tradicionais de ensino eram passivas e pouco estimulantes. A evolução tecnológica e a massificação do acesso à internet proporcionaram o surgimento de ferramentas dinâmicas de construção de conhecimento. Contudo, a construção tradicional da sala de aula ainda persiste.

Muitos esforços vêm sendo realizados a fim de rever essa construção tradicional. De modo processual, algumas propostas sugerem uma reorganização dos conteúdos trabalhados em sala de aula e transformações de metodologias pedagógicas, novo papel da instituição de ensino perante a sociedade e ainda, a mudança de postura do docente ([MISKULIN, 1999](#)).

A metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas - ABP (Problem-Based Learning) apresenta-se em sintonia com a proposta do curso, que caracteriza-se como projetual. Essa metodologia preza pelo ensino e aprendizagem empáticos, cooperativos e baseados em problemas do cotidiano ([SMITH, SHEPERD, JOHNSON & JOHNSON, 2005](#)).

[Wilson \(1996\)](#) considera a ABP uma das melhores experiências de aprendizagem construtivista, pois compartilha conceitos como: a) entendimento das interações com o ambiente; b) exercício de conflitos cognitivos e quebra-cabeças para estimular a aprendizagem e determinar a natureza do que se está sendo aprendido; e c) conhecimento envolvendo práticas sociais e viabilidade individual.

Assim, essa concepção pedagógica ancora toda a sua experiência de aprendizagem na resolução de tarefas, que fazem sentido no contexto social do estudante. Os professores dão suporte para que os estudantes aprendam, liderem projetos e se desenvolvam como resolvedores de problemas. O ABP facilita não apenas a resolução do problema em si, mas também uma gama de outros atributos, como comunicação, trabalho em equipe, responsabilidade, compartilhamento de ideias, respeito, entre outras características ([WONG, 2003](#)).

Contudo, a implantação dos conceitos de Aprendizagem Baseada em Problemas necessita de uma mudança significativa no projeto curricular das instituições de ensino, passando pelo papel do professor ([WILSON, 1996](#)). Nesse contexto, o professor assume as vias de orientador e mediador de projetos.

Outra metodologia que é base estruturadora da proposta do curso é a Aprendizagem Baseada em Projetos, possuindo não só a mesma sigla da metodologia supracitada, mas também algumas características metodológicas. Contudo, a Aprendizagem Baseada em Projetos coloca os estudantes no centro do processo de aprendizagem, pois são eles que selecionam muitos aspectos de sua tarefa, motivados por problemas reais para o desenvolvimento de projetos autênticos e realistas ([BENDER, 2014](#)).

O foco nas experiências de aprendizagem autênticas, em tarefas que os estudantes podem ser solicitados a realizar no mundo real, é uma característica de praticamente todas as experiências de Aprendizagem Baseada em Projetos e, em geral, aumenta a motivação dos alunos para participarem ativamente dos projetos. Há também uma mudança radical no papel do professor, que deixa de ser o transmissor do saber e passa a ser um estimulador e parceiro do estudante na construção do conhecimento. O professor orienta a discussão de modo a abordar os objetivos previamente definidos a serem alcançados naquele problema e estimula o aprofundamento da discussão, facilita a dinâmica do grupo e avalia o aluno do ponto de vista cognitivo e comportamental. Em síntese, o professor deve ajudar os alunos a atingirem os objetivos do projeto, quais sejam: aprender a fazer um exame analítico e minucioso de um problema, identificar os objetivos de aprendizagem, buscar as informações relevantes e aprender a trabalhar em grupo.

A Aprendizagem Baseada em Problemas e a Aprendizagem Baseada em Projetos são metodologias que mudam a dinâmica da sala de aula, quebrando a rotina da educação tradicional, visando preparar os estudantes para os desafios do mundo moderno e conectado. Ao implementar essas metodologias, o curso de Tecnologia em Produção Multimídia propõe um novo processo de ensino-aprendizagem para o seu currículo: um modelo de aprendizagem baseado em problemas e

projetos. Com ele, a proposta é que o processo de ensino e aprendizagem ocorra com uma revisão da matriz curricular e da organização dos componentes curriculares, com o intuito de obter, a cada semestre letivo, um projeto multidisciplinar. Ao final do curso, cada um dos 4 projetos fará parte do TCC do estudante, que os apresentará à uma banca para formalizar a sua conclusão do curso.

A ênfase na formação em funções táticas e, até mesmo, estratégicas, marca a diferença do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em relação ao Curso Técnico em Computação Gráfica, já existente no *Campus* Olinda e cujo foco são os cargos operacionais. Apesar do Curso Superior também apresentar componentes curriculares que envolvem a execução de atividades operacionais, a ênfase é em funções voltadas para a liderança, coordenação, gestão e supervisão dos setores dos empreendimentos de produção multimídia.

Por meio de estudos de caso, visitas técnicas, aulas temáticas e simulações diversas, o curso busca mostrar aos estudantes conhecimentos sobre as funções de liderança e/ou supervisão, apresentando as ferramentas que são utilizadas, e como se dá o processo de tomada de decisão nesses cargos.

A preparação profissional para os mais diversos cargos na área de produção pode ser percebida no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia pela presença de disciplinas divididas em quatro eixos temáticos: Produção Audiovisual, Design Digital, Animação e Desenvolvimento de Games. Os componentes curriculares apresentam discussões mais aprofundadas em relação ao Curso Técnico em Computação Gráfica, sobre Montagem de filmes, Design de Interfaces, Programação, Modelagem 3D e Character Design. Além disso, há uma série de componentes curriculares que não existem no curso técnico, mas que são oferecidas no superior, com o objetivo de ampliar a formação dos egressos, a exemplo de: Direção de Arte, Programação Mobile, Edição de Áudio, Fotografia, Level Design, dentre outras.

A articulação do tripé Ensino – Pesquisa – Extensão e a construção do conhecimento de maneira integrada e participativa entre os diversos componentes curriculares, faz dessa integração uma prática recorrente e contínua ao longo do currículo e em outras atividades como visitas técnicas e atividades complementares, colaborando com o perfil do

egresso em consonância com o catálogo de cursos superiores de tecnologia. Nesse processo, procura-se privilegiar a transposição didática dos conteúdos e a transversalidade dos diversos campos dos saberes e da realidade em que os estudantes estão inseridos.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia será ofertado na modalidade presencial com oferta de carga horária a distância. O objetivo é fazer uso das plataformas digitais para implementação de metodologias pedagógicas inovadoras, principalmente a Sala de Aula Invertida e o Ensino Baseado em Projetos. Todos os componentes curriculares do curso, sejam regulares, optativos ou eletivos, terão carga horária em aulas à distância.

Além disso, as estratégias pedagógicas previstas são coerentes com a concepção do curso e refletem adequadamente o compromisso com a interdisciplinaridade, com o desenvolvimento do espírito científico e com a formação de sujeitos autônomos. Dessa forma, estão previstos o uso das metodologias ativas de ensino durante o curso, além de atividades em laboratórios, estudos de caso, visitas técnicas, bem como o incentivo à participação em eventos científicos e culturais de maneira que o estudante aprofunde o conhecimento construindo nos espaços acadêmicos da Instituição.

Nessa perspectiva, os instrumentos legais orientam as práticas pedagógicas para uma educação inclusiva e voltada para a diversidade. Aliado a isso temos o Núcleo de Apoio a Pessoas com Deficiência - NAPNE, o Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas - NEABI, o Núcleo de Estudos de Gênero e Diversidade - NEGED e o Núcleo 60+ que darão suporte à implantação das [Políticas Inclusivas](#), como também o regulamento para utilização do nome social, aprovado pela Resolução CONSUP/IFPE 39/2015, a qual dispõe sobre o nome social e o reconhecimento da identidade de gênero, dimensão da identidade de uma pessoa que diz respeito à forma como se relaciona com as representações de masculinidade e feminilidade.

2.9.2 Estrutura Curricular

A estrutura curricular do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é dividida em 5 períodos temáticos. Os temas definidos para cada um deles foram pensados de modo a atender à formação

básica e à áreas específicas do trabalho de Produção Multimídia, a saber: Tutorial, Produção Audiovisual, Design Digital, Animação e Desenvolvimento de Games. Cada semestre letivo do curso terá o foco em um dos temas, e em cada um deles, um projeto integrativo será realizado pelos estudantes, com o tema definido pelo bloco de componentes curriculares do semestre em questão. Assim, se um estudante estiver cursando componentes do período de Design Digital, o projeto integrador será realizado em um projeto de Design Digital. Essa dinâmica se estende por todo o curso a partir do 2º semestre letivo.

Os componentes curriculares do primeiro semestre do Curso abordam conceitos básicos da formação de Produtor Multimídia. São realizadas discussões sobre Design Digital, Desenho, Lógica de Programação, Metodologia de Projeto e criação de Roteiros. O objetivo das disciplinas do primeiro semestre é preparar os estudantes para os desafios que enfrentarão no decorrer do curso. A capacitação para o Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA, utilizado pelo curso se dará no componente curricular Design Digital, como modelo de exemplo de avaliação de interfaces.

No escopo do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia há a presença de uma gama de componentes curriculares que, além de desenvolver competências necessárias para a atuação profissional, também se voltam para a construção ética e cidadã dos Tecnólogos em Produção Multimídia. Desta forma, destaca-se a opção da disciplina de Libras como Optativa, além da discussão, nas disciplinas de ilustração digital e Empreendedorismo das relações interpessoais enfatizando questões Étnico-raciais, conforme indicam as Resoluções nº 01, de 17 de junho de 2004 do Conselho Nacional de Educação e nº 14/2015 do CONSUP/IFPE. Estudos Étnico-raciais têm por objetivo a divulgação e produção de conhecimento, posturas e valores que eduquem o cidadão quanto à pluralidade, tornando-os capazes de interagir e de negociar objetivos comuns que garantam, a todos, respeito aos direitos legais e a valorização da identidade.

A estrutura curricular também contempla conteúdos voltados para temáticas transversais, em todos os níveis e modalidades de ensino, tais como: Relações Étnico-raciais, Direitos Humanos, Meio Ambiente,

Direitos dos idosos, Acessibilidade, entre outros. A seguir, a lista de pareceres e resoluções que regulamentam a inserção desses conteúdos na estrutura curricular:

- Parecer CNE/CP nº 03, de 10 de março de 2004. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
- Resolução nº 01, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura AfroBrasileira e Africana.
- Resolução do Conselho Nacional dos Direitos do Idoso nº 16, de 20 de junho de 2008. Dispõe sobre a inserção nos currículos mínimos nos diversos níveis de ensino formal, de conteúdos voltados ao processo de envelhecimento, ao respeito e à valorização do idoso, de forma a eliminar o preconceito e a produzir conhecimentos sobre a matéria.
- Parecer CNE/CP nº 08 de 06 de março de 2012. Institui as Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
- Resolução CNE/CP nº 01, de 30 de maio de 2012. Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.
- Parecer CNE/CP nº 14, de 06 de junho de 2012. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.
- Resolução CNE/CP nº 02, de 15 de junho de 2012. Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.

Tratadas transversalmente ao currículo, essas temáticas estão presentes, naquilo que é pertinente e possível de estabelecer uma relação apropriada e especificamente discutida nos componentes curriculares e por meio de eventos institucionais.

2.9.3 Sistema acadêmico, duração e número de vagas

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia possui um sistema acadêmico formado por 5 (cinco) períodos, onde os componentes curriculares são cursados semestralmente. Desta forma, conforme estipula a Organização Acadêmica do IFPE vigente, o tempo

de integralização mínima corresponde a 5 (cinco) semestres letivos, enquanto o máximo é de 10 (dez) semestres.

Ao total, o curso disponibiliza 36 (trinta e seis) vagas anuais, tendo uma entrada por ano. Estes números foram definidos levando em consideração a estrutura física dos laboratórios e o corpo docente atual do *Campus* Olinda.

Seguindo as indicações estabelecidas pelo Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia do MEC (2016), o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia apresenta um total de 1.620 horas e 108 créditos, mais 180 h de atividades complementares, totalizando 1.800h, nos quais temos:

AULAS	CRÉDITOS	C.H.
1º PERÍODO	20	300
2º PERÍODO	22	330
3º PERÍODO	22	330
4º PERÍODO	22	330
5º PERÍODO	22	330
SUBTOTAL (h/r)	108	1620
SUBTOTAL PRESENCIAL	75	1125
SUBTOTAL AD*	33	495
<i>SUBTOTAL (h/a)</i>		<i>2160</i>
<i>*AD - a distância</i>		
ATIVIDADES COMPLEMENTARES		C.H.
ATIVIDADES ACADÊMICAS COMPLEMENTARES		150
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		30
SUBTOTAL		180
TOTAL		1800
<i>TOTAL (h/a)</i>		<i>2160</i>
CARGA HORÁRIA PRESENCIAL	72,50%	1305

CARGA HORÁRIA a DISTÂNCIA	27,50%	495
----------------------------------	---------------	------------

Tabela 1: sistema acadêmico do curso.

Deste total, vale ressaltar que:

1. 180 horas são de Atividades de Extensão, que correspondem a 10% do total da carga horária do curso, conforme demanda a Resolução CNE/CES no 7, de 18 de dezembro de 2018;
2. Das 180 horas de Atividades Acadêmicas Complementares (AAC), pode-se ter um total de até 90h computadas pelas disciplinas eletivas disponibilizadas pelo curso, que são à distância e, portanto, podem alterar o percentual acima do total de horas em atividades a distância do curso. Pode-se considerar que o estudante terá, no mínimo, 27,5% da carga horária total em atividades a distância e, no máximo, 32,5%, a depender das suas escolhas de cumprimento da carga horária de AAC.

A carga horária do curso encontra-se distribuída em 5 períodos letivos semestrais, da seguinte forma: o primeiro período é composto por um total de 300 horas (com oferta de 5 componentes curriculares), enquanto os períodos seguintes têm, em cada um, 330 horas, com 6 componentes curriculares. Destes, um componente é optativo, podendo ser escolhido pelo estudante dentre os ofertados a cada semestre. No total, 9 componentes curriculares optativos serão ministrados no curso. Além destes, existem 10 componentes curriculares eletivos, cuja carga horária não é obrigatória e é contabilizada dentro das Atividades Acadêmicas Complementares.

Para que o estudante realize a integralização do curso faz-se necessária a sua aprovação em todos os componentes curriculares do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, incluindo a carga horária das Atividades Acadêmicas Complementares e do TCC, estas últimas podendo serem cumpridas ao longo do curso, sendo divididas entre os períodos ou concentradas em um único período.

O sistema acadêmico adotado é o de créditos cursados semestralmente, conforme Matriz Curricular mostrada a seguir. A matrícula será requerida pelo interessado e operacionalizada por Componentes Curriculares no período estabelecido pelo calendário

acadêmico do IFPE. O regime de matrícula está explicitado na Organização Acadêmica Institucional.

2.9.4 Fluxograma

A composição da formação ao longo do curso, considerando os componentes necessários para a integralização do curso, está esquematizada no fluxograma da [Figura 1](#), a seguir.

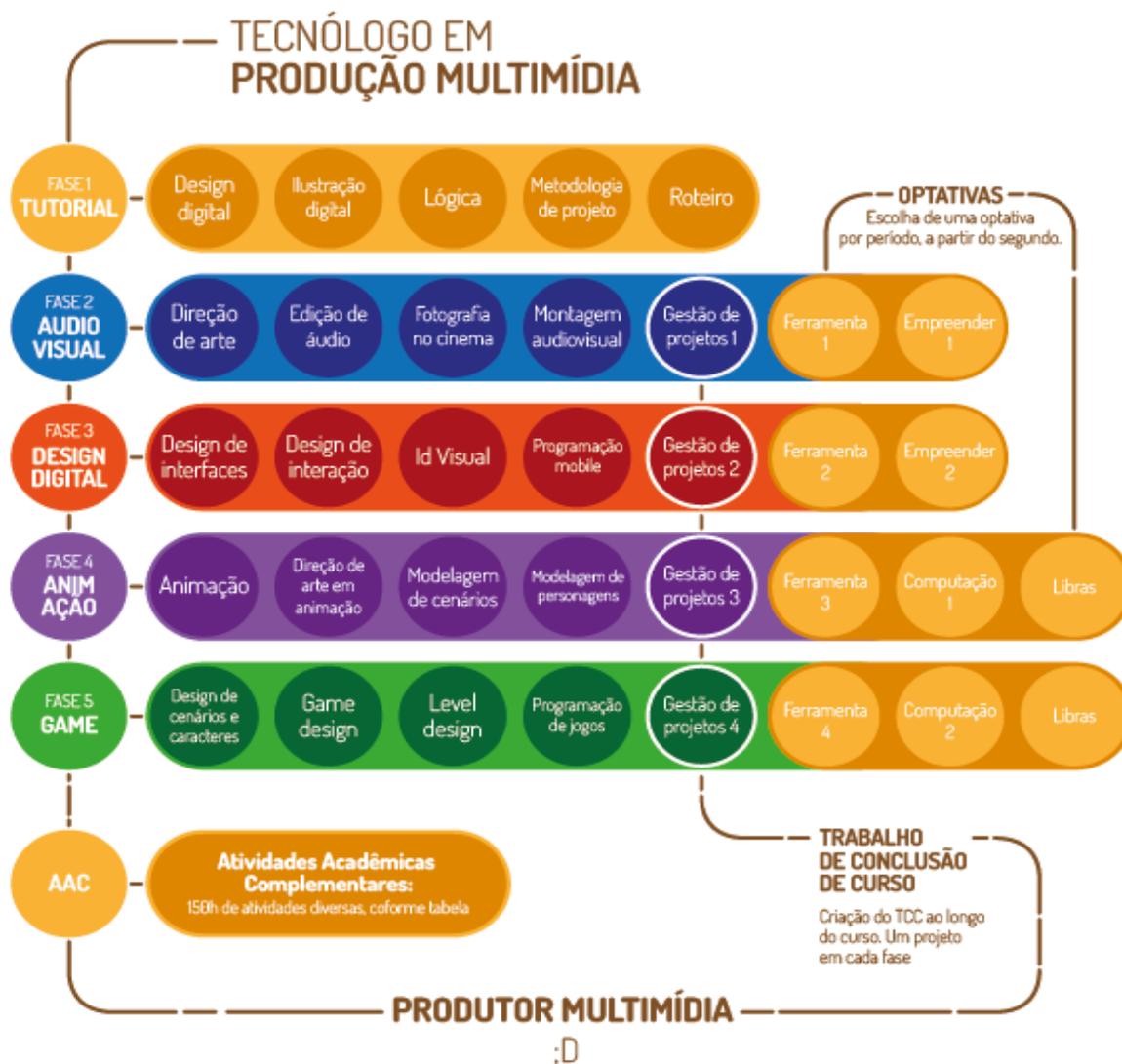


Figura 1: Fluxograma esquemático do curso.

2.9.5 Matriz Curricular

Os Componentes Curriculares presentes no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia estão estruturados em uma matriz curricular dividida em períodos temáticos, constituídos por uma base de conhecimentos científicos, tecnológicos e humanísticos de formação geral.

A matriz curricular possui 29 (vinte e nove) componentes obrigatórios, incluindo as disciplinas optativas (Optativa 1, Optativa 2, Optativa 3 e Optativa 4).

Os componentes curriculares são divididos em 5 grupos, correspondendo aos 5 períodos letivos do Curso. São eles:

1º PERÍODO (FASE 1 - TUTORIAL)

Componentes de Preparação: O primeiro período do curso é destinado à preparação básica dos estudantes. A vivência dessas disciplinas torna possível o entendimento de forma eficiente e eficaz de como projetar um produto multimídia. Esse grupo é composto pelas disciplinas obrigatórias de Design Digital, Ilustração Digital, Roteiro, Lógica e Metodologia de Projeto.

2º PERÍODO (FASE 2 - AUDIOVISUAL)

Componentes do Audiovisual: Consiste no desenvolvimento de habilidades teóricas e práticas voltadas principalmente para o desenvolvimento de filmes, curtas metragens, clipes, podcasts, música ou qualquer outro produto audiovisual. Será treinado o pensamento criativo, senso de questionamento, assim como a geração de produtos que tenham representações histórico-culturais regionais e locais. Nesse grupo congregam-se componentes como Montagem Audiovisual, Direção de Arte, Edição de Áudio e Fotografia no Cinema, Gestão de Projeto 1 e Optativa 1.

3º PERÍODO (FASE 3 - DESIGN DIGITAL)

Componentes de Design Digital: Consiste nos componentes curriculares que se voltam para a construção de projetos com ênfase no desenvolvimento de ambientes digitais, tais como softwares, sites,

aplicativos, entre outros. Dentro do grupo são trabalhadas habilidades voltadas à inovação tecnológica. Entre os componentes curriculares estão Design de Interface, Design de Interação, Programação Mobile e Identidade Visual, Gestão de Projetos 2 e Optativa 2.

4º PERÍODO (FASE 4 - ANIMAÇÃO)

Componentes de Animação: Por meio desses componentes torna-se possível o desenvolvimento de filmes e curtas de animação, utilizando diversos estilos de animação, conceitos visuais e desenvolvimento de personagens e cenários. Os componentes desse grupo também exercitam a criatividade dos estudantes no desenvolvimento visual e das histórias. Essas competências são estimuladas a partir das disciplinas de Direção de Arte na Animação, Animação, Modelagem de Cenários e Modelagem de Personagens, Gestão de Projetos 3 e Optativa 3.

5º PERÍODO (FASE 5 - GAME)

Componentes de Game: Esses componentes preparam os estudantes para o desenvolvimento de jogos eletrônicos multiplataformas, ou seja, os jogos podem ser desenvolvidos para smartphones, consoles e computadores. As disciplinas focam na aquisição de conhecimentos necessários para a concepção, desenvolvimento e distribuição dos jogos eletrônicos. Entre os componentes desse grupo estão Design de Cenários e Personagens, Game Design, Level Design e Programação para Jogos, Gestão de Projetos 4 e Optativa 4.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

Av. Fagundes Varela, 375, Jardim Atlântico, Olinda-PE

MATRIZ CURRICULAR DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA
 2023

SEMANAS LETIVAS: 20		TURNO: Noturno		Hora/aula: 45 minutos	
COMPONENTE CURRICULAR	CRÉDITOS	C.H. PRES.	C.H. AD	C.H. TOTAL	PRÉ / CO-REQUISITOS
1º PERÍODO (TUTORIAL)					
DESIGN DIGITAL	4	45h	15h	60h	nenhum
ILUSTRAÇÃO DIGITAL	4	45h	15h	60h	nenhum
LÓGICA	4	45h	15h	60h	nenhum
METODOLOGIA DE PROJETO	4	45h	15h	60h	nenhum
ROTEIRO	4	45h	15h	60h	nenhum
SUBTOTAL	20	225h	75h	300h	-
2º PERÍODO (AUDIOVISUAL)					
DIREÇÃO DE ARTE	4	45h	15h	60h	nenhum
EDIÇÃO DE ÁUDIO	4	45h	15h	60h	nenhum
FOTOGRAFIA NO CINEMA	4	45h	15h	60h	nenhum
MONTAGEM AUDIOVISUAL	4	45h	15h	60h	nenhum
GESTÃO DE PROJETOS 1	3	15h	30h	45h	nenhum
OPTATIVA 1	3	30h	15h	45h	nenhum
SUBTOTAL	22	225h	105h	330h	-
3º PERÍODO (DESIGN DIGITAL)					
DESIGN DE INTERAÇÃO	4	45h	15h	60h	nenhum
DESIGN DE INTERFACES	4	45h	15h	60h	nenhum
IDENTIDADE VISUAL	4	45h	15h	60h	nenhum
PROGRAMAÇÃO MOBILE	4	45h	15h	60h	nenhum
GESTÃO DE PROJETOS 2	3	15h	30h	45h	nenhum
OPTATIVA 2	3	30h	15h	45h	nenhum

SUBTOTAL	22	225h	105h	330h	-	
4º PERÍODO (ANIMAÇÃO)						
ANIMAÇÃO	4	45h	15h	60h	nenhum	
DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÃO	4	45h	15h	60h	nenhum	
MODELAGEM DE CENÁRIOS	4	45h	15h	60h	nenhum	
MODELAGEM DE PERSONAGENS	4	45h	15h	60h	nenhum	
GESTÃO DE PROJETOS 3	3	15h	30h	45h	nenhum	
OPTATIVA 3	3	30h	15h	45h	nenhum	
SUBTOTAL	22	225h	105h	330h	-	
5º PERÍODO (GAME)						
DESIGN DE CENÁRIOS E CARACTERES	4	45h	15h	60h	nenhum	
GAME DESIGN	4	45h	15h	60h	nenhum	
LEVEL DESIGN	4	45h	15h	60h	nenhum	
PROGRAMAÇÃO DE JOGOS	4	45h	15h	60h	nenhum	
GESTÃO DE PROJETOS 4	3	15h	30h	45h	nenhum	
OPTATIVA 4	3	30h	15h	45h	nenhum	
SUBTOTAL	22	225h	105h	330h	-	
CARGA HORÁRIA TOTAL (em horas-aula)						2.160h
CARGA HORÁRIA TOTAL (em horas-relógio)						1.620h
ATIVIDADES COMPLEMENTARES						180h
TOTAL GERAL						1800h

Tabela 2: Matriz Curricular do curso.

2.9.6 Prática Profissional

Estas atividades consistem na aquisição de conhecimentos e competências em ambiente diferente da sala de aula. A vivência dessas atividades dá-se especialmente quando os estudantes se relacionam com a comunidade por meio de projetos de extensão/pesquisa ou ao trabalhar na discussão e na resolução de problemas enfrentados pela sociedade. As atividades da prática profissional são desenvolvidas em componentes curriculares obrigatórios, a saber: Gestão de Projetos (1, 2, 3 e 4) e Atividades Acadêmicas Complementares, que contemplam, dentre outras, o Estágio Supervisionado não obrigatório e as Monitorias.

2.9.6.1 Estágio Curricular Não Obrigatório

O Estágio Curricular não Obrigatório segue as determinações estabelecidas no Documento Orientador de Estágio Curricular do IFPE, aprovado por meio da Resolução CONSUP/IFPE nº 55/2015 e poderá ser desenvolvido como atividade opcional pelo estudante a partir do **primeiro período** do curso, desde que o discente esteja com sua matrícula ativa junto à instituição. Contudo, a autorização para realização do estágio supervisionado não obrigatório está condicionada à aprovação do plano de atividades pelo/a professor/a orientador/a, o qual realizará o acompanhamento e avaliação das atividades desenvolvidas pelos estudantes, a partir do plano de estágio.

O estágio não obrigatório tem o objetivo de oportunizar ao graduando adquirir, gradativamente, experiência profissional; aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos no decorrer do curso; complementar o estudo científico e técnico com o desenvolvimento da prática profissional; esclarecer possíveis dúvidas dos conhecimentos teóricos adquiridos; proporcionar uma maior integração entre empresa/escola.

O Estágio Profissional não Obrigatório poderá ser realizado nos laboratórios do curso, nas empresas públicas e privadas, dentre outros espaços e sua carga horária computada como atividades complementares do curso ou acrescida à carga horária regular do curso, constando no histórico escolar.

Para realização do estágio não obrigatório, o estudante regularmente matriculado deverá comparecer à Coordenação de Relações Empresariais, Estágios e Egressos (CREEE) do Campus para formalizar o seu cadastro e obter as informações sobre os procedimentos de formalização do Termo de Compromisso de Estágio e demais procedimentos sobre o acompanhamento do mesmo.

2.9.7 Componentes Curriculares Optativos

Os componentes curriculares optativos são aqueles de escolha do estudante, cuja carga horária é, obrigatoriamente, incluída na Matriz Curricular, contribuindo para a composição da carga horária total do curso. Assim, para completar a carga horária do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia constam 4 (quatro) componentes curriculares optativos, contendo 45h cada, que devem ser escolhidos dentre os 9 (nove) oferecidos no curso. Os componentes curriculares optativos são oferecidos a partir do 2º período, sendo de 2 (duas) a 3 (três) opções de disciplinas optativas por semestre. O estudante poderá escolher dentro do número de vagas disponibilizadas o componente curricular de sua preferência. O conjunto de componentes curriculares optativos oferecidos são:

1. Computação 1
2. Computação 2
3. Empreendedorismo 1
4. Empreendedorismo 2
5. Ferramenta 1
6. Ferramenta 2
7. Ferramenta 3
8. Ferramenta 4
9. Libras

A ordem de oferta dos componentes curriculares optativos segue da seguinte forma: no primeiro período não há oferta de componentes curriculares optativos, apenas componentes obrigatórios. No período seguinte, no componente Optativa 1 o estudante poderá optar por Ferramenta 1 ou Empreendedorismo 1. Já no terceiro período, é ofertado o componente Optativa 2, que engloba Ferramenta 2 ou Empreendedorismo 2. No quarto período há a Optativa 3, que inclui Ferramentas 3, Computação 1 ou Libras. E por fim, no último período, Optativa 4, onde pode-se optar por Ferramenta 4, Computação 2 ou Libras. Na Tabela a seguir, há informações complementares sobre os componentes optativos.

COMPONENTE CURRICULAR	CRÉDITOS	C.H. PRES.	C.H. aD*
COMPUTAÇÃO 1: ORIENTAÇÃO À OBJETOS	3	30h	15h
COMPUTAÇÃO 2: RECURSIVIDADE	3	30h	15h
EMPREENDEADORISMO 1	3	30h	15h
EMPREENDEADORISMO 2	3	30h	15h
FERRAMENTA 1: EDIÇÃO AUDIOVISUAL	3	30h	15h
FERRAMENTA 2: DESENHO VETORIAL E EDIÇÃO DE IMAGEM	3	30h	15h
FERRAMENTA 3: MAQUETE DIGITAL	3	30h	15h
FERRAMENTA 4: MODELAGEM 3D	3	30h	15h
LIBRAS	3	0	45h

Tabela 3: componentes curriculares optativos.

**aD- a distância*

2.9.8 Componentes Curriculares Eletivos

O curso oferece, ainda, componentes curriculares eletivos em sua estrutura, exclusivamente a distância. Os estudantes regularmente matriculados podem optar por cursar esses componentes a qualquer tempo, desde que estejam disponíveis, e a sua carga horária é contabilizada como Atividade Acadêmica Complementar. Todos os

componentes curriculares eletivos possuem carga horária de 30h, conforme a tabela a seguir:

DISCIPLINA	CRÉDITOS	C.H. PRES.	C.H. AD*
COMPUTAÇÃO 3 - GAME ENGINE AVANÇADO	2	0	30h
COMPUTAÇÃO 4 - BASE DE DADOS E BACK-END	2	0	30h
FERRAMENTA 5 - EDIÇÃO AUDIOVISUAL AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 6 - EFEITOS VISUAIS AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 7 - DESENHO VETORIAL AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 8 - EDIÇÃO DE IMAGENS AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 9 - MODELAGEM CONSTRUTIVA BÁSICA	2	0	30h
FERRAMENTA 10 - MAQUETE DIGITAL AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 11 - MODELAGEM 3D AVANÇADO	2	0	30h
FERRAMENTA 12 - INGLÊS INSTRUMENTAL	2	0	30h

Tabela 4: componentes curriculares eletivos.

*CH AD - Carga horária a distância

2.9.9 Dinâmica Curricular

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia não possui componentes curriculares que precisem de pré-requisitos ou correquisitos, mesmo que o nome dos componentes curriculares sejam semelhantes. Esta escolha foi feita visando evitar ao máximo a retenção dos estudantes no decorrer do curso e proporcionando mais fluidez e flexibilidade.

Assim, caso o estudante reprove em algum componente curricular, poderá cursar os componentes do período posterior enquanto cursa o componente ao qual foi reprovado, onde o único ônus é encaixar o tempo necessário para cursar todos os componentes curriculares. As disciplinas optativas também não apresentam pré-requisito algum, ou

seja, mesmo que o estudante seja reprovado em vários componentes curriculares ainda pode se matricular em uma disciplina. E, em caso de reprovação do estudante em componente curricular optativo, ele poderá optar por não cursá-lo novamente, escolhendo outro componente curricular optativo para cumprir a carga horária necessária.

Os componentes curriculares e seus horários por semestre letivo são pensados de forma a maximizar o tempo de exercícios práticos exigidos para o melhor aproveitamento. Além disso, visa evitar que os estudantes fiquem excessivamente retidos em disciplinas obrigatórias que os impeçam de dar continuidade aos estudos. Esta é uma preocupação da [Coordenação do Curso](#), do [Núcleo Docente Estruturante - NDE](#) e, Coordenadoria Pedagógica- CPED, da Direção de Ensino - DEN, e contribui para a permanência e êxito do estudante.

2.10 Orientações metodológicas

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia terá em sua prática pedagógica uma abordagem interdisciplinar que poderá ser realizada através de visitas técnicas, projetos didáticos, palestras, etc. Priorizando o conhecimento de forma complexa, a interdisciplinaridade pontua que um fenômeno é composto por várias dimensões, ou seja, um conteúdo se relaciona com outros conteúdos de outros componentes curriculares. Tal abordagem torna a aquisição do conhecimento mais complexa.

A metodologia de ensino do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia volta-se para instrumentos de ensino-aprendizagem inovadores, como a Aprendizagem Baseada em Problemas ([SMITH et al, 2005](#)) e a Sala de Aula Invertida ([BERGMAN e SANS, 2020](#)). Acredita-se que promover um processo de ensino-aprendizagem voltado exclusivamente para a teoria acaba por desmotivar estudantes, os quais não conseguem perceber a importância do que aprendem e, até mesmo, de que forma os conhecimentos podem ser aplicados.

No Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia busca-se não somente o cumprimento dos programas curriculares em sala de aula, mas o envolvimento dos estudantes e sua participação ativa ao desafiar os conceitos aprendidos, para que esses sejam reconstruídos de forma a gerar ainda mais

habilidades, oportunizando assim o desenvolvimento de novas competências, que possibilitam a prática laboral de forma crítica, humanística e cidadã.

Em muitos casos, busca-se desafiar aquilo que foi aprendido pelo aluno, proporcionando a formação de debates e questionamentos que culminam na observação das práticas por profissionais da área e/ou em atividades práticas executadas pelo aluno sob acompanhamento do docente. Dessa maneira, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia privilegia a constituição de uma práxis, sendo essa vislumbrada como uma atividade conscientemente orientada.

No intuito de buscar desenvolver essa integração entre teoria e prática serão propostas algumas atividades que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem:

- Participação em atividades acadêmicas curriculares extensionistas, tais como: feiras, cursos, palestras, seminários e visitas técnicas que possibilitem manter o estudante em sintonia com a realidade e acompanhando a modernização do setor, seguindo as orientações do Plano de Desenvolvimento Institucional;
- Participação em Projetos Institucionais, tais como: projetos de pesquisa, monitoria, apoio tecnológico e extensão;
- Aulas expositivas, utilizando-se de multimídias de informação e comunicação: a introdução das ferramentas computacionais da tecnologia educacional que buscam ampliar as possibilidades de construção interativa entre o estudante e o contexto instrucional onde se realiza a aprendizagem, apropriando-se dos diferentes meios de Tecnologia da Informação;
- O aprender a aprender, sempre de forma contínua e autônoma, através da interação com fontes diretas (observação e coletas de dados) e fontes indiretas (diversos meios de comunicação, divulgação e difusão: relatórios técnicos-científicos, artigos em periódicos, livros, folhetos, revistas técnicas, jornais, arquivos, mídia eletroeletrônica e outras, da comunidade científica ou não).

Estão previstas, no planejamento das práticas pedagógicas, a integração das atividades dos componentes curriculares, a saber:

Aulas

Participação em aulas com exposição dialógica, envolvendo e desenvolvendo atividades em grupo, incluindo-se oficinas, workshops e estudos de casos.

Pesquisa/Projeto

Estudantes serão incentivados a realizar pesquisas em campo, bem como em livros, jornais e revistas, internet, etc, além de vincular o projeto à prática em si.

Exercícios

Os estudantes são estimulados a realizar exercícios com o objetivo de fixar os conhecimentos, tanto em sala de aula como fora dela, em todo o percurso formativo, bem como o uso de laboratórios, auxiliando a incrementar a inter-relação teoria-prática.

Debates

São realizados com o objetivo de avaliar o grau de aquisição das competências e habilidades desenvolvidas pelos estudantes.

Seminários

Para melhorar a fixação dos conteúdos propostos, são realizados seminários e palestras sobre assuntos pertinentes ao perfil profissional e ao conjunto de bases tecnológicas do período, com opiniões de outros profissionais do meio, além de os estudantes observarem e acompanharem os avanços tecnológicos específicos na área profissional.

Atividades Extraclasse

Consiste na realização de visitas técnicas em empresas, eventos, feiras e congressos, entre outros, de modo a complementar os conhecimentos adquiridos, como também simulações situacionais do cotidiano de trabalho.

Atividades a distância

Os estudantes terão a oportunidade de cursar componentes curriculares na modalidade presencial com oferta de atividades a distância. Dessa maneira, são incentivados a interagir em projetos de pesquisa e no desenvolvimento de trabalhos utilizando tecnologias de comunicação e informação em ambientes de aprendizagem virtuais.

2.10.1 Atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão

Segundo o Regulamento Geral dos Projetos de Pesquisa do IFPE aprovado pela Resolução do CONSUP/ IFPE no 19, de 01 de abril de 2014, e a Política de Pesquisa, Pós- Graduação e Inovação do IFPE aprovado pela Resolução do CONSUP/IFPE no 47, de 29 de setembro de 2015, às atividades de pesquisa devem ser propostas por um(a) Coordenador(a) (docente ou administrativo do quadro permanente de pessoal) na forma de projeto, preferencialmente, desenvolvido em alinhamento com os arranjos produtivos, sociais e culturais da região, com vistas às diversas formas de acesso ao conhecimento, de governança e visibilidade da pesquisa.

Nesse sentido, a iniciação científica pode ser entendida como uma experiência de pesquisa acadêmica desenvolvida por estudantes de curso superior ou técnicos em diversas áreas do conhecimento. Em geral, para os alunos, consiste no primeiro contato com a prática de pesquisa, por isso o desenvolvimento de suas atividades deve ser obrigatoriamente acompanhado por professor(a) orientador(a) que seja preferencialmente ligado a um grupo de pesquisa. Atualmente, o IFPE oferece 6 (seis) modalidades de programas de iniciação científica, sendo 4 (quatro) desses voltados aos estudantes de curso superior, são elas:

1. Programa Institucional de Iniciação Científica - PIBIC que objetiva despertar a vocação científica e incentivar talentos potenciais em estudantes de graduação, mediante participação em projetos de pesquisa;
2. Programa Institucional de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação - PIBITI, visa estimular os jovens do ensino superior a desenvolver atividades, metodologias, conhecimentos e práticas próprias ao desenvolvimento tecnológico e processos de inovação;
3. Programa Institucional de Iniciação Científica nas Ações Afirmativas - PIBICAF voltado para estudantes ingressos no Ensino Superior por meio de ações afirmativas (cotas);
4. Programa de Bolsas de Incentivo Acadêmico - BIA tem como objetivo incentivar a adaptação à vida acadêmica e a inserção

em atividades de pesquisa e/ ou extensão de estudantes de cursos superiores egressos da rede pública de ensino (municipal e estadual), evitando que, por carência de recursos financeiros, estes abandonem os cursos no primeiro ano.

Há uma previsão de registro das pesquisas realizadas no IFPE na Comissão Nacional de Ética em Pesquisa - CONEP, caso envolvam temáticas que necessitem de aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa, sejam essas pesquisas relacionadas aos programas acima citados ou mesmo aquelas pesquisas desenvolvidas no âmbito do [Trabalho de Conclusão de Curso \(TCC\)](#).

Com relação à Extensão Universitária, ela pode ser vislumbrada como uma maneira de ampliar o processo pedagógico, proporcionando maior aquisição de conhecimentos por parte dos alunos e ainda meios para que a comunidade possa participar do ambiente acadêmico, intervindo de forma direta na realidade local e até mesmo regional.

As atividades de extensão podem acontecer em diversas modalidades tais como projetos, programas, cursos, visitas técnicas, estágios, eventos, entre outras. De acordo com o Regulamento Geral de Extensão do IFPE as dimensões da prática de Extensão são:

1. Projetos Tecnológicos: atividades ligadas à disseminação das inovações tecnológicas em parceria com instituições públicas ou privadas que tenham alguma interface;
2. Serviços Tecnológicos: realização de práticas voltadas para consultoria, assessoria, prestação de serviços, laudos técnicos com agregado tecnológico para o mundo produtivo, não-rotineiros e que não concorram com o mercado;
3. Eventos: ações de interesse técnico, social, científico, esportivo, artístico e cultural, favorecendo a participação da comunidade externa e interna, assim especificados: campanha de difusão cultural, campeonato, ciclo de estudos, circuito, colóquio, concerto, conclave, conferência, congresso, conselho, debate, encontro, espetáculo, exibição pública, exposição, feira, festival, fórum, jornada, lançamento de publicações e produtos, mesa redonda, mostra, olimpíada, palestra, recital, semana de estudos, seminário, simpósio, torneio, entre outras manifestações;

4. Projetos sociais: projetos que agregam um conjunto de ações, técnicas e metodologias transformadoras, desenvolvidas e/ ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para a inclusão social, geração de oportunidades e melhoria das condições de vida;
5. Estágio e Emprego: compreende todas as atividades de prospecção de oportunidades de estágio/emprego e a operacionalização administrativa do estágio (encaminhamento, documentação, orientação, supervisão e avaliação);
6. Curso de Extensão: ação pedagógica de caráter teórico e/ou prática, com carga horária mínima e com critérios de avaliação definidos, de oferta não regular, podendo ser ofertados nas modalidades presencial, semipresencial e a distância. Dentro desses ainda são consideradas a participação em cursos de idiomas;
7. Projetos culturais e artísticos: compreende ações referentes à elaboração de diversas modalidades de atividades culturais e artísticas;
8. Visitas técnicas e gerenciais: interação das áreas educacionais da instituição com o mundo do trabalho, com o objetivo de verificar in loco o ambiente de trabalho, o processo produtivo e de gestão das organizações, bem como a prospecção de oportunidades;
9. Empreendedorismo: compreende a inserção da disciplina de empreendedorismo no currículo e eventos de formação empreendedora (workshop, seminários, desafios), a criação de habitats de inovação (pré-incubadoras, incubadoras, apoio à implantação de parques tecnológicos), assim como a institucionalização das empresas juniores;
10. Conselhos e Fóruns: participação dos Institutos Federais em espaços organizados para interação com a sociedade;
11. Egressos: constitui-se em ações que visam apoiar o egresso, identificar cenários no mundo produtivo e retroalimentar o processo de Ensino, Pesquisa e Extensão;
12. Relações internacionais: tem por finalidade o intercâmbio e a cooperação internacionais como um instrumento para a melhoria do Ensino, da Pesquisa e da Extensão.

Atualmente, no campus Olinda estão em atividade 02 (dois) projetos de extensão e 02 (dois) projetos de pesquisas relacionados com as áreas de computação gráfica. Estes projetos estão intimamente relacionados com os componentes curriculares e temáticas dos cursos oferecidos pelo campus Olinda. Os projetos de extensão na área de computação gráfica consistem: do GRUPO ANIMA – Coletivo de produção de cinema de animação de responsabilidade do professor Rafael Suarez Ziegelmaier; o PODCAST PODE-PESTE: Delimites da Arte apresentado pelo professor Paulo Diniz. O intuito desses projetos é apresentar para o público interno e externo a produção realizada pelos alunos, assim como, promover debates relacionados a arte e tecnologia. A importância da pesquisa está além de promover a visibilidade do curso e do potencial intelectual dos alunos que chegarão ao mercado de trabalho, mas discutir assuntos relevantes como arte e tecnologia na contemporaneidade.

Em relação aos projetos de pesquisa PIBIC que estão ligados diretamente à área do curso de computação gráfica temos a Análise da qualidade bioclimática através da modelagem tridimensional do edifício Holiday e da fábrica da Bombril coordenado pela professora Lívia Melo de Lima, e o grupo de pesquisa a Fotomontagem como expressão artística e estética da fotografia coordenado pelo professor Paulo Diniz. Nestes dois projetos são utilizados não apenas o estudo teórico sobre arte e fotografia, como também, modelagem de edifícios modernistas, no qual são avaliados a qualidade ambiental dos arranjos arquitetônicos projetados por arquitetos renomados da época. Os projetos estão atrelados à PROPESQ (Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação) e à PROEXT (Pró-reitoria de Extensão). A utilização dos recursos fotográficos e softwares de modelagem 3D estarão presentes no curso superior e promoverão outras temáticas de pesquisas com o novo público de discentes.

A perspectiva é que os estudantes do curso Superior de Tecnologia em produção Multimídia possam ser engajados nos grupos de pesquisas existentes, no qual os estudantes sejam estimulados a pesquisar novas temáticas de pesquisas a serem realizadas com o corpo docente. No campus existe uma sala de pesquisa com computador com internet e *softwares* utilizados no curso, de forma que os estudantes possam

utilizar esse ambiente para desenvolver pesquisas. Os docentes esperam que aumentem a cota de bolsas para o curso superior, notadamente para os estudantes que não possuem vínculo empregatício. A proposta do curso superior é promover a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

2.10.2 Atividades Complementares

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia possui ainda uma carga horária a ser preenchida por atividades complementares ao processo de ensino-aprendizagem. Conforme pode ser visto no tópico sobre o [sistema acadêmico](#), as Atividades Complementares somam um total de 180 horas, sendo 150h para Atividades Acadêmicas Complementares e 30h para Trabalho de Conclusão de Curso.

Atividades Acadêmicas Complementares (AAC)

O desenvolvimento das AAC objetiva principalmente: (a) Complementar a formação profissional, cultural e cívica do estudante pela realização de atividades extracurriculares obrigatórias; (b) Contribuir para uma formação plena do corpo discente; (c) Estimular a capacidade analítica do estudante na argumentação de questões e problemas; (d) Possibilitar ao estudante escolher seu itinerário formativo; e (e) Auxiliar o estudante na identificação e resolução de problemas, com uma visão ética e humanística.

Dessa forma, visando garantir a diversificação e ampliação do universo cultural, assim como o enriquecimento plural da formação discente, o estudante do curso deverá realizar Atividades Acadêmicas Complementares, com carga horária de 150h, que serão escolhidas livremente e de acordo com seus próprios interesses.

Para que o componente curricular relativo à Atividade Acadêmica Complementar seja considerado concluído o estudante deve apresentar documentos que comprovem a realização dessas atividades, sendo ou não distribuídas ao longo de diferentes períodos, devendo essas serem concluídas até o final do curso. De posse desses documentos faz-se mister seguir as indicações presentes na Resolução IFPE/CONSUP Nº 080/2012, que regulamenta e estabelece critérios para a avaliação das Atividades Complementares desenvolvidas pelos

estudantes dos Cursos Superiores do IFPE. Essa Resolução também normatiza os procedimentos e instrumentos de requisição e de controle do cumprimento das Atividades Complementares, as quais preveem o preenchimento de formulário próprio com as atividades realizadas e entrega de documentação comprobatória (com cópias e originais) para a Comissão de Atividades Complementares. À Comissão cabe analisar e validar a documentação dos alunos e encaminhar o conceito (aprovado) à Coordenação de Registro Acadêmico e Turnos - CRADT, para que seja registrada no Histórico Escolar do aluno. Caso seja detectada irregularidade ou insuficiência de documentação, a Coordenação do curso pode solicitar informações adicionais através de relatórios referentes a cada atividade desenvolvida ou mesmo pedir que sejam apresentados novos documentos comprobatórios. As AAC podem ser validadas escolhendo quaisquer das categorias descritas na tabela a seguir:

ATIVIDADES ACADÊMICAS COMPLEMENTARES	UNIDADE	C.H. MÍNIMA	C.H. MÁXIMA	DOCUMENTO COMPROBATÓRIO
Disciplinas eletivas do curso	hora	30h	90h	Histórico escolar
Monitoria (bolsista ou voluntário)	hora	120h	120h	Declaração
Participação em Projeto de Pesquisa (bolsista ou voluntário)	hora	120h	120h	Declaração
Participação em Projeto de Extensão (bolsista ou voluntário)	hora	120h	120h	Declaração
Cursos de Extensão	unidade	16h	120h	Certificado
Participação em eventos: conferências, congressos, palestras, simpósios, fóruns, mesas redondas (carga horária constante no certificado)	hora	16h	90h	Certificado
Organização de eventos: conferências, congressos, palestras, simpósios, fóruns, mesas redondas (carga horária constante no certificado)	hora	16h	90h	Certificado
Participação em cursos, minicursos, oficinas, workshops (máximo de 30h por certificado)	unidade	-	90h	Certificado
Estágio supervisionado não obrigatório (carga horária constante na declaração)	hora	-	120h	Declaração

Submissão de trabalho/artigo em conferências, congressos, eventos acadêmicos ou periódicos (até 2 submissões)	unidade	60h	120h	Certificado
Publicação de trabalho/artigo em conferências, congressos, eventos acadêmicos ou periódicos	unidade	-	150h	Certificado
Apresentação de trabalho/artigo em conferências, congressos, eventos acadêmicos ou periódicos	unidade	-	150h	Certificado
Premiação de trabalho/artigo em eventos acadêmicos	unidade	-	150h	Certificado
Desenvolvimento de produtos, artefatos, protótipos, softwares, projetos, equipamentos, materiais didáticos	unidade	-	150h	Produto
Atividades em laboratório diferente daquelas desenvolvidas durante o horário regular do curso (carga horária constante na declaração)	hora	-	90h	Declaração
Disciplinas isoladas de curso tecnólogo, bacharelado ou licenciatura relacionadas ao curso e complementar à grade curricular	hora	-	90h	Histórico escolar
Disciplinas isoladas de curso de pós-graduação relacionadas ao curso e complementar à grade curricular	hora	-	90h	Histórico escolar
Atividades profissionais remuneradas ou voluntárias relacionadas ao curso (carga horária constante na declaração)	hora	-	120h	Declaração
Premiação em festivais e concursos relacionados à área	unidade	-	150h	Certificado
Participação oficial em atividades esportivas como atleta (carga horária constante na declaração)	hora	-	90h	Declaração
Exposição de trabalho científico (carga horária constante no certificado)	unidade	16h	90h	Certificado
Participações em mostras, exposições, museus. (carga horária constante no certificado)	hora	-	90h	Certificado
Participação como expositor, palestrante, debatedor e instrutor (carga horária constante no certificado)	hora	-	120h	Certificado
Exposições Artísticas (carga horária constante no certificado)	unidade	-	120h	Certificado

Curso de Línguas (carga horária constante no certificado)	unidade	16h	90h	Certificado
---	---------	-----	-----	-------------

Tabela 5: Atividades Acadêmicas Complementares.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

As atividades referentes ao Trabalho de Conclusão de Curso, com carga horária de 30h, seguem as indicações apresentadas na [Resolução CONSUP/IFPE nº 81/2011](#). O TCC constitui-se numa atividade acadêmica que representa uma sistematização do conhecimento sobre objetos de estudo relacionados às disciplinas do curso e ao perfil de formação, desenvolvido por meio de orientação, acompanhamento e avaliação de um docente.

Ainda, seguindo as indicações da Resolução CONSUP/IFPE nº 81/2011, o TCC pode ser apresentado no formato de monografia, artigo científico, relatório analítico de pesquisa, dentre outros, de acordo com a natureza e finalidade do curso. Contudo, no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, será priorizado o formato de Projeto. Considerando a autonomia discente, a escolha pelo formato do TCC cabe ao estudante em conjunto com seu respectivo professor orientador, podendo ter auxílio da Coordenação do curso.

O TCC do curso será desenvolvido ao decorrer dos semestres letivos. A cada semestre, os estudantes desenvolvem um projeto multidisciplinar e constroem um relatório descritivo das atividades realizadas. Ao final dos 5 semestres, os cinco relatórios serão unificados em um só documento, e esse documento contará como o TCC, com carga horária de 30h. O trabalho pode ser elaborado pelo discente como uma atividade individual ou em grupo, sendo esse composto por no máximo 4 (quatro) estudantes, sob orientação de um professor, que tenha no mínimo a titulação de especialista e que seja pertencente ao quadro do Colegiado do Curso.

Ainda, de acordo com Resolução CONSUP/IFPE nº 81/2011, o TCC apresenta as seguintes orientações metodológicas e operacionalização:

1. As atividades de orientação, acompanhamento e apresentação do TCC ocorrem sem a necessidade de um componente curricular dedicado. As orientações dos projetos ocorrerão nas

disciplinas de “Gestão de Projeto 1, 2, 3 e 4” e por livre acordo entre as partes.

2. O acompanhamento do desenvolvimento e apresentação do TCC deve ser realizado pelo professor orientador, e este deve obrigatoriamente ter ministrado, em qualquer período, algum componente curricular dentro do curso;
3. Cada professor do curso poderá orientar no máximo 3 (três) trabalhos, estando a cargo da Comissão de Atividades Complementares organizar a listagem dos estudantes por professor orientador e preparar o Termo de Compromisso a ser firmado entre orientador e orientandos;
4. O professor orientador deverá preencher devidamente as fichas de acompanhamento do desenvolvimento do TCC, e apresentá-las à Coordenação para concordância;
5. Após a conclusão do processo de orientação, é da responsabilidade do professor orientador o agendamento da defesa, obedecendo ao calendário de apresentação divulgado pela Coordenação. A etapa de entrega das versões finais poderá ser desempenhada pelos discentes envolvidos, desde que acompanhado/autorizado pela Coordenação e/ou pelo professor orientador;
6. A Coordenação do curso ficará responsável pela divulgação da apresentação com uma antecedência mínima de 7 (sete) dias corridos, pela reserva do local, e por lavrar e fazer a leitura final da ata de TCC, se responsabilizando ainda por arquivar todos os documentos comprobatórios do processo de orientação e apresentação.
7. As regras do TCC, bem como o manual de apoio à produção do mesmo, serão disponibilizados no portal do *campus* na internet.

A avaliação será feita através de uma Banca Examinadora composta por 3 (três) docentes, internos ou externos e com titulação mínima de especialista, sendo obrigatoriamente um deles o professor orientador. Após a apresentação do trabalho pelo(s) discente(s) e da realização dos questionamentos pela Banca Examinadora, será atribuída a qualificação - insuficiente (D), regular (C), bom (B) ou excelente (A) - por cada avaliador, sendo considerados aprovados os projetos que tiverem

a maioria simples de qualificações boas ou excelentes (BB, AB, AA). Em caso de reprovação, o(s) estudante(s) deverá(ão) retornar às orientações para reapresentar o projeto novamente para uma nova Banca. Os TCC's do curso serão disponibilizados em plataforma digital própria da Biblioteca do *Campus*, acessível pela internet.

2.10.3 Curricularização da Extensão

De acordo com a Resolução N° 07, de 18 de dezembro de 2018 do MEC e com a Resolução CONSUP/IFPE n° 105, de 28 de outubro de 2021 que aprova o Regulamento da Política Curricularização da Extensão no IFPE, as atividades de Extensão devem obrigatoriamente compor, no mínimo, 10% do total da carga horária dos cursos superiores. Assim sendo, com a finalidade de cumprir as referidas resoluções e de promover uma maior integração entre o *Campus* Olinda e a comunidade, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia possui componentes curriculares voltados especificamente para a extensão.

Ao total são 4 (quatro) componentes curriculares denominados "Gestão de Projetos 1, 2, 3 e 4", que se encontram no 2º, 3º, 4º e 5º períodos (conforme [Matriz Curricular](#)), com carga horária de 45 horas cada, totalizando 180h para curricularização, ou seja, 10% do total da CH do curso. Esses componentes poderão estar associados a um grupo de docentes e técnicos administrativos, sob a coordenação de um docente do curso. Eles apresentam a mesma natureza dos projetos integradores, estabelecidos na Resolução n° 105/2021, uma vez que promovem a integração entre os componentes curriculares de um determinado período/eixo temático.

Os componentes curriculares "Gestão de Projeto" poderão ser validados por meio de atividades de extensão institucionais certificadas e registradas na Proext/IFPE.

As atividades de extensão nas disciplinas de "Gestão de Projeto" corresponderão às atividades das outras disciplinas do semestre correspondente. As disciplinas Gestão de Projeto serão validadas por um ou mais Projetos de Extensão registrados na Proext/IFPE.

A separação das atividades de extensão em diferentes componentes curriculares deve-se ao foco em múltiplos escopos de projetos. O curso desenvolverá habilidades nas áreas de Design Digital, Animação, Desenvolvimento de Games e Produções Audiovisuais. Nos quatro componentes curriculares de Extensão o objetivo é abordar cada uma dessas áreas com projetos voltados para o atendimento à comunidade interna e externa ao IFPE.

Apesar das ementas e dos conteúdos programáticos dos componentes curriculares Gestão de Projetos serem similares, envolvem comunidades e/ou escopos distintos e adotam como fundamento pedagógico a aprendizagem em espiral, desenvolvida por [Bruner \(1960\)](#), o qual propõe que os tópicos sejam a princípio apresentados de forma mais simples e posteriormente venham a ser retomados e aprofundados.

2.10.4 Atividades de Monitoria

De acordo com o art. 1º da Resolução IFPE / CONSUP nº 68/2011:

Monitoria é um programa de incentivo à formação acadêmica, que visa à ampliação dos espaços de aprendizagem, à melhoria da qualidade do ensino e ao desenvolvimento da autonomia e formação integral dos estudantes.

Nesse sentido, o Programa de Monitoria será implementado com o objetivo de aproximar o discente das atividades de formação docente e de facilitar o desenvolvimento dos conteúdos do componente curricular para a turma que o cursar.

Os docentes do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia que julgarem necessário poderão pleitear junto à Comissão de Monitoria um monitor para seus componentes curriculares. Esse levantamento é feito através dos critérios apontados pela Organização Acadêmica e a seleção ordenada através de edital interno, nos quais são selecionados monitores bolsistas e monitores voluntários dependendo do total de bolsas disponibilizadas pela Instituição.

Entendendo-se que a monitoria tem o potencial de contribuir para a formação discente, a participação do estudante do curso em Programa Institucional de Monitoria configura-se como uma atividade curricular e

pode, se assim o estudante desejar, ser considerada como [Atividade Acadêmica Complementar](#), conforme tópico próprio.

2.10.5 Atividades a Distância no Ensino Presencial

As atividades à distância no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia são respaldadas pela Orientação Normativa N°01, de 23 de setembro de 2022, que estabelece orientação para a oferta de carga horária a distância em cursos presenciais. Para o desenvolvimento da metodologia adotada neste curso, fez-se necessária a inclusão de atividades à distância com o objetivo de proporcionar maior flexibilidade na abordagem de conteúdos necessários para a formação do profissional de Produção Multimídia.

Além disso, o CST em Produção Multimídia utilizará como metodologias pedagógicas principais os conceitos da Sala de Aula invertida e a Aprendizagem baseadas em Problemas, as quais podem fazer uso de tecnologias digitais de informação e comunicação - TDIC como suporte para mediação do conteúdo discutido nas atividades acadêmicas.

A aplicação da metodologia Sala de Aula Invertida compreende três fases principais: 1) os alunos estudam os conteúdos previamente, disponibilizados pelos professores em ambientes virtuais de aprendizagem - AVA; 2) as atividades propostas pelos professores são baseadas no conteúdo estudado, e podem ser desenvolvidas de forma síncrona ou assíncrona; 3) a avaliação das atividades são realizadas a partir de critérios estipulados previamente pelos professores e o *feedback* é realizado presencialmente ou através dos AVAs.

A proposta de aliar a metodologia da Sala de Aula Invertida com as atividades de ensino a distância visa a aproveitar as potencialidades de ambas, de forma conjunta ([SILVEIRA, BERTOLINI e PARREIRA, 2020](#)).

A aplicação de atividades à distância estão ligadas às novas formas de tecnologia e inovação, e contextualizam novas formas de interação entre o professor e o estudante. Essa forma de oferta, fornece ao estudante autonomia para atender diversas demandas impostas no dia a dia, na qual poderá ter acesso ao conteúdo e às aulas em ambientes seguros. O desenvolvimento do material didático para as

atividades a distância permite que os materiais complementares estejam sempre disponíveis, podendo ser acessados de forma online, ou através de ferramentas que realizem o *download* do material e permitam a utilização *offline*. Outro aspecto inovador é a capacidade de o estudante ter acesso permanente às aulas gravadas.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia utilizará como metodologias pedagógicas principais os princípios da Sala de Aula invertida e a Aprendizagem baseadas em Problemas, conforme visto no item sobre [Concepções e Princípios Pedagógicos](#).

A crise sanitária provocada pela Covid-19 evidenciou a vulnerabilidade da forma presencial de ensino. Além de a classe trabalhadora formada por professores e técnicos administrativos ter sido afetada pelo novo modelo, grande parte dos estudantes no mundo tiveram que se adaptar a um novo modelo de ensino. Neste sentido, a educação à distância e o Ensino Remoto Emergencial - ERE foram necessários para manter os vínculos dos estudantes com as instituições de ensino, mediante o uso de tecnologias digitais de informação e comunicação. Contudo, o ERE, por ter sido adotado repentinamente, não possui o rigor teórico, conceitual e metodológico necessário para o processo de ensino-aprendizagem adequado às instituições de ensino federais.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia garantirá a utilização de atividades à distância, pois trata-se de um processo educacional com organização e intencionalidade, de qualidade, com infraestrutura adequada, profissionais preparados e equipe multidisciplinar.

A solução de implementação no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é a adoção de percentual da carga horária de cada disciplina para atividades a distância e disciplinas eletivas, como podemos ver no [Capítulo 2.9](#).

Material didático

Serão disponibilizados diversos suportes e ferramentas tecnológicas para serem utilizados como meio e apoio ao processo de ensino-aprendizagem que integradas atenderão às necessidades de formação, visando à eficácia e eficiência pedagógica. As ferramentas digitais poderão ser utilizadas para apresentar, armazenar e manipular

informações, controlar o processo de aprendizagem, fazer a gestão do ensino, facilitar a comunicação. Além disso, maximizar as potencialidades pedagógicas das diversas mídias e com isso também atender às necessidades e múltiplos perfis de estudantes do curso.

As ferramentas síncronas e assíncronas serão utilizadas com a finalidade de tornar o curso acessível ao alcance de todos os estudantes, como também o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) utilizado no curso, que é selecionado a partir de sua adequação e facilidade de uso.

A interação e interatividade são os aspectos mais importantes para garantir a qualidade e eficácia do processo formativo à distância e manter o estudante como participante ativo no processo, além de permitir ao professor identificar e atender às necessidades individuais dos estudantes, ao mesmo tempo em que permite o aprimoramento do curso a partir do acompanhamento sistemático da coordenação de curso, equipe docente e multidisciplinar.

As ferramentas assíncronas as quais permitem a comunicação entre os participantes independentemente do horário de acesso a serem utilizadas podem ser o correio eletrônico (e-mail) e o fórum de discussão. O e-mail permite troca de mensagens escritas e o envio de arquivos em qualquer formato, sendo as mensagens enviadas para as caixas postais de cada participante. Já o fórum de discussões possui as mesmas características do e-mail, mas as mensagens não são enviadas para as caixas postais e sim, armazenadas hierarquicamente (de acordo com as linhas de discussão) no servidor, facilitando o registro e o acompanhamento dos vários assuntos abordados.

As ferramentas síncronas que funcionam em tempo real exigindo o encontro dos participantes em um horário previamente marcado a serem utilizadas podem ser o bate-papo e a web-conferência através do serviço oferecido pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, RNP, e a videoconferência. As ferramentas síncronas requerem uma preparação maior que as assíncronas, considerando-se as orientações para moderação e também, a elaboração do conteúdo específico para a webconferência e videoconferência. O RNP é uma plataforma de comunicação síncrona proprietária para encontros online que permite a comunicação à distância entre um grupo de pessoas, podendo ser

usado em aulas e treinamentos à distância, palestras e conferências, entre outras aplicações.

As ferramentas de bate-papo (chat) promovem discussões interativas em forma de texto entre duas ou mais pessoas simultaneamente e permitem o envio de mensagens para todos os usuários conectados ou apenas para um usuário em particular. As discussões geradas são arquivadas no AVA para acesso e análise posterior.

A videoconferência utilizada como ambiente de ensino e de aprendizagem não é um novo método didático, e sim, um novo meio técnico para o ensino. Como todo meio, não possui nenhuma vertente pedagógica intrínseca. A vertente será definida no planejamento de acordo com os objetivos e necessidades pedagógicas do curso e dos componentes curriculares. Essa mídia só será utilizada porque o Curso Tecnológico em Produção Multimídia contará com laboratórios de Informática adequados e boa conexão com a internet, para que assim seja possível promover encontros dos estudantes com o professor para diversos momentos didáticos com a finalidade de esclarecer pontos do conteúdo/atividades, realizar seminários, debates e outras atividades acadêmicas.

Alguns benefícios de se adotar esta tecnologia encontram-se listados a seguir:

- Eleva a motivação: estudantes ficam entusiasmados por utilizarem uma nova tecnologia para interagir com professores e outros estudantes remotamente.
- Aumenta a capacidade de comunicação e de apresentação: os estudantes consideram os "visitantes" da tela importantes e ficam mais conscientes da importância de aparecer e falar bem. Além disso, ao planejar e preparar uma videoconferência, os estudantes desenvolvem a capacidade de comunicação e de gerenciamento.
- Aumenta o contato com o mundo externo: muitas vezes uma visita ao vivo não é possível e, assim, o estudante tem a possibilidade de manter contato com pessoas distantes e, às vezes, bem diferentes dele.
- Aumenta a profundidade do aprendizado: os estudantes aprendem a fazer melhores perguntas e o aprendizado se dá a

partir de uma fonte primária, em vez de a partir de um livro-texto.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem utilizado no curso deve apresentar as ferramentas listadas abaixo, de acordo com a Orientação Normativa Nº 01, de 23 de setembro de 2022:

- I. gerenciar lista de turmas e estudantes;
- II. permitir discussões estruturadas como fórum, mural;
- III. organizar e publicar recursos didáticos de diferentes tipos (textuais, vídeos, áudios) para acesso dos estudantes;
- IV. disponibilizar um espaço para comunicação síncrona entre professores e estudantes;
- V. organizar e publicar atividades objetivas ou dissertativas;
- VI. permitir o envio de arquivos de diferentes formatos como respostas das atividades;
- VII. permitir ao docente emitir parecer sobre as atividades enviadas e informar notas;
- VIII. permitir ao discente acompanhar quadro de notas e comentários enviados pelo docente.
- IX. permitir o acesso de perfis institucionais (coordenador de curso, equipe pedagógica, registro acadêmico ou equivalente) caso necessário.

A plataforma utilizada deve também possuir uma interface de fácil uso e permitir o gerenciamento por parte dos professores, com administração de conteúdo, assim como deve permitir o gerenciamento de estudantes.

O curso contará com os seguintes materiais auxiliares:

1. Webconferência e videoconferência;
2. Videoaulas, possibilita ministrar uma aula e apresentar slides interativos, favorecendo a aprendizagem audiovisual, que é bastante similar à maneira presencial. Há a possibilidade de manter os arquivos das vídeoaulas em servidor interno da

instituição para que possa ser acessado mesmo sem a necessidade de estar conectado à internet;

3. Apresentação de arquivos em software de apresentação com animações;
4. Apresentação do curso com programa, ementa, informações sobre o professor;
5. Guia do estudante – o qual deverá conter as diretrizes gerais do curso, por exemplo, explicitando como será avaliada a frequência do aluno no ambiente virtual, como será avaliada a participação nas ferramentas de comunicação (correio eletrônico, bate-papo, etc), como serão entregues os trabalhos, quais as vias de comunicação professor-estudante, calendário, etc.
6. Home page do curso;
7. Referências;
8. Contatos.

No AVA serão disponibilizados materiais didáticos abordando o conteúdo de cada componente curricular, de acordo com a orientação do professor.

Sobre tutoria

Os professores do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia serão responsáveis pelo planejamento e gerenciamento de todo o processo de desenvolvimento de ensino e da aprendizagem dos componentes curriculares pelos quais são responsáveis.

Os professores assumem também o papel de tutores a distância e tutores presenciais nas condições: 1) Aulas presenciais e à distância: os professores assumem o papel de tutores presenciais, podendo também dar suporte à distância, e; 2) Aulas somente à distância: os professores assumem o papel de tutores a distância, auxiliando os estudantes na execução das atividades propostas.

Cabe aos professores, quando desempenharem o papel de tutores, orientar e acompanhar as atividades programadas, tanto as presenciais que ocorrem nos laboratórios de informática, quanto as postadas no ambiente virtual, respondendo às dúvidas dos estudantes e corrigindo as atividades.

As semanas letivas começam nas segundas-feiras e se encerram nas sextas-feiras. Os estudos são realizados pelos estudantes individualmente ou em grupo, que podem tirar suas dúvidas sobre os conteúdos abordados nos componentes curriculares por meio de mensagens postadas no ambiente virtual de aprendizagem endereçadas para os professores.

Estratégias de formação da equipe técnico-pedagógica

Em nível institucional, a Diretoria de Educação a Distância do IFPE - DEAD dispõe de uma equipe multidisciplinar de apoio às atividades acadêmicas a distância, com a finalidade de oferecer o suporte e apoio necessários, além de facilitar a comunicação entre alunos, professores e coordenação de curso ao longo de sua realização. A Assessoria Pedagógica da DEAD também estará à disposição de Coordenadores, docentes e estudantes para orientação e apoio pedagógico permanentemente.

Todas essas divisões institucionais do IFPE garantirão maior apoio nas ações das atividades a distância no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

2.11 Ementário

A seguir estão descritas as ementas dos componentes curriculares obrigatórios e optativos do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

PRIMEIRO PERÍODO (TUTORIAL)

DESIGN DIGITAL						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL / SEMESTRAL				TOTAL	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		AD			
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
1º	0	2h15 / 45h	0h45 / 15h	0	3h / 60h	4
EMENTA:	Teoria e prática de fundamentos do Design gráfico aplicados ao Design Digital. Similaridades e diferenças entre os processos analógicos e os processos digitais de produção. Elementos da linguagem visual, percepção visual, tipografia, layout.					

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do design. São Paulo: Ed. Cosac & Naify, 2008.</p> <p>LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.</p> <p>GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. São Paulo: Senac, 2019.</p>
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.</p> <p>HURLBURT, Allen. Layout. São Paulo: Nobel, 2009.</p> <p>LUPTON, Ellen. Tipos na tela. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.</p> <p>PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. São Paulo: SENAC NACIONAL, 2014.</p> <p>SAMARA, Timothy. Ensopado de Design Gráfico. São Paulo: Blucher, 2010.</p>

ILUSTRAÇÃO DIGITAL

PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL / SEMESTRAL				TOTAL	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD			
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
1º	0	2h15 / 45h	0h45 / 15h	0	3h / 60h	4
EMENTA:	Ilustração realizada em meio digital intermediadas por softwares. Ilustração como técnica de comunicação visual. Desenvolvimento de estilo próprio para aplicação em peças comunicacionais, games, animações, entre outras finalidades. Ilustração vetorial. Ilustração em bitmap e pintura digital. Desenvolvimento de projeto de ilustração complexos. Ilustração decolonial, afrobrasileira e indígena.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012.</p> <p>VBANKS, Adam; CAPLIN, Steven. O essencial da ilustração. São Paulo: Senac, 2012.</p> <p>ZEEGEN, Lawrence. Os Fundamentos da ilustração. EUA: Bookman, 2010.</p>					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>3DTOTAL.COM (org). Digital painting techniques: masters collection volume 1. Oxford: Focal Press, 2009.</p> <p>BIRCH, H. FRACALOSS, D. Desenhar: truques, técnicas e recursos para inspiração visual. São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.</p> <p>FALKENR, A. Chavez, C. Adobe photoshop classroom in a book. San Francisco: Adobe Press, 2020.</p> <p>MATTINGLY, Dave B. The digital matte painting handbook. EUA: Sybex, 2011.</p> <p>NUNES, Antônia Elizabeth Silva e Souza; OLIVEIRA, Elias Vieira de. (orgs.). Implementação das Diretrizes Curriculares para a Educação das Relações Étnico-Raciais e o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na Educação Profissional e Tecnológica. Brasília: MEC/SETEC, 2008.</p>					

SPENCER, Scott. **ZBrush character creation**: advanced digital sculpting. 2. ed. EUA: Sybex, 2011.

LÓGICA

PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL / SEMESTRAL				TOTAL	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD			
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
1º	0	2h15 / 45h	0h45 / 15h	0	3h / 60h	4
EMENTA:	Conceitos básicos de algoritmos: tipos de dados; constantes e variáveis; estruturas de decisão; estruturas de repetição; dispositivos de entrada e saída de dados; funções (métodos). Introdução à linguagem de programação. Engines de desenvolvimentos de jogos e prototipagem.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>VILARIM, Gilvan. Algoritmos: Programação para Iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.</p> <p>MANZANO, José. Estudo dirigido de microsoft visual C# community 2015. São Paulo: Érica, 2015.</p> <p>SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p>					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>AZEVEDO, Eduardo. C completo e total. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 1997.</p> <p>CASTRO, Elizabeth. HTML5 e CSS3. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.</p> <p>CROWTHER, Rob. HTML5 em ação. São Paulo: Novatec, 2004.</p> <p>MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014</p> <p>MENEZES, Nilo N. C. Introdução à programação com python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015.</p>					

METODOLOGIA DE PROJETO

PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL / SEMESTRAL				TOTAL	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD			
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
1º	0	2h15 / 45h	0h45 / 15h	0	3h / 60h	4
EMENTA:	Disciplina de caráter teórico que aborda procedimentos metodológicos para projeção em Design. Noções sobre a metodologia de projeto com abordagens conceitual e prática. Técnicas de planejamento e desenvolvimento de projeto. A experimentação e avaliação das soluções propostas, técnicas de apresentação. Estudo de projetos em design com foco ambiental.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>BAXTER, M. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo, Cosac Naify, 2013.</p>					

	MORAES, D.; MANZINI, E.; CELASCH, F. Metaprojeto: o design do design . São Paulo: Blucher, 2010.
	BURDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos . São Paulo: Editora Blucher, 2015.
	LUPTON, Ellen. (Org.). Intuição, ação, criação . São Paulo: Editora G. Gili, 2013.
BIBLIOGRAFIA	LUPTON, Ellen. O design como storytelling . São Paulo: Editora Olhares, 2022
COMPLEMENTAR	PHILLIPS, Peter. L. Briefing: A gestão do projeto de design . Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Blucher, 2017.
	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ROTEIRO

PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL / SEMESTRAL				CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD		
	teórico	prático	teórico	prático	
1º	0	2h15 / 45h	0h45 / 15h	0	3h / 60h

EMENTA:	O que é um Roteiro? Etapas de um Roteiro. Monomito e A Ideia. Conflito e Personagem. Personagem: construção dos caracteres Construção de um Roteiro: Sinopse, Argumento, Estrutura. Formatos de Mídias e Roteiros. Novos formatos para Roteiros. Micro-Estruturas da Cena. Unidade Dramática (TV, Cinema, HQ, etc). Tratamento Final (Movimento de Câmeras). Construção de textos com ênfase em: direitos humanos, diversidade de gênero e sexualidade.
---------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	CAMPOS, Flávio de. A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória . Rio de Janeiro: ZAHAR, 2007.
	COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 2. ed. São Paulo: Summus, 2009.
	FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico . Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . São Paulo: Pensamento Cultrix, 2007.
	JOHNSON, Steven. Tudo que é ruim é bom pra você . Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
	PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso . São Paulo: Forense, 2006.
	SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. Manual de roteiro, ou manual o primo pobre dos manuais de cinema . São Paulo: Conrad, 2004.
	VOGLER, Christopher. A Jornada do escritor: estrutura mítica para escritores . 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

SEGUNDO PERÍODO

DIREÇÃO DE ARTE

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
2º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	<p>Conceitos e definições de direção de arte; elementos da direção de arte: luz, cor, fotografia, composição, contraste, repetição, formas, texturas, unidade, equilíbrio, ritmo, identidade visual e linguagem; Planejamento e Criação: criação de conceitos a partir do briefing; pesquisa de referências; linhas estéticas; análises técnicas do roteiro; harmonização de conceitos (cores, iluminação e cenografia).</p>					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda. Distrito Federal: SENAC, 2006.</p> <p>CESAR, Newton. Os primeiros segredos da direção de arte. Distrito Federal: SENAC Distrito Federal, 2010.</p> <p>FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 6. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.</p>					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>AZEVEDO, Wilton. Os signos do design. São Paulo: Global, 1996.</p> <p>HAMBURGER, Vera. Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: SENAC, 2014.</p> <p>MANTOVANI, Anna. Cenografia. São Paulo: Ática, 1989</p> <p>MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2015.</p> <p>PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. São Paulo: Senac Nacional, 2014.</p>					

EDIÇÃO DE ÁUDIO						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
2º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	<p>Edição e mistura de sons e músicas em ambiente digital, domínio técnico das ferramentas de trabalho em softwares de produção de som e música, tais como equalização, espacialização, efeitos, estéreo, compressão, reverberações, <i>delays</i>, processamento dinâmico e técnicas de mistura final, sempre em ambiente de estúdio.</p>					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>FAXINA, Elson (org.). Edição de áudio e vídeo. Curitiba: Intersaberes, 2018.</p> <p>FONSECA, Nuno. Introdução à engenharia do som. Lisboa: Lidel, 2006.</p> <p>TRAGTENBERG, Livio. Música de cena. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2008.</p>					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>FAHY, F. J. Sound intensity. 2. ed. New York: CRC Press, 2017.</p> <p>FARJOUN, Daniel. Mix: o poder da mixagem. Rio de Janeiro: H.Sheldon, 2007.</p> <p>RUBIN, David M. O Músico desktop. São Paulo: Makron Books, 1996.</p> <p>SÁ, Serginho. Fábrica de sons. 4. ed. São Paulo: Globo, 2003, 1998.</p> <p>WISNIK, M. José. O Som e o sentido: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.</p>					

FOTOGRAFIA NO CINEMA						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
2º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Introdução à linguagem fotográfica. Introdução à linguagem cinematográfica. Montagem cinematográfica. Técnicas de construção de imagens no Cinema. Planos e enquadramentos cinematográficos. Registro fotográfico do cinema. Utilização das técnicas de iluminação, cores e texturas da imagem no cinema. Equipamentos de iluminação. Cor no cinema.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	BAZIN, André. O que é cinema? São Paulo: Ubu, 2018. BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. São Paulo: Brasiliense, 1996. ZUANETTI, Rose et al. Fotógrafo: o olhar, a técnica e o trabalho. Rio de Janeiro: Senac, 2002.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas: Papyrus, 1993. LANGNFORD, Michael. Fotografia básica. Lisboa: Dinalivro, 2003. LANGNFORD, Michael. Fotografia avançada de langford: guia completo para fotógrafos. São Paulo: Bookman, 2012. MACHADO, Arlindo. A ilusão especular: introdução à fotografia. São Paulo: G Gili, 2015. TRIGO, Thales. Equipamento fotográfico. São Paulo: Senac, 2003.					

MONTAGEM AUDIOVISUAL						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
2º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Estudo das principais teorias da montagem cinematográfica e aplicação prática dos seus fundamentos. Breve histórico da montagem cinematográfica. A montagem como elemento da linguagem cinematográfica. As principais escolas cinematográficas: Estadunidense e Soviética. O montador: ordenação, ênfase, ritmo e fluência. Linguagem do cinema: Plano, Sequência e Montagem. Exibição e análise da montagem de diferentes produtos audiovisuais. A articulação da linguagem audiovisual. Continuidade e descontinuidade no espaço e no tempo. Manuseio de câmeras HD/SLR na captura de imagens em movimento. Conceitos da linguagem e som utilizados em vídeo. Processo de pré-produção, produção e pós-produção. Capacitação na edição de vídeos em software específicos e publicação na internet.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009. RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). Teoria contemporânea do cinema. São Paulo: SENAC, 2005. WATTS, Harris. On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo:					

	Summus, 1990.
	ANDREW, James Dudley. As principais teorias do cinema: uma introdução. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
	ANG, Tom. Vídeo digital: uma introdução. São Paulo: Senac, 2013.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema: uma Introdução. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.
	MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990.
	WISNIK, José Miguel. O som e o sentido: uma outra história das músicas. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GESTÃO DE PROJETOS 1						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
2º	0	0h45	1h30	0	45h	3
EMENTA:	Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar . Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Audiovisual: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.					
	HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.					
	LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.					
	BROWN, Tim et al. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.					
	MESTRINER, Fábio. Fundamentos da gestão em design. Porto Alegre: Bookman, 2012.					
	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.					
	BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para o desenvolvimento de projetos. João Pessoa: Universitária, 1995.					

TERCEIRO PERÍODO

DESIGN DE INTERAÇÃO				
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL	C.H. aD	C.H. TOTAL	CRÉDITOS

3º	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	60h	4
	0	2h15	0h45	0		
EMENTA:	Compreensão dos conceitos fundamentais sobre experiência do usuário e projeto de interações. Desenvolvimento de projetos de interações digitais, como web e móveis, bem como compreensão da função do Designer de interação enquanto gerente de projetos de interfaces, além de diretrizes relacionadas à interação e à usabilidade, como os conceitos de UI/UX, utilizando os princípios da acessibilidade e do Design universal.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	LOWDERMILK, Travis. Design centrado no usuário . São Paulo: Novatec, 2013. NIELSEN, Jakob; BUDI, Raluca. Usabilidade móvel . São Paulo: GEN, 2013. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . Porto Alegre: Bookman, 2013.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias . Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web . Rio de Janeiro: Alta books, 2014. MORAES, Anamaria de; ROSA, José G. S. Avaliação e projeto no design de interfaces . Teresópolis: ZAB, 2012. NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web . São Paulo: GEN, 2007. NORMAN, Donald. O design do dia a dia . Rio de Janeiro: Editora Anfitheatro, 2006.					

DESIGN DE INTERFACES						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
3º	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	60h	4
	0	2h15	0h45	0		
EMENTA:	Compreensão e desenvolvimento de projetos de interface do usuário com base nos princípios de Design Centrado no Usuário e Design Universal. Estudo dos conceitos de UI/UX Design, processo de produção de interfaces digitais, prototipagem e pesquisa com usuário. Abordagem dos elementos da linguagem visual, sonora e tátil e suas aplicações em interfaces digitais.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames . São Paulo: Senac, 2019. MCKAY, Everett. UI is Communication: how to design intuitive, user centered interfaces by focusing on effective communication . San Francisco: Morgan Kaufmann, 2013. SOBRAL, Wilma Sirlange. Design de interfaces: introdução . São Paulo: Érica, 2019.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web . Rio de Janeiro: Alta books, 2014.					

KUANG, Cliff; FABRICANT, Robert. **User friendly**: how the hidden rules of design are changing the way we live, work, and play. Hampshire: Picador, 2020.

MORAES, Anamaria de; ROSA, José G. S. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis: 2AB, 2012.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web**. São Paulo: GEN, 2007.

NORMAN, Donald. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2006.

IDENTIDADE VISUAL

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
3º	0	2h15	0h45	0	60h	4

EMENTA:

Desenvolvimento de Projeto de Identidade Visual para diversos segmentos. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica. Elaboração do manual técnico de uso da marca e aplicações em variados tipos de suportes por meio de parâmetros metodológicos. Conotação e denotação no desenvolvimento da identidade visual. Análise e definição dos elementos primários de identidade visual. Processo do registro de marca e de suas identidades visuais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MUNHOZ, Daniella Michelen. **Manual de identidade visual**: guia para construção de manuais. São Paulo: 2AB, 2013.

PEON, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual**. São Paulo: 2AB, 2019.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca**: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. São Paulo: Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos**: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HEALEY, Matthew. **Design de logotipos**: mais de 300 cases internacionais desconstruídos e analisados. São Paulo: Rosari, 2012.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. São Paulo: 2ab, 2016.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: Senac Nacional, 2014.

PROGRAMAÇÃO MOBILE

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
3º	0	2h15	0h45	0	60h	4

EMENTA:

Introdução ao desenvolvimento de sistemas para dispositivos móveis. Plataformas e Infraestrutura para desenvolvimento. Interface de Programação de Aplicativos (API) e interface de dispositivos *mobile*. Formulários e Componentes. Desenvolvimento e prototipagem de aplicações móveis.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	MANZANO, José. Estudo Dirigido de Microsoft Visual C# Community 2015 . São Paulo: Érica, 2015.
	SEBESTA, Robert W. Conceitos de Linguagens de Programação . 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
	VILARIM, Gilvan. Algoritmos: programação para Iniciantes . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CASTRO, Elizabeth. HTML5 e CSS3 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.
	CROWTHER, Rob. HTML5 em ação . São Paulo: Novatec, 2004.
	LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. Aplicações móveis: arquitetura, projetos e desenvolvimento . São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2005.
	MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J.F. Algoritmos: lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores . 27 ed. São Paulo: Érica, 2014.
	SILVA, Diego. Desenvolvimento para dispositivos móveis . São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2017.

GESTÃO DE PROJETOS 2

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
3º	0	0h45	1h30	0	45h	3
EMENTA:	Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Design Digital: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa . 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.					
	HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas . São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.					
	LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica . 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para o desenvolvimento de projetos . João Pessoa: Universitária, 1995.					
	BROWN, Tim et al. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias . Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.					
	MESTRINER, Fábio. Fundamentos da gestão em design . Porto Alegre: Bookman, 2012.					
	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.					
	VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos . Rio de Janeiro: Brasport, 2018.					

QUARTO PERÍODO

ANIMAÇÃO						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
4º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Tipos e técnicas de produção de cinema de animação. O que são as 12 leis da animação, para que servem e como devem ser aplicadas. Mecânicas e expressões corporais em animação. Pose, atuação e apelo em personagens. Gravação de diálogos e sincronia labial. Ferramentas de animação num software 3D. Uso de keyframes e interpolação. Correção e refino de movimentos utilizando gráficos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>HALAS, John; SITO, Tom. Timing em animação. São Paulo: Elsevier, 2011.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016.</p>					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>BLAIR, Preston. Cartoon animation. Irvine: Walter Forster Publishing, 1994.</p> <p>COELHO, Raquel. A arte da animação. São Paulo: Formato Didático, 2012.</p> <p>JOHNSON, Ollie; THOMAS, Frank. The illusion of life: disney animation. Califórnia: Disney Editions, 1995.</p> <p>PURVES, Barry et al. Stop Motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: Letramento, 2018.</p>					

DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÃO						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
4º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Idealização, pesquisa e conceitualização de personagens, objetos de cena e cenários para cinema de animação. Color script e o uso da cor como ferramenta de expressão emocional. Floor plan e câmera Map para planejamento de cenários e movimentos de câmera. Produção de Model Sheet e Color Sheet na definição de padrões na produção do filme. Criação de Shaders e materiais num software 3D. Utilização de nodes no controle de matérias e texturas. UV mapping e texturas procedurais. Ferramentas e tipos de iluminação na criação de ambientação de cenários e personagens. Uso da iluminação na linguagem cinematográfica.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	EDGARD-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. A linguagem do cinema . Porto Alegre: Bookman, 2013.					

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	HAMBURGER, Vera. Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac, 2014.
	WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.
	AMIDI, Amid; LASSETER, John. The art of pixar: the complete colorscript and select art from 25 years of animation. California: Chronicle Books, 2011.
	BACHER, Hans. Dream worlds: production design for animation. [S.l.]:Focal Press, 2013.
	BACHER, Hans; SURYAVANSHI, Sanatan. Vision: color and composition for film. London: Laurence King Publishing, 2018.
	KATZENBERG, Jeffrey; MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: Drawing and composition for visual storytelling. Los Angeles: Design Studio Press, 2010.
	ZAHED, Ramin. Spider-Man: into the Spider-verse - The art of the movie. London: Titan Books, 2018.

MODELAGEM DE CENÁRIOS						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
4º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Elaboração de projetos, execução e apresentação de cenários voltados para animação ou jogos. Tipos de cenários: urbano, ambiental, medieval, temático ou jogos. Cenários: realista ou cartoon (poucos polígonos) ou complexos utilizando partículas. Elementos da Cena externa: edificação, vegetação, relevo, água, céu com ou sem imagem HDRI, texturas. Cena interna: piso, teto, parede, mobiliário, texturas. Iluminação e renderização. Importar/Exportar arquivos FBX para softwares tridimensionais.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	BRITO, Allan. Blender 2.8: guia rápido. [S.l.]: Independently Published. 2019.					
	OLIVEIRA, Marcos Bandeira de. Sketchup aplicado ao projeto arquitetônico: da concepção à apresentação de projetos. São Paulo: Novatec, 2015.					
	DEBATIN NETO, Arnaldo. Desenhando com o google sketchup. Florianópolis: Visual Books, 2010.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	GASPAR, João. Sketchup pro avançado. São Paulo: Probooks, 2015.					
	KRYGIEL, E.; READ, P.; VANDEZANDE, J. Autodesk revit architecture essentials 2013. Indianapolis: WileySons, 2012.					
	SPENCER, Scott. ZBrush character creation: Advanced Digital Sculpting. 2. ed. EUA: Sybex, 2011.					
	TOTTEN, Chris. Game character creation with blender and unity. EUA: Sybex, 2012.					
	WING, Eric. Autodesk revit architecture 2013: no experience required. Indianapolis: Wiley-Sons, 2012.					

MODELAGEM DE PERSONAGENS						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
4º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Processos de criação de personagens: da idealização e pesquisa à conclusão. Anatomia, forma e storytelling no desenvolvimento de personagens com design atraente, com apelo visual e credibilidade conceitual. Uso da técnica de silhueta na geração de alternativas. Expressão facial. Ferramentas de modelagem em um software 3D. Diferenças técnicas entre modelagem orgânica e hard-surface. Quando deve-se usar modelagem high-poly e low-poly. O que é retopologia. Conceitos focados em forma, design e articulação de personagens. Técnicas de fluxo de trabalho e solução de problemas. Rigging de personagens e flexibilidade de deformação da malha.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	CANDIDO, Antonio et al. A personagem de ficção . São Paulo: Perspectiva, 2011. GUIMARÃES NETO, Ernane; LIMA, Leonardo. Narrativas e personagens para jogos . São Paulo: Érica, 2014. SCHLOESSER, Eduardo. Desenhando anatomia: figura humana . São Paulo: Criativo, 2013.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	3DTOTAL.COM. Creating stylized characters . Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2018. ANDERSON, Kenneth. Creating character for the entertainment industry . Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2019. LUTZ, E.G. Manual prático de anatomia para artistas . São Paulo: Criativo, 2016. SILVER, Stephen. The silver way: technical, tips and tutorials . Oxford: Design Studio, 2020. TOTTEN, Chris. Game character creation with blender and unity . EUA: Sybex, 2012.					

GESTÃO DE PROJETOS 3						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
4º	0	0h45	1h30	0	45h	3
EMENTA:	Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar. Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Animação: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa . 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009. HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas . São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013. LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica . 7. ed. São Paulo:					

	Atlas, 2010.
	BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para o desenvolvimento de projetos . João Pessoa: Universitária, 1995.
	BROWN, Tim et al. Design thinking : uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	MESTRINER, Fábio. Fundamentos da gestão em design . Porto Alegre: Bookman, 2012.
	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação : além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
	VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos . Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

QUINTO PERÍODO

DESIGN DE CENÁRIOS E CARACTERES						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
5º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Elaboração de caracteres e cenários para jogos digitais levando em conta suas características e a interação que terão com outros componentes do jogo. Conhecimento das especificidades e metodologias do Design de personagens. Desenvolvimento do repertório gráfico e projetual individual através de exercícios direcionados aos diferentes segmentos da criação de personagens e cenários. Desenvolvimento criativo bem como das técnicas e conhecimentos teóricos necessários à criação de personagens, cenários e sua aplicação. Análise e crítica da produção e contextualização de personagens existentes nos contextos visuais dos cenários construídos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano . São Paulo: Martins Fontes, 2015.					
	SAMARA, Timothy. Elementos do design : guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010.					
	WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação . Porto Alegre: Bookman, 2012.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	ARHNEIN, Rudolf. Arte e percepção visual : uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2015.					
	DONIS, Dondis A. Sintaxe da linguagem visual . São Paulo: Martins Fontes. 2007.					
	EISNEIR, Will. Quadrinhos e arte sequencial . São Paulo: Martins Fontes, 2010.					
	NETO, Ernane Guimarães; LIMA, Leonardo. Narrativas e personagens para jogos . São Paulo: Érica, 2014.					
	SEGER, Linda. Como criar personagens inesquecíveis . São Paulo: Bossa Nova, 2006.					

GAME DESIGN						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
5º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Introdução ao Design de Jogos. História do Videogame. Jogos eletrônicos e cultura. Teoria da diversão e imersão. Fundamentos do desenvolvimento de jogos digitais. Perfil do desenvolvedor de jogos e sua equipe. Mercado profissional e Indústria dos jogos. Princípios de Game Design. Teoria da diversão e imersão. Prototipagem, balanceamento e validação.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais . Porto Alegre: Bookman, 2014. HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura . São Paulo: Perspectiva, 2019. SALEM, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos . v. 1 - 4. São Paulo: Blucher, 2012.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	LUZ, Alan Richard. Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica . São Paulo: Blucher, 2010. MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo . São Paulo: Best Seller, 2012. MASTROCOLA, Vincentin. Game design, modelos de negócio e processos criativos: um trajeto do protótipo ao jogo produzido . São Paulo: Cengage Learning, 2015. ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, 2013. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage, 2008.					

LEVEL DESIGN						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
5º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Elaboração de fases (níveis) de jogos de acordo com suas características tais como ambientes, cenários, metas e outros elementos relacionados. História, balanceamento e Progressão do Jogo. Construção de mundos. Especificação de cenários. Especificação de regras e estados. Especificação de condições de entrada e saída de uma fase. Transição do GDD (Game Design Document) para o Level Design Document (LDD). Estrutura de um LDD. Métodos ágeis para produção do LDD. Prototipagem. Playtest.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	BYRNE, Ed. Game level design . Massachusetts: Charles River Media, 2004. KREMERS, Rudolf. Level design: concept, theory, and practice . Florida: CRC Press, 2009. TOTTEN, Christopher W. An architectural approach to level design . New York: CRC					

	Press, 2014.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CHANDLER, Heather M. Manual de produção de jogos digitais . São Paulo: Bookman, 2012.
	KOSTER, Raph. A theory of fun for game design . Massachusetts: O'Reilly Media, 2013.
	RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil . São Paulo: Alta Books, 2017.
	SCHUYTMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática . São Paulo: Cengage Learning, 2008.
	TOTTEN, Christopher W. Level design: processes and experiences . Florida: CRC Press, 2016.

PROGRAMAÇÃO DE JOGOS						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
5º	0	2h15	0h45	0	60h	4
EMENTA:	Programação orientada ao uso de engines de jogos. Introdução a realidade virtual e aumentada com engines. Introdução a inteligência artificial aplicada a jogos. Projeto e prototipagem com engines.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	ALVES, William P. Unity: design e desenvolvimento de jogos . Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.					
	MACHADO, Carlos E. C. R. Inteligência artificial para jogos . São Paulo. Érica. 2015.					
	RODGERS, Scott . Level up: um guia para o design de grandes jogos . São Paulo: Blucher, 2013					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CÁSSIO, Ederson. Desenvolva jogos com HTML5 canvas e javascript . São Paulo: Casa do Código. 2014.					
	HARBOUR, Jonathan S. Programação de games com java . São Paulo: Cengage Learning, 2010.					
	LEITE, Anderson. Desenvolvimento de jogos para android . São Paulo: Casa do Código. 2012.					
	NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games . São Paulo: CENGAGE Learning, 2011.					
	RABIN, S. Introdução ao desenvolvimento de games: programação: técnica, linguagem e arquitetura . v. 2. São Paulo: CENGAGE Learning, 2012.					

GESTÃO DE PROJETOS 4						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
5º	0	0h45	1h30	0	45h	3

EMENTA:	Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar. Aplicação diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de animação: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa . 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009. HOWKINS, John. Economia criativa : como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013. LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica . 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para o desenvolvimento de projetos . João Pessoa: Universitária, 1995. BROWN, Tim et al. Design thinking : uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. MESTRINER, Fábio. Fundamentos da gestão em design . Porto Alegre: Bookman, 2012. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação : além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos . Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

COMPONENTES OPTATIVOS

COMPUTAÇÃO 1 - ORIENTAÇÃO À OBJETOS						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	teórico	prático	teórico	prático		
<i>(conforme escolha)</i>	0	1h30	0h45	0	45h	3
EMENTA:	Orientação a Objetos: Objeto, classe, método e atributo, encapsulamento. Criação e remoção de objetos, métodos construtores, referências, sobrecarga e sobreposição, herança, subtipos e polimorfismo, classes abstratas, métodos abstratos, interfaces, pacotes, tratamento de exceções, testes de software, camada de persistência de dados. Uso de engines de programação para jogos que usam linguagens orientadas a objetos.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	CARVALHO, Thiago L. Orientação a objetos : aprenda seus conceitos e suas aplicabilidades de forma efetiva. São Paulo: Casa do Código, 2016. DEITEL, Harvey. C# como programar . São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2003. FEIJÓ, Bruno. Introdução à ciência da computação com jogos . São Paulo: Campus Elsevier. 2009.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	ARAÚJO, Everton C. Orientação a objetos em C# : conceitos e implementações em .NET. São Paulo: Casa do Código, 2017. FELIX, Rafael (Org.). Programação orientada a objetos . São Paulo: Pearson Education					

do Brasil. 2017.

FURGERI, Sérgio. **Programação orientada a objetos**: conceitos e técnicas. São Paulo: Érica, 2015.

MENEZES, Nilo N. C. **Introdução à programação com python**: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015.

SINTES, Anthony. **Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias**. 5. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

COMPUTAÇÃO 2 - RECURSIVIDADE

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	teórico	prático	teórico	prático		
<i>(conforme escolha)</i>	0	1h30	0h45	0	45h	3

EMENTA:

Recursividade. Algoritmos de ordenação, seleção. Heaps, pilhas, filas e listas (simples e encadeadas), pesquisa, árvores binárias e grafos. Estruturas de dados aplicados a jogos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BACKES, André. **Estrutura de dados descomplicada em linguagem C**. São Paulo: Campus Elsevier, 2016.

FORBELLONE, André L. V. **Lógica de programação**: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2015.

FERRARI, Roberto. **Estruturas de dados com jogos**. São Paulo: Campus Elsevier. 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ASCENCIO, Ana; ARAÚJO, Grazielle Santos. **Estrutura de dados**: algoritmos, análise da complexidade e implementações em Java e C/C++. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010.

BHARGAVA, Aditya V. **Entendendo algoritmos**: um guia ilustrado para programadores e outros curiosos. São Paulo: Novatec. 2017.

CELES, Waldemar. **Introdução a estruturas de dados**: com técnicas de programação em C. 2. ed. São Paulo: Campus Elsevier, 2016.

PUGA, Sandra. RISSETTI, Gerson. **Lógica de programação e estruturas de dados, com aplicações em Java**. 3. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.

WAZLAWICK, Raul. S. **Introdução a algoritmos e programação com python**: uma abordagem dirigida por testes. São Paulo: Campus Elsevier, 2017.

EMPREENDEDORISMO 1

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	teórico	prático	teórico	prático		
<i>(conforme escolha)</i>	0	1h30	0h45	0	45h	3

EMENTA:

Fomentar o desenvolvimento de novos empreendedores, sintonizados com as novas tendências mundiais, avaliação de situações e identificação de oportunidades para a

	aplicação dos conhecimentos de forma criativa, criando projetos empreendedores de relevância e de impacto social. Empreendedorismo: conceitos e definições. Identificação de oportunidades de negócios. Discussão sobre Direitos Humanos e Impacto social positivo. Empreendedorismo social. Ferramentas para o desenvolvimento do modelo de negócios. Planejamento financeiro.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios . 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015. OSTERWALDER, A; PIGNEUR, Y. Business model generation: Inovação no modelo de negócios . Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. REIS, Eric. A startup enxuta . Rio de Janeiro: Sextante, 2019.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CASADO FILHO, N. Direitos humanos fundamentais . São Paulo: Saraiva, 2012. HAN, B. Sociedade do cansaço . Recife: Vozes, 2015. HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas . São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013. REAL, S. Este livro não vai te deixar rico: descubra a verdade sobre empreendedorismo, startups e a arte de ganhar dinheiro . São Paulo: Planeta Estratégia, 2019. SUANNES, Alexandre. O Valor do Design . São Paulo: Senac, 2004. TALEB, N. N. A lógica do cisne negro . Rio de Janeiro: Best Seller, 2008. TALEB, N.N.; RIECHE, E. Antifrágil: coisas que se beneficiam com o caos . Rio de Janeiro: Best Business, 2014. YUNUS, M. Criando um negócio social: como iniciativas economicamente viáveis podem solucionar os grandes problemas da sociedade . Elsevier, 2010.

EMPREENDEDORISMO 2						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	teórico	prático	teórico	prático		
<i>(conforme escolha)</i>					45h	3
	0	1h30	0h45	0		
EMENTA:	Fomentar no estudante a capacidade de gerenciamento de um negócio, lidando com conceitos de gestão de pessoas, gestão financeira, gestão de processos, gestão de recursos, entre outros. Ferramentas de gestão tecnológica. Discussão sobre Direitos Humanos e Impacto Social positivo. Propriedade intelectual. Transferência de tecnologia. Novas oportunidades de negócios: MEI; PMEs					

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios . 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.
	MOZOTA, B. Gestão do design . Porto Alegre: Bookman, 2010.
	PAIM, R. CARDOSO, V. CAULLIRAUX, H. CLEMENTE, R. Gestão de processo: pensar, agir e aprender . Porto Alegre: Bookman, 2009.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CASADO FILHO, N. Direitos humanos fundamentais . São Paulo: Saraiva, 2012.
	GRANT, A. Originais: como os inconformistas mudam o mundo . Rio de Janeiro: Sextante, 2017.
	HAN, B. Sociedade do cansaço . Recife: Vozes, 2015.
	REAL, S. Este livro não vai te deixar rico: descubra a verdade sobre empreendedorismo, startups e a arte de ganhar dinheiro . São Paulo: Planeta Estratégia, 2019.
	TALEB, N.N.; RIECHE, E. Antifrágil: Coisas que se beneficiam com o caos . Rio de Janeiro: Best Business, 2014.
	YUNUS, M. Criando um negócio social: como iniciativas economicamente viáveis podem solucionar os grandes problemas da sociedade . Elsevier, 2010.

FERRAMENTA 1 - EDIÇÃO AUDIOVISUAL

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	teórico	prático	teórico	prático		
<u>(conforme escolha)</u>	0	1h30	0h45	0	45h	3
EMENTA:	Como configurar um projeto de vídeo: formato de arquivo, proporções de vídeo, frame-rate e configurações de codec e áudio. Criando um novo projeto ou importando diretamente de uma câmera de vídeo. Gerenciar ativos dentro do projeto. Editar sequências, clipes e áudio. Inserir transições de vídeo e efeitos. Animação de quadros chaves para controle de efeitos. Chroma-key e canais alpha. Composição, modos de mesclagem e correção de cores. Inserindo gráficos, textos e títulos de vídeo. Utilização de máscaras de recortes para roscopia. Estabilização de movimentos de vídeo. Uso de composições aninhadas. Câmera 3D. Tracking de câmera. Simulação de partículas. Motion Graphics. Efeitos especiais. Configurações de renderização.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	CARMO, Liana. Adobe After Effects CC . São Paulo: Senac, 2016.					
	PETRY, Daniel Bassan. Efeitos visuais e softwares: o cinema da nova Hollywood . Curitiba: Appris, 2015.					
	CARVALHO, Vinicius Augusto. Efeitos visuais de transição na montagem cinematográfica . Jundiaí: Paco Editorial, 2018.					

BIBLIOGRAFIA
COMPLEMENTAR

ARMES, Roy. **On vídeo: o significado do vídeo nos meios de comunicação.** 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.

CROOK, Ian; BEARE, Peter. **Motion graphics: principles and practices from the ground up.** New York: Fairchild Books, 2016.

FREEMAN, Michael. **O olho do fotógrafo: composição e design para fotografias digitais incríveis.** Bookman, 2014.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema e pós-cinema.** Campinas: Papyrus, 2013.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Senac, 2008.

FERRAMENTA 2 - DESENHO VETORIAL E EDIÇÃO DE IMAGEM

PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
<i>(conforme escolha)</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	45h	3
	0	1h30	0h45	0		

EMENTA:

Ensino básico de software para criação e edição de imagens vetoriais: área de trabalho, criação de documentos, galeria de ferramentas, configurações, preferências, modos de visualização, seleção, desenho, remodelar objetos, cor e pintura, texto, organização e alinhamento de objetos, camadas, efeitos, formas de exportar e salvar arquivos.

Ensino básico de software para criação e edição de imagens bitmap: área de trabalho, criação de documentos, galeria de ferramentas, configurações, preferências, modos de visualização, noções sobre imagens e cores, seleções, camadas, ajustes e transformações de imagem, texto, filtros e efeitos, formas de exportar e salvar arquivos.

BIBLIOGRAFIA
BÁSICA

MARTINS, Nelson. **A imagem digital na editoração.** 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2015.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução.** São Paulo: Cosacnaify, 2007.

WONG, WUCIUS. **Princípios de forma e desenho.** 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BIBLIOGRAFIA
COMPLEMENTAR

HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração.** São Paulo: Rosari, 2012.

LEE, Stan. **Como desenhar quadrinhos no estilo marvel.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico.** São Paulo: Blucher, 2010.

WHITE, Jan V. **Edição e design: para designers, diretores de arte e editores.** São Paulo: JSN Editora, 2006.

FERRAMENTA 3 - MAQUETE DIGITAL						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
<i>(conforme escolha)</i>	0	1h30	0h45	0	45h	3
EMENTA:	Desenhos utilizando programas tridimensionais aplicados aos projetos de cenários internos e externos (espaço urbano, rural, praia). Interface do programa. Modos de seleção. Piso, parede, janela, porta. Materiais e textura. Renderização de Plantas baixas humanizadas e agenciamento.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	OLIVEIRA, Marcos Bandeira de. Sketchup aplicado ao projeto arquitetônico : da concepção à apresentação de projetos. São Paulo: Novatec, 2015. DEBATIN NETO, Arnaldo. Desenhando com o google sketchup . Florianópolis: Visual Books, 2010. LIMA, C. Autodesk revit architecture 2017 : conceitos e aplicações. São Paulo: Érica, 2017.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CHOPRA, Aidan. Google sketchup 7 para leigos . Paraná: Alta books, 2010. GASPAR, João. Sketchup pro avançado . São Paulo: Probooks, 2015. KRYGIEL, E.; READ, P.; VANDEZANDE, J. Autodesk revit architecture essentials 2013 . Indianapolis: WileySons, 2012. OLIVEIRA, Marcos Bandeira. Google sketchup pro : aplicado ao projeto arquitetônico. São Paulo: Novatec, 2010. WING, Eric. Autodesk revit architecture 2013 : no experience required. Indianapolis: Wiley-Sons, 2012.					

FERRAMENTA 4 - MODELAGEM 3D						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>		
<i>(conforme escolha)</i>	0	1h30	0h45	0	45h	3
EMENTA:	Interface do Blender: Layout da interface, modos de seleção, modos de visualização. Transformadores. Janelas. Vistas ortográficas e perspectiva. Modo objeto e Modo edição. Ferramentas de modelagem tridimensional aplicadas em cenários internos e externos: urbano, campestre, medieval e jogos. Modificadores de volumes. Texturização (UV's, procedurais e texture painting). Materiais (shaders). Textura. Câmera. Tipos de luzes e iluminação. Princípios de simulação física. Renderização.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	ALVES, William Pereira. Blender 2.63 para windows . São Paulo: Érica, 2014. BRITO, Allan. Blender 2.8 : guia rápido. São Paulo: Independently Published. 2019. HETEM JÚNIOR, Annibal. Computação gráfica . Rio de Janeiro: LTC, 2014.					

	BRITO, Allan. Blender 3D . São Paulo: Universidade Católica, 2011.
	HUGHES, John F. Computer graphics . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	MULLEN, Tony; COUMANS, Erwin. Bounce, tumble and splash! : simulating the physical word with Blender 3D. EUA: Sybex, 2008.
	SPENCER, Scott. ZBrush character creation : advanced digital sculpting. 2. ed. EUA: Sybex, 2011.
	TOTTEN, Chris. Game character creation with blender and unity . EUA: Sybex, 2012.

LIBRAS						
PERÍODO	C.H. PRESENCIAL		C.H. aD		C.H. TOTAL	CRÉDITOS
<i>(conforme escolha)</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	<i>teórico</i>	<i>prático</i>	45h	3
	0	0	2h15	0		
EMENTA:	História da Língua de Sinais. Concepção sociocultural sobre a surdez e implicações sociais, linguísticas, legais e culturais. Abordagens educacionais para educação de surdos: oralismo, comunicação total e bilinguismo. Introdução aos aspectos fonéticos, morfológicos e sintáticos da Libras.					
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	QUADROS, R.; KARNOPP, L. B. Língua Brasileira de Sinais : Estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.					
	SANTANA, A. Surdez e Linguagem : aspectos e implicações neurolinguísticas. São Paulo: Plexus, 2007.					
	COUTINHO, D. LIBRAS - Língua Brasileira de sinais e Língua Portuguesa : semelhanças e diferenças. João Pessoa: Ideia. Vol. I, 1996.					
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BRITO, L.. Por uma gramática da língua de sinais . Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, UFRJ, 1995.					
	CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. D. Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue da Língua de Sinais Brasileira . 3ª Ed. São Paulo: Edusp, 2001. VII e II.					
	COUTINHO, D. Libras e língua portuguesa : semelhanças e diferenças. João Pessoa: Arpoador, Vol. II, 2000.					
	FERNANDES, E. Linguagem e Surdez . Porto Alegre: Artmed, 2003.					
	FILIPE, T. A. Libras em Contexto : curso básico, livro do professor e do estudante cursista. Programa Nacional de Apoio à Educação dos Surdos, Brasília, MEC; SEESP, 2001.					

2.12 Políticas Inclusivas

O IFPE *Campus* Olinda, por meio da Divisão de Políticas Inclusivas (DPIN), instituída pela Portaria IFPE nº 213, de 8 de março de 2022, baseia-se em um conjunto de leis e diretrizes relacionadas às políticas de inclusão, para possibilitar aos estudantes a permanência e o êxito na Instituição, de forma inclusiva e cidadã, com vistas a garantir os direitos do atendimento e da participação de estudantes historicamente excluídos das políticas educacionais.

A política será desenvolvida em parceria com os seguintes Núcleos do Campus Olinda: **Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Específicas (Napne)** - regulamentado pela Resolução 10/2016 - CONSUP/IFPE, **Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas (NEABI)** - regulamentado pela Resolução nº45/2015 - CONSUP/IFPE, o **Núcleo de Estudos de Gênero e Diversidade (NEGED)** - regulamentado pela Resolução 65/2021 - CONSUP/IFPE e o Núcleo 60+, aprovado pela Resolução CONSUP/IFPE nº 112/2022.

Objetivando à construção de um espaço educacional cada vez mais aberto e acolhedor, as ações que serão desenvolvidas no âmbito do *Campus* Olinda e deste curso estarão pautadas no respeito à diversidade e às especificidades de cada educando, valorizando as diferenças sociais, culturais, físicas e emocionais, com iniciativas focadas na inclusão das pessoas com deficiência e no fortalecimento da cultura afro-brasileira, direitos humanos e das relações de gênero e diversidade, conforme especificado a seguir:

2.12.1 Acessibilidade

A necessidade de elementos e/ou informações que colaborem para a acessibilidade daqueles que apresentem alguma deficiência ou incapacidade, ainda que provisória, se manifesta de várias maneiras, tanto no meio físico e informacional dos ambientes construídos de uso público ou privado, como em ações pedagógicas nas instituições de ensino. O Instituto Federal de Pernambuco possui a constante preocupação em atender à crescente demanda por acesso, seja à informação ou ao ambiente construído, seja às práticas pedagógicas, tomando por base todas as normas, regulamentações e decretos vigentes.

Pode-se definir deficiência, de acordo com o [Decreto nº 3298/99 \(1999\)](#), em seu artigo 3º, como “toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado normal para o ser humano”. Tal decreto considera deficiência permanente “aquela que ocorreu ou se estabilizou durante um período de tempo suficiente para não permitir recuperação ou ter probabilidade de que se altere, apesar de novos tratamentos” e incapacidade, “uma redução efetiva e acentuada da capacidade de integração social, com necessidade de equipamentos, adaptações, meios ou recursos especiais para que a pessoa portadora de deficiência possa receber ou transmitir informações necessárias ao seu bem-estar pessoal e ao desempenho de função ou atividade a ser exercida”. As deficiências podem ser congênitas ou adquiridas, e estão divididas, segundo o Decreto nº 3298/99, em seu artigo 4º, em: deficiência física ou motora, visual, auditiva, mental ou intelectual e deficiências múltiplas (quando englobam duas ou mais deficiências).

A Lei nº 13.146 (2015), também conhecida como Estatuto do Deficiente, em seu artigo 53 diz que a acessibilidade é direito que garante à pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida viver de forma independente e exercer seus direitos de cidadania e de participação social. Em seu artigo 74, garante à pessoa com deficiência acesso a produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços de tecnologia assistiva que maximizem sua autonomia, mobilidade pessoal e qualidade de vida.

Vemos ainda a definição de Design universal, de acordo com Soares e Martins (2000), como sendo um método direcionado para o Design de produtos, procurando abranger todos os seus potenciais usuários. O Design universal tem como princípio estender o processo de Design para os produtos fabricados em massa, incluindo pessoas que, por características ou condições físicas, encontram-se nos extremos de alguma dimensão de desempenho. Deficientes visuais e auditivos, pessoas com dificuldades motoras ou ainda crianças e idosos são alguns exemplos. O Estatuto do Deficiente também preconiza o uso das definições de Design universal na concepção e implantação de projetos que tratem do meio físico, de transporte, de informação e

comunicação, inclusive de sistemas e tecnologias da informação e comunicação, e de outros serviços, equipamentos e instalações abertos ao público, de uso público ou privado, tanto na zona urbana como na rural.

Com foco na inclusão educacional, o curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do *Campus* Olinda se propõe a desenvolver ações para excluir ou minimizar barreiras que impeçam ou dificultem a acessibilidade dos estudantes, servidores e visitantes às instalações do *Campus*. Para tal, busca atender às normas e regulamentos que visam o acesso irrestrito, seja ele pedagógico, informacional ou do ambiente construído.

A construção da sede do *Campus* Olinda oportuniza a aplicação das orientações contidas no Estatuto do Deficiente e na NBR 9050 (2004), que trata da acessibilidade em edificações e mobiliários urbanos, entre elas: o nivelamento dos acessos externos e internos, a inserção de rampas onde necessário, banheiros acessíveis, mobiliário, uso da comunicação e sinalização visual, textual, sonora, tátil (como placas com textos em braile, mapa tátil situado na entrada do *Campus*, piso direcional e de alerta), direcional e de emergência. Também na NBR 14022 (1997), que trata da acessibilidade em veículos de características urbanas para o transporte coletivo de passageiros e na ONUREA, que é a Classificação do Ônibus Urbano Escolar Acessível - ONUREA, cuidando para que o transporte escolar, além de plenamente acessível, também esteja com todas as conformações legais previstas para este tipo de transporte de passageiros.

Contempla também o uso de programas computacionais acessíveis para deficientes visuais e auditivos, além de ações pedagógicas que possibilitam a permanência e êxito dos estudantes, como a implantação de diversificação curricular, flexibilização do tempo e utilização de recursos para viabilizar a aprendizagem de estudantes com deficiência, como, por exemplo: pranchas de comunicação, texto impresso e ampliado, softwares ampliadores de comunicação alternativa, entre outros recursos.

Para questões acerca da acessibilidade, os educandos poderão contar com o apoio do Núcleo de Apoio às Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE), que colabora junto à Divisão de Apoio ao Ensino e

ao Estudante - DAEE para a eliminação de barreiras atitudinais, arquitetônicas, curriculares e de comunicação e sinalização, contribuindo para a inclusão educacional de todos os estudantes. Seguindo a definição do Design universal, o *Campus* Olinda busca atender a todos, independente da sua condição física ou intelectual. Retirando as possíveis barreiras ambientais, tecnológicas, linguísticas e cognitivas, o *Campus* Olinda pretende tornar-se referência em inclusão e acessibilidade plena.

De acordo com o Art. 6º da Resolução nº 10/2016 - CONSUP/IFPE, compete ao NAPNE:

- I. Desenvolver programas, projetos e ações de acesso, permanência e êxito para pessoas com necessidades específicas, no âmbito do IFPE, contribuindo com o desenvolvimento de políticas que venham promover a inclusão.
- II. Promover na instituição uma cultura educativa que reconheça a importância da diversidade e pluralidade dos sujeitos, buscando a quebra das barreiras sociais, atitudinais, arquitetônicas e comunicacionais.
- III. Articular os diversos setores da instituição nas diversas atividades relativas à inclusão, definindo prioridades de ações, aquisição de equipamentos, software, material didático-pedagógico a ser utilizado nas práticas educativas e estímulo à aquisição e desenvolvimento de Tecnologias Assistivas;
- IV. Prestar assessoramento aos diversos setores do IFPE no que diz respeito à inclusão da pessoa com deficiência.

O corpo docente do *Campus* Olinda também pode contar com a assistência da Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante - DAEE, composta pela Coordenadoria Pedagógica - CPED, Coordenadoria de Psicologia - CPSIC e o Setor de Serviço Social - SESO, que, juntos, têm por objetivo qualificar a vivência do estudante em seu percurso formativo, promovendo a efetiva educação integral e contribuindo para sua permanência e êxito.

2.12.2 Libras

As pessoas surdas enfrentam sérias dificuldades no processo de aprendizagem. Assim, o Decreto no 5.626/2005, que regulamenta a Lei no 10.436/2002 propõe o suprimento das necessidades do público supramencionado por meio do uso e difusão da Libras, reconhecendo-a como meio legal de comunicação e expressão dos surdos.

Conforme esse Decreto, a Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores, em nível médio e superior, e nos cursos de Fonoaudiologia, sendo oferecida em caráter optativo nos demais cursos. Seguindo esta orientação, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia ofertará este componente curricular como optativo, com a carga horária total à distância. Conforme consta no tópico que fala sobre os [Componentes Curriculares Optativos](#), a disciplina poderá ser escolhida pelo estudante no quarto ou no quinto período.

2.12.3 Meio ambiente

A Lei no 9.795/99, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, em seu Art. 1º apresenta a educação ambiental como processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Vivemos em uma sociedade com características visíveis de riscos ambientais, onde a atuação e a exploração irracional do homem acabam desencadeando uma série de fenômenos que colocam em risco toda a vida do planeta. O desenvolvimento da consciência ambiental da sociedade acaba inserindo a área da educação como setor significativo para a promoção da conscientização dos cidadãos. A responsabilidade socioambiental será desenvolvida como tema transversal no componente curricular “Metodologia de Projeto”, podendo ainda ser trabalhado em outros componentes por meio de projetos e palestras.

2.12.4 Direitos Humanos

O Decreto no 7.037/2009, que institui o Programa Nacional de Direitos Humanos, em sua Diretriz 4, defende a efetivação do desenvolvimento sustentável, com inclusão social e econômica, ambientalmente equilibrado e tecnologicamente responsável, cultural e regionalmente diverso, participativo e não discriminatório. Conforme preconiza esse Decreto e enquanto instituição educacional, temos o compromisso de propor uma educação que promova o exercício pleno da cidadania, de forma que os atores contribuem para a construção de uma sociedade livre, democrática e transigente com as diferenças étnico-raciais, de gênero, religiosas, culturais, de opção política, de orientação sexual, dentre outras.

A temática dos Direitos Humanos estará presente transversalmente durante todo o curso, tendo em vista que frequentemente serão levantadas/estimuladas reflexões, discussões e ações acerca dos diversos aspectos relacionados à garantia de direitos, fortalecendo uma atenção à saúde que garanta a equidade, a integralidade e a humanização do cuidado à pessoa, família e coletividades, considerando suas singularidades.

De forma mais diretiva, a temática está contemplada na ementa do componente curricular "Roteiro", visando produções textuais relacionáveis; e ainda nos componentes optativos "Empreendedorismo I" e "Empreendedorismo II" que terão como objetivo dialogar sobre o impacto social de projetos de negócios e formas de distribuição de renda e mobilidade social ([YUNUS, 2010](#)).

2.12.5 Relações Étnicos Raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena

As Leis nº 10.639/03 e nº 11.645/2008, que instituem a obrigatoriedade de incluir no currículo oficial da rede de ensino a temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena" estará presente transversalmente durante todo o curso, tendo em vista que frequentemente serão levantadas/estimuladas reflexões, discussões e ações acerca da valorização da identidade étnico-racial, do respeito às diferenças e à igualdade de oportunidades.

Este curso também poderá contar com o NEABI, Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas, pautado na construção da cidadania e que deverá organizar atividades que contemplem os diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira.

De acordo com o Art. 5º da Resolução nº 45/2015- CONSUP/IFPE, são objetivos do NEABI:

- I. Divulgar a influência e a importância das culturas negra e indígena na formação do povo brasileiro e suas repercussões;
- II. Promover a realização de atividades de extensão como cursos, seminários, palestras, conferências e atividades artístico-culturais voltadas para a formação inicial e continuada referentes às temáticas de que tratam o presente regulamento;
- III. Organizar encontros de reflexão e capacitação de servidores em educação para o conhecimento e a valorização da história dos povos africanos, da cultura afro-brasileira e indígena e da diversidade na construção histórica e cultural do país;
- IV. Implementar ações inerentes às Leis nº10.639/03 e nº 11.645/08 direcionadas para uma educação pluricultural;
- V. Fazer intercâmbio entre os *Campi* do IFPE e escolas da rede pública e privada, comunidades negras rurais, quilombolas, aldeias e outras instituições públicas e privadas com o intuito de realização de atividades voltadas para as questões étnico-raciais dos negros, afrodescendentes e indígenas;
- VI. Promover a realização de pesquisas e a publicação de resultados relacionados à questão do negro, afrodescendente e indígena em variados veículos de comunicação;
- VII. Propor ações que levem a conhecer o perfil da comunidade interna e externa nos aspectos étnico-raciais;
- VIII. Estimular o desenvolvimento de conteúdos curriculares, pesquisas e projetos de extensão com abordagens multi, trans e interdisciplinares, de forma contínua e permanente;
- IX. Articular ações entre Ensino, Pesquisa e Extensão, de caráter interdisciplinar, que permitam desenvolver a temática da diversidade étnico-racial;

- X. Assessorar o trabalho docente na busca de temáticas étnico-raciais, metodologias de ensino/aprendizagem e propostas de atividades de avaliação no desenvolvimento das ações relacionadas aos negros, afrodescendentes e indígenas;
- XI. Criar estratégias de divulgação do conjunto de ações, estudos, conteúdos (textos, artigos, monografias, dissertações, teses e vídeos) e propostas do Núcleo como suporte para o trabalho docente, sobretudo por meio do portal da web, relacionadas especificamente ao estudo das questões étnico-raciais dos negros, afrodescendentes e indígenas.
- XII. Desenvolver ações que levem à constituição de um acervo bibliográfico relacionado à educação pluriétnica.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do *Campus* Olinda oferecerá, como um de seus componentes, a disciplina intitulada "Ilustração Digital". Nesta, terá como objetivo discutir a representação social e visual da cultura afro-brasileira e indígena. Este componente será oferecido no 1º período do curso. A promoção das relações étnico-raciais poderá ainda ser desenvolvida como tema transversal em todos os componentes e períodos desenvolvidos, por meio de projetos, palestras e eventos fomentados.

2.12.6 Relações de Gênero e Diversidade

Para o desenvolvimento desta temática, o curso contará com o Núcleo de Estudo de Gênero e Diversidade - NEGED que atua de forma interdisciplinar e tem a finalidade de promover, planejar e executar ações referentes às temáticas de gênero e diversidade, proporcionando a formação de uma consciência crítica acerca das relações de gênero.

De acordo com o Art. 6º da Resolução nº 65/2021- CONSUP/IFPE, os NEGEDS têm os seguintes objetivos:

- I. Propor e organizar programas, ações e atividades que envolvam as temáticas relacionadas às questões de gênero e diversidade;
- II. Difundir a Resolução Consup/IFPE nº 39/2015, alterada pela Resolução Consup/IFPE nº 69 de 30 de setembro de 2019, e outros instrumentos normativos institucionais que asseguram

- a utilização, em todos os documentos internos do IFPE, do nome social a pessoas que se autodenominam travestis, transexuais, transgêneros e intersexuais;
- III. Promover formação específica sobre as temáticas relacionadas às questões de gênero e diversidade, estimulando o desenvolvimento da produção científica;
 - IV. Articular os diversos setores da instituição nas atividades relativas às temáticas de atuação dos Negeds;
 - V. Contribuir na aquisição de equipamentos e materiais didático-pedagógicos a serem utilizados nas práticas educativas e ações de Ensino, Pesquisa e Extensão;
 - VI. Participar do planejamento institucional, juntamente com os setores de Ensino, Pesquisa e Extensão, em relação ao atendimento, aconselhamento, encaminhamento e acompanhamento, pela equipe multiprofissional, de pessoas que se encontram em vulnerabilidade social em função de questões relativas a gênero e diversidade sexual;
 - VII. Desenvolver atividades de assessoria técnica junto a grupos de trabalho e associações da comunidade, bem como a órgãos e entidades que desenvolvam programas relacionados à temática dos Negeds, por intermédio de acordos de cooperação firmados entre as partes;
 - VIII. Fomentar discussões sobre relações de gênero e diversidade sexual por meio da promoção de cursos de extensão, seminários, oficinas e outras atividades afins;
 - IX. Analisar as questões pertinentes à temática de estudo dos Negeds que lhes forem encaminhadas;
 - X. Subsidiar a formulação de políticas institucionais que visem à promoção do respeito à diversidade sexual e à pluralidade de gêneros;
 - XI. Promover, divulgar e participar de eventos nacionais e internacionais sobre a temática específica dos Negeds;
 - XII. Promover a articulação do IFPE com os movimentos sociais na luta contra as desigualdades, com ênfase nas desigualdades de gênero e no respeito à diversidade sexual, para atuação nas comunidades por meio dos projetos de extensão;

- XIII. Fomentar debates junto à comunidade sobre leis, resoluções, tratados e convenções que versam sobre igualdade de gênero, violência contra a mulher, assédio, homofobia, transfobia, união civil de pessoas de mesmo gênero, redesignação sexual, utilização do nome social e temas correlatos, agregando nesses debates os movimentos sociais e órgãos pertinentes;
- XIV. Fortalecer a discussão sobre os direitos sexuais e reprodutivos, articulando as políticas de saúde em parceria com as secretarias municipais de saúde e outros órgãos; XV - contribuir com o desenvolvimento da política de formação profissional do IFPE para mulheres, por meio de cursos com viés empreendedor que possibilitem geração de renda.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia oferecerá como um de seus componentes curriculares a disciplina intitulada "Roteiro", que terá como um dos seus objetivos discutir as relações de gênero e diversidade na sociedade, utilizando essas temáticas em seus projetos. A promoção das relações de gênero e diversidade poderá ainda ser desenvolvida como tema transversal em todos os componentes e períodos desenvolvidos, por meio de projetos, palestras e eventos fomentados.

2.13 Apoio ao Discente

A previsão de apoio ao discente contempla ações de acolhimento e permanência, acessibilidade metodológica e instrumental, monitoria, nivelamento, intermediação e acompanhamento de estágios não obrigatórios remunerados, e apoio psicopedagógico. Os estudantes do IFPE são contemplados com a Política de Assistência Estudantil, em conformidade com o Plano Nacional de Assistência Estudantil, instituído mediante o Decreto nº 7.234, de 19 de julho de 2010, que tem por finalidade ampliar as condições de permanência dos jovens na educação superior pública federal.

No contexto do IFPE, o desenvolvimento dessas políticas é viabilizado pela Direção de Assistência ao Estudante - DAE, em conjunto com a Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante - DAEE ou instâncias equivalentes dos *Campi*. No referido Decreto, no Art. 3º, § 1º, estão definidas as linhas de ação de assistência estudantil, as quais deverão ser desenvolvidas nas seguintes áreas:

- I. Moradia estudantil;

- II. Alimentação;
- III. Transporte;
- IV. Atenção à saúde biopsicossocial;
- V. Inclusão digital;
- VI. Cultura;
- VII. Desporto e lazer;
- VIII. Creche;
- IX. Apoio didático-pedagógico
- X. Acesso, participação e aprendizagem de estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades e superdotação.

No IFPE, essa política abrange os programas próprios da Assistência Estudantil, que caracterizam-se por prover condições mínimas sociais, prioritariamente aos estudantes em situação de vulnerabilidade social e estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades e superdotação (Ex.: Programa Bolsa Permanência, Programa de Benefício Eventual), e os Programas Universais que abrangem todos os estudantes matriculados nos cursos regulares do IFPE, que são/serão acompanhados pela equipe multiprofissional (Ex.: Programa de acompanhamento biopsicossocial e Pedagógico).

Ainda no âmbito das políticas de apoio ao discente do IFPE, essas ações são desenvolvidas voltadas para a promoção da inclusão social, como por exemplo, a reserva de 60% das vagas para estudantes oriundos das redes públicas municipais e estaduais; o apoio aos estudantes com deficiência por meio do Núcleo de Apoio à Pessoa com Necessidades Específicas – NAPNE , que faz parte da estrutura organizacional da Divisão de Políticas Inclusivas – DPIN e da Pró-Reitoria de Extensão – PROEXT, cuja atribuição focaliza o atendimento dos estudantes portadores de deficiência de todos os cursos do IFPE na perspectiva de sugerir e apoiar decisões administrativas referentes à acessibilidade arquitetônica, atitudinal e pedagógica.

No âmbito do Ensino, os estudantes impossibilitados de comparecer às atividades presenciais em decorrência de acidentes, cirurgias ou estado de gestação podem solicitar atendimento especial e/ou domiciliar a fim de garantir a sua permanência e desempenho durante o período em que se encontra com a sua saúde agravada, em conformidade com a legislação pertinente.

Considerando as orientações e normativas do IFPE, as ações de Ensino também contemplam as atividades de Monitoria, que favorecem a cooperação entre docentes e estudantes, oportuniza apoio pedagógico aos discentes que sentem dificuldade em determinada disciplina, e assim contribui para a melhoria da qualidade do ensino e aprendizagem, pois auxiliam na redução dos problemas de retenção e evasão. Os estudantes também são atendidos, ao ingressar no IFPE, com fardamento, Agenda Anual e Manual Acadêmico contendo orientações de natureza administrativa e pedagógica, com ênfase nos serviços disponíveis para o corpo discente.

O programa de apoio ao discente do IFPE prevê a assistência financeira às atividades desenvolvidas extraclasse. Deste modo, o curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia poderá contar com o acesso a esse recurso, facilitando a participação dos discentes e fomentando o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem nos ambientes externos ao *Campus*. Por fim, o atendimento às demandas psicopedagógicas dos estudantes será realizado por meio do Setor de Psicologia, do Serviço Social, da Coordenadoria Pedagógica - CPED e com o setor da Coordenação de controle acadêmico, da Coordenação do Curso e docentes do *Campus* Olinda.

2.14 Critérios de Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores

Os conhecimentos e experiências adquiridos anteriormente ou paralelamente pelos estudantes, desde que diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação profissional poderão ser objeto de avaliação para aproveitamento de estudos, nos termos da Organização Acadêmica Institucional do IFPE, e demais legislações vigentes. Assim, poderão ser aproveitados os seguintes casos, entre outros previstos em lei:

- Estudos equivalentes, aqueles que tenham sido desenvolvidos em cursos de mesmo nível ou superior, desde de que atendidas as exigências da Organização Acadêmica Institucional do IFPE;
- Estudos realizados em curso técnicos de nível médio, à luz do perfil profissional do mesmo curso;
- Estudos realizados em disciplinas isoladas, cursadas em instituições de Educação Superior reconhecida pelo MEC;

- Curso e programas de treinamento e desenvolvimento pessoal, compatíveis com o perfil profissional do curso.

Deverão ser definidos, no calendário acadêmico, os prazos para solicitação do aproveitamento de estudos. Caberá à Coordenação de Curso, por meio dos docentes da área, analisar e emitir parecer sobre a compatibilidade entre os estudos equivalentes pleiteados pelo requerente, com respectiva homologação da Assessoria Pedagógica e Direção de Ensino.

Quando necessário, será criada comissão formada por dois professores especialistas e um pedagogo, os quais elaborarão mecanismos de avaliação e validação dos conhecimentos e/ou experiências adquiridas anteriormente, conforme determinações da Organização Acadêmica vigente.

2.15 Do Processo de Avaliação da Aprendizagem

A aprendizagem, enquanto processo cognitivo de construção do conhecimento, é permeada pela intersubjetividade do sujeito que aprende, sendo mediado pelo professor e pelo contexto social. Os pressupostos teóricos que fundamentam essa concepção tem suas raízes nas teorias interacionistas de aprendizagem cujos maiores expoentes são Piaget e Vygotsky. De acordo com [Piaget \(1983\)](#) a aprendizagem se dá pela interação entre o sujeito e o objeto de conhecimento. [L.S. Vygotsky \(1994-1\)](#), por sua vez, considera o aprendizado como um processo eminentemente social, ressaltando a influência da cultura e das relações sociais na formação dos processos mentais superiores.

Pensar a avaliação a partir dessa concepção de aprendizagem significa optar por uma avaliação processual, contínua, de caráter dinâmico, que privilegie os aspectos qualitativos sobre os quantitativos e que abranja o estudante e sua história de vida, desde sua entrada na escola, passando por toda sua trajetória do “aprender”. Neste sentido, a avaliação, enquanto processo, passa a ser considerada em suas dimensões diagnóstica, formativa e somativa.

A avaliação diagnóstica demanda observação constante e significa a apreciação contínua pelo professor, de modo a identificar o nível de aprendizagem que o estudante apresenta em cada etapa do processo. A avaliação formativa, por sua vez, incide sobre o processo de construção das aprendizagens, no qual os instrumentos avaliativos são utilizados para o acompanhamento de todo esse processo, dando retorno ao professor e ao

estudante do desempenho obtido. Com isso, permite correções no trabalho pedagógico desenvolvido pelo professor e condições de recuperação para o estudante. Por outro lado, a avaliação somativa ocorre no final de um espaço de tempo e tem por objetivo a apreciação geral do grau de apropriação do conhecimento e, conseqüentemente, do grau em que os objetivos foram atingidos em um dado componente curricular, qualificando as aprendizagens construídas em uma nota ou conceito.

De acordo com [Dias Sobrinho \(2003\)](#), existem a avaliação formativa, que é centralizada no processo com introdução de modificações, e a avaliação somativa, a qual leva em consideração a classificação de indivíduos, grupos ou instituições, realizada depois de terminado um processo para verificar os resultados.

Nesse sentido, a avaliação formativa possibilita um acompanhamento contínuo e diferenciado, considerando o processo de aprendizagem do estudante em sua forma plena e, além disso, permite que o próprio professor aprimore continuamente suas estratégias de ensino, para que possa replanejar, sempre que se fizer necessário, as suas atividades pedagógicas.

Vê-se, dessa maneira, que as distintas dimensões da avaliação têm um importante papel no processo de ensino e aprendizagem, na reorientação da prática pedagógica do professor e no registro da vida acadêmica do estudante. Sendo assim, o processo de avaliação cresce em importância e complexidade. Como afirma [Sacristán e Gómez \(2000, p. 296\)](#) a prática de avaliar cumpre “uma função didática que os professores/as realizam, fundamentada numa forma de entender a educação, de acordo com modos variados de enfocá-la, proposições e técnicas diversas para realizá-las, etc.". Os referidos autores ressaltam ainda, que sob uma perspectiva crítica, a avaliação da aprendizagem deve ser sensível aos fenômenos e ao contexto escolar em que se realiza, pois a avaliação induz certas posturas e fenômenos tanto entre os estudantes quanto entre os professores e a escola enquanto instituição.

Dessa forma, a avaliação é concebida como uma dimensão do processo de ensino e aprendizagem e não apenas como momentos isolados desse mesmo processo. Portanto, não se reduz à simples aferição de conhecimentos constituídos pelos estudantes em um determinado momento de sua trajetória escolar. A avaliação, enquanto instrumento de reflexão conjunta sobre a prática pedagógica durante o Curso, se bem planejada, apontará as mudanças necessárias no processo educativo, dando suporte à revisão do trabalho

docente. Sendo de natureza formativa, possibilita ao professor uma ampla visão de como está se dando o processo de ensino/aprendizagem, subsidiando o processo de planejamento e replanejamento, sempre que se fizer necessário.

A avaliação, pensada nesses termos, não exclui a utilização de um ou mais instrumentos usuais de avaliação que expressam o grau de desenvolvimento das competências e o desempenho acadêmico em cada componente cursado pelo estudante. Ou seja, é importante que as práticas avaliativas considerem tanto o processo que o estudante desenvolve ao aprender como o resultado alcançado.

Sendo assim, a avaliação do desempenho da aprendizagem será efetuada em cada componente curricular por meio de atividades de pesquisa, exercícios escritos e orais, testes, atividades práticas, elaboração de relatórios, estudos de casos, relato de experiência, produção de textos, execução de projetos, resolução de situações-problema, apresentação de seminários, confecção de portfólios, simulações e outros instrumentos que estejam definidos nos Programas de Ensino de cada componente curricular.

O resultado da avaliação da aprendizagem de cada componente curricular deverá exprimir o grau de desempenho acadêmico dos estudantes, expresso por nota de 0 a 10, considerando até a primeira casa decimal. Estes resultados serão registrados e calculados através da média aritmética das notas lançadas pelo professor no sistema, referente a cada disciplina que compõe o período letivo.

Poderão ser aplicados quantos instrumentos de avaliação forem necessários ao processo de aprendizagem, para compor as notas que obrigatoriamente serão registradas no Sistema de Controle Acadêmico, de forma que cada componente curricular compreenderá, no mínimo, dois instrumentos avaliativos, gerando os dois registros de notas obrigatórios, por componente curricular de cada período.

O estudante do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, para ser aprovado, deverá obter minimamente frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) em cada componente curricular e média 7 em cada componente curricular que componha a matriz curricular do curso. A recuperação será processual ao longo da carga horária de cada componente curricular, em observância às dificuldades individuais apresentadas pelos

discentes, identificadas nas avaliações e, ocorrerão de forma contínua, pois consideram-se que essas “novas” oportunidades de reensino são intrínsecas ao processo de ensino e aprendizagem. O erro é compreendido como uma nova oportunidade de acertar, e o docente poderá aplicar vários instrumentos avaliativos, prevalecendo as maiores notas.

Porém, o estudante que tenha participado efetivamente de todo o processo avaliativo e que não conseguir aprovação no componente curricular terá direito a submeter-se aos exames finais. Para isso, é necessário ter obtido no mínimo média 2,0 (dois) e frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) no componente curricular. O sistema de avaliação tomará por base as normas vigentes para os cursos superiores estabelecidas na Organização Acadêmica do IFPE. Essas avaliações também poderão servir como um dos aspectos considerados para a realização das avaliações internas do curso.

2.15.1 Critérios de avaliação nos componentes curriculares com oferta de carga horária a distância

A avaliação da aprendizagem no IFPE tem como finalidade acompanhar o desenvolvimento do estudante, a partir de uma observação integral e da avaliação das aprendizagens, visando o aperfeiçoamento do processo pedagógico e das estratégias didáticas referentes aos instrumentos utilizados nas atividades a distância.

A avaliação do desempenho da aprendizagem das atividades a distância será realizada, em cada componente curricular, através de atividades de pesquisa, atividades prática, elaboração e execução de projetos, dentre outras que sejam definidos neste documento e nos programas de ensino.

São aplicados quantos instrumentos avaliativos forem necessários ao processo de aprendizagem, cabendo, no mínimo, uma prática avaliativa em cada componente curricular, de acordo com o Calendário Acadêmico de Atividades do Curso.

Nos componentes curriculares onde há atividades presenciais e à distância, as avaliações ocorrerão prioritariamente de forma presencial. Assim, o Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA assume o papel de repositório de conteúdo a ser acessado pelos estudantes para o entendimento teórico e prático da atividade proposta. Nos

componentes curriculares que possuem atividades estritamente à distância, a avaliação ocorrerá utilizando as ferramentas presentes no AVA.

O resultado da soma das atividades avaliativas, bem como do Exame Final de cada componente curricular, deverá exprimir o grau de desempenho acadêmico dos estudantes, sendo expresso por nota de 0 (zero) a 10 (dez), considerando até a primeira nota decimal.

Caberá ao professor do componente curricular informar a seus estudantes o resultado de cada avaliação, bem como postar, no Ambiente Virtual de Aprendizagem, o instrumento de avaliação presencial. Será permitida segunda chamada para avaliação presencial, desde que requerida no *Campus*, dentro do prazo estabelecido pelo Art. 237 da Organização Acadêmica.

A avaliação do desempenho dos estudantes, para fins de promoção no curso, conclusão de estudos e obtenção de diplomas, dar-se-á mediante:

- Cumprimento das atividades programadas;
- Realização de avaliações presenciais e à distância (quando houver);
- Obtenção de média mínima de 7,0 (sete).

2.15.2 Avaliação do Curso

A avaliação de curso superior deve-se apresentar como uma prática avaliativa, caracterizada também por um processo contínuo, formativo, por meio do qual uma instituição gera mecanismos capazes de identificar e construir conhecimentos que lhe permitam aprimorar a gestão acadêmica e administrativa do curso, conhecendo sua própria realidade; buscando compreender as variáveis e os indicadores relacionados ao seu desempenho e finalidades. Nessa perspectiva, a avaliação é um processo dinâmico, que exige um aperfeiçoamento contínuo, sendo necessário avaliar constantemente os processos educacionais para promover as mudanças indispensáveis ao alcance das metas e propósitos do curso.

A elaboração de um Projeto Pedagógico de Curso pressupõe a definição de um perfil de egressos e de objetivos de formação que

orientam a construção de uma matriz curricular. Esse processo de construção se caracteriza pela sua incompletude e por uma dinâmica que requer constante revisão e atualização do Projeto, tendo em vista atender os desafios, demandas e necessidades geradas pela sociedade.

Os cursos devem prever formas de avaliação periódicas e diversificadas, que envolvam procedimentos internos e externos e que incidam sobre processos e resultados. Portanto, a avaliação deve ser concebida como um meio capaz de ampliar a compreensão das práticas educacionais em desenvolvimento, com seus problemas, conflitos e contradições, e de promover o diálogo entre os sujeitos envolvidos, estabelecendo novas relações entre realidade sociocultural e prática curricular, entre o pedagógico e o administrativo, e entre Ensino e Pesquisa.

Segundo [Dias Sobrinho e Ristoff \(2000\)](#), o processo de reflexão desencadeado pela avaliação tem como consequência levar-nos a assumir a responsabilidade efetiva da gestão política e da gestão acadêmica e científica da instituição. Então, é necessária a institucionalização da avaliação como parte de um processo de reflexão e tomada de decisões para a melhoria da qualidade institucional e especificamente do curso.

Os autores compreendem que as instituições devem assumir a avaliação como parte da sua cultura, que reconheçam a avaliação no seu cotidiano, constituindo-se, assim, um instrumento efetivo que promova a reflexão da prática e a possibilidade de construção de planos de melhorias do processo de ensino e aprendizagem.

Segundo [Dias Sobrinho \(2003, p.14\)](#), “não há nenhuma transformação importante na educação que não se valha da avaliação”. A avaliação está presente em vários locais, com enfoques e concepções específicas, entretanto é na educação que ganha relevância, produzindo efeitos, não só na prática pedagógica, mas também em seu uso, que se tornou um campo de estudo.

Com base nesses pressupostos, a proposta é de articular as avaliações no âmbito do curso, autoavaliações da Comissão Própria de Avaliação - CPA e avaliações externas (avaliação de curso SINAES), subsidiando a

(re)definição de ações acadêmico-administrativas, conforme descrito a seguir.

2.15.3 Avaliação Interna

Os procedimentos avaliativos internos do curso estão pautados pela promoção da democratização das práticas avaliativas, por meio da realização de reuniões pedagógicas, envolvendo o corpo docente, objetivando discutir o andamento do curso, planejar atividades, estimular o desenvolvimento de projetos coletivos e definir diretrizes que possam contribuir para a eficácia e a efetividade das práticas pedagógicas avaliativas ou, se for o caso, para a sua alteração, registrando as decisões em atas e/ou relatórios.

O curso emitirá relatórios com indicadores do desempenho escolar dos estudantes ao término de cada semestre, em todos os componentes curriculares e turmas, identificando-se o número de alunos matriculados que solicitaram trancamento ou transferência, reprovados por falta, reprovados por média, reprovados na prova final, aprovados por média e aprovados na prova final, com o objetivo de refletir sobre a situação e o aprimoramento do planejamento do curso.

Em parceria com a Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante - DAEE, será realizada a avaliação interna do curso, por meio do envio de formulários eletrônicos de avaliação do processo de ensino e aprendizagem aos(às) estudantes, com o objetivo de oportunizar a autoavaliação dos alunos(as), avaliação dos componentes curriculares e dos docentes.

Além disso, o curso também utilizará os indicadores de desempenho e da percepção dos estudantes sobre as atividades de ensino e gestão, infraestrutura disponibilizada e outros indicadores utilizados pela Comissão Própria de Avaliação - CPA e pelo Sistema de Avaliação da Educação Superior - SINAES, como forma de subsidiar a orientação pedagógica e a tomada das providências cabíveis no sentido de resolver internamente o(s) problema(s) identificado(s);

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, compreendendo a prática avaliativa como inerente ao processo de construção do conhecimento, tanto na dimensão curricular quanto no

plano institucional, prevê a reformulação de objetivos e metas periódicas com vistas à implementação da proposta, descrição, análise, síntese de resultados e, para, só então, ocorrer a proposição de novas diretrizes para o PPC, a partir de sucessivos impactos diagnósticos das práticas pedagógicas e institucionais em implementação.

O [Núcleo Docente Estruturante - NDE](#) e o [Colegiado do Curso](#) – considerando as orientações do SINAES em articulação com o trabalho da CPA, promoverá reuniões para refletir, analisar sobre os indicadores de desempenho do curso e a percepção dos estudantes e docentes a respeito das diversas atividades diretamente relacionados ao seu desenvolvimento, com vistas a encaminhar propostas que contribuam para redirecionar ações no sentido de melhorar processos e resultados.

Do ponto de vista do curso, trata-se de um processo avaliativo contínuo que deve olhar para as necessidades e novas demandas do curso como um todo, sendo isso essencial para o aprimoramento do curso. Além disso, será feito o acompanhamento das informações provenientes da CPA, providenciando-se, também, a construção de um portfólio do curso, contendo o registro das avaliações realizadas sobre o processo de implementação do projeto, os problemas identificados, as soluções propostas e os encaminhamentos dados. O portfólio, portanto, passará a ser uma base de informações para contribuir com a avaliação interna do curso e o processo de reestruturação e aperfeiçoamento do PPC.

Nesta perspectiva, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia propõe a reformulação periódica do seu Projeto Pedagógico fundamentado nos resultados obtidos a partir da avaliação das práticas pedagógicas e institucionais. A idéia é promover o diálogo entre os sujeitos envolvidos, estabelecendo novas relações entre a realidade sociocultural e a prática curricular, entre o pedagógico e o administrativo, entre o ensino, a pesquisa e as ações extensionistas na área, concebendo a avaliação como um meio capaz de ampliar a compreensão das práticas educacionais em desenvolvimento, com seus problemas, conflitos e contradições.

2.15.4 Avaliação Externa

No tocante à Avaliação Externa, o Curso será avaliado pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior - SINAES considerando, em linhas gerais, as condições de ensino oferecidas aos estudantes, sobretudo no que se refere ao perfil do corpo docente, às instalações físicas e à organização didático-pedagógica (Art. 4º da [Lei Federal 10.861/2004](#)).

O processo de avaliação do rendimento dos estudantes será realizado pela aplicação do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes - ENADE, de responsabilidade do MEC, que aferirá o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares do curso, além de suas habilidades para ajustamento às exigências decorrentes da evolução do conhecimento e suas competências para compreender temas ligados às realidades brasileira e mundial e a outras áreas do conhecimento ([MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004](#) e [Lei Federal 10.861/2004](#)).

Considerando que o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia será avaliado externamente no âmbito do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior - SINAES, é possível o monitoramento e a análise de diferentes índices de desempenho gerados pelo MEC/INEP a partir das avaliações que constituem o SINAES, a saber:

- I. A avaliação do curso para fins de reconhecimento;
- II. O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes - ENADE, que afere o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos, suas habilidades para ajustamento às exigências decorrentes da evolução do conhecimento e suas competências para compreender temas ligados às realidades brasileira e mundial e a outras áreas do conhecimento ([MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004](#));
- III. Conceito Preliminar do Curso - CPC - tem como base no Conceito ENADE, o Conceito IDD e as variáveis de insumo. Os dados variáveis de insumo, que considera o corpo docente, a infraestrutura e o programa pedagógico, são formados a partir de informações do Censo da Educação Superior e de respostas ao questionário socioeconômico do ENADE. É importante

considerar que os CPCs dos cursos constituem índices que definem as visitas in loco para efetivação de processos de renovação de reconhecimento do curso;

- IV. Índice Geral de Cursos da Instituição - IGC - divulgado anualmente pelo INEP/MEC, é um indicador de qualidade de instituições de educação superior que considera, em sua composição, a qualidade dos cursos de graduação e de pós-graduação (mestrado e doutorado).

Esses diagnósticos das avaliações externas deverão subsidiar o diálogo interno concernente à qualidade do curso ofertado. Esse diálogo deverá ser, preferencialmente, induzido pelo NDE, no Colegiado do Curso e em reuniões amplas com o segmento docente, administrativo e discente para a qualidade acadêmica e social do curso. Esse diálogo deverá articular-se à avaliação institucional coordenada pela CPA e, também, aos processos de avaliação de curso designados pelo INEP.

2.16 Acompanhamento de Egressos

O acompanhamento dos egressos constitui um instrumento fundamental para que a Instituição observe de forma efetiva e contínua as experiências profissionais dos seus egressos e busque criar novas possibilidades de inserção no mundo do trabalho, bem como fomentar um processo de formação continuada, além de apontar oportunidades de atuação em outros campos de sua competência profissional.

Reafirma-se, aqui, a importância do acompanhamento dos egressos como um aprendizado continuado, que visa completar o ensino praticado no currículo teórico e aproximar o aluno da realidade do trabalho. Nesse sentido, a experiência dos novos profissionais formados também pode ser aproveitada quando da elaboração de um currículo técnico, fornecendo informações valiosas para a elaboração de um plano curricular mais sintonizado com as demandas do mundo do trabalho.

A avaliação da instituição e dos seus egressos constitui uma prática importante na busca da qualidade da educação que precisa ser oferecida à sociedade. Não apenas os estudantes precisam prestar contas do que estão conseguindo realizar. É preciso acompanhar e avaliar as atividades desenvolvidas por todos os atores responsáveis pela educação por meio de um processo criterioso e permanente que forneça informações importantes para a melhoria constante

da aprendizagem dos estudantes. Dessa maneira o IFPE regulamentou essa política por meio da Resolução CONSUP/IFPE Nº 54/2015, a qual dispõe sobre o Regulamento de Acompanhamento de Egressos do IFPE.

O IFPE – *Campus Olinda*, por meio da Coordenação de Relações Empresariais, Estágios e Egressos - CREEE, buscará implementar formas de acompanhamento dos alunos formados pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, na perspectiva de conhecer sobre seu ingresso no mundo do trabalho e suas dificuldades acadêmicas. As informações coletadas serão importantes para a atualização e melhoria do curso. Assim, é interessante que a CREEE providencie um cadastro dos egressos do Curso, constituindo-se um banco de dados que servirá de fonte de pesquisa para subsidiar mudanças no curso que possam minimizar a evasão, retenção, bem como, adequar o curso à realidade socioeconômica do local e da região, além de contribuir para a melhoria da qualidade do ensino e aprendizagem.

Além disso, canais de comunicação como e-mails e telefones servirão como ponte para obtermos informações e para que possamos articular encontros presenciais com os egressos, com vistas à promoção de cursos vinculados à área de formação dos mesmos. Contudo, tais ações contribuem inclusive para avaliar a oferta de curso e permitir reflexões sobre o papel e a função social que o IFPE, por meio do *Campus Olinda*, vem assumindo na sociedade e nas regiões subjacentes.

2.17 Diplomas

Após o cumprimento de todos os créditos e etapas requeridos pela proposta do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, inclusive no que diz respeito às [Atividades Complementares](#) e o cumprimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), será conferido ao egresso o Diploma de Tecnólogo em Produção Multimídia.

Os procedimentos para a expedição do diploma do(a) estudante na situação de conclusão de curso dar-se-ão inicialmente pela solicitação, através de requerimento fornecido pelo Registro Acadêmico, devendo o discente preenchê-lo e, logo após, solicitar à biblioteca o nada consta de ausência de débitos referentes ao empréstimo de livros e/ou outro documento inerente ao setor.

Em seguida, o requerimento deverá ser devolvido ao Registro Acadêmico, datado e assinado, para que seja dada entrada no processo de diplomação. Será dado ao estudante um prazo máximo de 90 (noventa) dias úteis para a entrega, no qual o Registro Acadêmico ficará responsável em comunicá-lo através de meio eletrônico para o recebimento do diploma.

3.

CORPO DOCENTE E TÉCNICO

O referido capítulo trata do corpo docente e técnico atual do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia. Caso seja necessária a contratação de novos docentes e/ ou técnico-administrativos para atuar no Curso, essa ocorrerá por meio de concurso público, conforme estipula a legislação vigente.

3.1 Coordenação do Curso

O Coordenador assume o papel de conduzir as atividades, com a finalidade de responder junto às instâncias competentes questões diretamente relacionadas à natureza pedagógica e administrativa, além de viabilizar e concretizar necessidades internas do corpo docente e discente do curso. As atividades executadas no âmbito da Coordenação devem estar em consonância com as decisões tomadas pelo [Colegiado do Curso](#), pelo [Núcleo Docente Estruturante](#) e com as normas internas da Instituição.

De acordo com alguns regulamentos institucionais em vigência, as principais atribuições relacionadas ao Coordenador de Curso são:

- I. Encaminhar aos docentes as normas e diretrizes do Colegiado do Curso a serem seguidas com respeito à coordenação didática do mesmo;
- II. Coordenar as atividades administrativas e pedagógicas do curso.
- III. Acompanhar o preenchimento do Diário de Classe Eletrônico, gerando mensalmente relatório sobre o cumprimento da carga horária e do conteúdo programático (de acordo com os Planos de Ensino), frequência, substituições, atrasos dos docentes e compensação ou antecipação de aula, entre outros casos e encaminhá-lo ao Departamento Acadêmico ou instância equivalente.
- IV. Atuar na execução e acompanhamento do currículo, avaliando e verificando as relações entre as diversas disciplinas, orientando e propondo a outros órgãos de Coordenação de Ensino as medidas cabíveis;
- V. Orientar os discentes quanto aos direitos e deveres acadêmicos;
- VI. Participar, junto à Direção de Ensino e Chefia de Departamento ou órgão equivalente, da elaboração da programação acadêmica, do calendário escolar e do horário das aulas, compatibilizando-os com a lista de oferta de disciplinas;
- VII. Assessorar os órgãos competentes em assuntos de administração acadêmica referentes ao curso;

- VIII. Acompanhar a matrícula dos discentes de seu curso, em colaboração com o órgão responsável pela matrícula;
- IX. Assessorar a Direção de Ensino ou órgão equivalente no processo de preenchimento de vagas remanescentes;
- X. Assessorar os docentes na execução das diretrizes e normas emitidas pelo Colegiado do Curso;
- XI. Coordenar, junto ao Núcleo Docente Estruturante, a elaboração e atualização do Projeto Pedagógico do Curso, bem como sua atualização, garantindo o envolvimento dos docentes, discentes, egressos do curso e, ainda, das entidades ligadas às atividades profissionais;
- XII. Acompanhar os indicadores de gestão e avaliação do curso, como por exemplo: os índices de acesso e evasão, o nível de satisfação dos estudantes, desempenho dos estudantes no Enade, dentre outros.
- XIII. Executar ações relacionadas aos indicadores, de forma a alcançar as metas propostas.
- XIV. Apresentar sugestões à Direção de Ensino e Chefia de Departamento ou órgão equivalente sobre assuntos de sua natureza que tenham por finalidade a melhoria do ensino, das relações entre comunidades envolvidas, do aprimoramento das normas pertinentes e outras de interesse comum.
- XV. Representar o curso em reuniões internas e externas.

Curso	Superior de Tecnologia em Produção Multimídia
Nome	Felipe Pessoa Tejo Gabriele
Titulação	<ul style="list-style-type: none"> • Bacharel em Design pela UFPE - 2009 • Mestre em Design e Ergonomia pela UFPE - 2013 • Especialista em Pedagogias Inovadoras pela PUCRS - 2020
Regime de trabalho	Dedicação Exclusiva (DE)
Carga horária semanal dedicada à Coordenação	Em tempo integral, levando em consideração as cargas horárias mínimas e máximas previstas na Normatização do Trabalho Docente vigente.
Tempo de exercício no IFPE	7 anos (ingresso em Agosto de 2015)
Linhas de pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> • Interação e Experiência do Usuário • Metodologias pedagógicas inovadoras em Design

Experiência docente EBTT	<ul style="list-style-type: none"> • Professor do Curso Técnico Subsequente em Computação Gráfica no <i>Campus</i> Olinda • Professor do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet no <i>Campus</i> Igarassu
Experiência profissional	<ul style="list-style-type: none"> • Professor EBTT do IFPE • Professor da Escola Internacional de Aldeia • Sócio/Diretor de Comunicação da Básica Confecções • Designer da Z.diZain Comunicação • Estagiário em Design do Sebrae-PE
Contato	felipe.pessoa@olinda.ifpe.edu.br

Tabela 6: perfil do Coordenador do curso.

3.1.1 Plano de Ação da Coordenação do CST em Produção Multimídia

A atuação da Coordenação do Curso deverá ser pautada pelo diálogo e respeito aos profissionais e estudantes, na busca constante de construção de um curso de qualidade, mediante o compartilhamento das responsabilidades, tendo em vista o cumprimento dos objetivos de formação propostos pelo Curso.

Será construído um Plano de Ação documentado e aprovado pelo [Colegiado do Curso](#), composto por indicadores de desempenho da Coordenação e disponibilizados publicamente, favorecendo a integração e a melhoria contínua.

3.2 Corpo Docente

O Corpo Docente do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia conta com professores formados e especializados nas áreas de maior necessidade para o Curso, considerando o perfil do egresso, permitindo analisar os conteúdos dos componentes curriculares, abordando a sua relevância para a atuação profissional e acadêmica do discente e fomentando o raciocínio crítico com base em literatura atualizada, proporcionando o acesso a conteúdos de pesquisa de ponta e relacionando-os aos objetivos das disciplinas, incentivando, ainda, à produção científica e de conhecimento por meio de grupos de estudo ou de pesquisa. Levando em conta a experiência profissional e o perfil pedagógico do curso, os professores possuem competência para apresentar exemplos contextualizados com relação a problemas práticos e mantêm-se atualizados com relação à interação

conteúdo e prática. Parte do Corpo Docente conta, inclusive, com especialização em pedagogias inovadoras de ensino, permitindo o diálogo com o formato de ensino do Curso (foco em Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos, vide [capítulo próprio](#)).

O Corpo Docente conta, também, com vasta experiência na docência da Educação Básica, Técnica e Tecnológica, com uma média de 11,4 anos trabalhados. Tal experiência proporciona uma capacidade de entender e promover ações que permitem identificar as dificuldades do discente, como expor o conteúdo em linguagem aderente às suas características, apresentar exemplos contextualizados e elaborar atividades específicas para a promoção da aprendizagem de estudantes com dificuldades e avaliações diagnósticas, formativas e somativas, permitindo a utilização dos resultados para reciclagem e redefinição de sua prática docente.

Os docentes são, em sua grande maioria, do regime de trabalho de Dedicção Exclusiva, possibilitando o atendimento integral das demandas, como o atendimento aos discentes, a participação no [Colegiado do Curso](#) e o planejamento didático, preparação e correção das avaliações de aprendizagem. Os professores do curso utilizam a Normatização do Trabalho Docente vigente para nortear sobre como as atribuições individuais serão registradas, considerando a carga horária total por atividade. Os dados correspondentes serão utilizados no [Plano de Ação](#) da Coordenação do Curso para planejamento e gestão, possibilitando a melhoria contínua do Curso. No [Anexo 3](#) há a versão detalhada da tabela com as informações do Corpo Docente.

CORPO DOCENTE DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA			
N	NOME	TITULAÇÃO	REGIME
1	Ana Carolina dos Santos Machado	Mestra	DE
2	Cecília Barbosa Lins Aroucha	Doutora	DE
3	Elton Rubens Vieira da Silva	Mestre	DE
4	Felipe Pessoa Tejo Gabriele	Mestre	DE
5	Livia Melo de Lima	Doutora	DE
6	Nelcy Magdala Moura Santos	Mestra	DE

7	Paulo Fernando Dias Diniz	Doutor	DE
8	Rafael Suarez Ziegelmaier	Doutor	DE
9	Romero Araújo de Medeiros	Mestre	DE
10	Swanne Souza Tavares de Almeida	Doutora	DE
11	A contratar	Mestre	DE
12	A contratar	Esp. em Libras	20h
13	A contratar	Mestre	DE

Tabela 7: Tabela simplificada do Corpo Docente do curso.

3.3 Colegiado do Curso

O Colegiado constitui a instância decisória interna do curso e sua composição, atribuições e funcionamento são definidos de acordo com o Regimento do Colegiado dos Cursos Superiores do IFPE, aprovado pela Resolução IFPE/CONSUP nº 50/2010- *ad referendum* e homologada pela Resolução IFPE/CONSUP nº 40/2011. O referido regimento institui que os Colegiados dos Cursos Superiores do IFPE devem ser compostos por:

- Chefia de Departamento/Coordenação Geral de Ensino ou instância equivalente no *Campus*;
- Coordenador(a) do curso de nível superior;
- Um representante da equipe técnico-administrativa;
- Pedagogo(a) responsável pelo Curso de Nível Superior;
- Todo o corpo docente do Curso de Nível Superior;
- Um representante do corpo discente do Curso de Nível Superior;

O Presidente do Colegiado será o Coordenador do Curso e o Secretário será o representante da equipe técnico-administrativa. O representante do corpo discente deve ser escolhido pelos seus pares. Devido à rotatividade de professores que compõem a área de Formação Geral, a cada semestre, em havendo necessidade, será solicitada uma nova portaria para atualização da composição deste Colegiado.

O Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é um órgão democrático e participativo de função propositiva, consultiva, deliberativa e de planejamento acadêmico, tendo seu funcionamento normatizado por reuniões ordinárias, realizadas duas vezes a cada semestre letivo, e reuniões extraordinárias, realizadas por convocação do Presidente ou

por 2/3 (dois terços) de seus membros, quando houver assunto urgente a tratar. Essas reuniões deverão funcionar em primeira convocação com a participação de 50% (cinquenta por cento) mais 1 (um) do total de membros do Colegiado do Curso (quórum mínimo) e, em segunda convocação, com o total de docentes presentes. Todas as decisões e encaminhamentos possuem um fluxo pré-determinado de ações, disposto no regimento do Colegiado, sendo registrados em ata, lavrados em livro próprio pelo(a) Pedagogo(a) ou Secretário(a) do Curso e assinado pelos membros presentes. O Colegiado tem um regimento próprio, que regulamenta seu funcionamento e as atribuições, onde prevê-se, ainda, avaliações periódicas sobre seu desempenho, para implementação ou ajuste de práticas de gestão que possam contribuir para o aumento da eficiência do mesmo.

COLEGIADO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA	
Felipe Pessoa Tejo Gabriele	Docente / Presidente do Colegiado
Ana Carolina dos Santos Machado	Docente
Cecília Barbosa Lins Aroucha	Docente
Elton Rubens Vieira da Silva	Docente
Livia Melo de Lima	Docente
Nelcy Magdala Moura Santos	Docente
Paulo Fernando Dias Diniz	Docente
Rafael Suarez Ziegelmaier	Docente
Rafaella Albuquerque	Pedagoga
Romero Medeiros de Araújo	Docente
Swanne Tavares Souza de Almeida	Docente / Diretora de Ensino
Sofia Melo Cassiano da Conceição	Representante Técnico-Administrativo / Secretária do Colegiado
Nome do Estudante	Representante do Corpo Discente

Tabela 8: Colegiado do Curso.

3.4 Núcleo Docente Estruturante

De acordo com a Resolução CONSUP/ IFPE nº 17/2015, o Núcleo Docente Estruturante (NDE) consiste num grupo de docentes que é responsável por acompanhar e atuar no processo de concepção, consolidação e atualização contínua do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, sempre seguindo as indicações políticas e normas do IFPE.

Assim, o NDE é instituído por meio de portaria e deve ser constituído por, no mínimo, 5 (cinco) membros do quadro docente permanente lotado no Curso, preferencialmente com titulação acadêmica *stricto sensu* (mestrado ou doutorado) e que estejam em regime de trabalho de tempo integral de 40 (quarenta) horas ou com Dedicção Exclusiva. Além disso, devem também possuir experiência docente.

3.4.1 Constituição do Núcleo Docente Estruturante (NDE)

A indicação dos membros do NDE será feita pelo Colegiado do Curso para um mandato de, no mínimo, 3 (três) anos, com renovações parciais, de modo a preservar a continuidade dos trabalhos envolvidos. O Coordenador do Curso e os docentes que participarem da construção do Projeto Pedagógico do Curso serão considerados membros natos do NDE, desta forma, para sua constituição, torna-se necessário observar a Portaria nº 65/2022 da Direção Geral do *Campus* Olinda, que instituiu o NDE do CST em Produção Multimídia, enfatizando ainda que a escolha dos novos membros deverá ocorrer 60 (sessenta) dias antes do término do mandato.

3.4.2 Atribuições do Núcleo Docente Estruturante do CST em Produção Multimídia

De acordo com a Resolução IFPE/CONSUP nº 62/2012, são atribuições do NDE:

- I. Adotar estratégia de renovação parcial dos membros do NDE de modo a haver a continuidade no processo de acompanhamento do Curso;

- II. Atuar no processo de concepção e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso;
- III. Atuar na avaliação do processo de ensino-aprendizagem do Curso e seu impacto no processo de formação do discente;
- IV. Conduzir os trabalhos de reestruturação curricular, para aprovação no Colegiado de Curso e no Conselho Superior do IFPE;
- V. Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do Curso;
- VI. Contribuir para atualização periódica do Projeto Pedagógico do Curso, em consonância com as demandas sociais e os arranjos produtivos locais e regionais;
- VII. Implantar as políticas institucionais de Ensino, Pesquisa e Extensão.

O NDE realizará, no mínimo, duas reuniões semestrais e, extraordinariamente, quando necessário, por convocação do Presidente ou por solicitação da maioria de seus membros. As reuniões ordinárias serão realizadas em dias e horários estabelecidos no calendário de reuniões do NDE, a ser planejado semestralmente. As decisões do NDE serão tomadas por maioria simples de votos, com base no número de presentes.

3.4.3 Composição do Núcleo Docente Estruturante do CST em Produção Multimídia

O NDE é constituído por docentes que atuam diretamente com as temáticas de interesse do Curso e pelo Coordenador do CST em Produção Multimídia.

NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA			
NOME	TITULAÇÃO	REGIME	TEMPO
Felipe Pessoa Tejo Gabriele	Mestre	DE	3 anos
Ana Carolina dos Santos Machado	Mestre	DE	3 anos
Elton Rubens Vieira da Silva	Mestre	DE	3 anos
Livia Melo de Lima	Doutora	DE	3 anos

Rafael Suarez Ziegelmaier	Doutor	DE	3 anos
Swanne Tavares Souza de Almeida	Doutora	DE	3 anos

Tabela 9: Núcleo Docente Estruturante do curso.

3.5 Equipe Multidisciplinar

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia contará com uma Equipe Multidisciplinar, que será constituída por profissionais de diferentes áreas do conhecimento e será responsável pela concepção, produção, disseminação e acessibilidade de tecnologias, metodologias e recursos educacionais para a educação à distância do Curso. A equipe será criada como uma Comissão, mediante Portaria da Direção Geral do *Campus* Olinda, e deverá trabalhar baseada em Plano de Ação e fluxograma que organize e formalize os seus processos de trabalho. Ambos os documentos deverão ser desenvolvidos pela equipe, ao início dos seus trabalhos.

A Equipe Multidisciplinar será formada por:

- Coordenador do Curso (presidente da Comissão formalizadora da equipe);
- Docente da área de Design;
- Docente da área de Arquitetura;
- Docente da área de Ciências da Computação;
- Coordenador Pedagógico do *Campus*;
- Chefe da Divisão de Políticas Inclusivas do *Campus*;
- Coordenador de Tecnologia da Informação do *Campus*.

3.6 Assistentes Técnico-Administrativos

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia conta com um corpo de servidores técnico-administrativos que auxiliam o curso e os discentes nas demandas e especificidades administrativas, além do apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão. Na tabela a seguir, apresentamos o Corpo Técnico-Administrativo.

CORPO TÉCNICO-ADMINISTRATIVO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA			
N	NOME	FORMAÇÃO	FUNÇÃO

1	Sofia Melo Cassiano da Conceição	Técnica em Computação Gráfica	Técnica de laboratório
2	Vassili Furtado Nepomuceno	Tecnólogo em Gestão e Administração de Marketing	Coordenador CRADT
3	Milenne Jéssica Pereira	Administradora	Assist. Administrativa CRADT
4	Andréa Germano da Silva Santos	Pedagoga	Chefa DAEE
5	Carla Maria Carvalho de Vasconcelos	Assistente Social	Coordenadora CSES0
6	Fernanda Arruda de Vasconcelos	Psicóloga	Coordenadora CPSIC Chefa DPIN
7	Rafaella Cristine da Silva Albuquerque	Pedagoga	Coordenadora CPED
8	Andréa Cardoso Castro	Bibliotecária	Coordenadora CBIM
9	Sávio Pedro de Lima	Técnico em Contabilidade	Auxiliar de Biblioteca

Tabela 10: Corpo Técnico-Administrativo do curso.

3.7 Política de aperfeiçoamento, qualificação e atualização dos docentes e técnicos administrativos

O IFPE possui um Plano Institucional de Capacitação dos Servidores - PIC, aprovado pela Resolução CONSUP/IFPE Nº 49/2010, que regulamenta, em seu Art. 1, a “política de desenvolvimento de recursos humanos, através da orientação das ações de capacitação e estímulo ao crescimento constante dos servidores por meio do desenvolvimento de competências técnicas, humanas e conceituais, conjugando objetivos individuais e organizacionais” (IFPE, 2010). Com isso, vem contribuindo, incentivando e apoiando o Corpo Docente e demais servidores a participarem de programas de capacitação acadêmica, tendo em vista a promoção da melhoria da qualidade das funções de Ensino, Pesquisa e Extensão.

O PIC prevê Programas de Capacitação que objetivam a integração, a formação e o desenvolvimento profissional dos servidores do IFPE para o exercício pleno

de suas funções e de sua cidadania. Nessa perspectiva, podem ser ofertados Programas de Integração Institucional que fornecem informações pedagógicas básicas; Programas de Desenvolvimento Profissional que visam atualizar métodos de trabalho e de atividades administrativas e pedagógicas desenvolvidas pelos servidores, através da proposição de Cursos, Seminários, Palestras, Encontros, Congressos, Conferências; Programa de Formação Continuada dos servidores docentes e administrativos; e Programas de Qualificação Profissional que compreendem os cursos de Pós-Graduação *Lato sensu* (Especialização) e *Stricto sensu* (Mestrado e Doutorado).

Ainda de acordo com o PIC, o estímulo à Pós-Graduação ocorre mediante concessão de horários especiais de trabalho, conforme dispõem as normas e legislação específicas, bem como de pagamento de cursos ou participação nos Programas de Mestrado e Doutorado Interinstitucionais (MINTER/DINTER).

De acordo com o Decreto nº 5.707/2006, o *Campus* Olinda estabelece por ano o seu Plano Anual de Capacitação, que é o instrumento de planejamento e priorização das ações de formação de pessoal do *Campus*.

3.7.1 Plano de Carreira dos Docentes e dos Técnicos Administrativos

As carreiras dos docente e dos técnico-administrativos é regulamentada pela legislação Federal pertinente, a saber, Lei nº 11.784, de 22 de setembro de 2012 que dispõe, entre outros aspectos, do Plano de Carreira dos Cargos Técnico-Administrativos em Educação, de que trata a Lei nº 11.091, de 12 de janeiro de 2005 e da Carreira de Magistério Superior, de que trata a Lei nº 7.596, de 10 de abril de 1987.

4.

INFRAESTRUTURA

4.1 Instalações e Equipamentos

O *Campus Olinda* encontra-se atualmente em uma sede provisória, localizada na Av. Fagundes Varela, 375 - Jardim Atlântico, Olinda - PE. O edifício anteriormente pertencia à Escola Santa Emília e atualmente possui sinalizações visuais com emblema do IFPE.



Figura 2 (esq.) e Figura 3 (dir.): Mapa satélite localizando o Campus Olinda. Fonte: Google Maps/Fachada do IFPE. Fonte: Jorge Guimarães.

O edifício possui três pavimentos (térreo, primeiro e segundo). Serão apresentadas as plantas de cada pavimento com a descrição das dependências e quadros com a listagem dos ambientes educacionais (atuais Cursos Técnicos Subsequentes de Artes Visuais e Computação Gráfica), salas referentes ao Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT- salas de aulas e coordenação), espaços destinados aos novos cursos, inclusive o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, setores administrativos e pedagógicos da instituição, comuns a todos os cursos.

Térreo

No pavimento térreo (chamado de A), encontram-se majoritariamente os setores de atendimento aos estudantes, distribuídos nas salas enumeradas como A01, A02 e assim sucessivamente, como listados a seguir:

- Coordenação de Registro Acadêmico e Turnos (CRADT - A10/A11);
- Divisão de Apoio ao Ensino e ao Estudante (DAEE - A14);
- Atendimento psicológico (A05);
- Biblioteca (A02/A04);
- Birô (Setor de Criação do *Campus* Olinda e Coordenação de Eventos - A06);
- Sala dos Professores (A01).
- Copa comunitária (A12).

Há, ainda, setores como o Almoxarifado (A15), a Subestação de Energia, a Sala do Empreendedor Ninho (A03) e a Sala dos Terceirizados (A13). Há uma sala de aula que também é utilizada para reuniões (A07), e três laboratórios (A08, A09 e A16). A planta esquemática do térreo pode ser observada na figura 4, a seguir.

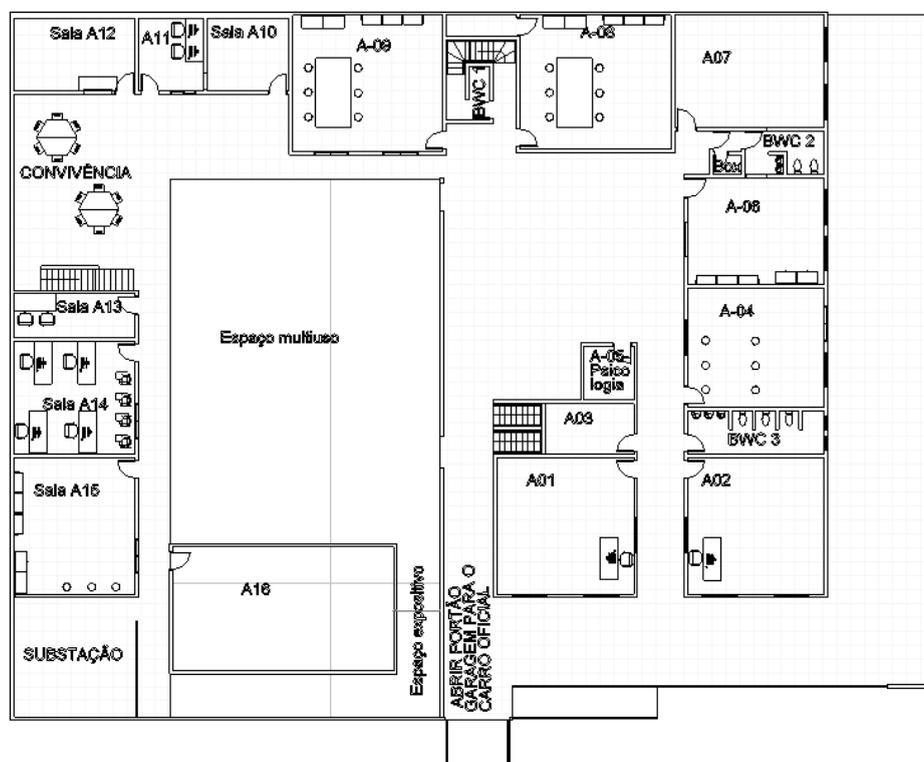


Figura 4: Planta baixa esquemática do pavimento térreo.

A seguir, seguem todas as dependências do pavimento térreo, com suas respectivas áreas.

ITEM	DEPENDÊNCIAS	ÁREA (m ²)
------	--------------	------------------------

1	A01 - Sala dos professores	34,81
2	A02 - Biblioteca	34,81
3	A03 - Sala do Empreendedor (Ninho)	8,36
4	A04 - Anexo da Biblioteca (também utilizada para reuniões)	30,38
5	A05 - Atendimento psicológico	4,98
6	A06 - Birô de Criação	27,14
7	A07 - Sala de aula (também utilizada para reunião)	31,28
8	A08 - Laboratório de Argila	37,7
9	A09 - Laboratório de Pintura	38,05
10	A10/A11 - CRADT	14,02
11	A12 - Copa	16,22
12	A13 - Sala dos Terceirizados	9,88
13	A14 - DAEE	25,48
14	A15 - Almojarifado	30,68
15	A16 - Laboratório de Desenho	50,82
16	Área de Convivência	39,69
17	Subestação	27,65
18	Área Multiuso	154,3
19	Espaço Expositivo	10,45
20	BWC 1	4,44
21	BWC 2	7,86
22	BWC 3	11,21

Tabela 11: Dependências do térreo.

Primeiro Pavimento

No primeiro pavimento (chamado de B), no lado esquerdo, concentram-se as salas da Direção Geral - DG (B10), do Núcleo de Ensino - DEN e Coordenações de Cursos (B11), da Divisão de Pesquisa e Extensão - DPEX (B11), do Núcleo Administrativo - DAP e das Coordenações setoriais (B08), da Coordenação de Tecnologia da Informação - CTIC (B09) e da Coordenação de Gestão de

Pessoas - CGPE (B12). Ao lado direito do primeiro pavimento encontram-se a sala da Coordenação do Mestrado (B02), três salas de aula (B01, B03 e B07) e três laboratórios (B04, B05 e B06), conforme observado na Figura 5.

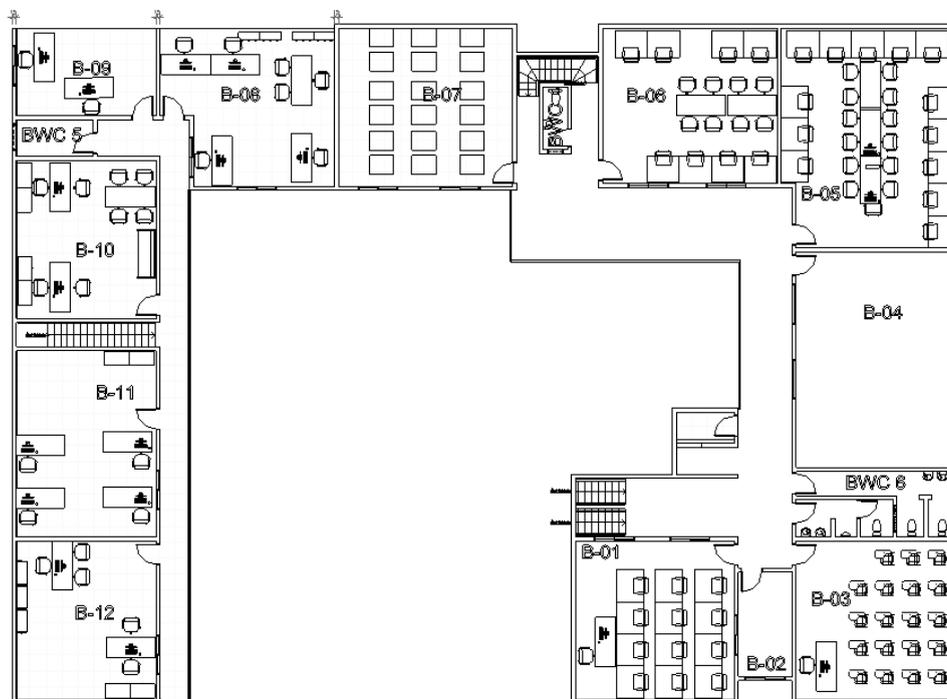


Figura 5: Planta baixa esquemática do primeiro pavimento.

Em seguida, na tabela 12, segue a listagem dos espaços encontrados no primeiro pavimento, com as suas respectivas áreas.

ITEM	DEPENDÊNCIAS	ÁREA (m ²)
1	B01 - Sala de aula	34,81
2	B02 - Coordenação do Mestrado	7,94
3	B03 - Sala de aula	34,81
4	B04 - Laboratório de Gravura	47,49
5	B05 - Laboratório Digital	52,89
6	B06 - Laboratório Digital	37,7
7	B07 - Sala de aula	38,05
8	B08 - DAP	34,03

9	B09 - CTIC	16,22
10	B10 - DG	30,68
11	B11 - DEN/DPEX	36,14
12	B12 - CGPE	30,73
13	BWC 4	3,87
14	BWC 5	2,10
15	BWC 6	14,45

Tabela 12: Dependências do primeiro pavimento.

Segundo Pavimento

No segundo pavimento (chamado de C), estão localizados quatro laboratórios (Estamparia - C02, Lab Digital - C03, Informática - C04 e Audiovisual - C05) e a Sala de Pesquisa e Extensão (C01), conforme Figura 6.

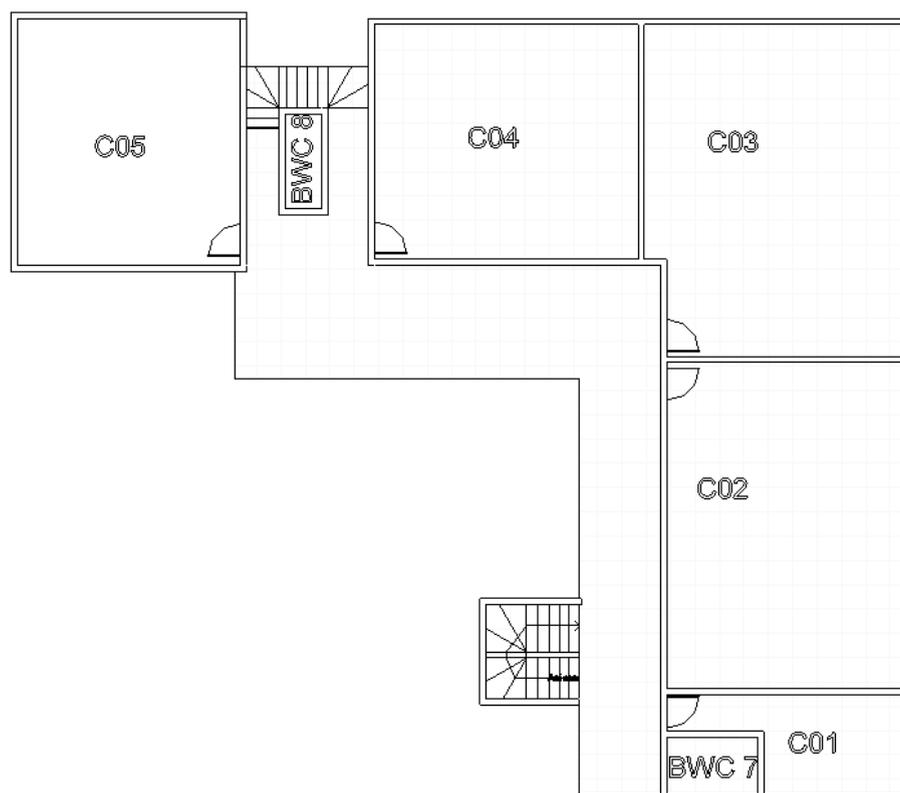


Figura 6: Planta baixa esquemática do segundo pavimento.

Logo em seguida encontra-se a listagem dos cômodos do segundo pavimento com suas respectivas áreas.

ITEM	DEPENDÊNCIAS	ÁREA (m ²)
1	C01 - Sala de Pesquisa e Extensão	8,57
2	C02 - Laboratório de Estamparia	47,49
3	C03 - Laboratório Digital	52,89
4	C04 - Laboratório de Informática	37,7
5	C05 - Laboratório Audiovisual	37,92
6	BWC 7	3,15
7	BWC 8	3,0

Tabela 13: Dependências do segundo pavimento.

4.1.1 Sala da Coordenação do Curso, Sala dos professores e Sala de reuniões

A Sala da Coordenação do curso funcionará na B11, onde atualmente funciona o Núcleo de Ensino. A Sala dos Professores será no mesmo local que possui essa funcionalidade, a sala A01. Reuniões poderão ser realizadas na A07 e na A04. Todas as salas foram descritas e localizadas nas planta-baixas do [Item 4.1](#).

A Coordenação do Curso possui uma mesa de trabalho, com materiais de escritório, armários, cadeiras, impressoras e uma mesa redonda de reuniões. A Sala dos Professores possui gabinetes de trabalho individuais, armários para cada professor, frigobar, bebedouro de coluna e uma mesa retangular com uma ilha elétrica para utilização de notebooks e tablets individuais. As salas de reuniões têm a mesma constituição de uma sala de aula, com: carteiras individuais, mesa para professor com cadeira, datashow e quadro branco. Os atendimentos individualizados do docente com os estudantes poderão ser realizados tanto em alguma sala que esteja disponível, quanto no Anexo da Biblioteca (A04), onde existem baias de estudo e mesas de convivência, como também na área externa da entrada do *Campus*, onde está prevista outra área de convivência, localizada ao lado da Sala dos Professores, facilitando o acesso dos estudantes aos professores de modo prático.

4.1.2 Laboratórios

O *Campus* Olinda totaliza dez laboratórios, sendo o de Audiovisual, os laboratórios Digitais e o de Informática destinados prioritariamente à utilização dos estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

Laboratório Audiovisual

No Laboratório de Audiovisual (C05), utilizado sobretudo pelas disciplinas do segundo período, são realizadas desde as pré-produções às pós-produções de produções audiovisuais. As práticas ensinam a enfrentar inúmeros desafios dos produtos audiovisuais desenvolvidos nas disciplinas do Curso, sob orientação técnica dos professores e monitores. O laboratório presta serviços de montagem, mixagem de áudio e finalização para audiovisual. Os equipamentos utilizados neste laboratório estão descritos na tabela a seguir.

LABORATÓRIO AUDIOVISUAL (C05)		ÁREA: 37,9m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Câmeras Canon EOS 70D + lentes	10	
Tripés para câmera fotográfica e filmadora	3	
Lentes grande angular EF 28mm	2	
Lentes teleobjetivas EF 70-300mm	2	
Kits flash digital com tripé Flash 200 Master AT 246	2	
Kit de iluminação com 02 softbox 50x70cm	1	
Softbox 40x40cm	01	
Tripés de iluminação	3	
Haste para girafinha	1	
Soquetes E27 para 04 lâmpadas	2	

Tabela 14: Relação de equipamentos do laboratório audiovisual.

Laboratórios Digitais

Há três Laboratórios Digitais (nas salas B05, B06 e C03), equipados com computadores específicos para trabalhos gráficos, sendo 51 Computadores pessoais (*Personal Computers - PCs*) no total, da marca Dell, com as seguintes especificações:

- Processador Core I7-10700;
- 16gb de memória RAM;
- 256gb de armazenamento SSD;
- 500gb de armazenamento HD;
- Placa de vídeo R5 430;
- Monitor 21";
- Mouse e teclado.

Nesses computadores estão instalados softwares específicos para os cursos da área e que serão utilizados no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, como os programas da suíte Adobe (Illustrator, Photoshop e demais), suíte Autodesk (AutoCAD e Revit), Sketchup, Blender, Unity, dentre vários outros. São disponibilizados aos alunos equipamentos específicos, como mesas digitalizadoras profissionais Wacom Intuos Pro Pen and Touch e headsets para uso durante as aulas. Os equipamentos disponibilizados nos laboratórios das salas B05, B06 e C03 estão descritos nas tabelas 15, 16 e 17, a seguir.

LABORATÓRIO DIGITAL (B05)		ÁREA: 52,9m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Cadeira de Professor	1	
Quadro Branco	1	
Armário de Escritório	1	
Mesa de Escritório	1	
Cadeiras de Estudantes	19	
Computadores Dell	19	
Datashow	1	
Mesas Alunos (1,60 x 0,68m)	12	
Mesas (0,70 x 0,7m)	2	
Ar condicionado	2	

Tabela 15: Relação de equipamentos do Laboratório Digital (B05).

LABORATÓRIO DIGITAL (C03)		ÁREA: 52,9m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Cadeira de Professor	1	
Quadro Branco	1	
Armário de Escritório	1	
Mesa de Escritório	1	
Cadeiras de Estudantes	25	
Computadores DELL	19	
Datashow	1	
Mesas Alunos (1,60 x 0,68m)	9	
Ar condicionado	2	

Tabela 16: Relação de equipamentos do Laboratório Digital (C03).

LABORATÓRIO DIGITAL (B06)		ÁREA: 37,7m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Cadeira de Professor	1	
Quadro Branco	1	
Armário de Escritório	1	
Mesa de Escritório	1	
Cadeiras de Estudantes	25	
Computadores DELL	13	
Datashow	1	
Mesas Alunos (1,60 x 0,68m)	9	
Ar condicionado	1	

Tabela 17: Relação de equipamentos do Laboratório Digital (B06).

4.1.3 Salas de Aula

As salas de aulas estão localizadas no pavimento térreo (A07) e no pavimento superior (salas B01, B03 e B07), conforme descrito anteriormente. Em cada sala há: um quadro branco, carteiras para os alunos com apoio para livros e cadernos, uma mesa, uma cadeira e um PC para o professor, além de datashow e ar condicionado.

4.1.4 Sala de Pesquisa e Extensão

Na sala (C01) os estudantes desenvolvem textos para relatórios, congressos e pesquisas na internet. Existem dois computadores, sendo estes um Mac e um PC, com as seguintes especificações:

iMac:

- Intel Core i5;
- 8GB de memória RAM;
- armazenamento 1TB HDD;
- Tela 21,5";
- Placa de vídeo NVIDIA GeForce GT 750M.

PC:

- Intel Core i3;
- 8GB de memória RAM;
- Armazenamento de 500GB HDD;
- Tela 21".

A sala também é utilizada para reuniões com os grupos de pesquisas, explicações sobre o conteúdo da investigação realizada pelo orientador, assim como elaboração de vídeos, apresentações orais e debates com os alunos. Como material de pesquisa também foram adquiridas duas impressoras 3D, sendo possível o seu uso pelos estudantes de projetos de pesquisa e extensão e das disciplinas do Curso. É possível construir desenhos de peças através de softwares de modelagem 3D, a exemplo do Revit e do Blender. A criação e preparação do arquivo 3D é um ponto fundamental na qualidade final do protótipo a ser impresso. Os programas específicos CAD possuem recursos e funcionalidades que permitem ao projetista a precisão no momento da criação do protótipo 3D. Habilidade para transportar o projeto 2D para um arquivo 3D, e dessa forma, materializá-lo em

protótipo real. Os equipamentos disponibilizados na sala de Pesquisa e Extensão estão descritos na tabela 18, a seguir.

SALA DE PESQUISA E EXTENSÃO (C01)		ÁREA: 8,6m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Cadeira de Professor	1	
Quadro Branco	1	
Armário de Escritório	1	
Mesa de Escritório	1	
Cadeiras de plástico empilháveis	12	
Computador PC	1	
Computador Mac	1	
Datashow	1	
Mesas Alunos (0,60 x 0,70m)	1	
Mesa (0,90 x 2,40m)	1	

Tabela 18: Relação de equipamentos da Sala de Pesquisa e Extensão.

4.1.5 Espaço para acesso dos estudantes a equipamentos de informática

A sala C04 permanece sempre disponível para os estudantes utilizarem os equipamentos, realizando trabalhos individuais ou em grupo, reuniões, ou qualquer outra atividade necessária para o Curso. A sala é composta por materiais de informática e de escritório, conforme descritos na tabela a seguir:

LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA (C04)		ÁREA: 37,7m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Cadeira de Professor	1	
Quadro Branco	1	

Armário de Escritório	1
Mesa de Escritório	1
Cadeiras de plástico empilháveis	17
Computadores Mac	14
Datashow	1
Mesas Alunos (0,60 x 0,70m)	1
Mesa (0,90 x 2,40m)	1

Tabela 19: Relação de equipamentos do Laboratório de Informática (C04).

No Anexo da Biblioteca (A04) também existem equipamentos de informática à disposição dos estudantes, como veremos a seguir.

4.1.6 Biblioteca

A Biblioteca Maria Carolina de Jesus localiza-se no térreo do *Campus* Olinda e possui, em seu anexo, 4 (quatro) cabines de estudo individual, 2 (dois) computadores e uma mesa para estudo em grupo, disponíveis para os alunos do *campus*. A política de empréstimos prevê um prazo máximo para devolução dos materiais até 7 (sete) dias para os estudantes e 15 (quinze) dias para os professores, de até 3 (três) títulos, podendo ser renovado, caso haja necessidade. O acervo está dividido por áreas de conhecimento, facilitando, assim, a procura por títulos específicos. Essa Biblioteca também disponibiliza à comunidade acadêmica o acesso ao Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, à Biblioteca Virtual Pearson e às Normas Técnicas da Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT. O horário de funcionamento da biblioteca física é adequado e flexível, possibilitando livre acesso à biblioteca no momento em que os estudantes se encontram em suas atividades acadêmicas.

Infraestrutura da Biblioteca

O espaço destinado ao acervo possui uma área de aproximadamente 14m², dispostos em 8 (oito) estantes. A estação de trabalho da Bibliotecária e do Auxiliar de Biblioteca possui uma área de 5,50m², contém dois computadores de mesa, um telefone e uma impressora. O

ambiente possui ainda uma cabine com um computador para consulta ao acervo físico e virtual, ao Portal de Periódicos da Capes e às Normas Técnicas da ABNT. A descrição da Biblioteca e de seu mobiliário poderá ser vista na Tabela 20.

BIBLIOTECA (A02)		ÁREA: 34,8m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Computador para acesso ao Sistema de Bibliotecas, Biblioteca Virtual Pearson, Portal de Periódicos da CAPES e Normas Técnicas da ABNT.	1	
Painel expositor	1	
Módulos de devolução simples	4	
Módulo de devolução duplo	1	
Carrinho de transporte de livros	1	
Estantes de face dupla	4	
Estantes de face simples	4	

Tabela 20: Relação de equipamentos da Biblioteca (A02).

A biblioteca ainda dispõe de uma sala anexa de 34,8m², com 4 (quatro) cabines de estudo individual, uma mesa para estudo em grupo e 2 (dois) computadores disponíveis para os alunos do *Campus*, conforme a tabela 21, disponível a seguir:

BIBLIOTECA - ANEXO (A04)		ÁREA: 34,8m²
ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADES	
Computador para acesso ao Sistema de Bibliotecas, Biblioteca Virtual Pearson, Portal de Periódicos da CAPES e Normas Técnicas da ABNT.	2	
Cabine de estudo individual	4	
Estantes	2	
Mesa para estudo em grupo	1	

Tabela 21: Relação de equipamentos do Anexo da Biblioteca (A04).

Acervo Bibliográfico

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia dispõe atualmente na Biblioteca do *campus* os títulos da Bibliografia Básica e Complementar dos seus componentes curriculares detalhados a seguir. Vale salientar que os títulos restantes relativos aos 3 (três) primeiros períodos do curso já estão em processo de compra.

PERÍODO	DISCIPLINA	BIBLIOGRAFIA BÁSICA (nº de exemplares)	BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (nº de exemplares)
1º	Design Digital	LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013. (5)	DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (10).
			HURLBURT, Allen. Layout. São Paulo: Nobel, 2009. (5)
			PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. São Paulo: SENAC NACIONAL, 2014. (18)
			SAMARA, Timothy. Ensopado de Design Gráfico. São Paulo: Blucher, 2010. (5)
Ilustração Digital	VBANKS, Adam; CAPLIN, Steven. O essencial da ilustração. São Paulo: Senac, 2012. (5)	-	
	HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012. (10)	-	
Lógica	VILARIM, GILVAN. Algoritmos: Programação para Iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004. (20)	MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014. (10)	
	SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. (5)	CASTRO, Elizabeth. HTML5 e CSS3. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013. (5)	

	-	CROWTHER, Rob. HTML5 em ação . São Paulo: Novatec, 2004. (5)
	-	MENEZES, Nilo N. C. Introdução à programação com python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes . 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015. (5)
	-	AZEVEDO, Eduardo. C completo e total . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 1997. (5)
Metodologia de projetos	CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo . São Paulo, Cosac Naify, 2013. (15)	BURDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos . São Paulo: Editora Blucher, 2015. (5)
	-	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. (5)
Roteiro	COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 2. ed. São Paulo: Summus, 2009. (10)	CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . São Paulo: Pensamento Cultrix, 2007. (5)
	-	VOGLER, Christopher. A Jornada do escritor: estrutura mítica para escritores . 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015. (5)
2º	FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação . 6. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2011. (5)	PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente . São Paulo: Senac Nacional, 2014. (18)
	Edição de Arte	-
	Fotografia no Cinema	-
	Montagem Audiovisual	MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo . São Paulo: Summus, 2009. (5)

	WATTS, Harris. On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990. (5)	-
2º, 3º, 4º e 5º	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009. (1)	-
Gestão de projetos 1, 2, 3 e 4	HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013 (5)	-
	LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. (1)	-
Design de Interfaces	-	KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta books, 2014. (5)
3º	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. SHARP, Helen. 2013 (5)	KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta books, 2014. (5)
Identidade Visual	WHEELER, Alina. Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. São Paulo: Bookman, 2012. (10)	DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (10)
	-	FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2012. (5)
Programação Mobile	VILARIM, GILVAN. Algoritmos: Programação para Iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004. (20)	NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design. São Paulo: 2ab, 2016. (5)
		MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014.

			(10)
		SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação . 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. (5)	CASTRO, Elizabeth. HTML5 e CSS3 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2013. (5)
4°	Animação	CHONG, Andrew. Animação digital . Porto Alegre: Bookman, 2011. (5)	-
	Direção de Arte em Animação	-	-
	Modelagem de Cenários	-	-
	Modelagem de Personagens	-	-
5°	Design de Cenários e Personagens	-	DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (10)
	Game Design	ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais . Porto Alegre: Bookman, 2014. (5)	-
	Level Design	-	CHANDLER, Heather M. Manual de produção de jogos digitais . São Paulo: Bookman, 2012. (5)
	Programação de Jogos	-	RABIN, S. Introdução ao desenvolvimento de games: programação, técnica, linguagem e arquitetura . v. 2. São Paulo: CENGAGE Learning, 2012 (5)
Optativas			
	Empreendedorismo 1	-	HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas . São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013. (5)
	Empreendedorismo 2	-	SUANNES, Alexandre. O Valor do Design . São Paulo: Senac, 2004. 1(1)
			HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas . São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013. (5)

Computação 1 - Orientação a Objetos	-	MENEZES, Nilo N. C. Introdução à programação com python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015. (5)
Computação 2 - Recursividade	-	-
Ferramenta 1 - Edição Audiovisual	-	ARMES, Roy. On vídeo: o significado do vídeo nos meios de comunicação. 2. ed. São Paulo: Summus, 1999. (5)
Ferramenta 1 - Edição Audiovisual	-	FREEMAN, Michael. O olho do fotógrafo: composição e design para fotografias digitais incríveis. Bookman, 2014. (2)
Ferramenta 1 - Edição Audiovisual	-	MACHADO, Arlindo. Pré-cinema e pós-cinema. Campinas: Papyrus, 2013. (5)
Ferramenta 1 - Edição Audiovisual	-	MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Senac, 2008. (1)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2015. (5)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012. (10)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosacnaify, 2007. (1)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	LEE, Stan. Como desenhar quadrinhos no estilo marvel. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014. (10)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	WONG, WUCIUS. Princípios de forma e desenho. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. (20)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. São Paulo: Senac Nacional, 2014. (18)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	SAMARA, Timothy. Ensopado de design gráfico. São Paulo: Blucher, 2010. (5)
Ferramenta 2 - Desenho vetorial e Edição de Imagem	-	WHITE, Jan V. Edição e design: para designers, diretores de arte e editores. São Paulo: JSN Editora, 2006. (1)

Ferramenta 3 - Maquete Digital	-	-
Ferramenta 4 - Modelagem 3D	ALVES, William Pereira. Blender 2.63 para windows . São Paulo: Érica, 2014. (5)	BRITO, Allan. Blender 3D . São Paulo: Universidade Católica, 2011. (5)
	HETEM JÚNIOR, Annibal. Computação gráfica . Rio de Janeiro: LTC, 2014. (5)	HUGHES, John F. Computer graphics . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014. (5)
Libras	-	-

Tabela 22: Acervo bibliográfico atual do CST em Produção Multimídia, disponibilizado em ordem de disciplinas.

	REFERÊNCIA	EXEMPLARES
1	ALVES, William Pereira. Blender 2.63 para windows . São Paulo: Érica, 2014.	5
2	ARMES, Roy. On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação . 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.	5
3	ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais . Porto Alegre: Bookman, 2014.	5
4	AZEVEDO, Eduardo. C completo e total . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 1997.	5
5	BRITO, Allan. Blender 3D . São Paulo: Universidade Católica, 2011.	5
6	CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . São Paulo: Pensamento Cultrix, 2007.	5
7	CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo . Cosac Naify, 2013.	15
8	CASTRO, Elizabeth. HTML5 e CSS3 . Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.	5
9	CHANDLER, Heather M. Manual de produção de jogos digitais . São Paulo: Bookman, 2012.	5
10	CHONG, Andrew. Animação digital . Porto Alegre: Bookman, 2011.	5
11	COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 2. ed. São Paulo: Summus, 2009.	10
12	CROWTHER, Rob. HTML5 em ação . São Paulo: Novatec, 2004.	5
13	DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.	10
14	FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação . 6. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.	5
15	FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa . 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.	1
16	FREEMAN, Michael. O olho do fotógrafo: composição e design para fotografias digitais incríveis . Bookman, 2014.	2

17	FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2012.	5
18	HALL, Andrew. Fundamentos essenciais da ilustração. São Paulo: Rosari, 2012.	10
19	HETEM JÚNIOR, Annibal. Computação gráfica. Rio de Janeiro: LTC, 2014.	5
20	HOWKINS, John. Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.	5
21	HUGHES, John F. Computer graphics. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.	5
22	HURLBURT, Allen. Layout. São Paulo: Nobel, 2009.	5
23	KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta books, 2014.	5
24	LAKATOS, E.; MARCONI, M. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.	1
25	LEE, Stan. Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.	10
26	LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.	5
27	MACHADO, Arlindo. Pré-cinema e pós-cinema. Campinas: Papirus, 2013.	5
28	MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014.	10
29	MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2015.	5
30	MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Senac, 2008.	1
31	MENEZES, Nilo N. C. Introdução à programação com python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015.	5
32	MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.	5
33	MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.	5
34	NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design. São Paulo: 2ab, 2016.	5
35	PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. São Paulo: Senac Nacional, 2014.	18
36	PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.	5
37	RABIN, S. Introdução ao desenvolvimento de games: programação, técnica, linguagem e arquitetura. v. 2. São Paulo: CENGAGE Learning, 2012	5
38	SAMARA, Timothy. Ensopado de design gráfico. São Paulo: Blucher, 2010.	5
39	SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosacnaify, 2007.	1
40	SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.	5

41	SUANNES, Alexandre. O Valor do Design . São Paulo: Senac, 2004.	1
42	VBANKS, Adam; CAPLIN, Steven. O essencial da ilustração . São Paulo: Senac, 2012.	5
43	VILARIM, GILVAN. Algoritmos: Programação para Iniciantes . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.	20
44	VOGLER, Christopher. A Jornada do escritor : estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.	5
45	WATTS, Harris. On camera : o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.	5
46	WHEELER, Alina. Design de identidade de marca : guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. São Paulo: Bookman, 2012.	10
47	WHITE, Jan V. Edição e design : para designers, diretores de arte e editores. São Paulo: JSN Editora, 2006.	1
48	WONG, WUCIUS. Princípios de forma e desenho . 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.	20

Tabela 23: Acervo bibliográfico atual do CST em Produção Multimídia, disponibilizado em ordem alfabética.

Política de Atualização do Acervo

O “Plano de Atualização e Expansão do Acervo do Sistema de Bibliotecas do IFPE” tem como objetivo apresentar critérios a serem adotados pelos diversos setores envolvidos na otimização do acervo, considerando a necessidade de seu crescimento e atualização. Outro instrumento balizador para a efetivação desse processo é a “Política de Desenvolvimento de Coleções do Sistema de Bibliotecas do IFPE”, um documento que estabelece critérios e prioridades com relação à seleção e aquisição do material que irá compor os acervos das bibliotecas. A formalização dessa Política e do Plano possibilitam que a coleção cresça de forma consistente, qualitativa e quantitativamente.

A atualização e a expansão do acervo está relacionada aos dados provenientes das indicações dos Colegiados de Cursos e das Coordenações de Curso ou especialistas das respectivas áreas. Essa atualização ocorre em conformidade com os Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPCs) aprovados no Conselho Superior (CONSUP), observando os parâmetros e diretrizes de seleção de materiais informacionais. As compras serão realizadas de acordo com os recursos financeiros estabelecidos pelo *Campus* Olinda, devendo constar no planejamento e serem efetuadas pelo menos uma vez ao ano.

5.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério do Turismo. ANCINE. **Agência Nacional do Cinema**. Brasília: ANCINE, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/>. Acesso em: 02 mai. 2022.

BRASIL. **Decreto Nº 3.298 de 20 de Dezembro de 1999**. Brasília: Casa Civil, 1999. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEC&numero=3298&ano=1999&ato=a55k3Zq5keNpWTe7a>. Acesso em: 04 jul. 2022.

BRASIL. **Lei Federal n. 10.861, de 14 de abril de 2004**. Brasília: Casa Civil, 2004. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10861&ano=2004&ato=b59Qzaq1UeRpWT347>. Acesso em: 04 jul.2022.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 04 jul.2022.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia do MEC. Brasília: MEC, 2022.2016.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BERGMAN, J., SANS, A. **Sala de Aula Invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2020.

BRUNER, J. **The process of education**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.

DIAS SOBRINHO, J.; RISTOFF, D. (org.). **Universidade Desconstruída**: Avaliação Institucional e Resistência. Florianópolis: Insular, 2000.

DIAS SOBRINHO, J. Avaliação da educação superior regulação e emancipação. **Revista da Avaliação da Educação Superior**, v. 8, n.2, 2003. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/avaliacao/article/view/1221>. Acesso em: 04 jul. 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**: Hábitos de Consumo de Games no Brasil e América Latina. Sioux Group, GoGamers, ESPM, Blend. 2021.

HSU, C. L., LIN, J. C. C. What drives purchase intention for paid mobile apps? An expectation confirmation model with perceived value. **Electronic Commerce Research and Applications**, n. 14, v. 1, p. 46-57, 2015.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO. **Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) do IFPE - 2022-2026** Recife: IFPE, 2022. Disponível em: [PDF 23294.014135/2022-75 \(ifpe.edu.br\)](PDF 23294.014135/2022-75 (ifpe.edu.br)). Acesso em: 20 jan. 2023.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO. **Plano Institucional de Capacitação (PIC) do IFPE**. Recife: IFPE, 2010. Disponível em: <https://www.ifpe.edu.br/o-ifpe/gestao-de-pessoas/legislacao/resolucao-49-2010-programa-institucional-de-capacitacao.pdf/view>. Acesso em: 08 jul. 2022.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO. **Projeto Político-Pedagógico Institucional do IFPE (PPPI)**. Recife: IFPE, 2012. Disponível em: <https://www.ifpe.edu.br/o-ifpe/ensino/documentos-norteadores/projeto-politico-pedagogico-institucional-pppi-2009-2013.pdf/view>. Acesso em: 18 jan. 2022.

KIM, Y. B., LEE, S. H. Mobile gamer's epistemic curiosity affecting continuous play intention. Focused on players' switching costs and epistemic curiosity. **Computers in Human Behavior**, n. 77, p. 32-46, 2017.

MISKULIN, R. G. S. Concepções teórico-metodológicas sobre a introdução e a utilização de computadores no processo ensino/aprendizagem da geometria. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, n. 5, v. 1, p. 145-146. 1999.

PERNAMBUCO. GOVERNO DO ESTADO. **Base de Dados do Estado**. Recife: CONDEPE, 2000, 2010a, 2010b, 2019. Disponível em: http://www.bde.pe.gov.br/estruturacaogeral/conteudo_site2.aspx. Acesso em: 07 jul. 2022.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**: sabedoria e ilusões da filosofia; problemas de psicologia genética. 2ª ed. São Paulo: Abril Cultural (Coleção Os Pensadores), 1983.

PIAGET, J. **Psicología y pedagogía**. Madrid: Sarpe, 1983.

PORTO DIGITAL. Disponível em: <https://www.portodigital.org>. Acesso em: 02 mai. 2022.

PORTOMIDIA. **Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa**. Disponível em: <https://www.portodigital.org/diferenciais/programas-e-servicos/portomidia>. Acesso em: 02 mai. 2022.

SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. **Compreender e transformar e ensino**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000. p. 13-26. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/1/89>. Acesso em: 04 jul. 2022.

SECTI-PE, **Relatório Anual da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado de Pernambuco**, 2017. Disponível em: <https://www.secti.pe.gov.br/wp-content/uploads/2022/04/Relatorio-Anual-Secti-2017.pdf> Acessado em: 15 de julho de 2022.

SILVEIRA, S., BERTOLINI, C., PARREIRA, F.J. **Potencialidade e Desafios para a Aplicação da Sala de Aula Invertida na EaD**. ESUD, 2020.

SMITH, K.A., SHEPPARD, S.D., JOHNSON, D.W., JOHNSON, R.T. Pedagogies of Engagement: Classroom-Based Practices. **Journal of Engineering Education**, 94: 87-101. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2005.tb00831.x>, Acesso em: 04 jul. 2022.

UNESCO. **Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura**. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil>. Acesso em: 07 jul. 2022.

VERÍSSIMO, I. Carnaval 2020 em Pernambuco. **Portal G1**. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/carnaval/2020/noticia/2020/02/27/carnaval-2020-em-olinda-atrai-36-milhoes-de-folhoes.ghtml>. Acesso em: 14 jun. 2022.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S. The socialist alteration of man. **The Vygotsky reader**, p. 175-184, 1994.

WIJMAN, T. **Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023**. S.l: NEWZOO, 2021 Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>. Acesso em: 02 mai. 2022.

WILSON, B. G. (Ed.). **Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional design**. Educational technology Publications. Englewood Cliffs NJ., 1996.

WONG, Y. J. Harnessing the potential of problem-based learning in legal education. **The Law Teacher**, n. 37, v. 2, p. 157-173. 2003

YUNUS, M. **Building social business: The new kind of capitalism that serves humanity's most pressing needs**. PublicAffairs, 2010.

6. ANEXOS

Anexo 1: Portaria 061/2021 - DGCOLI

Brasília, 5 de novembro
de 2021

BGP - Publicado em 05/11/2021 - Ano 5 Edição 11.3

ISSN 1111-1111

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO

Campus Olinda

Portaria COLI/IFPE nº 61, de 4 de novembro de 2021

A DIRETORA GERAL DO CAMPUS OLINDA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições conferidas pela Portaria nº 502/2020 – GR, de 30 de abril de 2020, publicada no DOU de 05 de maio de 2020, seção 2, página 20, e conforme o processo nº 23736.013208.2021-22, com despachos exarado, RESOLVE:

Art. 1º Instituir a **Comissão para a elaboração e construção do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia**, composta pelos membros abaixo relacionados:

- Felipe Pessoa Tejo Gabriele – SIAPE 2246246 – Presidente;
- Ana Carolina dos Santos Machado – SIAPE 2246266 – Membro;
- Andréa Cardoso Castro – SIAPE 1900246 – Membro;
- Elton Rubens Vieira da Silva – SIAPE 1039385 – Membro;
- Lívia Melo de Lima – SIAPE 1683216 – Membro;
- Rafael Suarez Ziegelmaier – SIAPE 2162924 – Membro;
- Rafælla Cristine da Silva Albuquerque – SIAPE 1803975 – Membro;
- Swanne Souza Tavares de Almeida – SIAPE 2163002 – Membro.

Art. 2º Compete à Comissão:

- Criar estratégias com os membros da Comissão que possibilitem o bom andamento dos trabalhos a serem realizados para a criação do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia;
- Realizar reuniões periódicas com todos os membros da Comissão para fins de atualização das ações desenvolvidas;
- Propor modificações no planejamento das atividades, a qualquer tempo, quando necessário;
- Cumprir com as demais atividades inerentes para a qual a Comissão foi criada, visando o bom e adequado desenvolvimento dos trabalhos a serem desenvolvidos durante a sua vigência.

Art. 3º No caso de impedimentos e eventuais afastamentos do(a) Presidente constante no Art. 1º, qualquer dos(as) membros-suplentes deverá substituí-lo(a) para compor o Colegiado até o retorno do(a) Presidente.

Art. 4º A periodicidade das reuniões ordinárias será de ordem semanal ou sempre que julgar necessário, com duração máxima de 2h (duas horas) e a forma de convocação das reuniões extraordinárias será requerida pelo(a) Presidente ou pelo(a) seu(sua) suplente, através de e-mail.

§ 1º O *quórum* de reunião e o de votação será de no mínimo 04 (quatro) membros. Em caso de empate, o voto de desempate (ou de qualidade) será exercido pelo(a) Presidente ou pelo(a) seu(sua) substituto(a).

Art. 5º O(a) Presidente da Comissão poderá, em tempo hábil, solicitar a qualquer setor do *Campus Olinda* apoio ao Colegiado, quando assim o fizer necessário.

Art. 6º Fica vedada a divulgação de discussões em curso sem a prévia anuência do(a) Presidente ou do(a) seu(sua) substituto(a).

Art. 7º A Comissão terá início na data de publicação da Portaria e terá vigência de término de 12 (doze) meses, podendo ser prorrogado quanto à sua validade ou alterado, a qualquer tempo, com relação aos membros e/ou

outros itens que julgar necessário ao bom andamento dos trabalhos a serem realizados.

Art. 8º No final do período de sua vigência, o Colegiado elaborará um relatório das atividades desenvolvidas que será entregue à Direção-Geral.

Art. 9º Os membros que estejam em Estados ou Municípios distintos, serão realizadas por videoconferência.

Art. 10º Caberá à(ao) Presidente, quando necessário, submeter à Direção-Geral a estimativa dos gastos com diárias e passagens para os membros da Comissão, em observância à disponibilidade orçamentária e financeira para o exercício em curso, na hipótese de ser demonstrada, de modo fundamentado, a inviabilidade ou a inconveniência de se realizar a reunião por videoconferência.

Art. 11 Nos termos do art. 6º, inciso VI, do Decreto nº 9.759 de 11 de abril de 2019, fica vedada a criação de subcomissões por ato deliberado na reunião.

Art. 12 O Colegiado possui número superior a 7 (sete) membros. A necessidade se dá devido às especificações contidas nos documentos a serem acompanhados e/ou elaborados que demandam um trabalho em conjunto com os docentes, além da necessidade de existir no Colegiado a bibliotecária e a pedagoga do *Campus*.

Art. 13 Não há possibilidade de criação de subcolegiados.

Art. 14 Ficam convalidados os atos praticados pela **Comissão para a elaboração e construção do Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia** por meio da Portaria nº 061/2021.

Art. 15 Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

LUCIANA DOS SANTOS TAVARES

Documento assinado eletronicamente, com certificado digital, por LUCIANA DOS SANTOS TAVARES, DIRETOR GERAL, em 04/11/2021, às 14:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020



A autenticidade deste documento poderá ser verificada acessando o link:

[/detalhar/84006](#)

Sistema de Gestão de Pessoas - Sigep

Anexo 2: Portaria nº 032/2020 - DGCOLI



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

Portaria nº 032/2020 – DGCOLI

Ementa: Designar Comissão para elaboração de estudo de viabilidade de implantação de curso superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

A DIRETORA GERAL *PRO TEMPORE* DO CAMPUS OLINDA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições conferidas pela Portaria nº 300/2020-GR, de 05 de março 2020, publicada no DOU de 06 de março de 2020, Seção 2, página 30, e conforme Processo nº 23736.005714.2020-67 com despachos exarados,

RESOLVE:

Art. 1º Instituir a Comissão para elaboração de proposta de Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, composta pelos seguintes membros:

- ✓ Felipe Pessoa Tejo Gabriele – SIAPE 2246246 – Presidente;
- ✓ Ana Carolina dos Santos Machado – SIAPE 2246266 – Membro;
- ✓ Andréa Cardoso Castro – SIAPE 2246266 – Membro;
- ✓ Andrea Germano da Silva Santos – SIAPE 1900246 – Membro;
- ✓ Cecília Barbosa Lins Aroucha – SIAPE 2764376 – Membro;
- ✓ Elton Rubens Vieira da Silva – SIAPE 1039385 – Membro;
- ✓ Livia Melo de Lima – SIAPE 1683216 – Membro;
- ✓ Nelcy Magdala Moura e Santos – SIAPE 1635985 – Membro;
- ✓ Paulo Fernando Dias Diniz – SIAPE 1320137 – Membro;
- ✓ Rafael Suarez Ziegelmaier – SIAPE 2162924 – Membro;
- ✓ Romero de Araújo Medeiros – SIAPE 2477446 – Membro.

Art. 2º Compete à Comissão:

- I. A elaboração de estudo de viabilidade para implantação de curso superior de Tecnologia em Produção Multimídia, conforme Resolução 16/2015 do CONSUP-IFPE e Orientação Normativa nº 01, de 07 de janeiro de 2020 da Pró-Reitoria de Ensino.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

Art. 3º No caso de impedimentos e eventuais afastamentos do Presidente da Comissão, os membros restantes poderão substituí-lo nos trabalhos de execução das etapas da produção do evento até o seu retorno.

Art. 4º A periodicidade das reuniões ordinárias será de ordem semanal, com duração de 2h (duas horas), e a forma de convocação das reuniões extraordinárias será requerida pelo(a) Presidente ou pelo(a) seu(ua) substituto(a), através de e-mail.

§ 1º O *quórum* de reunião será de 6 (seis) membros e de votação também será de 6 (seis) membros.

§ 2º Em caso de empate, o voto de desempate (ou de qualidade) será exercido pelo(a) Presidente ou pelo(a) seu(ua) substituto(a).

Art. 5º Os setores encarregados de prestar apoio administrativo/acadêmico ao Colegiado serão a Coordenação de Registro Acadêmico, Diplomação e Turnos - CRADT, a Coordenação do Curso Técnico de Computação Gráfica- CCTCG e a Direção de Ensino – DEN.

Art. 6º Fica vedada a divulgação de discussões em curso sem a prévia anuência do(a) Presidente ou do(a) seu(ua) substituto(a).

Art. 7º O Colegiado terá início na data de sua publicação e terá vigência de término de 3 (três) meses, podendo ser alterado, a qualquer tempo, com relação aos membros.

Art. 8º No final do período de sua vigência, o Colegiado elaborará um relatório das atividades desenvolvidas que será entregue à Direção Geral.

Art. 9º Os membros que estejam em Estados ou Municípios distintos, serão realizadas por videoconferência.

Art. 10º Caberá à(ao) Presidente, quando necessário, submeter à Direção Geral a estimativa dos gastos com diárias e passagens para os membros da Comissão, em observância à disponibilidade orçamentária e financeira para o exercício em curso, na hipótese de ser demonstrada, de modo fundamentado, a inviabilidade ou a inconveniência de se realizar a reunião por videoconferência.

Art. 11º Nos termos do art. 6º, inciso VI, do Decreto nº 9.759 de 11 de abril de 2019, fica vedada a criação de subcomissões por ato deliberado na reunião.

Art. 12º O Colegiado possui número superior a 7 (sete) membros. A necessidade se dá devido às especificações contidas nos documentos a serem elaborados que demandam um trabalho em



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CAMPUS OLINDA

conjunto dos docentes, além da necessidade de existir no Colegiado a bibliotecária e a pedagoga do *Campus*.

Art. 13º Ficam convalidados os atos praticados pela Comissão por meio da Portaria nº 032/2020.

Art. 14º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Publique-se

Registre-se

Cumpra-se

GABINETE DA DIRETORA GERAL DO CAMPUS OLINDA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO, 20 de abril de 2020.

LUCIANA DOS SANTOS TAVARES
DIRETORA-GERAL *PRO TEMPORE*
Portaria nº 300, de 05 março de 2020
SIAPE 1067444

Anexo 3: Tabela detalhada do Corpo Docente do Curso

CORPO DOCENTE DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA									
N	NOME	FORMAÇÃO PROFISSIONAL	TITULAÇÃO	REGIME	COMPONENTES CURRICULARES	EXPERIÊNCIA EBTT	EXPERIÊNCIA SUPERIOR	EXPERIÊNCIA EaD	LATTES
1	Ana Carolina dos Santos Machado	Tecnólogo em Design Gráfico Bacharelado em Comunicação Social	Mestra	DE	Montagem audiovisual Game design Level design Empreendedorismo 1 Ferramenta 1	7 anos	-	-	link
2	Cecília Barbosa Lins Aroucha	Licenciatura em Letras	Doutora	DE	Roteiro Ferramenta 12	8 anos	-	-	link
3	Elton Rubens Vieira da Silva	Bacharelado em Design	Mestre	DE	Ilustração Digital Modelagem de personagens Empreendedorismo 2 Ferramenta 8	11 anos	4 anos	1 ano	link
4	Felipe Pessoa Tejo Gabriele	Bacharelado em Design	Mestre	DE	Design de interação Design de interfaces Gestão de projetos 2	8 anos	2 anos	-	link
5	Livia Melo de Lima	Bacharelado em Arquitetura	Doutora	DE	Metodologia de projeto Design de cenários e caracteres Ferramenta 3 Ferramenta 10	12 anos	3 anos	-	link

6	Nelcy Magdala Moura Santos	Bacharelado em Arquitetura	Mestra	DE	Modelagem de cenários Gestão de projetos 4 Ferramenta 9	12 anos	2 anos	2 anos	link
7	Paulo Fernando Dias Diniz	Bacharelado em Design Licenciatura em História	Doutor	DE	Direção de Arte Fotografia no Cinema	23 anos	23 anos	-	link
8	Rafael Suarez Ziegelmaier	Bacharelado em Artes Visuais	Doutor	DE	Animação Direção de arte em animação Gestão de projetos 3 Ferramenta 4 Ferramenta 11	7 anos	4 anos	-	link
9	Romero Araújo de Medeiros	Licenciatura em Computação	Mestre	DE	Lógica Programação mobile Programação de jogos Computação 3	18 anos	2 anos	-	link
10	Swanne Souza Tavares de Almeida	Bacharelado em Design	Doutora	DE	Design Digital Identidade visual Ferramenta 2 Ferramenta 7	8 anos	-	-	link
11	A contratar	Bacharelado em Rádio e TV	Mestre	DE	Edição de áudio Gestão de projetos 1 Ferramenta 5 Ferramenta 6	-	-	-	link

12	A contratar	Licenciatura em Letras	Esp. em Libras	20h	Libras	-	-	-	link
13	A contratar	Bacharelado em Ciências da Computação	Mestre	DE	Computação 1 Computação 2 Computação 4	-	-	-	link

Anexo 4: Programas dos Componentes Curriculares - Primeiro período

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	GRAU: TECNOLÓGICO	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2023
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DESIGN DIGITAL						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
1º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/ 60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Teoria e prática de fundamentos do Design gráfico aplicados ao Design Digital. Similaridades e diferenças entre os processos analógicos e os processos digitais de produção. Elementos da linguagem visual, percepção visual, tipografia, layout.

OBJETIVOS:

Conhecer os fundamentos do design gráfico aplicados ao ambiente digital. Aplicar conceitos

de Design no desenvolvimento de artefatos digitais. Utilizar ferramentas digitais próprias para o desenvolvimento de peças digitais.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas expositivas; aulas práticas em laboratório; desenvolvimento de projetos de Design Digital; visitas técnicas.

AVALIAÇÃO:

Avaliações escritas e práticas; trabalhos individuais e em grupo (lista de exercícios, estudos dirigidos, pesquisas); apresentação dos projetos de Design Digital desenvolvidos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Definição e áreas de atuação do Designer digital	2h15
Fundamentos do Design Gráfico aplicados ao Digital	11h15
Percepção Visual	4h30
Ícones de aplicativos e de interface	6h45
Tipografia: fontes, usos e aplicações	11h15
Layout geral	9h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo: Ed. Cosac & Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

HURLBURT, Allen. **Layout**. São Paulo: Nobel, 2009.

LUPTON, Ellen. **Tipos na tela**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: SENAC NACIONAL, 2014.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de Design Gráfico**. São Paulo: Blucher, 2010.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2023
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

ILUSTRAÇÃO DIGITAL						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
1º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/ 60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Ilustração realizada em meio digital intermediadas por softwares. Ilustração como técnica de comunicação visual. Desenvolvimento de estilo próprio para aplicação em peças comunicacionais, games, animações, entre outras finalidades. Ilustração vetorial. Ilustração em bitmap e pintura digital. Desenvolvimento de projeto de ilustração complexos. Ilustração decolonial, afrobrasileira e indígena.

OBJETIVOS:

Utilizar as ferramentas digitais para o desenvolvimento das ilustrações digitais. Elaborar projetos de ilustração de baixa e média complexidade. Desenvolver noções de composição formal e capacidade narrativa. Entender *briefings* de projetos de ilustração digital.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas expositivas. Aulas práticas em laboratório. Desenvolvimento de projetos de Ilustração Digital. Análise de obras de outros ilustradores.

AVALIAÇÃO:

Considera-se a avaliação como um processo contínuo, dinâmico e cumulativo em que aspectos qualitativos são privilegiados sobre os quantitativos, abrangendo o estudante, tanto em sua história de vida como na sua experiência profissional. Desta forma, este processo é visto como uma dimensão do processo de estudo-aprendizagem e não apenas como momentos isolados. Assim, propõem-se como estratégias de avaliação as seguintes atividades:

Avaliações práticas dos conceitos de ilustração; Trabalhos individuais e em grupo (sketchbook, portfólios, exposições); Apresentação das ilustrações digitais desenvolvidas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Ferramentas de desenho vetorial e bitmap	25h
Técnicas visuais de composição	5h
Criação de painel semântico	5h
Harmonia cromática	5h
Metodologia de Criação de Ilustração	5h
Desenho decolonial, afrobrasileiro e indígena.	5h
Exercícios de Criatividade	10h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.
 VBANKS, Adam; CAPLIN, Steven. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Senac, 2012.
 ZEEGEN, Lawrence. **Os Fundamentos da ilustração**. EUA: Bookman, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

3DTOTAL.COM (org). **Digital painting techniques: masters collection volume 1**. Oxford: Focal Press, 2009.
 BIRCH, H. FRACALOSSO, D. **Desenhar: truques, técnicas e recursos para inspiração visual**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.

FALKENR, A. Chavez, C. **Adobe photoshop classroom in a book**. San Francisco: Adobe Press, 2020.

MATTINGLY, Dave B. **The digital matte painting handbook**. EUA: Sybex, 2011.

NUNES, Antônia Elizabeth Silva e Souza; OLIVEIRA, Elias Vieira de. (orgs.). Implementação das Diretrizes Curriculares para a Educação das Relações Ético-Raciais e o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na Educação Profissional e Tecnológica. Brasília: MEC/SETEC, 2008.

SPENCER, Scott. **ZBrush character creation: advanced digital sculpting**. 2. ed. EUA: Sybex, 2011.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2023
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

LÓGICA						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
1º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/ 60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Conceitos básicos de algoritmos: tipos de dados; constantes e variáveis; estruturas de decisão; estruturas de repetição; dispositivos de entrada e saída de dados; funções (métodos). Introdução à linguagem de programação. Engines de desenvolvimentos de jogos e prototipagem.

OBJETIVOS:

Explicar as principais características de algoritmos e da programação de computadores usando o paradigma procedural.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1 Conceitos básicos de algoritmos.	3h
2 Diagrama de blocos.	2h
3 Conceitos básicos de linguagens de programação.	3h
4 Constantes, variáveis e tipos de dados.	1h
5 Estruturas condicionais.	9h
6 Estruturas de repetição.	9h
7 Funções.	6h
8 Vetores e matrizes.	9h
9 Estruturas e enumerações.	6h
10 Arquivos.	12h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

VILARIM, Gilvan. **Algoritmos: Programação para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

MANZANO, José. **Estudo dirigido de microsoft visual C# community 2015**. São Paulo: Érica, 2015.

SEBESTA, Robert W. **Conceitos de linguagens de programação**. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AZEVEDO, Eduardo. **C completo e total**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 1997.

CASTRO, Elizabeth. **HTML5 e CSS3**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

CROWTHER, Rob. **HTML5 em ação**. São Paulo: Novatec, 2004.

MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. **Algoritmos:** lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014

MENEZES, Nilo N. C. **Introdução à programação com python:** algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Universidade Católica, 2015.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2023
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

METODOLOGIA DE PROJETO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
1º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Disciplina de caráter teórico que aborda procedimentos metodológicos para projeção em Design. Noções sobre a metodologia de projeto com abordagens conceitual e prática. Técnicas de planejamento e desenvolvimento de projeto. A experimentação e avaliação das soluções propostas, técnicas de apresentação. Estudo de projetos em design com foco ambiental.

OBJETIVOS:

Apresentação das metodologias de projeto em Design e técnicas criativas aplicadas a projetos de animação, jogos, vídeo, Design gráfico, Game e outras mídias.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AValiação:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Metodologia de projeto;	10h
Levantamento de requisitos;	5h
Identificação da solução;	10h
Design Thinking;	10h
Estudo de caso;	5h
Desenvolvimento do pensamento criativo;	10h
Técnicas de Criatividade;	5h
Realização;	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, Cosac Naify, 2013.

MORAES, D.; MANZINI, E.; CELASCH, F. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BURDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2015.

LUPTON, Ellen. (Org.). **Intuição, ação, criação**. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo: Editora Olhares, 2022

PHILLIPS, Peter. L. **Briefing: A gestão do projeto de design**. Tradução de Itiro Iida. São Paulo: Blucher, 2017.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

MESTRINER, Fábio. **Fundamentos da gestão em design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2023
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

ROTEIRO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
1º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

O que é um Roteiro? Etapas de um Roteiro. Monomito e A Ideia. Conflito e Personagem. Personagem: construção dos caracteres Construção de um Roteiro: Sinopse, Argumento, Estrutura. Formatos de Mídias e Roteiros. Novos formatos para Roteiros. Micro-Estruturas da Cena. Unidade Dramática (TV, Cinema, HQ, etc). Tratamento Final (Movimento de Câmeras). Construção de textos com ênfase em: direitos humanos, diversidade de gênero e sexualidade.

OBJETIVOS:

Compreender a estrutura narrativa de Campbell e Vogler. Distinguir os diversos arquétipos e sua aplicação no desenvolvimento de personagens em narrativas. Utilizar os conhecimentos adquiridos para a construção de roteiros em diversas mídias. Identificar os elementos específicos da linguagem da animação.

METODOLOGIA:

A disciplina poderá adotar as seguintes estratégias metodológicas: aulas expositivas com intervenção do aluno, desenvolvimento de narrativas para roteiros (cinema, TV, animação, entre outros), visitas a empresas especializadas, exposição de vídeos/filmes institucionais e teóricos com discussões, utilização de laboratório para criação de roteiro em programa específico.

AVALIAÇÃO:

A disciplina poderá adotar: prova teórica; atividades práticas de produção de roteiro/arquétipos; produções de peças teatrais ou de outra mídia baseado em análise/criação de roteiros; relatórios de visitas técnicas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
A estrutura narrativa de Campbell e Vogler/Exibição de vídeos/filmes e discussão	2h
Os arquétipos dos personagens/Exibição de vídeos/filmes e discussão	2h
As funções do arquétipo do herói na narrativa	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 1)	2h
Arquétipos: Mentor, Guardião de Limiar e Arauto	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 2)	2h
Arquétipos: Camaleão, Sombra e Pícaro	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 3)	2h
O que é uma animação e como escrever para animação/Exibição de vídeos e discussão	2h 2h
Estágios da jornada do herói: Mundo Comum; Chamada à aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 4)	2h
Estágios da jornada do herói : Travessia do 1o. Limiar; Testes, aliados e inimigos; Aproximação da caverna oculta; Provação	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 5)	
Estágios da jornada do herói: Recompensa; Caminho de volta; Ressurreição; Retorno com o Elixir	2h
Exercício de Desenvolvimento de narrativa (Exercício 6)	2h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CAMPOS, Flávio de. **A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2007.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 2. ed. São Paulo: Summus, 2009.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento Cultrix, 2007.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom pra você**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo: Forense, 2006.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de roteiro, ou manual o primo pobre dos manuais de cinema**. São Paulo: Conrad, 2004.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

Anexo 5: Programas dos Componentes Curriculares - Segundo período

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DIREÇÃO DE ARTE						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
2º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Conceitos e definições de direção de arte; elementos da direção de arte: luz, cor, fotografia, composição, contraste, repetição, formas, texturas, unidade, equilíbrio, ritmo, identidade visual e linguagem; Planejamento e Criação: criação de conceitos a partir do briefing; pesquisa de referências; linhas estéticas; análises técnicas do roteiro; harmonização de conceitos (cores,

iluminação e cenografia).

OBJETIVOS:

Proporcionar conhecimento sobre estética e estilo no cinema e na arte para a prática cinematográfica da direção de arte; Trabalhar repertórios nas áreas que são relacionadas nesta prática, como a Arquitetura, a Moda, a Fotografia, o Design, a Música e as outras Artes Visuais; Analisar e refletir acerca do repertório necessário para o trabalho na área de Direção de Arte; Desenvolver trabalhos práticos que reforcem os conhecimentos teóricos dados em sala de aula e fora dela; promover um diálogo sobre a identidade e a comunicação visual no cinema.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares; visitas a empresas especializadas; exposição de vídeos/filmes institucionais e teóricos com discussões.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escrita e/ou prática, listas de exercícios, desenvolvimento de projetos, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1. Conceito visual em direção de arte	4h
2. Processos de criação, direção de arte para narrativas audiovisuais	4h
3. Elementos e princípios da direção de arte	4h
4. Direção de arte e fotografia	4h
5. Estilo, época e gênero narrativo	4h
6. Cenários, objetos e universo do filme	4h
7. Cor e paletagens de cor	4h
8. Concepção de personagens	4h
9. Design para projeto, divulgação e identidade visual gráfica do filme	4h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. Distrito Federal: SENAC, 2006.

CESAR, Newton. **Os primeiros segredos da direção de arte**. Distrito Federal: SENAC Distrito Federal, 2010.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AZEVEDO, Wilton. **Os signos do design**. São Paulo: Global, 1996.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: SENAC, 2014.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: Senac Nacional, 2014.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

EDIÇÃO DE ÁUDIO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
2º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Edição e mistura de sons e músicas em ambiente digital, domínio técnico das ferramentas de trabalho em softwares de produção de som e música, tais como equalização, espacialização, efeitos, estéreo, compressão, reverberações, *delays*, processamento dinâmico e técnicas de mistura final, sempre em ambiente de estúdio.

OBJETIVOS:

Desenvolver linguagem e estética sonora. Criar e dirigir produção sonora de peças direcionadas à comunicação. Desenvolver e estimular a percepção e sensibilidade auditiva do aluno. Reconhecer e diferenciar as principais peças do áudio publicitário, como jingles, trilhas e spots.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas com exposição de textos e imagens; leitura de textos e debates realizados pelos alunos em sala de aula. Aulas práticas com realização de atividades/exercícios em sala de aula. Criação e produção: conceituação, planejamento e produção de peças sonoras e audiovisuais.

AVALIAÇÃO:

O processo de avaliação da disciplina é contínuo. Durante cada encontro os alunos devem cumprir com tarefas. Atividades práticas executadas em sala de aula; Desenvolvimento e produção de peças sonoras e audiovisuais e apresentação em sala de aula.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Percepção sonora	2h
Ondas Sonoras (frequência, amplitude, velocidade, medidas)	2h
A importância do som para o homem	2h
Reprodução Sonora	2h
Microfones	4h
Tipos e Aplicações de Microfones	2h
Estúdio de gravação (equipamentos)	3h
Ilha de edição (softwares e plug-ins)	3h
Imagem e Som, o Audiovisual.	5h
Elementos do Projeto de Som	5h
Combinações Imagem/ Som	3h
Gravação do Som para Mídias Diferentes	3h
Som de Cinema	4h
Som de Vídeo	4h
Jingle	3h
Spot	3h
Trilha	5h
Peças mistas	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FAXINA, Elson (org.). **Edição de áudio e vídeo**. Curitiba: Intersaberes, 2018.

FONSECA, Nuno. **Introdução à engenharia do som**. Lisboa: Lidel, 2006.

TRAGTENBERG, Livio. **Música de cena**. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FAHY, F. J. **Sound intensity**. 2. ed. New York: CRC Press, 2017.

FARJOUN, Daniel. **Mix: o poder da mixagem**. Rio de Janeiro: H.Sheldon, 2007.

RUBIN, David M. **O Músico desktop**. São Paulo: Makron Books, 1996.

SÁ, Serginho. **Fábrica de sons**. 4. ed. São Paulo: Globo, 2003, 1998.

WISNIK, M. José. **O Som e o sentido: uma outra história das músicas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

FOTOGRAFIA NO CINEMA						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
2º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Introdução à linguagem fotográfica. Introdução à linguagem cinematográfica. Montagem cinematográfica. Técnicas de construção de imagens no Cinema. Planos e enquadramentos cinematográficos. Registro fotográfico do cinema. Utilização das técnicas de iluminação, cores e texturas da imagem no cinema. Equipamentos de iluminação. Cor no cinema.

OBJETIVOS:

Fomentar a prática cinematográfica através do discernimento da multiplicidade de atribuições da fotografia no cinema. Sua ênfase está em alimentar no aluno a capacidade de desconstrução do “fazer cinema”, atendo-se à materialidade constitutiva da fotografia cinematográfica.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas e participativas, intercaladas com práticas de laboratório. Exibição de trechos de filmes com depoimentos de diretores de fotografia, análise de trechos de filmes, prática de captação de imagens e iluminação. Aulas práticas com realização de atividades/exercícios em sala de aula. Criação e produção: conceituação, planejamento e produção de peças audiovisuais.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1. Análise crítica da imagem cinematográfica: câmera, luz, movimento	3h
2. Roteiro, decupagem e análise técnica para produção	3h
3. Macro análise fílmica sob a óptica da fotografia (contraste, enquadramento, profundidade de campo)	3h
4. A manipulação do tempo e do espaço: a velocidade do obturador e a abertura do diafragma	3h
5. A objetiva: diferentes modos de ver	3h
6. A perspectiva, os enquadramentos dinâmicos, ponto de fuga e a terceira dimensão	3h
7. Movimento de câmera e a linguagem cinematográfica	3h
8. Movimentos internos ao plano: profundidade de campo, acompanhamento de foco	3h
9. Noções básicas de montagem	3h
10. Noções básicas de iluminação	3h
11. O diretor de fotografia	3h
12. A equipe do diretor de fotografia	3h
13. O fotógrafo e o roteiro, a direção de arte e os atores	3h

14. Introdução à iluminação	3h
15. Exposição	3h
16. O uso do equipamento: câmeras, fotômetros (luz incidente/luz refletida), refletores, gelatinas, filtros, lentes, fotômetros	3h
17. Avaliação de contrastes da cena e as diversas latitudes na reprodução	3h
18. Cinematografia Digital: resolução, latitude, formatos	3h
19. Intersecções entre a fotografia e a direção de arte	3h
20. Finalização de imagem e projeção	3h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BAZIN, André. **O que é cinema?** São Paulo: Ubu, 2018.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema.** São Paulo: Brasiliense, 1996.

ZUANETTI, Rose et al. **Fotógrafo: o olhar, a técnica e o trabalho.** Rio de Janeiro: Senac, 2002.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AUMONT, Jacques. **A imagem.** Campinas: Papyrus, 1993.

LANGNFORD, Michael. **Fotografia básica.** Lisboa: Dinalivro, 2003.

LANGNFORD, Michael. **Fotografia avançada de langford:** guia completo para fotógrafos. São Paulo: Bookman, 2012.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular:** introdução à fotografia. São Paulo: G Gili, 2015.

TRIGO, Thales. **Equipamento fotográfico.** São Paulo: Senac, 2003.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

MONTAGEM AUDIOVISUAL						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
2º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Estudo das principais teorias da montagem cinematográfica e aplicação prática dos seus fundamentos. Breve histórico da montagem cinematográfica. A montagem como elemento da linguagem cinematográfica. As principais escolas cinematográficas: Estadunidense e Soviética. O montador: ordenação, ênfase, ritmo e fluência. Linguagem do cinema: Plano, Sequência e Montagem. Exibição e análise da montagem de diferentes produtos audiovisuais.

A articulação da linguagem audiovisual. Continuidade e descontinuidade no espaço e no tempo. Conceitos da linguagem e som utilizados em vídeo. O processo da montagem: seleção, corte, edição, finalização e exportação. Ferramentas básicas de edição.

OBJETIVOS:

Apresentar aos alunos conhecimentos teóricos e práticos de edição e montagem audiovisual a partir de um panorama histórico. Capacitar os alunos nos fundamentos da edição e da montagem através de exercícios práticos. Despertar a análise crítica e estética da montagem enquanto técnica e princípio narrativo a partir de diferentes escolas, estilos e usos no cinema e no audiovisual.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas e participativas, intercaladas com práticas de laboratório. Projeção de filmes, programas, séries, leitura de textos e debates realizados em sala de aula. Aulas práticas com realização de atividades/exercícios em sala de aula. Criação e produção: conceituação, planejamento e produção de peças audiovisuais.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1. Conceito, funções, efeitos e dispositivos técnicos e estilísticos da montagem	4h
2. O papel do montador e da montagem	4h
3. História e estética da montagem	4h
4. A montagem no cinema dos primeiros tempos	4h
5. O cinema clássico e a montagem transparente	4h
6. Vanguardas e a escola soviética de montagem	4h
7. O surgimento do cinema sonoro e as implicações na montagem	4h
8. O som na montagem: história, evolução, funções, a clareza e a criatividade	4h
9. As relações da montagem com os gêneros cinematográficos	6h
10. A montagem não-linear	4h
11. Montagem de documentário	4h
12. A seleção, o corte, a continuidade, tempo, espaço, pontuação, ritmo e ponto de vista	6h
13. A montagem/edição audiovisual para diferentes suportes e suas especificidades	8h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital:** uma proposta para

produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: SENAC, 2005.

WATTS, Harris. **On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

ANG, Tom. **Vídeo digital: uma introdução**. São Paulo: Senac, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma Introdução**. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido: uma outra história das músicas**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

GESTÃO DE PROJETOS 1						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
2º	-	0h45/15h	1h30/30h	-	45h	3

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar .
 Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Audiovisual: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.

OBJETIVOS:

Ser capaz de entender problemas da sociedade e dos setores produtivos para elaborar soluções baseadas em produção multimídia; Aprender a analisar as necessidades dos usuários/clientes/consumidores de produtos multimídias; Aplicar conhecimentos técnicos e conteúdos de outros componentes curriculares do curso na construção do projeto multimídia; Utilizar metodologias inovadoras para planejamento e controle das atividades do projeto; Utilizar as ferramentas e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de produtos multimídias; Trabalhar em equipe, cumprindo cronogramas e metas; Ser capaz de apresentar e defender o projeto publicamente.

METODOLOGIA:

Aula expositiva dialogada com o foco na problematização; Atividades em grupo; Mentorias e acompanhamento dos projetos; Visitas técnicas; Adoção de metodologias específicas para o desenvolvimento de projeto multimídias em equipes.

AVALIAÇÃO:

Avaliação continuadas com o acompanhamento semanal de progresso das atividades do projeto; Avaliação individual do desempenho do estudante no projeto através da arguição durante as entregas semanais; Assiduidade e pontualidade; Escopo e complexidade do projeto desenvolvido durante o semestre; Apresentação pública do projeto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Análise do Problema	10h
Análise do Produto	5h
Análise Diacrônica e Sincrônica	5h
Definição do Problema	5h
Geração de Alternativas	5h
Avaliação, decisão e escolha	5h
Prototipação	5h
Teste com usuário	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.

HOWKINS, John. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas,

2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

BROWN, Tim et al. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MESTRINER, Fábio. **Fundamentos da gestão em design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para o desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Universitária, 1995.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

Anexo 6: Programas dos Componentes Curriculares - Terceiro período

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DESIGN DE INTERAÇÃO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
3º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Compreensão dos conceitos fundamentais sobre experiência do usuário e projeto de interações. Desenvolvimento de projetos de interações digitais, como web e móveis, bem como compreensão da função do Designer de interação enquanto gerente de projetos de interfaces, além de diretrizes relacionadas à interação e à usabilidade, como os conceitos de UI/UX, utilizando os princípios da acessibilidade e do Design universal.

OBJETIVOS:

Compreender os conceitos em volta a cognição do usuário. Estudar os processos de interface/interação/usabilidade. Entender os conceitos de ergonomia e usabilidade no processo de interação.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas expositivas e dialogadas exploradas através de discussões e debates. Aulas práticas em laboratório individuais e em grupo com uso de computadores, softwares e demais ferramentas, se necessário.

AVALIAÇÃO:

Avaliações escritas. Práticas individuais e em grupo. Projeto prático a ser desenvolvido aplicando o conteúdo ministrado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
O processo do Design de interação	2h
User Experience(UX) e User Interface (UI)	2h
Princípios e processos de Design de interação	4h
Desenvolvendo modelos conceituais	2h
Metáforas de interface	2h
Tipos de interação	4h
Princípios da usabilidade	4h
Heurísticas de Nielsen	4h
Regras de Ouro de Shneiderman	4h
PRINCÍPIOS DE DESIGN	6h
ACESSIBILIDADE E DESIGN UNIVERSAL	8h
ANÁLISE E REDESIGN DE WEBSITES E APLICATIVOS	4h
DESIGN DE INTERAÇÃO APLICADA EM INTERFACES DIGITAIS NA WEB E APLICATIVOS MÓVEIS	4h
DESIGN THINKING E INOVAÇÃO	6h
TENDÊNCIAS DE NOVAS TECNOLOGIAS INTERATIVAS	4h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

LOWDERMILK, Travis. **Design centrado no usuário**. São Paulo: Novatec, 2013.

NIELSEN, Jakob; BUDIU, Raluca. **Usabilidade móvel**. São Paulo: GEN, 2013.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. **Sprint**: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta books, 2014.

MORAES, Anamaria de; ROSA, José G. S. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis: 2AB, 2012.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web**. São Paulo: GEN, 2007.

NORMAN, Donald. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Editora Anfitheatro, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DESIGN DE INTERFACES						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
3º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Compreensão e desenvolvimento de projetos de interface do usuário com base nos princípios de Design Centrado no Usuário e Design Universal. Estudo dos conceitos de UI/UX Design, processo de produção de interfaces digitais, prototipagem e pesquisa com usuário. Abordagem dos elementos da linguagem visual, sonora e tátil e suas aplicações em interfaces digitais.

OBJETIVOS:

Conhecer processos, técnicas e metodologias para o desenvolvimento de interfaces.
Compreender aspectos conceituais, estéticos, técnicos e socioculturais relativos ao Design centrado no usuário. Aplicar diretrizes da arquitetura da informação no desenvolvimento da interface. Avaliar interfaces digitais.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, provas práticas, seminários, desenvolvimento de projeto SIV, entre outros.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Visão geral sobre interfaces além do meio digital	4h
Definições, tipos e tendências de interfaces	4h
Cor no desenvolvimento das interfaces	4h
Modelos mentais	6h
Estilo de interação	4h
Modelo Conceitual	8h
Prototipação	12h
O papel da avaliação	3h
Técnicas de avaliação	9h
Comparação entre técnicas de avaliação	3h
Avaliação de interfaces na prática	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital**: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. São Paulo: Senac, 2019.

MCKAY, Everett. **UI is Communication**: how to design intuitive, user centered interfaces by focusing on effective communication. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2013.

SOBRAL, Wilma Sirlange. **Design de interfaces**: introdução. São Paulo: Érica, 2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio

de Janeiro: Alta books, 2014.

KUANG, Cliff; FABRICANT, Robert. **User friendly**: how the hidden rules of design are changing the way we live, work, and play. Hampshire: Picador, 2020.

MORAES, Anamaria de; ROSA, José G. S. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis: 2AB, 2012.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web**. São Paulo: GEN, 2007.

NORMAN, Donald. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

IDENTIDADE VISUAL						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
3º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Desenvolvimento de Projeto de Identidade Visual para diversos segmentos. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica. Elaboração do manual técnico de uso da marca e aplicações em variados tipos de suportes por meio de parâmetros metodológicos. Conotação e denotação no desenvolvimento da identidade visual. Análise e definição dos elementos primários de identidade visual. Processo

do registro de marca e de suas identidades visuais.

OBJETIVOS:

Representar conceitos de forma visual por meio de projetos de identidade visual, sendo capaz de desenvolver o projeto desde o briefing, ao Design de identidade visual e suas aplicações.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, provas práticas, seminários, desenvolvimento de projeto SIV, entre outros.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1 Marcas e identidades visuais: conceitos, elementos da marca, história de grandes marcas / identidades visuais.	18
2 Processo de construção de um sistema de identidade visual:	12
2.1 Briefing	6
2.2 Pesquisa	3
2.3 Planejamento estratégico	
2.4 Design da identidade: construção do símbolo, cores e tipografia.	
2.5 Criação de aplicações	
3 Manual de identidade visual	
4 Processo de Registro de Marca	

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MUNHOZ, Daniella Michelena. **Manual de identidade visual:** guia para construção de manuais. São Paulo: 2AB, 2013.

PEON, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual.** São Paulo: 2AB, 2019.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca:** guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. São Paulo: Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HEALEY, Matthew. **Design de logotipos: mais de 300 cases internacionais desconstruídos e analisados**. São Paulo: Rosari, 2012.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. São Paulo: 2ab, 2016.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: Senac Nacional, 2014.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

PROGRAMAÇÃO MOBILE						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
3º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Introdução ao desenvolvimento de sistemas para dispositivos móveis. Plataformas e Infraestrutura para desenvolvimento. Interface de Programação de Aplicativos (API) e interface de dispositivos mobile. Formulários e Componentes. Desenvolvimento e prototipagem de aplicações móveis.

OBJETIVOS:

Explicar as necessidades específicas ligadas ao desenvolvimento para sistemas ou jogos móveis; Reconhecer as limitações e questões da área, bem como lidar com estas; Projetar e desenvolver sistemas/jogos empregando Android.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1. Introdução ao desenvolvimento de software para dispositivos móveis <ul style="list-style-type: none"> a. Histórico dos dispositivos móveis. b. Plataformas de desenvolvimento de aplicativos ou jogos para dispositivos móveis. c. Introdução ao desenvolvimento móvel. d. Infraestrutura móvel. e. Formas de monetização 	9h
2. API de programação para dispositivos móveis. <ul style="list-style-type: none"> a. Interfaces de aplicativos móveis. b. Formulários e Componentes. c. Desenvolvimento de aplicações móveis. 	39h
3. Testes de software;	9h
4. Publicação do aplicativo/jogo	3h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

MANZANO, José. **Estudo Dirigido de Microsoft Visual C# Community 2015**. São Paulo: Érica, 2015.

SEBESTA, Robert W. **Conceitos de Linguagens de Programação**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

VILARIM, Gilvan. **Algoritmos: programação para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CASTRO, Elizabeth. **HTML5 e CSS3**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

CROWTHER, Rob. **HTML5 em ação**. São Paulo: Novatec, 2004.

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. **Aplicações móveis: arquitetura, projetos e desenvolvimento**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2005.

MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J.F. **Algoritmos: lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores**. 27 ed. São Paulo: Érica, 2014.

SILVA, Diego. **Desenvolvimento para dispositivos móveis**. São Paulo: Pearson Education do Brasil. 2017.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

GESTÃO DE PROJETOS 2						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
3º	-	0h45	1h30	-	45	3

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar .
 Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Design Digital: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.

OBJETIVOS:

Ser capaz de entender problemas da sociedade e dos setores produtivos para elaborar soluções baseadas em Produção Multimídia; Aprender a analisar as necessidades dos usuários/clientes/consumidores de produtos multimídias; Aplicar conhecimentos técnicos e conteúdos de outros componentes curriculares do curso na construção do projeto multimídia; Utilizar metodologias inovadoras para planejamento e controle das atividades do projeto; Utilizar as ferramentas e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de produtos multimídias; Trabalhar em equipe, cumprindo cronogramas e metas; Ser capaz de apresentar e defender o projeto publicamente.

METODOLOGIA:

Aula expositiva dialogada com o foco na problematização; Atividades em grupo; Mentorias e acompanhamento dos projetos; Visitas técnicas; Adoção de metodologias específicas para o desenvolvimento de projeto multimídia em equipes.

AVALIAÇÃO:

Avaliação continuadas com o acompanhamento semanal de progresso das atividades do projeto;
 Avaliação individual do desempenho do estudante no projeto através da arguição durante as entregas semanais;
 Assiduidade e pontualidade;
 Escopo e complexidade do projeto desenvolvido durante o semestre;
 Apresentação pública do projeto;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Análise do Problema	10h
Análise do Produto	5h
Análise Diacrônica e Sincrônica	5h
Definição do Problema	5h
Geração de Alternativas	5h
Avaliação, decisão e escolha	5h
Prototipação	5h
Teste com usuário	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.
 HOWKINS, John. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para o desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Universitária, 1995.

BROWN, Tim et al. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MESTRINER, Fábio. **Fundamentos da gestão em design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

Anexo 7: Programas dos Componentes Curriculares - Quarto período

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

ANIMAÇÃO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
4º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

	DISCIPLINA		PRÁTICA PROFISSIONAL
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

	OBRIGATÓRIO		OPTATIVO		ELETIVO
--	-------------	--	----------	--	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Tipos e técnicas de produção de cinema de animação. O que são as 12 leis da animação, para que servem e como devem ser aplicadas. Mecânicas e expressões corporais em Animação. Pose, atuação e apelo em personagens. Ferramentas de animação num software 3D. Uso de *keyframes* e interpolação. Correção e refino de movimentos utilizando gráficos.

OBJETIVOS:

1 - Compreender e aplicar os princípios da linguagem cinematográfica na produção de filmes.
 2 - Utilizar softwares de produção de animação 2D e 3D; 3 - Compreender as 12 leis que regem a animação; 4 - Conhecer as diferentes técnicas de animação para produção de filmes; 5 - Diferenciar técnicas de produção de animação para videogames e para cinema.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas intercaladas com aulas práticas onde serão aplicados os conteúdos estudados. Análise de cenas de animação para estudo da técnica empregada. Desenvolvimento conjunto de uma cena de animação completa para se compreender todos os processos envolvidos na produção.

AValiação:

1 Unidade:

Avaliação contínua - A cada aula será produzida uma parte da cena de animação e cada etapa vale 1 ponto.

Trabalho prático - Ao final do período deverá ser entregue a cena de animação completa que foi desenvolvida durante o período.

2 Unidade:

Trabalho prático 1 - Exercício da Bouncing Ball com 3 tipos de bolas diferentes.

Trabalho prático 2 - Exercício do pêndulo em movimento.

Trabalho prático 3 - Exercício da bola com rabo movendo-se como um ser vivo.

Trabalho prático 4- Exercício do personagem andando.

Trabalho prático 5 - Exercício do personagem correndo.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Aula 1 - Apresentação do professor, plano de aula e conteúdo da cadeira.	2h15
Aula 2 - Introdução à interface do software de animação digital 2D e 3D: Movimentando elementos simples. Introdução às técnicas de animação, diferenças entre frame a frame, <i>cut-out</i> , rotoscopia e interpolação. Exposição de filmes realizados pelas diferentes técnicas.	2h15
Aula 3 - Introdução às ferramentas de desenho do software de desenho digital 2D: desenhando um cenário simples em 3 camadas – Uso do efeito Parallax.	2h15
Aula 4 - Aula teórica e prática: desenhando um personagem para animação Cut-out com interpolação 2D. Estruturando o personagem simples (peixe) com divisões das partes para maior controle da animação.	2h15

Aula 5 - Aula teórica e prática: Compreendendo a linha do tempo, a animação com quadros-chave e o Looping. Conhecendo e aplicando a lei da animação de Aceleração e Desaceleração – Animando o personagem e o cenário criado.	2h15
Aula 6 - Aula teórica e prática: Outra forma de animar o mesmo cenário e personagem. Movimento de câmera e Lei da Animação de Antecipação. Aula teórica: Animação aninhada dentro de outra timeline.	2h15
Aula 7 - Aula prática: Desenvolvimento do trabalho de cena de animação com todas as leis da animação aplicada – Trabalho em conjunto com o professor para orientação e resolução de dúvidas.	2h15
Aula 8 - Aula prática: Desenvolvimento do trabalho de cena de animação com todas as leis da Animação Aplicada – Trabalho em conjunto com o professor para orientação e resolução de dúvidas.	2h15
Aula 9 - Aula prática: Desenvolvimento do trabalho de cena de animação com todas as leis da Animação Aplicada – Trabalho em conjunto com o professor para orientação e resolução de dúvidas.	2h15
Aula 10 - Entrega e apresentação da cena de animação desenvolvido ao longo da unidade.	2h15
Aula 11 - Aula teórica: Princípios de timing e spacing – Prática: exercício da <i>bouncing-ball</i> .	2h15
Aula 12 - Aula teórica: Princípios da animação – timing – Prática: exercício da <i>bouncing-ball</i> com três tipos de bola: bola de sabão, bola de boliche e bola de ping-pong.	2h15
Aula 13 - Exercício do pêndulo - leis da animação Follow through e overlapping	2h15
Aula 14 - Aula Teórica e prática – Follow Through e Overlapping – Animando uma bola com rabo quicando como se fosse um animal	2h15
Aula 15 - Aula teórica: Princípios da animação – movimentos em arcos – Prática: como gerar corretamente um personagem complexo (humano) para ser animado. Divisão do personagem em partes para movimentação.	2h15
Aula 16 - Animando o personagem utilizando o conceito de Parent para montagem de hierarquia das partes. Animando o walk-cycle.	2h15
Aula 17 - Animando com outros tipos de walk-cycle: parado no mesmo lugar e cruzando a tela.	2h15
Aula 18 - Animando o Run-cycle – personagem correndo.	2h15
Aula 19 - O que é Rig e como fazer o rig de um personagem 3D	2h15

Aula 20 - Apresentação dos trabalhos e discussão sobre os resultados obtidos	2h15
--	------

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

HALAS, John; SITO, Tom. **Timing em animação**. São Paulo: Elsevier, 2011.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BLAIR, Preston. **Cartoon animation**. Irvine: Walter Forster Publishing, 1994.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. São Paulo: Formato Didático, 2012.

JOHNSON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life**: disney animation. Califórnia: Disney Editions, 1995.

PURVES, Barry et al. **Stop Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. **Animação brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA	COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA
------------------------------------	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DIREÇÃO DE ARTE EM ANIMAÇÃO						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
4º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Idealização, pesquisa e conceitualização de personagens, objetos de cena e cenários para cinema de animação. *Color script* e o uso da cor como ferramenta de expressão emocional. *Floor plan* e câmera Map para planejamento de cenários e movimentos de câmera. Produção de *Model Sheet* e *Color Sheet* na definição de padrões na produção do filme. Criação de *Shaders*

e materiais num software 3D. Utilização de *nodes* no controle de matérias e texturas. *UV mapping* e texturas procedurais. Ferramentas e tipos de iluminação na criação de ambientação de cenários e personagens. Uso da iluminação na linguagem cinematográfica.

OBJETIVOS:

Construção de universo visual em Animação. Conhecimento prático e teórico da Direção de Arte em Animação. Extrair elementos de referência para dentro da Animação.

METODOLOGIA:

Aulas teóricas intercaladas com aulas práticas onde serão aplicados os conteúdos estudados. Análise de cenas de animação para estudo da técnica empregada. Desenvolvimento conjunto de uma cena de animação completa para se compreender todos os processos envolvidos na produção.

AVALIAÇÃO:

O aluno irá realizar um projeto visual e terá uma pontuação em cada atividade, somando todas, alcançará a nota máxima: 10 pontos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Conceito visual em direção de arte	5h
Processos de criação, direção de arte para narrativas audiovisuais	10h
Elementos e princípios da direção de arte	10h
Direção de arte e fotografia	5h
Estilo, época e gênero narrativo	10h
Cenários, objetos e universo do filme	5h
Cor e paletagens de cor	5h
Concepção de personagens	5h
Design para projeto, divulgação e identidade visual gráfica do filme	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

EDGARD-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2014.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AMIDI, Amid; LASSETER, John. **The art of pixar:** the complete colorscript and select art from 25 years of animation. California: Chronicle Books, 2011.

BACHER, Hans. **Dream worlds:** production design for animation. [S.l.]:Focal Press, 2013.

BACHER, Hans; SURYAVANSHI, Sanatan. **Vision:** color and composition for film. London: Laurence King Publishing, 2018.

KATZENBERG, Jeffrey; MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed ink:** Drawing and composition for visual storytelling. Los Angeles: Design Studio Press, 2010.

ZAHED, Ramin. **Spider-Man:** into the Spider-verse - The art of the movie. London: Titan Books, 2018.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

MODELAGEM DE CENÁRIOS						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
4º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Elaboração de projetos, execução e apresentação de cenários voltados para animação ou jogos. Tipos de cenários: urbano, ambiental, medieval, temático ou jogos. Cenários: realista ou *cartoon* (poucos polígonos) ou complexos utilizando partículas. Elementos da Cena externa: edificação, vegetação, relevo, água, céu com ou sem imagem HDRI, texturas. Cena interna: piso, teto, parede, mobiliário, texturas. Iluminação e renderização. Importar/Exportar arquivos

FBX para softwares tridimensionais.

OBJETIVOS:

Construir imagens tridimensionais de ambientes externos e internos. Conhecer e aplicar os comandos do programa gráfico tridimensional. Desenvolver maquetes eletrônicas/cenários utilizando diferentes softwares tridimensionais, a fim de criar cenários internos e externos com diferentes paisagens podendo inserir personagens de animação.

METODOLOGIA:

Serão realizadas aulas teóricas e atividades práticas com diversos softwares tridimensionais em sala de aula, a fim de explorar diversos softwares. O intuito é modelar diferentes cenários proporcionando experiências em cada software.

AVALIAÇÃO:

O aluno irá modelar um cenário em cada software diferente e terá uma pontuação em cada atividade, somando todas, alcançará a nota máxima: 10 pontos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
a) Apresentação de exemplos de modelagens de cenários com diferentes softwares utilizados ;	2
b) A interface dos programas e diferenciais entre softwares (programas intuitivos, programas com foco em execução de projetos construtivos, modelagens <i>low polly</i> , dentre outros).	3
Programas intuitivos	
1) Ambientando espaços internos	3
1.1) Comandos básicos - como transformar 2 d em 3d;	3
1.2) Configurando texturas/ biblioteca	3
1.3) Renderizando as modelagens	3
1.4) Modelando cenários internos e externos em pequenos projetos arquitetônicos (residências menores, escritórios, dentre outros).	3
2) Programas com foco na construção	3
2.1) Construção de planta (com esquadrias)	3
2.2) Da planta ao 3D- mobiliando e renderizando;	3
3) Programa que utilizará poucos polígonos	
3.1) Mostrar vários cenários <i>low polly</i> ;	3
3.2) Modos de seleção (vistas) e modos de visualizar	3
3.3) Criando Janelas e Vistas ortográficas	3
3.4) Transformadores (escalonar, mover, rotacionar) e manipuladores	3

3.5) Modo objeto e Modo edição	3
3.6) Ferramentas de edição	3
3.7) Inserindo e editando material: color, metal e glass.	3
3.8) Texturas e Mapeamento UV	3
3.9) Modificadores	3
3.10) Editando cenas: iluminação, renderização.	3

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRITO, Allan. **Blender 2.8:** guia rápido. [S.l.]: Independently Published. 2019.

DEBATIN NETO, Arnaldo. **Desenhando com o google sketchup.** Florianópolis: Visual Books, 2010.

OLIVEIRA, Marcos Bandeira de. **Sketchup aplicado ao projeto arquitetônico:** da concepção à apresentação de projetos. São Paulo: Novatec, 2015.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

GASPAR, João. **Sketchup pro avançado.** São Paulo: Probooks, 2015.

KRYGIEL, E.; READ, P.; VANDEZANDE, J. **Autodesk revit architecture essentials 2013.** Indianapolis: WileySons, 2012.

SPENCER, Scott. **ZBrush character creation:** Advanced Digital Sculpting. 2. ed. EUA: Sybex, 2011.

TOTTEN, Chris. **Game character creation with blender and unity.** EUA: Sybex, 2012.

WING, Eric. **Autodesk revit architecture 2013:** no experience required. Indianapolis: Wiley-Sons, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

MODELAGEM DE PERSONAGENS						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
4º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Processos de criação de personagens: da idealização e pesquisa à conclusão. Anatomia, forma e *storytelling* no desenvolvimento de personagens com design atraente, com apelo visual e credibilidade conceitual. Uso da técnica de silhueta na geração de alternativas. Expressão facial. Ferramentas de modelagem em um software 3D. Diferenças técnicas entre modelagem orgânica e *hard-surface*. Quando deve-se usar modelagem high-poly e low-poly. O que é

retopologia. Conceitos focados em forma, design e articulação de personagens. Técnicas de fluxo de trabalho e solução de problemas. Rigging de personagens e flexibilidade de deformação da malha.

OBJETIVOS:

- Trabalhar modelagem e texturização de personagens de animação
- Estudar sobre Character Design
- Buscar referências visuais
- Desenvolver metodologias de desenvolvimento de personagens de animação
- Praticar desenvolvimento de escultura digital

METODOLOGIA:

Serão realizadas aulas teóricas e atividades práticas com diversos softwares tridimensionais em sala de aula, a fim de explorar diversos softwares. O intuito é modelar diferentes personagens proporcionando experiências em cada software.

AVALIAÇÃO:

O aluno irá modelar um personagem e terá uma pontuação em cada atividade, somando todas, alcançará a nota máxima: 10 pontos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Introdução à modelagem de personagens	5h
Blocagem	10h
Modelagem	10h
Mapeamento	10h
Texturização	10h
Cor	10h
Composição	10h
Finalização	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CANDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GUIMARÃES NETO, Ernane; LIMA, Leonardo. **Narrativas e personagens para jogos**. São Paulo: Érica, 2014.

SCHLOESSER, Eduardo. **Desenhando anatomia: figura humana**. São Paulo: Criativo, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

3DTOTAL.COM. **Creating stylized characters**. Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2018.

ANDERSON, Kenneth. **Creating character for the entertainment industry**. Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2019.

LUTZ, E.G. **Manual prático de anatomia para artistas**. São Paulo: Criativo, 2016.

SILVER, Stephen. **The silver way: technical, tips and tutorials**. Oxford: Design Studio, 2020.

TOTTEN, Chris. **Game character creation with blender and unity**. EUA: Sybex, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

GESTÃO DE PROJETOS 3						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
4º	-	0h45	1h30	-	45	3

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar .
 Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de animação: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.

OBJETIVOS:

Ser capaz de entender problemas da sociedade e dos setores produtivos para elaborar soluções baseadas em produção multimídia; Aprender a analisar as necessidades dos usuários/clientes/consumidores de produtos multimídias; Aplicar conhecimentos técnicos e conteúdos de outros componentes curriculares do curso na construção do projeto multimídia; Utilizar metodologias inovadoras para planejamento e controle das atividades do projeto; Utilizar as ferramentas e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de produtos multimídias; Trabalhar em equipe, cumprindo cronogramas e metas; Ser capaz de apresentar e defender o projeto publicamente.

METODOLOGIA:

Aula expositiva dialogada com o foco na problematização; Atividades em grupo; Mentorias e acompanhamento dos projetos; Visitas técnicas; Adoção de metodologias específicas para o desenvolvimento de projeto multimídias em equipes.

AVALIAÇÃO:

Avaliação continuadas com o acompanhamento semanal de progresso das atividades do projeto; Avaliação individual do desempenho do estudante no projeto através da arguição durante as entregas semanais; Assiduidade e pontualidade; Escopo e complexidade do projeto desenvolvido durante o semestre; Apresentação pública do projeto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Análise do Problema	10h
Análise do Produto	5h
Análise Diacrônica e Sincrônica	5h
Definição do Problema	5h
Geração de Alternativas	5h
Avaliação, decisão e escolha	5h
Prototipação	5h
Teste com usuário	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.

HOWKINS, John. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para o desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Universitária, 1995.

BROWN, Tim et al. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MESTRINER, Fábio. **Fundamentos da gestão em design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

Anexo 8: Programas dos Componentes Curriculares - Quinto período

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

DESIGN DE CENÁRIOS E CARACTERES						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
5º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Elaboração de caracteres e cenários para jogos digitais levando em conta suas características e a interação que terão com outros componentes do jogo. Conhecimento das especificidades e metodologias do Design de personagens. Desenvolvimento do repertório gráfico e projetual individual através de exercícios direcionados aos diferentes segmentos da criação de personagens e cenários. Desenvolvimento criativo bem como das técnicas e conhecimentos

teóricos necessários à criação de personagens, cenários e sua aplicação. Análise e crítica da produção e contextualização de personagens existentes nos contextos visuais dos cenários construídos.

OBJETIVOS:

Explorar sketches. Desenvolvimento de Model Sheet. Desenvolver personagens com apelo, personalidade e vida. Criação de mundo e cenários para games. Composição.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevante. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Inspirações e Referências	10h
Sketch em preto e branco	10h
Esboços e Formas básicas	10h
Gestual e giro	10h
Expressões faciais	10h
Poses e anatomia	10h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

SAMARA, Timothy. **Elementos do design: guia de estilo gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ARHNEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 2015.

DONIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes. 2007.

EISNEIR, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

NETO, Ernane Guimarães; LIMA, Leonardo. **Narrativas e personagens para jogos**. São Paulo: Érica, 2014.
SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

GAME DESIGN						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
5º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Introdução ao Design de Jogos. História do Videogame. Jogos eletrônicos e cultura. Teoria da diversão e imersão. Fundamentos do desenvolvimento de jogos digitais. Perfil do desenvolvedor de jogos e sua equipe. Mercado profissional e Indústria dos jogos. Princípios de Game Design. Teoria da diversão e imersão. Prototipagem, balanceamento e validação.

OBJETIVOS:

Adquirir conhecimentos como: características dos jogos; conceitos de Game Design, gameplay e experiência de usuário; organização de um jogo. Desenvolver habilidades como: pensamento crítico; pensamento criativo; trabalho em equipe multidisciplinar; solução de problemas. Formar competências como: concepção de propostas de jogos; documentação do design de um jogo; construção e avaliação de protótipos de jogos; desenvolvimento de jogos.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares.

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
1. Conceitos de Game Design	1h
2. História dos games	4h
3. Interação lúdica	2h
4. Cultura nos jogos	2h
5. Aplicações de jogos digitais (entretenimento, educação, jogos sérios etc)	3h
6. Estruturas, regras, mecânicas e dinâmicas dos jogos	4h
7. Teoria dos Jogos	2h
8. Estado de fluxo (Teoria do Flow)	2h
9. Interfaces gráficas no processo de Game Design	3h
10. Tópicos introdutórios ao desenvolvimento de jogos	3h
11. Tópicos especiais em jogos (ex: realidade aumentada, realidade virtual, jogos sérios, gamificação, inteligência artificial, metaverso, multiverso)	3h
12. Conceitos de imersão, interatividade e jogabilidade	3h
13. Estória e tipos de narrativas	3h
14. Personagens e arquétipos: a jornada do herói nos games	3h
15. Gameplay	3h
16. Balanceamento	3h
17. Indústria dos games e fontes de financiamento	3h
18. Equipe de trabalho	1h
19. Game Design Document (GDD)	4h
20. Prototipagem	4h
21. Playtest e avaliação	4h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

SALEM, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. v. 1 - 4. São Paulo: Blucher, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

LUZ, Alan Richard. **Vídeo games**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo. São Paulo: Best Seller, 2012.

MASTROCOLA, Vincentin. **Game design, modelos de negócio e processos criativos**: um trajeto do protótipo ao jogo produzido. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

ROGERS, Scott. **Level up**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage, 2008.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<p><i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i></p>	<p><i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i></p>
--	--

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

LEVEL DESIGN						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
5º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Elaboração de fases (níveis) de jogos de acordo com suas características tais como ambientes, cenários, metas e outros elementos relacionados. História, balanceamento e Progressão do Jogo. Construção de mundos. Especificação de cenários. Especificação de regras e estados. Especificação de condições de entrada e saída de uma fase. Transição do GDD (Game Design Document) para o Level Design Document (LDD). Estrutura de um LDD. Métodos ágeis para

produção do LDD. Prototipagem. Playtest.

OBJETIVOS:

Explicar as principais características da elaboração de níveis de jogos e sua implementação.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevante. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Classificação de tipos de Fases	3h
Balanceamento e Progressão do jogo	3h
Criação de mundos	3h
Cenários	3h
Regras e estados	3h
Entrada e Saída de Fase	3h
LDD (Level Design Document)	3h
Métodos Ágeis para criação de jogos	24h
Prototipagem e Playtest	15h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BYRNE, Ed. **Game level design**. Massachusetts: Charles River Media, 2004.
 KREMERS, Rudolf. **Level design: concept, theory, and practice**. Florida: CRC Press, 2009.
 TOTTEN, Christopher W. **An architectural approach to level design**. New York: CRC Press, 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CHANDLER, Heather M. **Manual de produção de jogos digitais**. São Paulo: Bookman, 2012.
 KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. Massachusetts: O'Reilly Media, 2013.
 RUBIN, Kenneth S. **Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil**. São Paulo: Alta Books, 2017.

SCHUYTMA, Paul. **Design de games:** uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TOTTEN, Christopher W. **Level design:** processes and experiences. Florida: CRC Press, 2016.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

PROGRAMAÇÃO DE JOGOS						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		EaD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
5º	-	2h15/45h	0h45/15h	-	3h/60h	4

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Programação orientada ao uso de engines de jogos. Introdução a realidade virtual e aumentada com engines. Introdução a inteligência artificial aplicada a jogos. Projeto e prototipagem com engines.

OBJETIVOS:

Explicar as principais características da programação de jogos de acordo com as características da game engine utilizada.

METODOLOGIA:

Aulas expositivas intercaladas com práticas de laboratório; Realização de práticas interdisciplinares

AVALIAÇÃO:

Poderão ser adotados diferentes instrumentos, como provas escritas, listas de exercícios, entre outros instrumentos que o professor considere relevantes. Realização de projetos interdisciplinares.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Programação orientada ao uso de engines Definição de Eventos. Eventos de interação, construtor e destrutor. Controle de transições de animações. Localização de caminhos. Manipulação de propriedades. Eventos de detecção de Colisão. Eventos de detecção de intersecção. Delegados. Métodos genéricos. Manipulação de sistemas de partículas. Detecção de Entradas. Invocação. Arquivos externos.	24h
Introdução a realidade virtual e aumentada API ARCore Vuforia SDK Compilação para Realidade Virtual	12h
Introdução a IA Movimentação. Problemas de tomada de decisão. Aprendizado. Criação de elementos procedurais em jogos digitais.	12h
Prática do desenvolvimento de jogos digitais	12h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ALVES, William P. **Unity**: design e desenvolvimento de jogos. Rio de Janeiro: Alta Books. 2019.

MACHADO, Carlos E. C. R. **Inteligência artificial para jogos**. São Paulo. Érica. 2015.

RODGERS, Scott .**Level up**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CÁSSIO, Ederson. **Desenvolva jogos com HTML5 canvas e javascript**. São Paulo: Casa do Código. 2014.

HARBOUR, Jonathan S. **Programação de games com java**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

LEITE, Anderson. **Desenvolvimento de jogos para android**. São Paulo: Casa do Código. 2012.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: CENGAGE Learning, 2011.

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games**: programação: técnica, linguagem e arquitetura. v. 2. São Paulo: CENGAGE Learning, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM **PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

EIXO TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN	ARTICULAÇÃO COM O ENSINO MÉDIO: SUBSEQUENTE	IMPLANTAÇÃO DA MATRIZ: 2022
<i>A cópia deste programa só é válida se autenticada com o carimbo e assinada pelo responsável da Instituição de Ensino.</i>		

DADOS DO COMPONENTE:

GESTÃO DE PROJETOS 4						
PERÍODO	CARGA HORÁRIA SEMANAL (h)				C.H. TOTAL (h)	CRÉDITOS
	PRESENCIAL		aD (<i>quando houver</i>)			
	TEÓRICO	PRÁTICO	TEÓRICO	PRÁTICO		
5º	-	0h45/15h	1h30/30h	-	45	3

TIPO DE COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	PRÁTICA PROFISSIONAL
<input type="checkbox"/>	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	<input type="checkbox"/>	ESTÁGIO SUPERVISIONADO

STATUS DO COMPONENTE:

<input checked="" type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/>	OPTATIVO	<input type="checkbox"/>	ELETIVO
-------------------------------------	-------------	--------------------------	----------	--------------------------	---------

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
Não há	Não há

EMENTA:

Curricularização da Extensão, por meio de desenvolvimento de projeto interdisciplinar .
 Aplicação de diretrizes de gerenciamento de projetos para os projetos de Game: i) Estudo Preliminar; ii) Pesquisas junto ao público alvo; iii) Geração de alternativas; iv) Implementação/ testes; v) Aplicação. Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, correlacionando os conceitos estudados nas disciplinas do semestre.

OBJETIVOS:

Ser capaz de entender problemas da sociedade e dos setores produtivos para elaborar soluções baseadas em produção multimídia;

Aprender a analisar as necessidades dos usuários/clientes/consumidores de produtos multimídias;

Aplicar conhecimentos técnicos e conteúdos de outros componentes curriculares do curso na construção do projeto multimídia;

Utilizar metodologias inovadoras para planejamento e controle das atividades do projeto;

Utilizar as ferramentas e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de produtos multimídias;

Trabalhar em equipe, cumprindo cronogramas e metas;

Ser capaz de apresentar e defender o projeto publicamente;

METODOLOGIA:

Aula expositiva dialogada com o foco na problematização;

Atividades em grupo;

Mentorias e acompanhamento dos projetos;

Visitas técnicas;

Adoção de metodologias específicas para o desenvolvimento de projeto multimídias em equipes.

AVALIAÇÃO:

Avaliação continuadas com o acompanhamento semanal de progresso das atividades do projeto;

Avaliação individual do desempenho do estudante no projeto através da arguição durante as entregas semanais;

Assiduidade e pontualidade;

Escopo e complexidade do projeto desenvolvido durante o semestre;

Apresentação pública do projeto;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

CONTEÚDO	C.H.
Análise do Problema	10h
Análise do Produto	5h
Análise Diacrônica e Sincrônica	5h
Definição do Problema	5h
Geração de Alternativas	5h
Avaliação, decisão e escolha	5h
Prototipação	5h
Teste com usuário	5h

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. São Paulo: ARTMED, 2009.

HOWKINS, John. **Economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. BOOK do Brasil, 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para o desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Universitária, 1995.

BROWN, Tim et al. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MESTRINER, Fábio. **Fundamentos da gestão em design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE:

<i>DIREÇÃO DE ENSINO DO CAMPUS OLINDA</i>	<i>COORDENAÇÃO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA</i>
---	---