



ORGANIZAÇÃO DO CURRÍCULO
Educação Profissional Técnica de Nível Médio com Habilitação em
Técnico em Multimídia
EIXO TECNOLÓGICO: Produção Cultural e Design
35 aulas semanais

COMPONENTES CURRICULARES DO APROFUNDAMENTO

CURSO TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

1ª Série

HISTÓRIA DA ARTE		
OBJETIVOS: Formar um repertório acerca da história da arte, das linguagens, expressões, movimentos, meios e tendências artísticas produzidas em contextos e períodos da história da humanidade.		
EMENTA <ul style="list-style-type: none">• A história da arte como disciplina e área do saber, identificando sua origem e sua consolidação.• Principais movimentos estéticos, análise e apreciação crítica contemplando as produções, linguagens, meios e formas de expressão artística, produzidas em diversos contextos e períodos da história da humanidade.• As questões de arte na atualidade, a saber: A arte e cultura de massas, juízo crítico da arte, novas linguagens artísticas, artes e tecnologia.		
COMPETÊNCIAS <ul style="list-style-type: none">• Apropriar-se das linguagens artísticas de modo a construir e atualizar, permanentemente seus conhecimentos sobre as artes;• Reconhecer a história da arte como campo de pesquisa e sua importância para a vida pessoal e profissional;	HABILIDADES <ul style="list-style-type: none">• Compreender a arte enquanto manifestação humana;• Entender o sentido dos estudos historiográficos da arte e seu papel social;• Identificar nos diferentes períodos históricos os diferentes modos que a arte se consolida como expressão cultural.• Reconhecer a importância da produção artística em	BASES TECNOLÓGICAS INTRODUÇÃO <ul style="list-style-type: none">• O fenômeno da arte como manifestação humana.• O que é a História da Arte HISTÓRIA DA ARTE <ul style="list-style-type: none">• . Pré-História; Arte rupestre brasileira• Arte africana, arte oceânica (Ilhas Pacífico) e arte aborígene;



<ul style="list-style-type: none">• Conhecer e preservar os diversos valores culturais existentes através da apreciação, análise e reflexão sobre a história das ideias, das expressões, movimentos, meios e tendências artísticas;• Identificar numa perspectiva histórico-social, os principais estilos e tendências artísticas, assim como seus aspectos filosóficos, estéticos, econômicos e religiosos;• Perceber a historicidade dos fenômenos artísticos e apreciá-los reconhecendo sua legitimidade para além das variações usualmente estudadas (eixo europeu) através do tempo e do espaço;• Analisar as diferentes produções artísticas contemporâneas a partir de um viés crítico, compreendendo-as como social e historicamente localizadas;▪ Desenvolver percepção estética crítica sobre meios e instrumentos artísticas, oriundas da interação entre arte, ciência e tecnologias;▪ Identificar a importância do conhecimento da história das artes para consolidar o perfil profissional;• Utilizar as tecnologias digitais e sua produção artística de forma de	<p>cada período histórico e seu papel como elemento de representação das ideias e valores de determinada sociedade.</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender as noções de estética e as diferentes possibilidades de interpretação de determinado fenômeno social.• Desenvolver atitude crítica ante às representações artísticas contemporâneas.• Aprender a crítica elaborada pelos teóricos da escola de Frankfurt acerca da produção artística no contexto do capitalismo;• Identificar as novas linguagens artísticas e seu potencial representativo e cultural da contemporaneidade; <p>Perceber as novas produções artísticas baseadas em aparatos tecnológicos como integrante da cultura digital.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Antiguidade Oriental (Arte Egípcia e Mesopotâmica);• Antiguidade Ocidental (Arte Grega e Romana);• Idade Média (Paleocristão, Bizâncio, Românico e Gótico);• Arte Pré-Colombiana: povos nativos da América do Sul, Central e do Norte• Idade Moderna (Renascimento, Maneirismo, Barroco e Rococó);• Idade Contemporânea (Neoclassicismo, Romantismo, Realismo);• Surgimento das Vanguardas (Impressionismo, Pós-impressionismo, Art Nouveau, Art Déco);• Arte Moderna (Expressionismo, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo);• Entre Guerras (Bauhaus, Surrealismo);• Arte Contemporânea (Expressionismo abstrato, Pop Art). <p>QUESTÕES CONTEMPORÂNEAS</p> <ul style="list-style-type: none">• Estética: percepção, julgamento e atitude crítica;• Cultura erudita, cultura popular e cultura de massa;• Novas Linguagens: breve história do cinema, da escultura, da cerâmica, da tapeçaria, do design, da fotografia, da história em quadrinhos, da arquitetura e do circo;• Arte e Tecnologia.
--	--	---



forma crítica e
significativa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DOMINGUES, D. (org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

SANTOS, M. G. V. P. **História da arte**. 17 ed. São Paulo: Ática, 2009.

WOLFFLIN, H. **Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COELHO, Teixeira. **O Que é Indústria Cultural**. Coleção Primeiros Passos, vol 08, São Paulo, Editora Brasiliense, 16ª ed., 1996.

COLI, Jorge. **O Que é Arte**. Coleção Primeiros Passos Nº 46, 15ª ed., São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

MEIRA, Beá; SOTER, Silvia; PRESTO, Rafael. **Percursos da arte**: volume único. São Paulo: Scipione, 2016.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMARAL, A. **Arte e sociedade no Brasil**: de 1976 a 2003. 2. ed. São Paulo: Callis, 2009.

ECO, U. (org.). **História da beleza**. Rio de Janeiro: Record, 2010.

ECO, U. (org.). **História da feiúra**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

VALCÁRCEL, A. **Ética contra estética**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SOFTWARES:

www.cultura.gov.br

www.funarte.gov.br/

www.itaucultural.org.br

www.historiadaarte.com.br

www.brasilecola.com

www.iphan.gov.br

www.arteplastica.com

www.anpap.gov.br

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

OBJETIVOS:

Contextualizar os meios audiovisuais na criação de produtos culturais; oferecer noções teóricas, técnicas e artísticas sobre a concepção audiovisual; refletir e analisar as linguagens audiovisuais

EMENTA

- A expressão através do desenho de criação utilizando-se da linha, a superfície e o



volume e a perspectiva.

- A representação de modelos.
- Percepção das estruturas formais.
- Utilização de técnicas e convenções para a execução do desenho técnico do produto confeccionado.
- Métodos de construção.
- Utilização de instrumentos técnicos como ferramentas do desenho.

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Analisar os produtos audiovisuais;• Conhecer os meios de criação de produtos culturais por meio de recursos audiovisuais;• Identificar e dominar os principais elementos da linguagem cinematográfica audiovisual.	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os códigos cinematográficos;• Conhecer os instrumentos e métodos de análises dos produtos audiovisuais;• Realizar leitura crítica do discurso audiovisual;• Conhecer os conceitos teóricos básicos da narrativa audiovisual clássica;• Dominar os principais elementos da linguagem cinematográfica audiovisual.• Contextualizar os meios audiovisuais na criação de produtos culturais;• Ter noções teóricas, técnicas e artísticas sobre a concepção audiovisual;	<ul style="list-style-type: none">• Panorama Histórico da Evolução Tecnológica;• Contextualizando: Cinema, televisão e mídias digitais;• Linguagem audiovisual: significados, texto e imagem;• Aspectos técnicos de produção e domínio de equipamentos de gravação e edição audiovisual;• Conceituação da produção no audiovisual;• Fases da produção audiovisual;• Profissionais do audiovisual;• Análise de produtos audiovisuais;• Mecanismos de fomento à produção audiovisual;• Sistemas de difusão de produtos audiovisuais;• A produção audiovisual e as novas tecnologias.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011
MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Jorge Zahar editora, 2005.
NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. São Paulo: Papirus, 2005.
SILVA Júnior, Gonçalo. **País da TV**: a história da televisão brasileira. São Paulo: Editora Conrad, 2001
SOUZA, José Carlos Aronchi. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

2ª Série

CRIAÇÃO E EDITORAÇÃO DE IMAGEM		
<p style="text-align: center;">OBJETIVOS:</p> <p>Neste curso, o aluno compreenderá os recursos para tratamento, adaptação e revitalização de imagens. Ao estudante serão oferecidos conceitos e práticas de técnicas de editoração para que o profissional egresso possa lidar com as mais diversas possibilidades de projetos.</p>		
<p style="text-align: center;">EMENTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Editoração eletrônica;• Camadas;• Propriedades da Imagem;• Edição de Imagens;• <i>Softwares</i> de tratamento de imagens fotográficas;• Desenvolvimento de projetos.		
COMPETÊNCIAS	BASES TECNOLÓGICAS	BASES TECNOLÓGICAS
	<ul style="list-style-type: none">• Introdução.	<ul style="list-style-type: none">• Introdução.



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Estado da Educação
Subsecretaria de Estado de Educação Básica e Profissional
Gerência de Ensino Médio

<ul style="list-style-type: none">• Dominar as técnicas de tratamento de imagens digitais;• Propiciar uma discussão teórico-empírica sobre o estudo da fotografia, no que se refere ao tratamento de imagens;• Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética;• Analisar diferentes conceitos da fotografia;• Compreender as ferramentas de tratamento de imagens;• Aplicar imagens aos diversos tipos de mídia eletrônicas.	<ul style="list-style-type: none">• Lidar com editoração eletrônica e tratamento de imagens.• Conhecer os métodos de Produção Gráfica;• Trabalhar com camadas;• Conhecer os níveis de cores, curvas tonais, Brilho e contraste, equilíbrio e saturação de cores, variações de matiz;• Retirar elementos de uma cena (Content-aware Fill);• Desenvolver projetos;• Conhecer os elementos: Ferramentas de Seleção, lassos de seleção, Máscara rápida, Canais, demarcadores e Recorte, preenchimento, limpeza de fundo e fusão de Imagens.	<ul style="list-style-type: none">• O campo da editoração eletrônica.• O que é computação gráfica (os ramos). Plataformas PC e MAC – diferenças Básicas.• Produção gráfica (rough, lay out, arte final, impressão).• Editoração eletrônica (tratamento de imagem, vetor, editoração).• Tratamento de imagem (bitmap, dpi, rgb, cmyk, grayscale, formatos, scanner, <i>softwares</i> etc.).• <i>Web</i> (menção).• Camadas Layers• Conceito de camadas; criando uma nova camada; movimentando camadas.• Modos de mesclagem entre camadas.• Níveis de opacidade.• Mesclagem de camadas.• Histórico de Ações.• Desenvolvimento de projetos.• Cores e Resolução• Propriedades da imagem: formatos, tamanho, dpi, navegação (zoom), pincéis, cor, degrade, texturas, brilho,• Contraste, prismagem, réguas, linhas guia, etc.• Visão geral do software de tratamento de imagem.• Edição da imagem: redimensionamento, rotação, flip, inclinação etc.• Camadas e ferramentas de seleção.
--	---	--



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Estado da Educação
Subsecretaria de Estado de Educação Básica e Profissional
Gerência de Ensino Médio

		<ul style="list-style-type: none">• Tratamento de Imagens• Retoque de fotos, interferências gráficas, filtros e lentes para correção de fotos.• Correções e retoques (brilho, contraste, cores).• Níveis de cores, Curvas tonais, Brilho e contraste.• Equilíbrio e saturação de cores, Variações de matiz.• Retoque em pele (básico) – Carimbo e band aid (Spot Healing)• Retirar elementos de uma cena (Content-aware Fill)• Desenvolvimento de projetos.• Texto e vetores• Formatação de Caixas de Texto, distorção e efeitos, Formas de vetores.• Preenchimento de cores (pintura).• Desenvolvimento de projetos.• Ferramentas de Seleção• Lassos de seleção, Máscara rápida, Canais, Demarcadores e Recorte, preenchimento, limpeza de fundo, fusão de imagens.• Fotomontagem com manipulação de elementos, retoques.• Ações e automatização das mesmas para imagens em grande escala.• Desenvolvimento de projetos.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA		



ADOBE SYSTEMS. **Adobe Photoshop CS4: classroom in a book: the official training workbook from Adobe Systems**. Berkeley: Adobe, 2009. 451 p.
BRUNEAU, Cyril; VASCONCELOS, Aline. **Tratamento de imagens com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007. 91.
EVENING, Martin. **Adobe photoshop CS4 for photographers: a professional image editor's guide to the creative use of photoshop for the Macintosh and PC**. Amsterdam: Elsevier; Focal Press, 2009. 677 p.
HOPPE, Altair. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. 5. ed. Santa Catarina: Photos, 2007. 257 p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BENSON, Jim. **Design em branco & preto para computadores**. Editora LPM, 1996.
DAVID LAI & GREG SIMSIC, **Photoshop, letras mágicas**. São Paulo: Editora Quark, 1997.
HOPPE, Altair. **Fotografia digital sem mistérios: os segredos para fazer Grandes fotos**. ed. Santa Catarina: Photos, 2006.
HORIE, Ricardo Minoru. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
STEUER, Sharon. **Ideias geniais em photoshop**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002. 201 p.
WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**. Callis editora, 1996.

SOFTWARES

Adobe Photoshop

DESIGN GRÁFICO

OBJETIVOS:

O objetivo geral da disciplina é apresentar ao aluno os fundamentos da linguagem visual, a fim de melhor capacitar os mesmos a compreender e criar mensagens visuais com a utilização de ferramentas tradicionais e digitais.

EMENTA

- Introdução aos estudos técnicos e estéticos da linguagem visual;
- Elementos e técnicas da comunicação visual;
- Estudo da percepção visual (Gestalt);
- As artes visuais e o *design*;
- Evolução histórica do *design* gráfico;



- Fundamentos do *design* gráfico;
- Processo de *design*;
- Criação e planejamento visual;
- Criatividade e processo criativo;
- Construção de um cartaz no *design* gráfico.

COMPETÊNCIAS:	HABILIDADES:	BASES TECNOLÓGICAS:
<ul style="list-style-type: none">• Analisar e gerar imagens relativas às características formais de simplicidade, equilíbrio, harmonia, leis de Gestalt e categorias conceituais.• Aplicar os aspectos fisiológicos, psicológicos e simbólicos da cor e sua importância para o <i>design</i>.• Refletir sobre o papel do comunicador visual e sua função na sociedade;• Construção de projetos;• Analisar os elementos de uma mensagem visual;	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a importância da alfabetização visual, para a compreensão das mensagens visuais do cotidiano;• Identificando as técnicas empregadas na criação da mesma;• Conhecer de forma reflexiva a evolução do <i>design</i> desde o princípio do século XX até nossos dias, além dos novos sistemas;• Introduzir a linguagem gráfica como instrumento de comunicação técnica;• Conhecer os aspectos fisiológicos, psicológicos e simbólicos da cor e sua importância para o <i>design</i>.• Entender o processo de percepção visual e suas relações com os elementos plásticos responsáveis pela estruturação da forma no espaço bidimensional.• Conhecer os aspectos fisiológicos, psicológicos e simbólicos da cor e sua importância para o <i>design</i>.	<ul style="list-style-type: none">• Comunicação visual – A alfabetização visual: leitura e criação de imagens; Elementos básicos da comunicação visual; Técnicas de comunicação visual; Percepção da forma (Gestalt); As artes visuais e o <i>design</i>.• <i>Design</i> gráfico – História e evolução do <i>design</i> gráfico; Fundamentos do <i>design</i> gráfico (<i>LAYOUT</i>, cor, tipografia, fotografia, desenho, ilustração); Métodos e processos de <i>design</i>; Criatividade e processo criativo; Planejamento visual.• Princípios do <i>design</i> gráfico e digital• Criatividade e processo criativo• Criação de imagens e ferramentas de edição gráfica digital – Desenho vetorial x edição bitmap; Imagens em movimento e interativas;• O cartaz no <i>design</i> gráfico.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARHEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 1980.

DONDIS, Donis **A. Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial do design gráfico**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LUPTON, Ellen; Phillips, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMBROSE, Gavin, HARRISON, Gavin. **DESIGN THINKING**. Coleção *Design Básico*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

AMBROSE, Gavin, HARRISON, Gavin. **GRIDS**. Coleção *Design Básico*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

AMBROSE, Gavin, HARRISON, Gavin. **IMAGEM**. Coleção *Design Básico*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

AMBROSE, Gavin, HARRISON, Gavin. **LAYOUT**. Coleção *Design Básico*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

BARROS, LILIAN RIED MILLER. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a bauhaus e a teoria de goethe**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

BELTRÃO, André. **Quanto custa meu design?** Gestão financeira para freelancers. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010.

BERGSTROM, Bo. **Fundamentos da comunicação visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico**. São Paulo: Editora Senac, 2009

CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

DERYK, Edith. Disegno. **Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac, 2010.

ESTEVEES, Ricardo. **O design brasileiro de tipos digitais**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

. FARINA, Modesto, **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 2002.

FIELL, PETER, CHARLOTTE. **CONTEMPORARY GRAPHIC DESIGN**. São Paulo: TASCHEN, 2011.

. FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo, Escrituras Editora, 2000.



FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial da cor no design**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

. GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**. Annablume editora.

HALL, Sean. **Isto significa isso. Isso significa aquilo**: Guia de semiótica para iniciantes. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

. HOLLIS, Richard. **Design Gráfico**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

. LUPTON, Ellen; Miler, J. Abbott (org.). **ABC DA BAUHAUS: A BAUHAUS E A TEORIA DO DESIGN**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MELO, Chico. **Os desafios do designer & outros textos sobre design gráfico**. São Paulo: Edições Rosari, XXX.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

NEWARK, Quentin. **O que é design gráfico?** Porto Alegre: Bookman, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Imagem também se lê**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

PEDROSA, I. **Da cor a cor inexistente**. Rio de Janeiro: FENAME, 1982.

PORTO, Bruno. **Vende-se Design**: Autopromoção e portfólio para profissionais criativos. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2011.

ROCHA, Cláudio. **Projeto tipográfico**: análise e produção de fontes digitais. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2003.

ROCHA, Cláudio. **Tipografia comparada**: 108 fontes clássicas analisadas e comentadas. São Paulo: Edições Rosari, 2012.

ROYO, Javier. **Design digital**. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

SAMARA, Timothy. **GRID: CONSTRUÇÃO E DESCONSTRUÇÃO**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

TABORDA, Felipe; WIEDEMANN, Julius. **LATIN AMERICAN GRAPHIC DESIGN**. Taschen, 2012.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] Design Gráfico**. Teresópolis (RJ); 2AB, 2007 (6ª. Ed. ampl.).

WIEDEMANN, Julius. **ASIAN GRAPHICS NOW!** São Paulo: TASCHEN, 2012.

WIEDEMANN, Julius. **ILLUSTRATION NOW!** São Paulo: TASCHEN, 2012.

SOFTWARES

- *Adobe Illustrator*;
- *Adobe Photoshop*.

PRINCIPIOS DA ANIMAÇÃO DIGITAL

OBJETIVOS:

O objetivo geral da disciplina é introduzir conhecimentos acerca do universo da animação digital e entender sua importância para o *design* gráfico e *motion design*.



EMENTA

- Breve história da animação;
- Princípios da animação digital;
- Animação 2D;
- Modelagem e animação 3D;
- Técnicas de animação digital;
- A animação digital no cinema, televisão e *internet*;
- Ferramentas de animação digital.

COMPETÊNCIAS

- Analisar animações em seus elementos gráficos;
- Utilizar *softwares* 2D para animações em duas dimensões;
- Utilizar *softwares* 3D para animações em duas dimensões;

HABILIDADES

- Definir os princípios de animação;
- Conhecer as técnicas de animação;
- Conhecer os *softwares* de computador para animações 2D;
- Conhecer os *softwares* de computador para animações 3D.
- Conhecer a linguagem dos desenhos e os processos de criação;

BASES TECNOLÓGICAS

- O universo da animação digital e sua importância para o *design* gráfico e *motion design*.
- Princípios da animação.
- Animação de personagens, envolvendo atuação e expressão facial.
- Definição da animação – Fotografias em sequência, Ao vivo (*Live Action*);
- *Softwares* de animação 2D e 3D para computador.
- Animação digital ou 3D com uso de *softwares* de animação tridimensional;
- Animação digital ou 3D com uso de *softwares* de animação tridimensional;
- *Stop motion*;
- A linguagem dos desenhos e os processos de criação;
- A Animação digital no cinema, na televisão e na *internet*.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADOBE PRESS. *ADOBE FLASH CS5: CLASSROOM IN A BOOK*. **Guia de treinamento oficial**. 1ª edição. Porto Alegre:

Bookman, 2012.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**: Coleção Animação Básica. Porto Alegre: *Bookman*, 2011.

3JÚNIOR, Alberto Lacerda. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2008.

PURVES, Barry. Stop-motion: **Coleção Animação Básica**. Porto Alegre: *Bookman*, 2011.

WELL, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**: Coleção Animação Básica. Porto Alegre: *Bookman*, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AGULAR, Fábio C. 3ds Max 2012 - **Modelagem, Render, Efeitos e Animação**. São Paulo: Erica Editora, 2012.

BRITO, Allan. Blender 3D: **Jogos e animações interativas**. São Paulo: Novatec, 2012.

DERAKHSHANI, Randi L. Autodesk 3ds Max 2012 Essencial - **Guia de Treinamento Oficial**. Porto Alegre: *Bookman*, 2012.

RODRIGODRAW, Miguel. **Design de Mascotes**: Guia rápido. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2012.

SOFTWARES

Adobe Flash.

Blender 3D;

Autodesk 3ds Max.

SEMIÓTICA APLICADA A MULTIMEIOS

OBJETIVOS:

Assimilar o conceito de semiótica; conhecer as principais correntes de estudo da semiótica; analisar os sistemas culturais sob o ponto de vista da teoria semiótica; aplicar a teoria da semiótica às diferentes linguagens artísticas; aplicar a teoria da semiótica às mídias tradicionais e digitais.

EMENTA

- Abordagem histórica sobre a semiótica;
- Conceitos de Semiótica e signos;
- Vertentes da semiótica;
- Semiótica norte-americana, europeia (semiologia) e russa;



- Noções de semiótica da cultura;
- Análise de sistemas culturais;
- Relações Inter semióticas;
- Semiótica na literatura; cinema, canção, mídias tradicionais e digitais.

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Apontar soluções visuais para problemas de comunicação e informação;• Realizar análise crítica, técnica, criativa e expressiva do ponto de vista socioeconômico e cultural;• Aplicar aspectos ergonômicos, culturais, econômicos, sociais, tecnológicos e estéticos em projetos gráficos;• Sintetizar e aplicar a metodologia de projeto com características funcionais, plásticas, estéticas e simbólicas, visando a criação de produtos gráficos;• Aplicar a semiótica às diferentes linguagens artísticas e às mídias tradicionais e digitais;	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer o conceito de semiótica;• Conhecer as principais correntes de estudo da semiótica;• Analisar os sistemas culturais sob o ponto de vista da teoria semiótica;• Aplicar a teoria da semiótica às diferentes linguagens artísticas;• Aplicar a teoria da semiótica às mídias tradicionais e digitais.	<ul style="list-style-type: none">• Abordagem histórica sobre a semiótica;• Conceito de semiótica;• Conceito de signo;• Semiótica e comunicação;• As três vertentes teóricas da semiótica;• Semiótica norte-americana: Peirce e a concepção triádica do signo;• Semiótica europeia: <i>Roland Barthes</i> e a semiologia;• Semiótica russa: Iuri Lótman e a semiótica aplicada à cultura;• A cultura como texto semiótico;• Análise de sistemas culturais;• Relações intersemióticas;• Semiótica e literatura (poesia visual e narrativa);• Semiótica e canção;• Semiótica e cinema;• Semiótica e mídias tradicionais;• Semiótica e mídias digitais

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. Trad.: Izidoro Blikstein. 15ªed. São Paulo: Cultrix, 2003.
- MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê Editorial;



FAPESP, 2003.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica ou teoria dos signos**. In: _____. Informação. Linguagem. Comunicação. 5ª. ed., São Paulo:

Perspectiva, 1971. (Debates).

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Primeiros Passos).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANTUNES, Arnaldo. **Melhores poemas**. Seleção de Noemi Jaffe. São Paulo: Global, 2010.

_____. N.D.A. São Paulo: Iluminuras, 2010.

ARAUJO, Avelino de. **ABSURDO MUDO**. Natal: Ode, 1997.

BAKTHIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução: Paulo Bezerra. 5. ed., Rio de Janeiro: Forense

Universitária, 2010.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Mitologias**. Tradução: Rita Buongiorno e Pedro de Souza. 11. ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

. ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. Tradução: Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cardoso de Souza. 4. ed., São

Paulo: Perspectiva, 2009. (Estudos).

HÉNAULT, Anne. **História concisa da semiótica**. Tradução: Marcos Marcionílio. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1971.

KHOURI, Omar. **Visualidade: característica predominante na poesia na era do pós-verso: apontamentos**. Disponível em:

[http:// www.faap.br/revista_faap/revista_facom/artigos_visualidade1.htm](http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/artigos_visualidade1.htm). Acesso em 20.05. 2011.

LOTMAN, Iuri M. **Por uma teoria semiótica da cultura**. Tradução: Fernanda Mourão. Belo Horizonte: FAE/UFMG, 2007.

MACHADO, Irene (org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2007.

MORAIS NETO, João Batista de. **Caetano Veloso e o lugar mestiço da canção**. Natal: IFRN Editora, 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1990.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 8. ed., Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, Júlio. Tradução intersemióticas. 2ª ed., São Paulo: Perspectiva, 2010.

RONALDO, Antonio. **Badulaques bombons/ Stars afins/ Certas canções insertas**. Natal: Timbre, 2000.

_____. **Jeans avariado**. Natal: Sebo Vermelho, 2003.

_____. **Sátiro**. 2009. (CD musical).

SCHNAIDERMAN, Boris (org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979. (Debates).



SILVA, F. Alves. Elementos da semiótica. Natal: Timbre, 1982.
WINFRIED, Nöth. Panorama da semiótica: de Platão a Peirce. 4ª ed., São Paulo: Annablume, 2003.

CAPTAÇÃO DE VÍDEO

OBJETIVOS:

Explicar o uso de equipamentos de câmera e luz; estudar a Fotografia como narrativa estética; entender e praticar as etapas de um processo de gravação de vídeo; organizar o material gravado.

EMENTA

- Aspectos técnicos e práticos da produção audiovisual;
- Imagem: Conceitos teóricos, importância do pensar em imagens, composição, como se forma no olho humano, acessórios e equipamentos para gravação.;
- Set de gravação;
- Luz, câmeras e lentes;

COMPETÊNCIAS:

- Praticar as etapas de um processo de gravação de vídeo;
- Otimizar o resultado das captações de vídeo;
- Organizar o material gravado.

HABILIDADES:

- Entender as etapas de um processo de gravação de vídeo;
- Explicar o uso de equipamentos de câmera e luz;
- Conhecer as técnicas, equipamentos e *softwares* de captação, manipulação e tratamento sonoros.
- Entender a Fotografia como narrativa estética;

BASES

TECNOLÓGICAS:

- Estudo dos aspectos técnicos e práticos da produção audiovisual;
- Conceitos teóricos da Imagem;
- Composição da Imagem;
- Funcionamento de um set de gravação e manipulação de equipamentos e acessórios. Identificação e análise de produtos;
- Audiovisuais que podem compor um *website*.
- Formação da imagem no olho humano;
- Produtos Audiovisuais utilizados em *website*.



		<ul style="list-style-type: none">• A importância do pensar em imagens;• A iluminação como base da fotografia;• Recortes e enquadramentos de personagens, cenários e ambientes;• Conceitos sobre a luz dura, luz suave e interpolação semidura;• Manipulação de câmeras digitais;• Tipos de lentes;• Acessórios e Equipamentos para gravação de imagens;• Conceitos sobre as diferentes temperaturas de cor e sua aplicação na fotografia das cenas;• Posicionamento e movimento das câmeras e posicionamento da iluminação;• Profundidade de campo;• Funcionamento de um set de gravação (Estúdio e externa);• Interpretação técnica do Roteiro;• Cronograma de Gravação e Escolha de Locação;• Decoupage do material filmado e construção do roteiro para edição;• Equipe de Produção Audiovisual.
<p style="text-align: center;">BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>KELLISON, Cathrine. Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.</p>		



MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

WATTS, Harris. **Direção de Câmera**: um manual de técnicas de vídeo e de cinema. São Paulo: Summus, 1999.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

PARANAGUÁ, Pedro. **Direitos autorais**. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

SOUZA, José Carlos Aronchi. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

SURRELL, Jason. **Os segredos dos roteiros da Disney**: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. São Paulo: Panda Books, 2009.

SOFTWARES

Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Media Player, I tunes e Final Cut.

3ª Série

MODELAGEM, TEXTURA E ILUMINAÇÃO 3D		
OBJETIVOS:		
O estudante conhecerá o processo usado para desenvolver uma malha que representa um objeto tridimensional, texturização da malha (material de superfície e revestimento) tridimensional e iluminação da mesma, para que o cenário fique mais próximo de como ele se parece na vida real.		
EMENTA		
<ul style="list-style-type: none">• Conceitos básicos da modelagem;• Introdução à modelagem 3D;• Modelagem de objetos 3D;• Texturização de objetos 3D;• Cores e Iluminação de Objetos 3D.		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Modelar objetos;• Texturizar malhas;• Iluminar malhas texturizadas;	<ul style="list-style-type: none">• Projetar arte digital 3D;• Modelar com baixa poligonagem – Low-Poly;• Modelar com alta	<ul style="list-style-type: none">• Conceitos Básicos e Modelagem Inicial.• Introdução à modelagem 3D: a



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria de Estado da Educação
Subsecretaria de Estado de Educação Básica e Profissional
Gerência de Ensino Médio

<ul style="list-style-type: none">• Criar projetos completos de objetos em 3D;	<p>poligonagem – Hi-Poly;</p> <ul style="list-style-type: none">• Executar a abertura de malha – UnrapUVW;• Utilizar canais de textura: Diffuse, Bump ou Normal Map e Specular• Iluminar cenas e objetos 3D.	<p>modelagem poligonal; o <i>lowpoly</i> e <i>highpoly</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• Propriedades dos objetos.• Menus e comandos.• Navegação na área 3D.• Criação, manipulação e transformação de objetos.• Sistema de coordenada X, Y, Z.• Rotação, Translação, Escala, Extrusão, Sólidos. Solo, abóboda, poste, cabo elétrico, construção, telhado, porta, janela, barril, rua, céu, lua.• Duplicar, ocultar, agrupar, centralizar.• <i>Wireframes</i>.• Extrudar polígono.• <i>Loop</i> de Arestas.• <i>Faces</i>.• <i>Nurbs</i>.• <i>Bones</i>.• Iluminação e efeitos especiais.• Grupos e hierarquias: a texturização; a aplicação do grupo de texturas nos objetos; a definição da posição dos grupos de texturas nos objetos.• Edição de objetos.• Modelagem com curvas.• Criação e edição de <i>shaders</i>.
--	--	--



		<ul style="list-style-type: none">• Transparências e reflexões.• Mapeamento de material: definição de pontos na textura para que seja adaptada ao objeto.• <i>Hypershade Mode</i>.• Mapa de textura procedural.• Luzes e Sombras.• Cores
--	--	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

SANTOS, João. **3ds Max: Curso Completo** – 2. São Paulo. Ed. FCA. 2013. 568p.
MELISSINOS, Chris. **The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect**. Ed. Welcome Books. 2012.
JENISH, Josh. **The Art of the Video Game**. Ed. Quirk Books. 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

LIMA, Alessandro. **Design de Personagens para Games**. Vol. 1. Ed. Ciência Moderna. 2011.
LIMA, Alessandro. **Design de Personagens para Games**. Vol. 2 Ed. Ciência Moderna. 2011.

CAPTAÇÃO E EDIÇÃO DE AUDIO

OBJETIVOS:

Este componente curricular abarca conhecimentos necessários para que o egresso possa oferecer ao mercado de trabalho habilidades e competências como: compreender os princípios básicos de acústica; dominar as técnicas mais modernas de captação de som; entender a necessidade do uso de diferentes tipos de microfones e gravadores digitais; utilizar os diversos recursos de pós-produção a fim de obter um material coeso e criativo.

EMENTA

- Princípios básicos de acústica;



- Equipamentos de som;
- Mesa de som/Mixagem;
- Técnicas de captação de som;
- Gravação/captação e edição sonora.

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar os diversos recursos de pós-produção a fim de obter um material coeso e criativo.• Utilizar as técnicas de captação de som;• Editar o som captado/gravado, tornando-o limpo de ruídos;	<ul style="list-style-type: none">• Compreender os princípios básicos de acústica;• Dominar as técnicas mais modernas de captação de som;• Conhecer os equipamentos de som e mixagem;• Conhecer as qualidades fisiológicas do som;• Compreender os princípios básicos de acústica;• Conhecer os meios e maneiras de edição de som;• Entender a necessidade do uso de diferentes tipos de microfones e gravadores digitais;	<ul style="list-style-type: none">• Propriedades físicas do som;• Fisiologia da escuta;• Técnicas de gravação, manipulação, edição e mixagem do áudio para produtos sonoros ou aplicações audiovisuais;• O som como narrativa;• Consciência Sonora;• Fisiologia auditiva;• O aparelho fonador;• Física do som;• Arquitetura, Usos e Mixagem em uma Mesa de som/Mixagem;• Captação de som: Cuidados com os ruídos indesejáveis;• Uso de mais de um microfone• A importância de se ouvir o que está sendo gravado;• Equalizadores;• Compressores;• Gates;• Alto Falantes: Caixas acústicas e fones de ouvido;• Tipos de Microfones;• Gravação Sonora Digital - gravadores e editores digitais de áudio e suas técnicas de utilização;• Gravação em Estúdio e em ambientes externos;• Tratamento de Som



		<ul style="list-style-type: none">• Sincronismo de Áudio e Vídeo• Edição de Som: Trilhas musicais Efeitos Locuções em off Dublagem Mixagem Pré-masterização• Produção e realização de produtos audiovisuais ou sonoros
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CRAWFORD, Doug. **ABC da Gravação**. São Paulo: Summus editorial.
RATTON, Miguel. **Criação de Música e sons no Computador**. São Paulo: Campus.
CARMONA, Tadeu. **Desvendando o áudio e vídeo digital**. Digerati Books: 2004

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
RODRIGUES, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: SENAC, 2006.
VALLE, Sólton do. Microfones. Rio de Janeiro: **Musitec – Música e Tecnologia**, 2000.

SOFTWARES

Pro Tools, Adobe Premiere, I Tunes e Final Cut.

EDIÇÃO DE VÍDEO 2D E 3D

OBJETIVOS:

Conhecer e dominar os principais conceitos da linguagem audiovisual em ambiente digital; conhecer os principais recursos de hardware e software para a edição digital de vídeo; operar a Ilha de Edição. Entender a relação som-imagem.

EMENTA

- Edição de Vídeos;
- Sincronização de áudio e vídeo;
- Ferramenta, *softwares* e *hardwares* para edição;
- Avaliação de material bruto;



- Reconhecimento do mercado de trabalho e das tecnologias atuais.

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Realizar edição de vídeos.• Atuar na edição de vídeos, utilizando como ferramentas de trabalho os mais avançados <i>hardwares</i> e <i>softwares</i> disponíveis;• Criar efeitos especiais em vídeos digitais;• Atuar de acordo com as Técnicas de autoração;• Operar a Ilha de Edição;	<ul style="list-style-type: none">• Saber operar os <i>softwares</i> disponíveis para edição: <i>Adobe Premiere</i>, <i>Adobe After Effects</i> e <i>Adobe Encore</i>;• Conhecer os <i>Hardwares</i> necessários para a edição dos vídeos;• Criar efeitos especiais em vídeos digitais;• Entender a relação som-imagem;• Conhecer e dominar os principais conceitos da linguagem audiovisual em ambiente digital;	<ul style="list-style-type: none">• O papel da edição na construção do sentido no audiovisual.• Edição, narratividade e construção espaço-temporal.• Formatos digitais de vídeo.• Codecs de vídeo.• Edição não-linear de vídeo.• Filtros e efeitos especiais.• Sincronização de áudio e vídeo.• Vídeo streaming.• Manipulação de imagens gravadas em 2D e 3D.• Relação da montagem com a história do cinema;• O papel do montador: contribuição técnica e estética;• Informação sobre as ferramentas do programa de edição utilizado;• Reconhecimento da área de trabalho;• Avaliação do material bruto;• Importando/convertendo arquivos vídeos para edição;• Conceito de montagem: seleção, ordenação e duração de planos;• Narração e ritmo na montagem;• Técnicas de aplicação de efeitos;• Aplicação de filtros e derivações das imagens;• Formatos digitais e codecs;• Monitoração, output e exportação.



		• Características da edição de imagem real em 2D e 3D.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA AUGUSTO, Maria de Fátima. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. SP: Annablume, 2004. DANCYGER, Ken. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: História Teoria e Prática. Editora Campus: 2009 MUNCH, Walter. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. São Paulo: Zahar: 2004. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR KELLISON, Cathrine. Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. MOLETA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009. SOUZA, José Carlos Aronchi. Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira. São Paulo: Summus, 2004. SOFTWARES Adobe Premiere, I Tunes e Final Cut.		

APLICATIVOS INFORMATIZADOS PARA MULTIMÍDIA

OBJETIVOS:

O estudante será habilitado a trabalhar com os principais *softwares* e aplicativos de editoração eletrônica, diagramação de páginas, edição vetorial e tratamento de imagens.

EMENTA

- Utilizar princípios e técnicas de multimídia;
- Auxiliar na elaboração e na edição com o uso de interpretação de aspectos compositivos da imagem;
- Utilizar e aplicar os diferentes *softwares* gráficos, suas principais ferramentas e equipamentos;
- Observar e reproduzir digitalmente estruturas tridimensionais no espaço. Identificar e utilizar instrumentos necessários para planejamento gráfico.



- Analisar possibilidades de inovação material, plástica ou tecnológica para desenvolvimento de projetos, utilizando os conhecimentos da evolução histórica da arte.
- Adequar o recurso multimídia ao produto de comunicação para viabilizar a proposta do cliente.

COMPETÊNCIAS

- Identificar os diferentes *softwares* para multimídia e suas principais ferramentas e equipamentos.
- Operacionalizar programas específicos na construção de projetos em multimeios.

HABILIDADES

- Utilizar a tipografia adequada a cada projeto multimídia.
- Empregar os diferentes sistemas operacionais no desenvolvimento de projetos multimídia.
- Analisar as especificidades de cada software no tratamento de imagens e editoração
- Selecionar sistemas de cores de acordo com a especificidade do projeto multimídia.

BASES TECNOLÓGICAS

- Introdução à Informática: Sistemas operacionais;
- Periféricos;
- *Softwares*;
- Definição de formatos de imagens e tipos de *softwares*:
Programas de edição de bitmaps (*Photoshop*);
Programas de edição vetorial (*Corel Draw* e/ ou ilustrador);
Programas de editoração eletrônica (*InDesign*);
- Introdução às ferramentas de editoração:
- Eletrônica: diagramação de páginas
- Técnicas de fusão e tratamento de imagens
- Teoria das cores: cor luz e cor pigmento (RGB / CMYK / HSB / LAB)
- Tipografia: famílias tipográficas, características e aplicações.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GONÇALVES, Marcio da Silva. **Fundamentos de computação gráfica**. Editora Érica, São Paulo, 2013.
ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop**. Editora Senac São Paulo, 1981.
ANDRADE, Marcos Serafim de. **Coreldraw 2019**. Editora Senac São Paulo, 2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR



Furmankiewicz, Edson; Adobe Creative Team. **Adobe Photoshop CS4: Classroom in a Book: Guia Oficial de Treinamento**; Bookman; 1ª edição, 2009.

TORTELLO, João Eduardo Nóbrega; Adobe Creative Team. **Adobe InDesign CS5 - Classroom In a Book: Guia de Treinamento Oficial**. Bookman; 1ª edição, 2012.

ANIMAÇÃO E VÍDEO DIGITAL

OBJETIVOS:

O objetivo da disciplina é capacitar o aluno para desenvolver vídeos digitais de curta-duração através dos processos de montagem e edição digitais, utilizando-se as técnicas de animação 2D e 3D, bem como as ferramentas comuns do mercado.

EMENTA

- Princípios de edição audiovisual;
- Edição e Streaming de vídeos;
- Técnicas de Animação Digital – 2D e 3D;
- Animação e exportação de vídeos para *WEB*.

COMPETÊNCIAS:

- Montar e editar vídeos;
- Colocar efeitos em vídeos;
- Utilizar técnicas de animação 2D e 3D e outras ferramentas;
- Exportar vídeo para *web*.

HABILIDADES:

- Utilizar as ferramentas de montagem de vídeos;
- Utilizar as ferramentas de edição de vídeos;
- Utilizar as ferramentas de animação – 2D e 3D;
- Conhecer as técnicas de montagem, edição e animação de vídeos.

BASES TECNOLÓGICAS:

- Princípios da edição audiovisual digital;
- Ferramentas de edição audiovisual digital;
- Montagem e edição de vídeo digital;
- Efeitos especiais e de transição de áudio e vídeo;
- Animação 2D;
- Modelagem e Animação 3D;
- Exportar vídeo para *web*;
- Streaming de vídeo;
- Princípios da edição audiovisual digital;



		<ul style="list-style-type: none">• Ferramentas de edição audiovisual digital;• Técnicas e edição de vídeo digital;• Formatos de vídeo digital;• Técnicas de animação digitais• Animação 2D;• Modelagem e Animação 3D;• <i>Softwares</i> de Animação 2D e 3D;• Animação e vídeo para <i>web</i>.
--	--	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADOBE PRESS. **ADOBE AFTER EFFECTS CS5: CLASSROOM IN A BOOK**. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: *Bookman*, 2012.

ADOBE PRESS. **ADOBE PREMIERE PRO CS5: CLASSROOM IN A BOOK**. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: *Bookman*, 2012.

AGULAR, Fábio C. **3ds Max 2012** - Modelagem, Render, Efeitos e Animação. São Paulo: Erica Editora, 2012

DERAKHSHANI, Randi L. **Autodesk 3ds Max 2012 Essencial** - Guia de Treinamento Oficial. Porto Alegre: *Bookman*, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

LOWE, DAVID; HALL, WENDY. **Hypermedia and the web**. New York, NY, LTC., 2000.

John Wiley & Sons. HASIMOTO, SHUJI. **Multimedia Modeling** – Modeling1999. **Multimedia Information and Systems M 2000**. Nagano, Japan 13 – 15 November 2000.

River Edge, NJ, **World Scientific Publishing Co.**, Inc. 2000.

NIELSEN, J. **Multimedia and Hypertext: the internet and beyond**. EUA. Academic press professional, 1995.

FBHATNAGER, G., MEHTA, S. MITRA, S. **Introduction to Multimedia Systems**. Academic Press, 2002.



OBJETIVOS:

Com o propósito de formar um profissional eficiente o estudante deste curso técnico deverá receber conhecimento suficiente para criar sistemas e *website* para *internet*.

EMENTA

- Introdução - *Website*;
- Construção de *WebSite*;
- Linguagens de programação;

COMPETÊNCIAS

- Apresentar elementos teórico-práticos de confecção de um *website* – etapas árvore de navegação e projeto de interface;
- Desenvolver conhecimentos de utilização de software. Conhecer os padrões de linguagem *web*;
- Desenvolver sistemas e *site* para *internet* de baixa e média complexidade com utilização de banco de dados;
- Conhecer o ambiente de programação para *web* e utilizar os comandos da linguagem.
- Desenvolver e manter aplicações dinâmicas para *Internet* com interface *web*;
- Criar sistemas/*site* dinâmicos.
- Desenvolver *scripts* do lado servidor e cliente.
- Utilizar linguagens e formatos. (X)HTML e CSS.
- Construir *site*.

HABILIDADES

- Construir mapa de navegação (árvore) e do projeto de interface;
- Conhecer as técnicas de programação (orientada a objeto, estruturada e outras);
- Aplicar técnicas e conceitos de programação (orientada a objeto, estruturada e outras) em ambientes visuais de programação;
- Conhecer o ambiente de programação para *web* e utilizar os comandos da linguagem.
- Elaborar casos e procedimentos de testes de programas;
- Executar casos e procedimentos de testes de programas;
- Realizar geração visual de relatórios;
- Conhecer a teoria da construção de *site*;
- Editar *hipertextos*;
- Compor *hipertextos*;

BASES TECNOLÓGICAS

- Conceitos fundamentais sobre *Web Design*.
- Componentes de navegação, elementos e etapas de planejamento de *web site*.
- Arquitetura da informação e apresentação visual.
- Recomendações do W3C.
- Linguagens de programação para formatação: HTML5, JAVASCRIPT e CSS - *Cascade Style Sheet*.
- Ambientes de programação.
- Desenvolvimento de aplicações voltadas para a *World Wide Web*;
- Linguagem de programação para *Internet*; (PHP, ASP, JAVA)
- Ambiente de desenvolvimento de programas; Orientação a objetos; Linguagem de



		programação para <i>Internet</i> , • Conexão com um banco de dados.
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

COLLISON, Simon; MOLL, Cameron; Budd, Andy, **Criando Páginas Web com Css - Soluções Avançadas para Padrões Web**, Rio de Janeiro Prentice Hall 2010

SILVA, Maurício, **CSS 3:desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. Samy 1ª São Paulo Novatec 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth; **Use a Cabeça - HTML com Css e XHTML**, 2. ed. Rio de Janeiro Alta Books 2008

SILVA, Maurício, **HTML5 - a Linguagem da Marcação Que Revolucionou a Web** Samy. São Paulo Novatec 2011

MARKETING DIGITAL

OBJETIVOS:

Possibilitar o conhecimento das principais mídias digitais utilizadas em âmbito empresarial “*marketing* digital”, apresentando as principais ferramentas disponíveis para promoção e avaliação das campanhas publicitárias na *internet*.

EMENTA



- O conceito de mídia digital.
- As principais mídias digitais utilizadas para o *marketing* digital.
- As ferramentas e formas de utilização das mídias sociais.
- Métricas e monitoramento de redes sociais

COMPETÊNCIAS

- Compreender os mecanismos específicos de comunicação em mídias digitais, atuando de forma protagonista e autônoma.
 - Dominar elementos básicos da linguagem digital como meio de estabelecer relações e resolver conflitos de forma pacífica.
 - Ampliar o repertório de informações relativas ao campo profissional a partir do conteúdo disponível nos meios de informação digital.
 - Compreender o conceito de mídia digital, bem como sua estrutura funcionamento, a fim empreender interações voltadas ao *marketing*.
 - Conhecer as principais ferramentas e estratégias utilizadas em *marketing* digital na atualidade.
- Relacionar o uso das redes sociais às estratégias de empreendedorismo.

HABILIDADES

- Identificar as diversas categorias de mídia digital existentes na atualidade.
- Produzir conteúdo de *marketing* digital.
- Determinar o tipo de ferramenta adequada a ser utilizada para cada objetivo de *marketing*.
- Promover ações digitais a partir de estratégias de divulgação de empresas e marcas.
- Estabelecer quais canais de comunicação melhor se adequam às necessidades do mercado.
- Implementar ações em âmbito profissional amparadas em valores éticos.
- Agir socialmente a partir de valores éticos.
- Gerenciar redes sociais como meio de interação com clientes.
- Prospectar clientes e parceiros comerciais a partir do domínio das ferramentas de *marketing* digital.

BASES TECNOLÓGICAS

- Gestão, ferramentas, e estratégias utilizadas no nicho de *marketing* digital para divulgação de empresas ou marcas.
- Mercado digital: redes sociais, dados do mercado online, consumo de conteúdo e *internet*, padrões de comportamento dos usuários
- Planejamento digital
- Segmentos virtuais e Definição de personas
- Ferramentas e Atuação digitais: Branding, Database *marketing*, Conteúdo orgânico e pago, Engajamento, *E-mail marketing*, *Marketing* de busca (Ads + SEO), *Remarketing*
- Métricas: *Web analytics*, ROI (Retorno sobre investimento), KPI (*Key Performance Indicators*), dentre outras.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA



ADOLPHO, Conrado. **Os 8 Ps do marketing digital**. O guia estratégico de *marketing* digital. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2011, p.115; ALLDREAMS. O QUE SÃO APLICATIVOS MOBILE? Disponível em: <http://www.alldreams.com.br/artigos/44-o-que-sao-aplicativos-mobile.pdf>. Acesso em: 23 de julho de 2014;

KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary. **Princípios de marketing**. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall do Brasil, 2008, p. 593

KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 3.0**: as forças que estão definindo o novo *marketing* centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PORTO, Fabiano. **Aplicativos mobile**: definição, história e previsões. Disponível em: <http://tectriadebrasil.com.br/blog/2012/11/07/aplicativos-mobile-definicoes-historia-e-previsoes/>. Acesso em: 18. out. 2019;

SOUZA, Bruno de. **Marketing Digital 2.0**, como sair na frente do concorrente; Clube dos Autores, 2012, p. 261.