

TEORIA DA COR		
<p style="text-align: center;">OBJETIVOS:</p> <p>Utilizar a cor na comunicação visual, considerando suas características físicas, seus aspectos técnicos e estéticos e suas influências psicológicas, bem como as competências de gestão relativas à área.</p>		
<p style="text-align: center;">EMENTA</p> <ul style="list-style-type: none">● Cor e percepção visual.● Processos fisiológicos.● Princípios básicos da física da cor.● Cor-Luz e cor-pigmento.● Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes.● Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos.● A cor em displays.● Cor de processo e cor especial.● O uso da cor no Design Gráfico.● A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.		
<p>COMPETÊNCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizar a cor na comunicação visual, considerando suas características físicas, seus aspectos técnicos e	<p>HABILIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none">● Entender o uso da cor na comunicação visual;● Conhecer as características físicas, técnicas e estéticas pertinentes à cor;	<p>BASES TECNOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cor / luz;● Cor / pigmento;● Percepção das cores;

<p>estéticos e suas influências psicológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analisar o campo visual. ● Identificar os processos de obtenção das cores. ● Selecionar informações sobre cores adequadas ao desenvolvimento do projeto de comunicação visual. ● Interpretar aspectos compositivos da imagem. ● Distinguir informações que possibilitem a organização espacial. ● Analisar o conteúdo plástico adequado ao projeto de comunicação visual. ● Elaborar projetos de comunicação visual trabalhando elementos compositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Entender a influência psicológica da cor; ● Entender a influência da luz na cor; ● Identificar a relação pigmento / cor; ● Diferenciar sínteses cromáticas aditivas e subtrativas; ● Testas a cor aplicada; ● Agrupar cores conforme sua classificação: primárias, secundárias, terciárias, quentes, frias e complementares; ● Identificar elementos que compõem um campo visual. ● Aplicar as cores em conformidade com a necessidade de projeto de comunicação visual. ● Identificar os elementos que fazem parte da composição plástica. ● Aplicar os métodos da composição espacial. ● Pesquisar e utilizar técnicas compositivas e materiais plásticos. ● Selecionar criativamente o material para o desenvolvimento do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sínteses cromáticas aditiva e subtrativa; ● A cor aplicada; ● Classificação das cores: primárias, secundárias, terciárias, quentes, frias, complementares; ● Características das cores: luminosidade, saturação, tonalidade; ● Contraste e harmonia; ● Escalas de cores; ● Psicologia e psicodinâmica das cores; ● Teoria das cores: ● Círculo Cromático: a escala cromática, monocromática e cores neutralizadas. ● Harmonia das Cores: o analogia, monocromática, por contraste, cores complementares, tríade, temperatura dominante.
---	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DANGER, Eric. **A cor na comunicação**. Rio de Janeiro: Fórum Editora Ltda, 1973.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores na comunicação**. São Paulo: Blücher, 1986.

Plano de Curso: Técnico em Comunicação Visual GUIMARÃES, Luciano. **Cor, a cor como informação**. São Paulo: Annablume, 2000.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. Brasília-DF: FUNAME, 1980.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como Informação: a Construção Biofísica, Linguística e Cultural da Simbologia das Cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

TAUSZ, Bruno. **A linguagem das cores**. Rio de Janeiro: Edições MG, 1976.

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, comunicação e cor**. São Paulo: Ícone, 1997.

1ª Série e 2ª Séries

TÉCNICAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

OBJETIVOS:

A disciplina tem como premissa oportunizar aos estudantes conhecer a história e linguagem audiovisual bem como seus principais movimentos, escolas e estruturas de produção. Analisar a história e a evolução do rádio, dos meios audiovisuais e da mídia em geral, sobretudo quanto à sua função social. Para deste modo, identificar o desenvolvimento e a expansão da internet e das novas tecnologias informacionais e comunicacionais. Apresentar todo processo de realização dos produtos audiovisuais, passando pelas etapas de pré-produção, produção e pós-produção, bem como as demandas e profissionais envolvidos em cada uma delas para assegurar a gestão e execução do processo de produção de recursos audiovisuais.

EMENTA

- História, evolução e papel social do cinema.

- História, evolução e papel social do rádio.
- História, evolução e papel social da televisão.
- Tecnologias informacionais e comunicacionais.
- Redes sociais e comunicação interativa.
- Processo de realização dos produtos audiovisuais e suas etapas: pré-produção, produção e pós-produção, articulando as demandas e profissionais envolvidos em cada uma delas.
- Análise técnica de roteiros; Decoupage; orçamentação; formação da equipe; elaboração do plano da produção; função do diretor de produção, do produtor executivo, dos assistentes e contrarregas; controle de custos de produção.

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender o processo histórico de produção, realização e distribuição do Cinema e do Audiovisual como forma de ampliação seu entendimento sobre a realidade ao qual está inserido enquanto possibilidade de agir sobre ela. ● Entender os processos cognitivos envolvidos na produção, emissão e recepção da mensagem cinematográfica e seus impactos sobre a cultura e a sociedade enquanto forma de ampliação do repertório cultural e valorização das diferentes manifestações culturais. ● Compreender o desenvolvimento e a 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretar, analisar e contextualizar a linguagem cinematográfica aos diferentes meios e modalidades da comunicação audiovisual. ● Articular as práticas cinematográficas, em seus aspectos técnicos e conceituais, à produção artística e tecnológica que caracterizam nossa cultura e ao exercício do Interpretar, analisar e contextualizar o desenvolvimento e a expansão da internet e das novas tecnologias informacionais e comunicacionais. ● Identificar as produções radiofônicas, televisas, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema de radiodifusão aberta. ● Rádio e a televisão pública e privada (concessões no Brasil e no mundo). ● Surgimento do rádio. ● Influência do rádio e da TV na sociedade. Modelos de programação. ● Desenvolvimento técnico da televisão. ● Televisão de sinal aberto e pago. ● Surgimento e desenvolvimento do cinema. ● Os componentes da linguagem cinematográfica: mise-en-scène, montagem, direção

<p>expansão da internet e das novas tecnologias informacionais e comunicacionais a fim de ampliar seus referenciais e linguagens.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entender o advento e expansão das redes sociais de comunicação interativa de modo que se utilize e crie tecnologias de forma ética e crítica. ● Compreender a interdependência dos elementos constitutivos de uma produção audiovisual como forma de exercício da curiosidade intelectual. ● Conhecer os recursos materiais e humanos de uma produção e seu planejamento, para ampliar sua capacidade de argumentação. ● Compreender as etapas necessárias para o desenvolvimento da ideia até realização de um produto para colaborar com a construção de conhecimentos sobre o mundo físico e intelectual. 	<p>cinematográficas tendo em vista seus aspectos estéticos, éticos e políticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interpretar, analisar e contextualizar o advento e expansão das redes sociais de comunicação interativa. ● Correlacionar o uso das técnicas de produção, para a realização de programas audiovisuais. 	<p>de fotografia, som, direção de atores, direção de arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Noções de enquadramento, composição, plano, movimento da câmera, angulação, som, cor, desenvolvimento temporal da imagem, ponto-de-vista e narrativa. ● O cinema clássico narrativo, gêneros cinematográficos, cinema experimental, documentário, cinema contemporâneo e narrativas televisivas. ● A indústria cinematográfica (nacional e internacional). ● História e expansão da internet. ● Análise do desenvolvimento e a expansão da internet e das novas tecnologias informacionais e comunicacionais; o advento e expansão das redes sociais de comunicação interativa. ● Redes sociais e canais de comunicação interativa. ● Introdução ao conceito de pré-produção, produção e pós-produção. O papel das produtoras. Ramificações da função do produtor no cinema, televisão, publicidade, etc.
---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ● O Processo de produção, cronogramas e planejamento. ● A Análise Técnica do Roteiro/ Introdução/ Folha da Análise Técnica do Roteiro. ● As funções da equipe técnica no processo de realização de uma produção audiovisual. ● Setor de Produção/ Setor de Direção/ Setor de Fotografia/ Setor de Direção de Arte/ Setor do Som. ● Equipamentos Técnicos de Imagem/ Equipamento Técnico de maquinaria/ Equipamento Técnico de Som. ● O Orçamento: a) Noções gerais de Orçamento; b) Orçamento Simplificado; c) Itens do Orçamento a partir de um roteiro. ● Simulação de um orçamento em sala de aula. ● Trabalho prático. Discussões sobre as consequências da "Era Digital" para os profissionais de Comunicação. ● Atuação do Produtor no mercado audiovisual.
--	--	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BALLERINI, Franchiesco. História do cinema mundial. São Paulo: Summus Editorial, 2020.

BORDWEEL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do Cinema**: uma introdução. São Paulo: Edusp, 2014.

COUSINS, Mark. **História do cinema**: dos clássicos mudos ao cinema moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

KELLISON, Cathrine. **Produção e Direção para TV e Vídeo**: Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Singular Digital, /Ediouro, 2007.

MACHADO, M. & ADAMS, Ana de A. **Tudo que você queria saber sobre comercialização de filmes nacionais, mas não tinha a quem perguntar**. Edição digital disponível em www.tudosobrefilmeanacional.com.br, Porto Alegre, 2010.

MELEIRO, A. (org). **Cinema no Mundo**: Indústria, política e mercado – Europa, vol. V. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BARNWELL, Jane. **Fundamentos de produção cinematográfica**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BRANDÃO, Alessandra Soares; SOUZA, Ramayana Lira. **A sobrevivência das imagens**. Campinas, SP: Papyrus, 2015.

MARQUES, Aída. **Ideias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**, São Paulo: Brasiliense, 1980.

MASCARELLO, FERNANDO. **História Mundial do Cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MÁXIMO, João. **A música do cinema**: os 100 primeiros anos. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. 3ª ed. São Paulo: Summus, 2009.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2010.

SILVA, H.C. **O filme nas telas**: a distribuição do cinema nacional. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2010.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. A opacidade e a transparência, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

1ª e 2ª Séries

TÉCNICAS CAPTAÇÃO DE ÁUDIO		
OBJETIVOS:		
<p>Conhecer as características físicas do som e suas implicações na captação e registro do som sincrônico à imagem. Conhecer e aplicar as técnicas de captação e registro de som. Conhecer e aplicar as técnicas de edição de som. Desenvolver autonomia para o uso de filtros e configurações dos equipamentos que possibilitem a expressão artística desejada.</p>		
EMENTA		
<ul style="list-style-type: none"> ● Noções básicas de acústica, relações entre sons e espaço, tratamento acústico de ambientes. ● Introdução aos diferentes tipos de microfone. ● Aplicações técnicas dos microfones e gravadores no dia a dia do set de filmagem. ● Funções do técnico de som direto e do microfonista em cinema e televisão. ● Exercícios práticos de captação de áudio. 		
COMPETÊNCIAS:	HABILIDADES:	BASES TECNOLÓGICAS:
<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender os fundamentos teóricos de acústica e suas aplicações na produção audiovisual. ● Dominar o uso de equipamentos, tanto no momento da captação quanto no tratamento e na projeção do som. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avaliar e reconhecer o processo mais adequado da captação e tratamento de áudio para diversos tipos de programas. ● Utilizar diferentes formatos e sistemas de armazenagem de arquivos de áudio, selecionando as ferramentas, analógicas e/ou digitais, existentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Características básicas da onda sonora, percepção auditiva e captação eletrônica. ● Noções básicas de acústica, relações entre sons e espaço e tratamento acústico de ambientes. ● Introdução aos diferentes tipos de microfone (dinâmico, de fita, condensador, tubo de interferência etc.)

		<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicações técnicas dos microfones e gravadores. ● Técnicas de captura de som. ● Autorização de uso de imagem. ● Funções do técnico de som direto e do microfonista na produção audiovisual. ● Edição e equalização de voz e diálogos. ● Construção de ambientes, efeitos e foley. ● Noções de estereofonia. ● Sistemas de reprodução em multicanais (dolby 5.1, 7.1, THX etc.). ● Trilha musical. ● Técnicas de sonoplastia. ● Gravação de ruídos adicionais.
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ABBATE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Buenos Aires/São Paulo: Libreria Ediciones, 2014.

MURGEL, Eduardo. **Fundamentos da acústica ambiental**. São Paulo: SENAC, 2007.

VALLE, Solon do. **Microfones**. Rio de Janeiro: Paulo Meccia, 2005.

_____. **Manual prático de acústica**. 3 ed. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FLORES, Virgínia. **O cinema**: Uma arte sonora. São Paulo: Annablume, 2013.

RATTON, Miguel. **Dicionário de áudio e tecnologia musical**. 2 ed. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2009.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. **Produção de imagem e som**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

RODRIGUEZ, Angel. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. 2ª edição. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

1ª e 2ª Séries

VÍDEO E ILUMINAÇÃO		
OBJETIVOS: Conhecer as técnicas de captação e iluminação		
EMENTA		
<ul style="list-style-type: none">● História da Iluminação● Fundamentos de ótica● Tipos de iluminação● Temperatura das cores● Polarização● Sistemas de iluminação● Tipo de iluminação e técnicas de captação		
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS

<ul style="list-style-type: none"> ● Entender e analisar a formação do vídeo, permitindo o ajuste da imagem e da iluminação. ● Projetar ambientes com iluminação adequados à captação de imagens. ● Aprofundar o conhecimento de leitura de vídeo para ajustes da imagem e operação de vídeo. ● Analisar e aplicar os processos adequados aos projetos de iluminação para produção de vídeo. ● Analisar a qualidade da imagem das câmeras e equipamentos de luz existentes no mercado e a diferença no funcionamento entre os principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar o conhecimento básico de leitura de vídeo e ajustes da imagem ● Operar e ajustar vídeo de câmeras utilizando instrumentos profissionais de televisão com base em técnicas atuais. ● Realizar projetos de iluminação cênica para gravação em vídeo. ● Aplicar conhecimentos de mecânica de iluminação em projetos de ambientes internos e externos para gravação em vídeo. ● Ajustar vídeo de câmeras utilizando instrumentos profissionais de televisão com base em técnicas atuais. ● Identificar os elementos e recursos da imagem. ● Realizar projetos de iluminação cênica para gravação em vídeo. ● Definir recursos e materiais para criação de projetos de iluminação. ● Aplicar conhecimentos de mecânica de iluminação em projetos de ambientes internos e externos para gravação em vídeo. ● Manipular equipamentos de vídeo e iluminação. ● Utilizar câmeras e equipamentos de iluminação existentes no mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● História da iluminação ● A luz e a percepção ● Fundamentos de óptica: prisma, refração, distorção, íris, distância focal, tipos de lente ● Tipos de iluminação: cor, exposição, fontes de luz: o iluminação artificial e iluminação natural ● Temperatura da cor ● Filtros de correção ● Tipos de filtro: recursos e aplicação ● Polarização: história e evolução das câmeras: o tubo PB ao cmos e ccd teoria de vídeo: a formação do vídeo, definição da imagem e cor, tipos de vídeo analógico, SDI, HDTV, análise de vídeo e formas de onda, referência tipos de lâmpadas: o fluorescente, incandescente, halógena, LED etc. sistemas de iluminação: os tipos de equipamentos para iluminação cênica, iluminação fixa, iluminação pirotécnica elétrica: os tipos de conexão, eletricidade, termografia, carga, <i>dimmer</i>, etc. ● Mecânica da iluminação para vídeo: luzes, tipos de ambiente, efeitos, contra-
--	--	---

		<p>luzes, <i>key-light</i>, <i>fill-light</i> <i>back-light</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistemas de iluminação: mesas de iluminação e de controle, <i>grid</i>, varas, pantógrafos, hoists, cabos e acessórios ● Tipos de produção e técnicas de captação e iluminação: <i>show</i>, dramaturgia e jornalismo ● Utilização de filtros e efeitos de iluminação ● Funcionamento da câmera e funcionalidades, ajustes e correção da imagem: <i>zoom</i>, foco, <i>back</i> foco, íris, acessórios ● Leitura em forma de onda, ajustes de monitoração, sinais de teste e instrumentos de análise da imagem (escalas e geradores de teste) ● Operação de vídeo e luz: teoria e prática em estúdio e externa: o íris, <i>white balance</i>, <i>black balance</i>, <i>gamma</i>, <i>white clip</i>, <i>knee</i>, <i>setup</i>, <i>flare</i>, <i>dtl</i>, <i>skin detail</i>, <i>matrix</i>, etc. <i>Shading</i> luz, <i>shading</i> de câmera ● Recursos de imagem: <i>chroma key</i>, <i>back lot</i>, <i>basing light</i>, <i>color corrector</i>, pós-produção e efeitos na imagem
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA:</p> <p>HURTER, Bill. A luz Perfeita: guia de iluminação para fotógrafos. Balneário Camboriú - SC: Photos, 2010.</p>		

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

FREEMAN, Michael. **Luz e Iluminação - Coleção Curso de Fotografia**. São Paulo: Editora Bookman, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

MUSA, João Luiz; GARCEZ, Raul Pereira. **Interpretações da luz**. São Paulo: Editora Olhar Impresso, 1994.

GREY, C. **Iluminação em Estúdio: Técnicas e truques para fotógrafos digitais**. Balneário Camboriú, SC: Editora Photos, 2012.

ARTIS, A.Q. **Silêncio! Filmando**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SILVA, Luis Lopes da. **Conceitos básicos de iluminação**. Edições Universitárias Lusófonas: Lisboa, 2004.

2ª Série

LEGISLAÇÃO E POLÍTICAS DE AUDIO VISUAL

OBJETIVOS:

Legislação Trabalhista relacionada ao técnico de áudio e vídeo

EMENTA

- Fundamentos da Legislação Trabalhista
- Ética
- Trabalho em equipe
- Imagem pessoal e organizacional

- Legislação Brasileira Cultural

COMPETÊNCIAS:	HABILIDADES:	BASES TECNOLÓGICAS:
<ul style="list-style-type: none"> ● Analisar códigos de ética profissional, regras e regulamentos organizacionais. ● Trabalhar em equipe e cooperativamente, valorizando e encorajando a autonomia e a contribuição de cada um. ● Promover a imagem pessoal e da organização, percebendo as ameaças e oportunidades que possam afetá-las, bem como os procedimentos de controle adequados a cada situação. ● Analisar e interpretar a legislação da <i>web</i>. ● Reconhecer a importância do trabalho voluntário na formação profissional e ética do cidadão. ● Analisar os aspectos legais da produção audiovisual. ● Criar mecanismos de preservação das normas de conduta na produção de áudio e vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicar a legislação e os códigos de ética profissional nas relações pessoais, profissionais e comerciais. ● Cumprir criticamente as regras, regulamentos e procedimentos organizacionais. ● Participar de equipes de trabalho. ● Estabelecer relações de respeito mútuo entre produtores, consumidores, empregadores, empregados, parceiros e concorrentes. ● Promover a imagem da organização. ● Atualizar conhecimentos, desenvolver e/ ou aprimorar habilidades, aderir a criações e introduzir inovações, tendo em vista a melhora do desempenho pessoal e organizacional. ● Identificar e prever situações de risco ou desrespeito pessoal e social e selecionar procedimentos que possam evitá-las. ● Especificar procedimentos para aplicação das leis que defendem a propriedade intelectual. ● Salvar os projetos realizados com procedimentos legais de proteção. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fundamentos de legislação trabalhista ● Conceitos e aplicações de princípios de ética profissional: regras e regulamentos organizacionais ● Princípios de trabalho em equipe: cooperação e autonomia pessoal ● Critérios de imagem pessoal e organizacional ● Princípios que regem a atividade do Técnico em Áudio Vídeo. ● Princípios de legislação brasileira aplicada à cultura: patrocínios, incentivos, cooperação, parceria ● Direito de propriedade intelectual: direitos autorais ● Legislação da <i>web</i> ● Trabalho Voluntário: <ul style="list-style-type: none"> ● Lei Federal nº 9.608/98 e Lei nº 10.748/03 alteradas pela Lei nº 10.940 de 27-08-2004; ● O direito autoral e as normas legais, brasileiras e internacionais, que regulam as atividades e os direitos de criadores, autores, produtores e similares

	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretar legislação vigente sobre o trabalho voluntário. ● Incorporar a prática profissional do trabalho voluntário. ● Participar de programas e atividades voluntárias na empresa e na comunidade. ● Realizar leitura crítica das leis e sua aplicabilidade nos projetos audiovisuais. ● Especificar procedimentos para aplicação das leis que defendem a propriedade intelectual. ● Salvar os projetos realizados com procedimentos legais de proteção. 	<ul style="list-style-type: none"> ● As atividades de produção audiovisual sob o prisma da legalidade ● Legislação que rege o rádio e a televisão – Código Brasileiro de Telecomunicações ● A regulamentação profissional: rádio e televisão educativas; rádio e televisão comunitárias ● As redes regionais e nacionais ● A multimídia e a regulamentação profissional
--	---	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

BARNWELL, Jane. **Fundamentos da produção cinematográfica**. Tradução de Janisa S. Antoniazzi. Porto Alegre -RS: Editora Bookman, 2013.

GERBASE, Carlos. **O primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre - RS: Artes e Ofícios, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

MELEIRO, Alessandra. **Cinema e mercado**. São Paulo: Escrituras Editora, 2012.

BONASIO, Walter. **Televisão: manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

KELLISON, Cathrine. **Produção e direção, para TV e vídeo**. São Paulo: Campus, 2006.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

COMUNICAÇÃO E BRANDING

OBJETIVOS:

Despertar sensações e criação de conexões fortes, que serão fatores relevantes para a escolha do cliente pela marca no momento de decisão de compra.

EMENTA

- Sistemas de comunicação
- O gerenciamento (branding) e a comunicação de marcas
- Características de uma marca
- Evolução histórica do Branding
- Identidade visual
- A expressão da marca através de sua programação visual
- Registro de uma marca
- Lei 9.279/96, Lei de Propriedade Industrial
- Gestão e estratégia de marca
- A nova abordagem do storytelling e métricas para a gestão da marca.

COMPETÊNCIAS:

- Planejar, implementar e avaliar estratégias de marcas;
- Construir plataforma de marca;

HABILIDADES:

- Entender as fases de um projeto de marketing voltado para o branding
- Identificar etapas para construção da identidade visual e verbal da empresa;

BASE TECNOLÓGICA:

- Conceituação e Gestão da Marca
- Os componentes da Marca
- Evolução das Marcas

<ul style="list-style-type: none"> • Mensurar o brand equity; • Entender a experiência de marca; • Criar, administrar e posicionar marcas em mercados competitivos; • Desenvolver projetos em grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir valores e cultura da empresa; • Estabelecer os propósitos, promessa, atributos e posicionamento de marca; • Saber utilizar modelos de mensuração e identificar características do <i>brand equity</i>; • Identificar os tipos de experiências de marca (<i>brand experience</i>); • Utilizar técnica de <i>brand experience</i>; • Desenvolver habilidades para trabalhar em equipe como comunicação, proatividade, confiança, capacidade de mediação, empatia, flexibilidade, dentre outras; 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversos conceitos e definições da Marca • Propósito e Branding estratégico • Arquitetura e Hierarquia das Marcas • Tipos de marca (extensões de linha, extensões de marca, multimarcas) • Brand Equity • Sistema de métricas de gestão do valor da marca • Top of mind x Share of time • A Marca sonora e olfativa • Posicionamento e benefícios da Marca • Arquétipos de marca • e-Branding • Humanização de marcas • Design de marcas: Símbolos visuais, iconografia e os protagonistas do regime de visibilidade da marca • Ranking das Marcas nacionais e internacionais – <i>Interbrand</i>
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

AAKER, David A. **Marcas: brand equity gerenciando o valor da Marca**. Campus, 1998.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Ed. 70, 1977.

BOONE, Louis E; KURTZ, David L. **Marketing Contemporâneo**. Cengage Learning, 2009.

KAPFERER, Jean Noel. **As Marcas, capital da empresa:** criar e desenvolver marcas fortes. Bookman, 2003.

KOTLER, PHILIP. **Administração de marketing.** São Paulo: Atlas 1990

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 4.0.** tradução de Ivo Korytowski. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

AAKER, DAVID. & JOACHIMSTHALER, ERICH. **Como construir marcas fortes.** SÃO PAULO. FUTURA, 2000. FARINA, Modesto, PEREZ, Clotilde, BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação –** Blucher, 5º ed., 2006

FONTENELLE, Isleide. **O nome da marca.** São Paulo: Bomtempo, 2002

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

LINNEMAN, R.; STANTON, Jr. J. **Marketing de nichos –** uma estratégia vencedora. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda., 1993.

MIRSHAWKA, V. **Criando valor para o cliente.** São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda., 1993.

RIES, A; TROUT, J. **As 22 consagradas leis do marketing.** São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda., 1993.

_____; TROUT, Jack. **Posicionamentos:** a batalha por sua mente. Thonson Learning, 2003.

TYBOUT, Alice M; CALKINS, TIM. **Branding.** São Paulo: Atlas, 2006.

2ª e 3ª Séries

TÉCNICA CAPTAÇÃO DE IMAGENS DIGITAIS

OBJETIVOS:

Compreender as tecnologias de captura de imagens digitais e suas aplicações. Compreensão do contexto histórico do desenvolvimento dos equipamentos de captura de imagens.

Desenvolver autonomia para o uso de filtros e configurações dos equipamentos que possibilitem a expressão artística desejada.

EMENTA

- Técnicas de gravação de vídeos digitais.
- Evolução do suporte analógico.
- Sistemas de captação digital.
- Fundamentos de fotografia aplicados ao vídeo.
- Utilização de equipamentos e acessórios para captação.
- Noções básicas de iluminação e uso de filtros.

COMPETÊNCIAS:

Compreender os princípios estéticos e técnicos desenvolvidos para a elaboração de propostas, de intervenção solidária na realidade, respeitando os valores humanos e considerando a diversidade sociocultural e os diferentes meios e gêneros de produção.

Compreender as principais fases do processo de fotografia e iluminação de produtos audiovisuais.

Conhecer e explorar a base técnica da fotografia, da exposição aos formatos de captação, independentemente da ferramenta usada.

Apropriar-se da filosofia e da metodologia dos sistemas de captação de imagem em

HABILIDADES:

Operar câmeras fotográficas, utilizando-as para registo fotográfico, videográfico e de som e restantes equipamentos periféricos (Operador de equipamentos de registo de som e imagem).

Editar imagens digitais com software adequado a diferentes outputs (Operador de Tratamento de Imagem).

Coordenar os processos de luminotécnica de estúdio de produção fotográfica ou audiovisual e de iluminação de exteriores (Operador de Iluminação).

Criar e conceptualizar objetos de base fotográfica em imagem parada ou movimento (concepção e realização de objetos

BASES TECNOLÓGICAS:

Introdução aos princípios da cor luz e cor complementar.

O funcionamento básico da câmara de vídeo, comparando com o funcionamento da câmara fotográfica. Formatos de câmeras fotográficas e suas aplicações: pequeno, médio e grande formato.

Qualidades da imagem: brilho, contraste, detalhe, matiz, saturação, relação sinal ruído. Tipos de câmara de vídeo (portáteis, convencionais, docáveis, camcorders, dngs, etc.). Tipos de sensores: CCD, CMOS, tubo, etc. O visor da câmara de vídeo (área de segurança, tipos). Objetivas (princípios básicos, câmara escura, câmara de orifício, lente, distância focal, plano focal, objetiva normal,

<p>digital data e dos equipamentos de pós-produção e seus fluxos de trabalho de edição de imagem, usando os principais softwares de edição e de correção de cor do mercado.</p>	<p>fotográficos e audiovisuais para diferentes contextos de comunicação digital);</p>	<p>grande angular, tele, zoom, back focus e macro). Fator de Corte, Objetiva normal X tamanho do CCD, objetiva rápida X objetiva lenta, foco automático. Estabilizadores de imagem (OIS X EIS). Diafragma, shutter, ganho de vídeo. Profundidade de campo e passagem de foco. Filtros, torre de filtros da câmera, filtros de efeito, de correção, de cor. Balanço do branco/preto. Câmeras de vídeo analógica X digital, sinal de vídeo componente, composto, saída firewire, USB, formatos de gravação analógico X digital: VHS, BETACAM SP, UMATIC-SP, HI-8, DVCAM, DV, XDCAM, BETACAM DIGITAL, CARTÃO DE MEMÓRIA, DISCO, etc., diferenças entre eles. Captação e transferência de imagens digitais da câmera fotográfica e câmera de vídeo para o computador. Equipamentos de câmera de vídeo (tripé). Equipamentos de maquinária (praticável, três tabelas, grua, steadicam, carrinho, etc.). Composição da imagem, O olhar: a procura dos temas, o uso das linhas, a focagem, equilíbrio da imagem, o uso da cor, análise de programas jornalísticos, publicitários e documentais. Exercícios práticos dos planos de lentes (plongê, contra plongê, plano, contra</p>
<p>Planejar, gerir e coordenar a produção, criação, disseminação e edição de objetos fotográficos de imagem parada ou em movimento, de natureza essencialmente digital, com recursos aos sistemas complexos de imagem digital, da pré-produção à pós-produção.</p>	<p>Gerir e liderar equipas para produção de objetos fotográficos e audiovisuais (fotografia, vídeo e som).</p>	
	<p>Operar e gerir com proficiência técnica sistemas complexos relacionados com a imagem fotográfica de forma integrada e adequada a uma atividade de produção fotográfica ou audiovisual e multimídia (computadores, fotômetros, iluminadores, scanners, impressoras e softwares).</p>	
	<p>Gerir, implementar e aperfeiçoar um sistema de workflow fotográfico calibrado e confiável a nível de resposta de cor e demais parâmetros da imagem digital.</p>	
	<p>Editar e manipular imagens digitais, quer em ambiente de edição fotográfica avançada através de software específico; quer em ambiente de edição vídeo não-linear com imagens em movimento produzidas pela câmara fotográfica (Editor de Imagem Digital).</p>	
	<p>Gerir sistemas de difusão da fotografia em multiplataformas web, utilizando ferramentas digitais e softwares apropriados para a</p>	

	<p>integração das imagens nos media sociais.</p>	<p>plano, médio, close, médio close, geral, americano, etc.). Exercícios práticos dos movimentos de câmera (travelling, zoom in, zoom out, panorâmica, tilt, etc.), regra dos 180°, mudança de eixo, posicionamento de câmera no estúdio. Exercícios práticos de gravação de entrevistas.</p> <p>Autorização de uso de imagem.</p>
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ANG, Tom; VIEIRA, Silvana; KFOURI, Assef. **Vídeo Digital: Uma introdução**. São Paulo: SENAC, 2007.

ELSENSTEIN, Sergei. **A estética do filme**. 9ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
MARTINS, Nelson. **Fotografia: da analógica à digital**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ELSENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC, 2003.

SOULAGES, François. **Estética da fotografia: perda e permanência**. São Paulo: Senac, SP, 2010.

TRIGO, Thales. **Equipamento Fotográfico: teoria e prática**. 5ªed. São Paulo: Senac, 2012

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

3ª Série

ARTE E ANIMAÇÃO

OBJETIVOS:

Apresentar os princípios da animação sob uma perspectiva histórica, abordando a teoria e prática das principais técnicas de animação digital e analógicas com o objetivo de desenvolver um projeto de animação utilizando de uma ou mais técnicas de animação apresentadas.

EMENTA

- Princípios da animação. Introdução à animação como objeto de design.
- Abordagem geral da história da animação através da teoria e de experiências práticas com técnicas de animação 2D (desenho animado, recortes, e outras técnicas bidimensionais).
- Montagem de cenas: cenários e personagens.
- Experimentação das linguagens e técnicas de animação e suas aplicações.

COMPETÊNCIAS:

- Criar e produzir animações digitais ou analógicas, que podem ser de ilustrações, desenhos, fotografias ou computação gráfica, entre outras.
- Dominar os aspectos de criação e desenvolvimento a partir da compreensão dos processos, ferramentas e práticas relacionadas à linguagem da animação 2D e 3D.
- Criar e adaptar um roteiro de animação para ambientes analógicos e digitais.

HABILIDADES:

- Produzir conteúdo audiovisual de qualidade, com foco em animação, partindo do planejamento ao produto final, considerando tanto o conhecimento estético e pensamento crítico quanto a utilização das ferramentas de design.
- Planejar, desenvolver e finalizar vinhetas e animações 2D, considerando roteiro, storyboard, criação de concept art e ilustração digital, com respeito às etapas de produção e aos princípios da animação.
- Utilizar técnicas de animação, como 2D, 3D, stop-motion, entre outros.

BASES TECNOLÓGICAS:

- Breve histórico do cinema de animação.
- Técnicas de animação:
 - Quadro a quadro;
 - Animação digital;
 - “Stop-motion”.
- Desenvolvimento de personagens.
- Roteiro e “storyboards”.
- Animação, áudio e finalização.
- Modelagem e animação de personagens e cenários 3D e 2D.
- Fundamentos, planejamento e técnicas de animação 2D.
- Escrita criativa, linguagem cinematográfica e

		desenvolvimento de game design; direção de arte e animação.
--	--	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011.

WILLIANS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo, Senac, 2016.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Minas Gerais: Formato Editorial, 2000.

FIALHO, Antônio. **Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial**. 2005. 178, [16] f: Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

FOSSATTI, Carolina Britto. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre, Sulina, 2011.

PURVES, Barry. **Stop motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

WELLS, Paul; MILLS, Les; QUINN, Joanna. **Desenho para animação**. Revisão técnica: Sérgio Nesteriuk. Porto.

EDIÇÃO DE VÍDEO E PÓS-PRODUÇÃO

OBJETIVOS:

Conhecer edição não linear e pós-produção. Dominar o ciclo de produção de imagens desde a captação até a distribuição, para diferentes formatos seja documentário, projetos promocionais videoclipes. Abordar sobre os softwares de referência do mercado profissional. No âmbito da prática, executar um projeto de edição não linear e executar a pós-produção de imagem, desde a sua planificação até à sua distribuição para diferentes plataformas.

EMENTA

- Praticar a pós-produção de filmes com especial atenção à versão final do filme para exibição em diferentes mídias e salas de exibição.
- Pós-produção de produtos audiovisuais; mixagem de áudio e vídeo; efeitos especiais de som e imagem; correção de cor; finalização de produtos; compressão, compactação, armazenamento e formatos para exibição. Prática de pós-produção de vídeos e filmes.

COMPETÊNCIAS:

- Compreender a edição de vídeo como ferramenta fundamental no ciclo de produção audiovisual, desde a captação à distribuição.
- Entender a captação, edição e distribuição em vídeo à luz de todo o ciclo de produção, sejam documentários, entrevistas, trabalhos promocionais, vídeoclips ou projetos pessoais.

HABILIDADES:

- Selecionar, importar e organizar o material bruto.
- Operacionalizar o software de edição usado em sala de aula. Identificar as principais ferramentas do programa de edição utilizado.
- Articular som e imagem na construção da narrativa fílmica.
- Inserir textos, fotos, gráficos e outros elementos no filme.
- Escolher a técnica de edição de acordo com a natureza do projeto.
- Escrever um Roteiro de Edição.
- Montar um filme de ficção ou documentário.
- Tratar a cor das imagens.
- Harmonizar o filme através do uso de filtros, cores e efeitos.

BASES TECNOLÓGICAS:

- Hardwares e Softwares alinhados a edição de imagens.
- Composição e operacionalização de uma ilha de edição.
- Planejamento e organização do processo de edição.
- Construção da narrativa e do ritmo do filme.
- Identificação e utilização das ferramentas e recursos do software trabalhado.
- Uso de imagens, sons, fontes tipográficas e seus formatos e licenças.
- Técnicas e Estilos de Edição.
- Introdução a animação.
- Conceitos, técnicas e habilidades necessárias na finalização.
- A relação do finalizador com a equipe.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicar técnicas básicas de efeitos visuais e especiais. ● Inserir elementos textuais, fotográficos e gráficos no filme. ● Produzir vinhetas. ● Dominar o programa de finalização escolhido como padrão. ● Criar unidade visual e estética para o filme coerentes com os conceitos definidos pela direção. ● Disponibilizar o filme para diferentes janelas de exibição. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Padrões de sinais de vídeo, de cor e saturação de imagens. ● Desenvolvimento e uso da paleta de cor no filme. ● Limites éticos na manipulação digital das imagens. ● Ferramentas e recursos para tratamento e harmonização de cor e efeitos de imagem. ● Ajustes nas imagens escolhidas e padronização. ● Planejamento e produção de subprodutos do filme como trailer, fotos, making off entre outros. ● Orientações éticas sobre uso e manipulação de imagens. ● Mixagem de som e imagem. ● Fechamento do filme para exibição em mídia física, Internet (ondemand e streaming), televisão, cinema e festivais.
--	---	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ANG, Tom. **Vídeo digital**: uma introdução. 2. ed. São Paulo: Ed. SENAC, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MOURA, Edgar. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Ed. SENAC, 1999.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

CONCI, Aura. **Computação gráfica**: teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

FARJOUN, Daniel. **Mix: o poder da mixagem**. 2. ed. Rio de Janeiro: Música & Tecnologia, 2012.

GONZALEZ, Rafael C. **Processamento digital de imagens**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

EDIÇÃO DE SOM E MIXAGEM

OBJETIVOS:

Utilizar os elementos sonoros e os diversos recursos de pós-produção para construir um filme coeso e criativo. Editar, mixar e finalizar sons em plataformas digitais. Tratar, criar e manipular elementos sonoros. Conhecer os processos de calibragem e padronização das salas de exibição e salas de mixagem. Aplicar na prática as técnicas aprendidas em disciplinas anteriores. Dominar o programa de edição de som profissional.

EMENTA

- Edição e equalização de voz e diálogos, construção de ambientes, efeitos e foley.
- Noções de estereofonia, sistemas de reprodução em multicanais (dolby 5.1, 7.1, THX etc.).
- Trilha musical.
- Técnicas de sonoplastia, gravação de ruídos adicionais.
- Técnicas de mixagem voltadas para cinema e televisão.

COMPETÊNCIAS:	HABILIDADES:	BASES TECNOLÓGICAS:
<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a dinâmica de captação, gravação, edição e finalização sonora de uma produção audiovisual. ● Dominar o programa de edição de som profissional. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar os elementos sonoros e os diversos recursos de pós-produção para construir um filme coeso e criativo. ● Editar, mixar e finalizar sons em plataformas digitais. ● Tratar, criar e manipular elementos sonoros. ● Conhecer os processos de calibragem e padronização das salas de exibição e salas de mixagem. ● Aplicar na prática as técnicas aprendidas em disciplinas anteriores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Os tipos de sons que podem compor um filme. ● O som enquanto estimulador da emoção e dos sentimentos. ● Organização do acervo fonográfico com classificação e catalogação que facilitem sua identificação. ● Funcionamento de um estúdio de áudio e recursos de uma mesa de som. ● Sistemas e processos de sincronização de áudio e vídeo. ● Procedimentos de tratamento digital de áudio para audiovisual. ● Técnicas de montagem/edição e mixagem em áudio (sistemas digitais de edição não linear) para cinema e televisão.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização de recursos digitais para sonorização de filmes. ● Realizar efeitos sonoros naturais ou artificiais. ● Produção e realização de produtos audiovisuais ou sonoros. ● Prática de sonorização de filmes, programas de televisão e outros formatos. ● Edição e equalização de voz e diálogos, construção de ambientes, efeitos e foley. ● Finalização da banda sonora do filme e adaptação para sistemas de reprodução em multicanais.
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

ABBATE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Buenos Aires/São Paulo: Libreria Ediciones, 2014.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo** – História, Teoria e Prática. 4ª ed. São Paulo: Campus, 2007.

FARJOUN, Daniel. **Mix: O poder da mixagem**. 2. ed. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2012.

FLORES, Virgínia. **O cinema: Uma arte sonora**. São Paulo: Annablume, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

HENRIQUES, Fábio. **Guia de Mixagem**. v. I. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2008.

MATOS, Eugênio. **A arte de compor música para cinema**. São Paulo: SENAC, 2014.

OPOLSKI, Débora. **Introdução ao desenho de som**: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira. João Pessoa: Editora Universitária-UFPB, 2013

PRODUÇÃO EXECUTIVA PARA O AUDIOVISUAL**OBJETIVOS:**

Desenvolver projetos audiovisuais do ponto de vista da captação de recursos, das leis de incentivo e dos editais. Preparar cronogramas, orçamento global e distribuir as verbas entre pré-produção, produção, pós-produção, distribuição e comunicação. Entender todas as leis que englobam esse universo, desde as leis de incentivo, até as leis de direito autoral, exibição, associação e sindicatos.

EMENTA

- Planejamento e organização das fases da realização no cinema e audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção.
- Organização, controle, orçamento, financiamento e legislação audiovisual brasileira.
- Cinema, audiovisual e produção cultural.

COMPETÊNCIAS:

- Compreender o funcionamento da gerência, planejamento, administração e execução dos processos produtivos.

HABILIDADES:

- Identificar os processos produtivos: preparação, produção, finalização e comercialização do produto audiovisual.
- Identificar procedimentos básicos de captação

BASES TECNOLÓGICAS:

- Os diferentes papéis da produção executiva.
- Desenvolvimento de projetos.
- Planilha de Preparação.

	<p>financeira e de formatos de produção.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descrever as tarefas administrativas, técnicas e artísticas de um produto audiovisual. ● Analisar a legislação específica do audiovisual, radiodifusão, direitos autorais e de imagem. ● Conhecer formas éticas de atuação profissional no meio audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Decoupage da Produção. ● Orçamento de diversas produções. ● Controle financeiro. ● Contratação de técnicos e artistas. ● Contratos Diversos; Formulários de Produção; Cartas de Produção. ● O trabalho do produtor executivo junto à equipe de produção e convidados ao set das gravações. ● Produção e a relação com a direção. ● Seguro para produções Audiovisuais. ● Pedidos de autorização para filmagens em locações externas, Direitos de uso de imagem. ● Coproduções, nacionais e internacionais. ● Legislação específica do audiovisual, radiodifusão, direitos autorais e de imagem. ● Atuação e ética profissional. ● Captação de recursos, leis de incentivo, financiamento público e privado.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:		

BARNWELL, Jane. **Fundamentos da produção cinematográfica**. Tradução de Janisa S. Antoniazzi. Porto Alegre -RS: Editora Bookman, 2013.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**. Summus editora.

GERBASE, Carlos. **O primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre - RS: Artes e Ofícios, 2012.

VERONEZZI, José Carlos. **Mídia de A à Z: Conceitos, Critérios e Fórmulas dos 60 principais termos de mídia**. Pearson, 2009.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

WATTS, Harris. **On Câmera**. São Paulo: Summus Editorial, 1984.

ZETT, Herbert. **Manual de produção de televisão**. Cengage Learning.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Campinas, SP: Papyrus, 2002.

BONASIO, Valter. **Televisão: manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Nova fronteira, 2002.

CARRIERE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Editora Sinergia, 2006.

MARCEL, Martin. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MELEIRO, Alessandra. **Cinema e Mercado**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2010.

VALIATI, Leandro. **Economia da cultura e cinema**. São Paulo: Ed. Terceiro Nome, 2010.

XAVIER, Ismail. **A experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal- Embrafilmes, 1983.

CONTEÚDO AUDIOVISUAL PARA WEB

OBJETIVOS:

Criar e manipular recursos multimídia para uso em sistemas Web. Manipular imagens nos formatos utilizados na Web. Criar e editar animações simples. Aplicar edições básicas em recursos de áudio e vídeo. Conhecer os fundamentos de imagens digitais. Conhecer as características e diferenças entre os principais formatos de arquivos de

imagem, vídeo e áudio. Utilizar softwares para edição e produção de imagem, vídeo e áudio.

EMENTA

- TV digital e novos suportes; Mecanismos de interação homem-máquina.
- Diferenças da montagem de cinema; tecnologia e princípios básicos da TV digital.
- Roteiro de TV: diferenças e variedades de programas.
- Ritmo industrial da televisão aberta X produção independente (web tv, produtoras independentes gerando produtos para tvs a cabo).
- Breve história da linguagem radiofônica.
- Roteirização de programas de rádio, jingles, diferentes tipos de programas radiofônicos, desde noticiários informativos até áudio-ficções.
- Técnicas de sonoplastia, gravação e transmissão analógica e digital de sons.
- Mídias contemporâneas que derivam do rádio, como podcasts, web rádios etc.
- Produção de programas para transmissão pela internet.

COMPETÊNCIAS:

- Compreender os principais aspectos da produção de conteúdo independente, como vlogs, programas, tutoriais e gameplays, desde a escolha de um tema e criação de personagem, passando por detalhes técnicos de gravação, como escolha dos equipamentos de vídeo e áudio, montagem de luz, configurações de câmera.
- Dominar todas as etapas de edição, produção das artes gráficas, animação de vinhetas, telas, e, por

HABILIDADES:

- Criar vídeos para a internet, com criatividade e conhecimento sobre as linguagens audiovisual e hipermídia.
- Roteirizar ideias de vídeos.
- Produzir conteúdo interativos.
- Gravar vídeos utilizando técnicas e equipamentos de captação de imagens e sons portáteis e publicar.
- Administrar conteúdo de vídeo em sites da internet.

BASES TECNOLÓGICAS:

- Fundamentos da imagem digital:
- Resolução;
- Pixel;
- Cores;
- Captura;
- Visualização;
- Armazenamento.
- Manipulação de imagens.
- Prototipação – wireframe.
- Design de interface - tipografia e grid.

<p>fim, a publicação nas diversas plataformas digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dominar as principais etapas da criação de conteúdo audiovisual para web, como a concepção da ideia, criação do roteiro, gravação, edição, publicação, desenvolvimento do canal e interação com o público. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender conceitos de empreendedorismo, inovação e economia criativa. ● Utilizar ferramentas técnicas de fotografia, roteiro, storytelling e edição com foco na comunicação digital em vídeo, permitindo que eles aperfeiçoem suas habilidades criativas e comunicacionais. ● Aprimorar técnicas e conhecimentos sobre o audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Criação de animações GIF simples. ● Criação de imagens vetoriais. ● Introdução à edição de vídeo. ● Criatividade e processos de criação de vídeo. Internet e linguagem hipermídia. ● Linguagem audiovisual. ● As etapas de produção, gravação e edição de vídeos. ● Empreendedorismo, economia criativa e inovação. ● Gestão de conteúdos audiovisuais nas redes sociais.
--	--	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

CARVALHO, Juliano; MAGNONI, Antônio. **O novo rádio:** cenários da radiodifusão na era digital. São Paulo: Senac, 2010.

FERRARETO, Luiz. **Rádio:** o veículo, a história e a técnica. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2007.

MCLEISH, Robert. **Produção de rádio:** um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo: Summus, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CUNHA, Zé. **Rádio**: a história sonora de Anápolis e seus personagens. Goiânia: Kelps, 2016.

ECOSTEGUY, Ana Carolina (org.) **Comunicação, cultura e mediações tecnológicas**. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996.

MEDETSCHI, Eduardo. **O rádio na era da informação**. Florianópolis: Insular, 2001.

MEDETSCHI, Eduardo (org.) **Teorias da rádio**: textos e contextos. Florianópolis: Insular, 2008.

NÚCLEO audiovisual (org.) **Visionários**: audiovisual na América Latina. São Paulo: Itaúcultural.

VÍDEO DESIGN

OBJETIVOS:

Desenvolver projetos visuais seja para a veiculação em mídias impressas ou no meio digital.

EMENTA

- Noções estéticas a respeito da produção gráfica em vídeos.
- Noções básicas de tipografia.
- Tratamento e resolução de imagens.
- Princípios das cores, equilíbrio, composição e harmonia.
- Montagem de tabelas, assinaturas e vinhetas animadas.

COMPETÊNCIAS:

- Utilizar imagens, textos e ilustrações que são distribuídos harmoniosamente, aplicando-se os fundamentos do design necessários.

HABILIDADES:

- Criar e definir aparências: cores, formatos, dimensões, legibilidade e comunicação.
- Utilizar variadas técnicas e ferramentas diferentes: a

BASES TECNOLÓGICAS:

- Ilustração Digital, Tipografia, Modelagem e Animação 3D.
- Cores, Grids, Gestalt.

<ul style="list-style-type: none"> ● Dominar o conjunto de técnicas e de concepções estéticas aplicadas a representação visual de uma ideia, mensagem, criação de logotipos, ícones, vinhetas para televisão, projeto gráfico de publicações impressas e digitais. 	<p>ilustração, a fotografia, tipografia, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elaborar animações. ● Planejar e desenvolver anúncios. ● Criar cartazes e vinhetas para TV. ● Cuidar de identidade de sites, blogs. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Photoshop, Illustrator, Corel, InDesign, Adobe Premiere, After Effects.
---	---	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

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

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. 8. ed. São Paulo: Callis, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BERTOMEU, João Vicente Cegato. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. xi, 149.

CARVALHO, Ana Paula Coelho de. **O ensino paulistano de design**. São Paulo: Blucher, 2015.

FORMIGA, Eliana. **Símbolos gráficos: métodos de avaliação e compreensão: contribuições à melhoria do projeto deste importante meio de comunicação visual de informações**. São Paulo: Blucher, 2011.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2013.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

