

## **Projeto Pedagógico** **CST em Produção Multimídia**

### **1. OFERTA DO CURSO**

#### **REGIME ESCOLAR**

Semestral

#### **CARGA HORÁRIA**

1.650

#### **DURAÇÃO MÍNIMA**

02 anos

#### **MODALIDADE**

##### **Presencial**

- **Presencial:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de ambiente virtual de aprendizagem conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.
- **Presencial Flex:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de ambiente virtual de aprendizagem conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.

### **ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

O curso de modalidade presencial, no Campus Ana Rosa, foi criado por meio de Resolução do Conselho Diretivo de Ensino, Pesquisa e Extensão (CDEPE) em 10/08/2012. Em 04/01/2016 houve mudança de endereço por meio de Resolução do Conselho Diretivo de Ensino, Pesquisa e Extensão (CDEPE).

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

## **2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO**

A concorrência entre as organizações se amplia cada dia mais e, diante de um mercado cada vez mais competitivo, uma maior especificidade das novas práticas comunicacionais multimidiáticas se fazem necessárias. As novas perspectivas trazidas pela Cultura Digital possibilitaram os indivíduos atuar como prosumers, produtores e receptores de conteúdos, o que é o diferencial do profissional formado no curso de Produção Multimídia para atuar neste mercado.

As novas tecnologias possibilitam uma conformação ao novo perfil geracional de indivíduos ubíquos e prosumidores, não respondem apenas aos estímulos expostos de maneira mais tradicional, dentro da sala de aula, mas transitam entre a teoria e a prática, buscando visões complementares de um mesmo objeto, produzindo conteúdo além de consumi-lo.

A partir dessa demanda, identificou-se uma necessidade de desenvolvimento de profissionais com essa formação, o que não é abarcado por outros cursos já existentes no Brasil, como o de Produção Audiovisual. Exatamente por estas razões foi que o curso de Produção Multimídia foi desenvolvido, atendendo às novas demandas comunicacionais das organizações. Desta forma, o ordenamento curricular atende às expectativas das corporações, que anseiam por profissionais com as qualificações requeridas, capazes de atuar em qualquer instância da produção multimídia.

## **3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO**

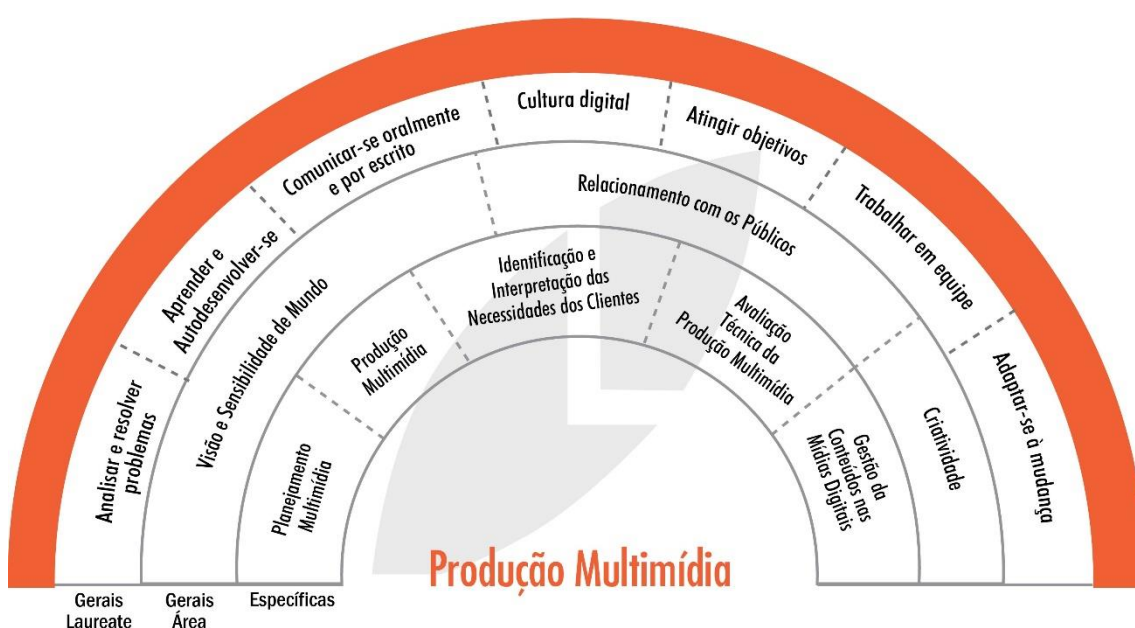
O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nos seguintes espaços, agências de Comunicação e de Publicidade, escritórios e/ou núcleos de Design, empresas públicas e privadas, portais de Informação, produtoras de Conteúdos Digitais, agências digitais, provedores de acesso, produtoras audiovisuais, dentre outros.

#### 4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia busca formar profissionais para lidar com as ferramentas multimídias, bem como capacitá-los a analisar e gerir o contexto comunicacional nas empresas como estratégia mercadológica, a partir do desenvolvimento de projetos de criação e adaptação de recursos comunicacionais hipermediáticos, interativos e digitais.

#### 5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



#### 6. MATRIZ CURRICULAR

Curso: Produção Multimídia				Modalidade do Componente Curricular	
CICLOS	Período/Série	Disciplina	CH Total	Presencial	Presencial Flex
1º	1º Período	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Presencial	Presencial
		COMUNICAÇÃO	88	Online	Online
		CULTURA DIGITAL	66	Presencial	Presencial
		ESTRUTURA DE ROTEIROS	66	Presencial	Presencial
		FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Presencial	Online
		LINGUAGEM AUDIOVISUAL	66	Presencial	Presencial
	2º Período	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	88	Online	Online
		DESIGN E CONTEÚDO INSTRUCIONAL	66	Presencial	Presencial
		FUNDAMENTOS DE MARKETING	66	Presencial	Online
		IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial	Presencial
		INTRODUÇÃO AOS MEIOS AUDIOVISUAIS	66	Presencial	Online

		TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO	66	Presencial	Online	
<b>TOTAL:</b>			<b>836</b>	<b>0</b>		
2º	3º Período	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	88	Presencial	Presencial	
		CAPTAÇÃO, GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO	66	Presencial	Presencial	
		COMUNICAÇÃO VISUAL	66	Presencial	Online	
		DIREÇÃO DE ARTE	66	Presencial	Presencial	
		FOTOGRAFIA	66	Presencial	Presencial	
		TRILHA SONORA E LINGUAGEM MUSICAL	66	Presencial	Presencial	
	4º Período	CAPTAÇÃO DE IMAGEM	66	Presencial	Presencial	
		CRIAÇÃO DE APLICATIVOS	66	Presencial	Presencial	
		EDIÇÃO DE VÍDEO	66	Presencial	Presencial	
		MARKETING DIGITAL	66	Presencial	Presencial	
		OPTATIVA	88	Online	Online	
		PROJETOS DE CONTEÚDO MULTIMÍDIA	66	Presencial	Presencial	
	<b>TOTAL:</b>			<b>814</b>	<b>0</b>	

## 7. EMENTÁRIO

### ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende e analisa as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

### COMUNICAÇÃO

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

### CULTURA DIGITAL

A disciplina aborda os aspectos comunicacionais, socioculturais, tecnológicos e mercadológicos da convergência midiática e da cultura digital. Oferece uma análise das estruturas e características do ambiente digital e suas implicações na contemporaneidade. Busca, ainda, o exercício de práticas comunicacionais desenvolvidas em ambientes multimidiáticos e de criação de conteúdos digitais. A disciplina tem também por objetivos oferecer a reflexão sobre a sociabilidade e as interações digitais em rede; a tecnologia e a cibercultura; a democracia, a esfera pública e as desigualdades digitais; e o ativismo em rede.

### ESTRUTURA DE ROTEIROS

Proporciona uma visão global da estrutura do roteiro e sua importância na concepção e execução do produto final (vídeo/filme). Fornece subsídios teóricos e práticos sobre argumentos para produtos audiovisuais.

### FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

### **LINGUAGEM AUDIOVISUAL**

Conhecer os princípios básicos da linguagem audiovisual relacionados à percepção a imagem eletrônica, técnicas de enquadramento, movimento, composição, iluminação, sonorização, desenho sonoro e edição de imagem e som em um jogo digital.

### **DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS**

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

### **DESIGN E CONTEÚDO INSTRUCIONAL**

Aborda os fundamentos do Design Instrucional no contexto de projetos para produtos interativos. Discute a aplicação de design gráfico, comunicação e noções de educação em projetos de caráter instrucional. Promove o Planejamento de um projeto para criação de um treinamento virtual.

### **FUNDAMENTOS DE MARKETING**

Discute o processo de planejamento, implantação e gestão de marketing, abordando o conceito e o papel do marketing nas organizações, as questões referentes à segmentação, o posicionamento e a colocação no mercado, além de descrever o composto do marketing. Enfatiza ainda a manutenção e o crescimento em mercados correntes e a abertura de novos mercados.

### **IMAGEM GRÁFICA DIGITAL**

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

### **INTRODUÇÃO AOS MEIOS AUDIOVISUAIS**

A disciplina apresenta os elementos da linguagem audiovisual a partir da história do Cinema e do desenvolvimento de suas estéticas e manifestações tanto nos filmes como em programas de TV, vídeos e formatos experimentais. Discute e analisa a classificação de gêneros e formatos audiovisuais.

### **TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO**

Explora a utilização de ferramentas e recursos de aprendizagem, refletindo sobre o uso educativo das tecnologias da informação e da comunicação. Aborda as dimensões do aprender e produzir situações didáticas usando diferentes mídias. Enfatiza, também, a importância da inclusão digital em uma sociedade informatizada.

### **ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA**

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

### **CAPTAÇÃO, GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO**

Aborda técnicas de captação, gravação e edição de áudio para projetos sonoros e audiovisuais passando por conceitos de paisagem sonora e sound design. Apresenta distintos tipos de equipamentos, contextualizando seus usos no mercado profissional. Analisa a captação e gravação de som em estúdio e ambientes externos mediante estudo dos equipamentos adequados e introduz técnicas de edição não-linear de áudio.

### **COMUNICAÇÃO VISUAL**

A disciplina enfoca a sintaxe construtiva da linguagem visual, desde a teoria das cores e tipografias até os elementos técnicos para a materialização de ideias criativas. Mostra a união entre a teoria e a prática da comunicação visual visando formas de desenvolvimento de projetos visuais

### **DIREÇÃO DE ARTE**

Analisa estrategicamente o desenvolvimento de novos produtos a partir da conceituação teórica da tipologia, classificação e hierarquia de produtos apresentando ferramentas de análise de portfólio e de linha de produtos, discutindo o papel da inovação e do design estratégico através da criação e da co-criação de valor para o consumidor, bem como, as estratégias e os processos de desenvolvimento de novos produtos sob uma perspectiva de marketing.

### **FOTOGRAFIA**

Promove análises e reflexões sobre a fotografia e sua utilização como recurso de linguagem na produção audiovisual dando ênfase para o domínio tecnológico dos equipamentos disponíveis para o exercício consciente e responsável do fotógrafo.

### **TRILHA SONORA E LINGUAGEM MUSICAL**

A disciplina apresenta estudos sobre as origens da Trigonometria e sua importância para a construção da Matemática. Aborda a trigonometria nos triângulos e no ciclo trigonométrico. Trata ainda das extensões trigonométricas.

### **CAPTAÇÃO DE IMAGEM**

Apresenta práticas de captação de material cinematográfico e edição articulando as principais teorias da imagem em movimento. Aborda técnicas de operação de câmera e enquadramento com aplicações práticas e promove condições artísticas para a filmagem e montagem de peças audiovisuais, trabalhando a criatividade e as teorias de imagem.

### **CRIAÇÃO DE APLICATIVOS**

A disciplina trata das principais tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de aplicativos móveis. Apresenta as tecnologias, estruturas e componentes mais utilizados no desenvolvimento dos dispositivos para os sistemas Android e IOS.

### **EDIÇÃO DE VÍDEO**

Enfatiza a teoria e a prática da montagem/edição de imagem em movimento em produtos, programas e projetos audiovisuais, evidenciando a relação entre pré-roteiro,

roteiro e material finalizado. Estuda a decupagem, a montagem interna e os conceitos relacionados aos cortes em movimento e em continuidade, às elipses e ao ritmo.

### **MARKETING DIGITAL**

Introdução ao marketing digital (a economia e o marketing digital). A revolução digital e a ruptura do comportamento de compra. Os ambientes do marketing digital. Marketing de conteúdo. Marketing nas mídias sociais. Marketing viral. Marketing móvel. Pesquisa e publicidade online. Principais canais e estratégias de marketing digital. Novas tecnologias e o marketing relacionado. Monitoramento e medição. Aspectos de segurança, éticos e legais.

### **OPTATIVA**

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

### **PROJETOS DE CONTEÚDO MULTIMÍDIA**

A disciplina leva a entender os mecanismos de inovação apresentado pelo ser humano em sua relação com a tecnologia. Observa as tendências postas em tecnologia digital. Dissertar sobre as condições humanas em um futuro tecnológico.

## **8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA**

### **Componente Curricular presencial**

- **Metodologia:** O curso visa desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo, por meio do qual conhecimentos, habilidades e atitudes são construídos pelo estudante a partir da relação que estabelece com o mundo e com as pessoas com quem se relaciona. As aulas são estruturadas de forma a garantir elementos didáticos significativos para a aprendizagem.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada de forma continuada, por meio do uso de diferentes instrumentos de avaliação. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis), além da necessária frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina.

### **Componente Curricular online**

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem (*Blackboard*), além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de uma prova presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

No Anexo B, tem-se a relação dos professores que integram o corpo docente do curso.

## 10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;



- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>
- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: O curso de Ciências Sociais conta com os seguintes laboratórios:
  - 02 Estúdios de TV
  - 03 Estúdios de Rádio
  - 04 Ilha de Edição
  - 03 Ilha de Decupagem
  - 01 Almojarifado

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>

## **ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

<b>Modalidade/Local de Oferta</b>	<b>Ato Autorizativo - Criação</b>	<b>Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)</b>	<b>Conceito de Curso (CC)</b>	<b>ENADE</b>	<b>Conceito Preliminar de Curso (CPC)</b>
Presencial/ Campus Ana Rosa	Autorização - Resolução do Conselho Diretivo de		-	-	-

	Ensino, Pesquisa e Extensão (CDEPE), Dados de 10/08/2012				
--	--	--	--	--	--

## **ANEXO B – RELAÇÃO DOS PROFESSORES QUE INTEGRAM O CORPO DOCENTE DO CURSO**

<b>Nome do Docente</b>	<b>Titulação</b>	<b>Regime de Trabalho</b>
ANDREA PASCUAL LLOPIS	Mestre	Horista
BERNARDO PERRI GALEGALE	Mestre	Horista
BRUNO CASALOTTI CAMILLO TEIXEIRA	Mestre	Horista
CARLA CHRISTIANI DA SILVA	Mestre	Horista
DOUGLAS DOMINGUES	Mestre	Horista
EDUARDO VINÉ BOLDT	Mestre	Horista
EFREM PEDROZA BEZERRA	Mestre	Horista
FERNANDO ALBINO LEME	Doutor	Coordenador
FELIPE FERREIRA NEVES	Mestre	Horista
ISABELLA REGINA OLIVEIRA GOULART	Doutor	Integral / Coordenação Adjunta
JOÃO LUIS GAGO BATISTA	Mestre	Horista
JORGE GONÇALVES DE OLIVEIRA JUNIOR	Mestre	Horista
JOSÉ CARLOS FRANCISCO	Mestre	Integral
JULIANA DE ALMEIDA PEREIRA	Especialista	Horista
JÚLIO CESAR GONZALES MORENO	Mestre	Integral
MARIA ISABEL BLANCO	Mestre	Horista
NATÁLIA GUIMARÃES	Mestre	Horista
RENE ALMEIDA BATISTA	Mestre	Horista
ROGERIO KRUSCHESKY DA SILVA	Especialista	Horista
ROSANA MAURO	Doutor	Horista
SANCLER EBERT	Mestre	Horista
THIAGO SIQUEIRA VENANZOVI	Mestre	Horista
VIVIANE TEOBALDO LOPES DE ANDRADE	Mestre	Horista
WILIAM PIANCO DOS SANTOS	Doutor	Horista