



**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE  
TECNÓLOGO DE ARTES E MÍDIAS DIGITAIS**

**Versão resumida**

**São José dos Campos-SP  
2021**

## **SUMÁRIO**

<b>1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA IES.....</b>	<b>3</b>
1.1. Nome da Mantenedora. ....	3
1.2. Nome da IES.....	3
1.3. Perfil e Missão da IES .....	3
1.4. Breve Histórico da IES .....	3
<b>2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO .....</b>	<b>4</b>
2.1. Nome do Curso.....	4
2.2. Endereço de funcionamento do Curso.....	4
2.3. Justificativa para a Criação/Existência do Curso.....	4
2.4. Turnos de Funcionamento do Curso.....	5
2.5. Carga Horária Total do Curso .....	5
2.6. Número de Vagas .....	5
2.7. Tempo Mínimo e Máximo para Integralização .....	5
<b>3. ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA .....</b>	<b>5</b>
3.1. Objetivos do Curso .....	5
3.3. Carga Horária do Curso.....	6
3.4. Metodologia.....	7
3.5. Estágio Curricular Supervisionado.....	9
3.6. Extensão .....	9
3.7. Atividades Complementares.....	9
3.8. Trabalho de Conclusão de Curso.....	10
3.9. Atividades de Tutoria para disciplinas EAD .....	10
<b>4. INFRAESTRUTURA.....</b>	<b>11</b>
4.1. Espaço de Trabalho para Docentes em Tempo Integral .....	11
4.2. Espaço de Trabalho para o Coordenador.....	11
4.3. Sala Coletiva de Professores .....	11
4.4. Salas de aula .....	12
4.5. Acesso dos alunos aos equipamentos de informática .....	12
4.6. Biblioteca.....	12
4.7. Laboratórios didáticos de formação básica e específica.....	13
<b>5. EMENTAS .....</b>	<b>13</b>

## 1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA IES

**1.1. Nome da Mantenedora:** Fundação Valeparaibana de Ensino – FVE.

**1.2. Nome da IES:** A Universidade do Vale do Paraíba – UNIVAP

### 1.3. Perfil e Missão da IES

A UNIVAP, Instituição de Educação Superior – IES, de caráter comunitário, reconhecida pela Portaria MEC nº 510, de 1º de abril de 1992, publicada no Diário Oficial da União em 6 de abril de 1992; de gestão democrática; goza de autonomia didático-científica, administrativa, financeira e patrimonial, na forma definida na legislação pertinente, em seu Estatuto, no Estatuto da Mantenedora e no Regimento Geral da UNIVAP; e obedece ao princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

A UNIVAP tem sua atuação em todo o território nacional (alínea “c” do item II, do Parecer nº 216/92, aprovado pela Portaria Ministerial nº 510/92), estando instalados e em funcionamento os seguintes Campi: São José dos Campos/SP (Urbanova, Aquárius e Castejón – Portaria nº 510/92, de 1º de abril de 1992); Jacareí/SP (Urbanova e Villa Branca – Portaria nº 906, de 31 de março de 2004); e Campos do Jordão/SP (Platanus – Portaria nº 62, de 13 de janeiro de 2009).

### 1.4. Breve Histórico da IES

A história da FVE/UNIVAP teve início em 2 de janeiro de 1954, após a assinatura do Decreto nº 34.889, pelo presidente Getúlio Vargas que permitiu o início das atividades da Faculdade de Direito do Vale do Paraíba. Enquanto a Faculdade de Direito dava seus primeiros passos em São José dos Campos, firmando-se a cada dia no cenário jurídico da região e do Estado, novas indústrias também começaram a se instalar no município. Apesar do acelerado crescimento e novas oportunidades de trabalho, outros cursos e outras especialidades de ensino continuaram a ser reclamados pela sociedade e, principalmente, pelas indústrias, que a cada dia se estabeleciam em maior número por toda a região de São José dos Campos.

Diante desses fatos, membros da Sociedade Civil Mantenedora da Escola de Comércio de São José dos Campos, não apenas cederam suas instalações para que tivesse início o funcionamento da então recém-criada Faculdade de Direito do Vale do Paraíba, assim como tiveram ideia de criar e implantar, em novembro de 1959, o Instituto Valeparaibano de Ensino (IVE). Seu objetivo, num primeiro momento, foi prover as necessidades da nova Faculdade e, a seguir, criar condições para instalação e manutenção de novos estabelecimentos de ensino no município, tanto em nível superior quanto secundário, normal e primário, além de cursos anexos, visando dessa forma, a oferecer reais oportunidades de estudo à população. Entendendo que a transformação do IVE em uma Fundação traria prerrogativas à instituição e ao município, em 24 de agosto de 1963, com o acervo de bens do antigo Instituto, foi instituída a Fundação Valeparaibana de Ensino (FVE), visando à ampliação de sua autonomia administrativa e educacional.

Em 1977, a FVE havia submetido ao Conselho Federal de Educação um novo regimento para as Faculdades mantidas pela instituição. Essa medida pretendia ser o primeiro passo rumo à conquista de uma Universidade para São José dos Campos. Nos termos propostos naquele projeto, as seis Faculdades existentes na época seriam absorvidas por dois Institutos, mantidos pela FVE.

As Faculdades de Direito, de Ciências Econômicas e Administrativas, de Filosofia, Ciências e Letras e de Serviço Social, todas elas reconhecidas pelo MEC, formariam o Instituto de Ciências Humanas. Por outro lado, as Faculdades de Engenharia (já reconhecida), de Arquitetura e Urbanismo (autorizadas pelo MEC), comporiam o Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia.

No final de 1980, a FVE, cumprindo todas as exigências apresentadas pelo Conselho Federal de Educação (CFE), através de uma Comissão Especial para Análise de Processos de Criação e Reconhecimento de Universidades, finalmente, obteve o Parecer nº 216/92, do qual resultou a Portaria nº 510, de 1º de abril de 1992, que concedeu o reconhecimento à Universidade do Vale do Paraíba - Univap, mantida pela Fundação.

Atualmente, a UNIVAP é composta por cinco faculdades, totalizando em 40 cursos de graduação (licenciatura, bacharelado e tecnológica) que incluem o curso Tecnológico em Artes e Mídias Digitais.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

**2.1. Nome do Curso:** Superior de Tecnologia em Artes e Mídias Digitais

**2.2. Endereço de funcionamento do Curso:** Av. Shishima Hifumi, 2911 - Urbanova, São José dos Campos - SP, 12244-390

### 2.3. Justificativa para a Criação/Existência do Curso

O curso de Artes e Mídias Digitais, criado em 2018, atende à demanda do mundo contemporâneo onde cada vez mais vivemos e interagimos no universo midiático. Diante disso, enfatizamos que o campo da criatividade vem se maximizando e exigindo do Mídia designer conhecimentos e práticas sempre atualizadas que possam atuar com interdisciplinaridade e transdisciplinaridade.

O curso desenvolvido para o município de São José dos Campos foi experimental, dentro da modalidade de Tecnólogo considerando a denominação e o currículo abrangente inovador, não previsto no catálogo, organizado e desenvolvido com base no disposto no art. 81 da LDB , art. 14 da Resolução CNE /CP nº 3/2002 e art. 44 do Decreto nº 5.773/06.

Assim a estruturação do curso agrega **saberes tanto das artes quanto do design e das novas tecnologias de produção multimídias voltadas para a interdisciplinaridade.**

Acreditamos que o **profissional de Artes e Mídias Digitais** contempla tais características da articulação entre tecnologia, cultura e ética que aliadas às práticas e metodologias investigativas do processo criativo poderão ampliar e desenvolver a construção de projetos dentro do contexto e da demanda da sociedade.

Aproveitando todo o aparato que a Universidade do Vale do Paraíba já constituiu, entende-se que alguns cursos já oferecem disciplinas que fazem parte ou intersecção com a formação oferecida, podendo haver diálogos com outras formações de modo direto (com a inserção de disciplinas de outros cursos) e de modo indireto (com a interdisciplinaridade dialogada com outros saberes) como Administração, Arquitetura, Design de Moda, Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Rádio e TV, Engenharia, e outros.

**2.4. Turnos de Funcionamento do Curso:** Noturno

**2.5. Carga Horária Total do Curso:** 2430 Horas

**2.6. Número de Vagas:** 20 Vagas

**2.7. Tempo Mínimo e Máximo para Integralização:** Mínimo 3 anos - Máximo 4,5 anos

### **3. ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA**

#### **3.1. Objetivos do Curso**

O objetivo principal é a **articulação entre tecnologia, conhecimentos culturais e o desenvolvimento das habilidades criativas e da sensibilidade artística**, que poderá ampliar e desenvolver a construção de projetos em conjunto ao amplo mercado e à indústria do Vale do Paraíba, podendo estender-se ao mercado nacional e global.

#### **3.2. Perfil Profissional do Egresso**

Pensando em seu caráter multidisciplinar, o curso fundamenta-se na articulação entre as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de tecnologia, tecnologias digitais e comunicação, design e Artes Visuais. A seguir, destacamos as principais competências e habilidades que vem ao encontro do que o curso pretende oferecer na formação do egresso:

- Apropriar-se do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística;
- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

- Capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- Interagir com as manifestações culturais da sociedade na qual se situa, demonstrando sensibilidade e excelência na criação, transmissão e recepção do fenômeno visual;
- Desenvolver pesquisa científica e tecnológica em Artes Visuais, objetivando a criação, a compreensão, a difusão e o desenvolvimento da cultura visual;
- Atuar, de forma relevante, nas manifestações da cultura visual, instituídas ou emergentes;
- Estimular criações visuais e sua divulgação como manifestação do potencial artístico, objetivando o aprimoramento da sensibilidade estética dos diversos atores sociais.

Por fim, focado nas tecnologias audiovisuais as **habilidades técnicas ou hard skills** são:

- Domínio dos softwares de produção audiovisual (After Effects, Photoshop, Blender, Maya);
- Familiaridade com as linguagens de desenho, ilustração, animação, H.Q;
- Domínio da fotografia como recurso criativo;
- Saber construir personagens e roteiros para audiovisual;

### 3.3. Carga Horária do Curso

CARGA HORÁRIA MÍNIMA DO CURSO: 2400H		
CURSO:ARTES E MÍDIAS DIGITAIS   HABILITAÇÃO: TECNÓLOGO		
Nº	DISCIPLINA	CARGA HORÁRIA
1	Animação 2D	72
2	Animação 3D	72
3	Arte contemporânea	36
4	Arte e Multimídia	36
5	Cenografia	72
6	Comunicação Escrita e Acadêmica	36
7	Criação de Personagem	72
8	Desenho	72
9	Design de games	72
10	Design de som	36
11	Editoração Gráfica e tipografia	72
12	Efeitos especiais e Pós produção	72
13	Estética	36
14	Expressão gráfica	72
15	Fotografia	72
16	História da Arte Moderna	72

17	Ilustração Digital	72
18	Imagem em Movimento	72
19	Imagem Vetorial	36
20	Laboratório de Impressão	72
21	Libras - Linguagem Brasileira de Sinais	72
22	Luz, Textura e Render	72
23	Marketing	36
24	Metodologia da Pesquisa	36
25	Modelagem 3D	72
26	Modelagem 3D II	72
27	Motion Graphics	72
28	Portfólio	36
29	Práticas de Extensão I	72
30	Práticas de Extensão II	72
31	Práticas Educativas Transdisciplinares	72
32	Processos Pictóricos	72
33	Roteiro e Storyboard	72
34	Teoria da Cor	36
35	Tratamento de Imagem	36
36	Web Arte	36

### 3.4. Metodologia

O curso de Artes e Mídias Digitais da Universidade do Vale do Paraíba adota uma metodologia de ensino centrada no aluno, permitindo que o professor atue mais como facilitador do processo de ensino-aprendizado. Há uma valorização das interações sociais em sala de aula, tornando-a mais participativa e com maior comprometimento de alunos e professores no alcance dos resultados pretendidos, bem como uma condução dos alunos para utilizarem os conteúdos das diferentes disciplinas incentivando-o a autonomia no processo de gerenciamento do seu aprendizado.

O aluno a ser formado será envolvido em atividades, individuais e de equipe, que englobam a pesquisa, a elaboração de projetos, sínteses, aprofundamento teórico e prático, discussões, registros de percurso, produções individuais e coletivas para diferentes mídias e publicações, tendo os principais recursos didáticos e estratégias de ensino definidos como segue:

- **Aulas expositivas dialogadas:** professores realizam exposições (cientificamente fundamentadas) de natureza dialógica, nas quais os conhecimentos teóricos são enfocados e apropriados pelos alunos como ferramentas conceituais para o planejamento e a atuação profissional;

- **Incentivo à Pesquisa:** contribuir com o desenvolvimento de pesquisas e participação em Congressos e eventos Acadêmico-Científicos.
- **Palestras e conferências com especialistas:** o intercâmbio com profissionais atuantes na área, em suas diversas modalidades de atuação e/ou de abordagens;
- **Dinâmicas de grupo:** envolvimento dos alunos através de atividades práticas como simulações e/ou vivências de situações que ilustrem argumentos teóricos que embasam a formação e o exercício profissional na área;
- **Atividades em Laboratório:** Laboratório de Fotografia e três laboratórios de informática, com acesso a equipamentos e programas de última geração;
- **Seminários e atividades em pequenos grupos:** estratégia para o desenvolvimento de debates e participação dos estudantes;
- **Projetos Interdisciplinares:** realização de ações intercursos da Faculdade de Educação e Artes e de outras Faculdades da UNIVAP, que visem desenvolver a valorização pelos alunos do trabalho coletivo, interdisciplinar a fim de promover a aprendizagem das competências profissionais em diferentes contextos e ampliar a visão dos desafios dentro de uma perspectiva criativa.;
- **Acesso a diferentes recursos tecnológicos:** o Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo de ensino-aprendizagem auxilia os discentes nas atividades acadêmicas e de pesquisa. Conta com 1. internet wi-fi em todos os ambientes do Campus; 2. Laboratórios de informática em todos os cursos, acessíveis nos horários de aula; 3. o AVEA, destacado a seguir; 4. o CTIC, que é o controle acadêmico de todos os cursos de graduação da Univap (dispõe de um sistema totalmente informatizado que permite que o aluno acesse de forma atualizada de seu Histórico Escolar, e o Coordenador do Curso acompanhe todo o processo relacionado aos procedimentos docentes e discentes).
- **Utilização de Tecnologias de Ensino à Distância:** as aulas são realizadas de forma presencial e em formato de aulas remotas síncronas e assíncronas em disciplinas de forma parcial ou integral, por meio de ferramentas de interatividade na internet e ambiente virtual como o Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA).

Oportunizamos aulas remotas síncronas, pois acreditamos na necessária participação do aluno e professor no mesmo instante e no mesmo espaço – neste caso, remoto – para a consolidação do vínculo discente/docente no processo de aprendizagem. Todavia, as ferramentas assíncronas do AVEA podem ser utilizadas pelos docentes para que os discentes desenvolvam o aprendizado de acordo com o seu tempo, horário e local adequado para o aprendizado. Poderão ainda ser realizadas parte da carga horária das disciplinas bem como atividades complementares àquelas desenvolvidas em sala de aula, permitindo ampliar os espaços de troca de conhecimento entre professores e alunos.



### **3.5. Estágio Curricular Supervisionado**

Segundo o parecer CNE/CES Nº: 239/2008 para carga horária das atividades complementares nos cursos superiores de tecnologia a atividade de estágio é facultativa, optou-se por não oferecer uma vez que essa etapa profissional já será vivenciada pelo estudante durante a vida acadêmica.

O aluno tem a opção de procurar oportunidades para desenvolver-se profissionalmente no mercado de trabalho ou exercer a prática por meio de atividades acadêmicas e projetos de pesquisa e extensão promovidos e ofertados pelo próprio curso e pela Universidade. O curso servirá aqui como mediador divulgando oportunidades que empresas e instituições trazem.

### **3.6. Extensão**

As atividades de extensão universitária do curso têm como objetivo a formação do discente visando práticas sociais fundamentadas academicamente e/ou que acrescentem à sua pesquisa acadêmica, além de beneficiar a sociedade da prática de extensão. Ela acopla, portanto, o ensino, a pesquisa e a extensão.

As ações extensionistas, desde o planejamento até sua conclusão, apresentam uma abrangente possibilidade de atividades. Dentre eles destacamos:

- Possibilitar a aprendizagem dialógica entre sujeitos do processo, desde o planejamento estrutural e documental entre reitoria e professores envolvidos até a elaboração das propostas e práticas envolvendo estudantes e a sociedade;
- Estabelecer as atividades extensionistas como disciplinas obrigatórias do curso, vinculando-as a projetos interdisciplinares, transdisciplinares ou inter-institucionais;
- Contar com a parceria de escolas, fundações e outras instituições do município: Serviço Social do Comércio- SESC; Oficina Cultural Altino Boldesan- ASSAOC e Fundação Cultural Cassiano Ricardo;
- Destacar o discente como principal agente das ações extensionistas;
- Contribuir frente às necessidades destacadas pela comunidade da ação extensionista.

### **3.7. Atividades Complementares**

Os alunos são incentivados a participar de diversas atividades complementares, algumas já tradicionais nos cursos da FEA-UNIVAP, como o INIC, SEMFEA, CONEFEA, etc. Também são consideradas atividades complementares: Atividades de extensão; Eventos científicos (congressos, seminários, conferências, simpósios, fóruns, palestras, oficinas pedagógicas, mesas redondas, etc.) Participação em grupos de estudo; Realização de

monitoria/mediação; Publicação de trabalho na área de estudo ou área afim; Organização de eventos; Cursos extra-curriculares.

### **3.8. Trabalho de Conclusão de Curso**

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), integrante do currículo do curso, obrigatório para obtenção do grau acadêmico, consiste em um espaço interdisciplinar de aprendizagem para o aluno e tem como objetivo geral contribuir para a formação do futuro profissional.

De acordo com Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UNIVAP, o TCC é a síntese desse exercício acadêmico e tem por objetivo efetivar a formação acadêmica do discente, através da produção de conhecimento original e em profundidade, sendo base para a elaboração de artigos científicos.

O TCC é um projeto artístico individual ou em dupla envolvendo as mídias digitais apresentado para uma banca avaliadora e cuja “Média Final” deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete).

É um projeto formulado pelo(s) autor(es) do trabalho mediante o parecer do respectivo orientador. Está constituído por um projeto prático acompanhado de um dossiê do processo. O Dossiê deverá incluir: Objetivo; Justificativa; Metodologia e processo criativo; Conclusão; e Referências.

Já as linhas de pesquisa do TCC, podem compreender:

- Imagem estática: website, e-book, catalogação digital de obras, fotografia, ilustração digital, produto artístico com intervenção digital.
- Imagem movimento: Animação em 2D ou 3D, cinema, vídeo, instalações artísticas audiovisuais(espacos imersivos), instalações interativas ou ambiente gamificado.

### **3.9. Atividades de Tutoria para disciplinas EAD**

O curso conta com atividades de Tutoria que acontecem na modalidade EAD, visando o **aprimoramento** dos estudantes ingressantes.

A carência na formação básica dos discentes ingressantes na universidade tem sido uma constatação frequente feita pelos docentes de diversos cursos das faculdades. Essa carência refere-se, principalmente, à Língua Portuguesa e à Matemática, o que dificulta o processo ensino-aprendizagem nos estudos acadêmicos. Dessa forma, torna-se necessária a execução de uma política de intervenção pedagógica direcionada aos Projetos de Nivelamento nessas disciplinas.

Assim considerando, a Univap - Universidade do Vale do Paraíba - visando a um ensino de qualidade, propicia ao aluno ingressante ferramentas que o habilitem em leitura, interpretação, análise, produção de textos, assim como no aprofundamento no conhecimento da matemática, por meio de um trabalho integrado e interdisciplinar.

Este projeto de nivelamento, ora denominado Projeto de Aprimoramento, não tem o objetivo de solucionar todos os problemas que o aluno vem acumulando em sua trajetória escolar, mas sim, proporcionar instrumentos que lhe permitam amenizar dificuldades e integrar-se ao ambiente acadêmico com uma maior capacitação

As disciplinas de aprimoramento são ofertadas na modalidade a distância (EAD) e fazem parte da matriz curricular dos cursos da Faculdade de Educação e Artes, devendo, assim, obrigatoriamente, ser cursadas ou seguir regras de aproveitamento como quaisquer outras disciplinas do currículo. Em especial, o aproveitamento das disciplinas de aprimoramento pode ser alcançado mediante desempenho satisfatório nas questões de matemática e língua portuguesa, constantes no Vestibular, ou com desempenho satisfatório no ENEM, também nas respectivas áreas.

## **4. INFRAESTRUTURA**

### **4.1. Espaço de Trabalho para Docentes em Tempo Integral**

Os espaços de trabalho para docentes envolvem o escritório do professor (com disponibilidade de uma mesa, computador e armário para desenvolver as suas atividades), o escritório do professor pesquisador (com espaços individuais localizados nos ambientes de pesquisa) e a sala de atendimento ao aluno: no Bloco 1 (espaço reservado para atendimento individual ou de grupos de alunos).

Todas as salas são bem conservadas, iluminadas, limpas e projetadas de acordo com as normas de acessibilidade.

### **4.2. Espaço de Trabalho para o Coordenador**

O escritório do coordenador, Bloco 3, é um ambiente onde o coordenador tem à sua disposição uma mesa, computador e armário para desenvolver as suas atividades de preparação de aulas e outras atividades docentes como atendimento ao aluno, atualização do sistema acadêmico (notas frequência e registro de matéria dada), etc.;

Todas as salas são bem conservadas, iluminadas, limpas e projetadas de acordo com as normas de acessibilidade.

### **4.3. Sala Coletiva de Professores**

Os professores da Faculdade de Educação e Artes têm à sua disposição vários espaços para o desenvolvimento de suas atividades docentes, incluindo a Sala dos professores (restrita aos docentes). Todos os ambientes são bem conservados, iluminados, limpos e projetados de acordo com as normas de acessibilidade.

Também contam com telefone, computadores e acesso à rede mundial de computadores (internet), por cabo ou rede sem fio (wireless), além do apoio de pessoal capacitado para atendê-lo nas questões de infraestrutura.

#### **4.4. Salas de aula**

Os alunos da Faculdade de Educação e Artes têm à sua disposição vários espaços para atendimento às suas necessidades que atendem confortavelmente ao número de vagas oferecidas, todos contam com acessibilidade, rede sem fio (wireless) à internet. As salas de aula variam de 42 a 72 lugares para acomodação dos estudantes e contam com ventiladores, data show e computador fixos ou assistidos por unidade móvel. Há também a disposição de Salas multiuso e de 5 auditórios (que variam de 115 a 157 lugares).

A FEA ainda conta com outros espaços para o uso do aluno, como a Sala de atendimento ao aluno, a Sala de atendimento psicopedagógico, Espaços de estudo nos saguões dos blocos de aula e o “Tudo Aqui” (espaço de atendimento individual mediante senha obtida por ordem de chegada).

#### **4.5. Acesso dos alunos aos equipamentos de informática**

O curso dá acesso a três Laboratórios de Informática, totalizando 24 computadores e mesa do professor com 1 computador, todos ligados à Internet.

#### **4.6. Biblioteca**

A Biblioteca Central da Univap-Urbanova possui um acervo de livros, DVD's, títulos de periódicos (revistas) em mais de 39000 itens, além de possuir acesso ao Portal Periódicos da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível superior. Todo o ambiente da Biblioteca possui internet sem fio (wireless) à disposição do usuário, computadores conectados à internet por fio, notebooks para empréstimos, salas de estudos para grupos, sala de acesso à Internet com 25 terminais de consulta, sala de estudos com capacidade para 91 alunos, 87 cabines de estudo individual, distribuídos pela Biblioteca (todas as cadeiras são estofadas e muito confortáveis), e puffs para a hora em que os usuários querem descansar.

Há banheiros femininos e masculinos em todos os pisos e os acessos aos andares é por meio de rampas dimensionadas para utilização por deficientes físicos. Todas as salas de aula e auditórios são bem conservados, iluminados, limpos e projetados de acordo com as normas de acessibilidade.

#### 4.7. Laboratórios didáticos de formação básica e específica

Os laboratórios estão disponíveis para professores e alunos nos horários de aula e horários definidos pela coordenação. Contamos com o apoio de pessoal técnico e de manutenção que estão a disposição do corpo docente e discente.

#### 5. EMENTAS

<b>ANIMAÇÃO 2D</b>
<b>Ementa:</b> Principais técnicas: vantagens, desvantagens, limites e possibilidades. Aplicação. Referencial básico sobre tecnologias de vídeo digital. Contextualização histórica da animação. Estudo de movimento e compreensão dos principais princípios da animação 2D tradicional para serem aplicadas em formatos digitais. Diferenciação de técnicas. Aprofundamento em frame a frame e animação de personagem “cut-out”. Criação de esqueleto de personagem, sincronismo de fala e rotoescopia.
<b>ANIMAÇÃO 3D</b>
<b>Ementa:</b> Conceito e usabilidade das formas tridimensionais. Processos básicos da modelagem 3D focado em objetos e cenários. Aplicação de técnicas como movimentação, edição de polígonos, edição de pontos, linhas e faces, modificadores, materiais, textura, iluminação e render.
<b>ARTE CONTEMPORÂNEA</b>
<b>Ementa:</b> Compreensão da produção artística contemporânea. Após o fim da arte. Pós-modernidade. Novos estilos, materiais e técnicas. Arte conceitual; Performance; Instalação; Arte e tecnologia; Arte Relacional, Site specific. Apresentação de instrumentos críticos para a compreensão de obras e artistas paradigmáticos na História da arte contemporânea. Arte contemporânea – novos fundamentos e tendências.
<b>ARTE E MULTIMÍDIA</b>
<b>Ementa:</b> Poéticas dos meios. Hibridismo. As linguagens da arte contemporânea. As tecnologias e as novas possibilidades de aportes poéticos. Cibercultura. Vídeo-arte. Arte e sua interação com as tecnologias digitais e comunicação. Arte eletrônica. Arte Híbrida. Ciber-arte. Instalações. Processos coletivos na arte no contexto contemporâneo.
<b>CENOGRAFIA</b>
<b>Ementa:</b> Conceituação. Tipos de cenários. Desenho de cenário. Planos e enquadramentos. Movimentos e Angulação, Luz e sombra. O uso dos conceitos de cenografia nas poéticas visuais da arte contemporâneas.
<b>COMUNICAÇÃO ESCRITA E ACADÊMICA</b>
<b>Ementa:</b> Planejamento do ensino formal de arte. Aplicações de proposta de ensino. Propostas curriculares vigentes nas redes oficiais. Produção e leitura de imagens estéticas na infância, na adolescência e na idade adulta. Propostas contemporâneas: fundamentos e metodologias. Avaliação da aprendizagem em arte
<b>CRIAÇÃO DE PERSONAGEM</b>
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas e processos para projeto visual de personagens. Desenho de humor. Escorço e Perspectivas. Estudo de formas, modelos, arquétipos e anatomia para criação de personagens. Aprofundamento em cartunização, desenho fantástico e personagens para animação. Uso de técnicas analógicas e digitais. Estudo de posturas, poses, expressões e vestimentas.
<b>DESENHO</b>
<b>Ementa:</b> Apontamentos teóricos sobre a linguagem do desenho. O ver e o olhar: o olho ativo durante a prática. A leitura do espaço e dos volumes. Linhas e Manchas: a construção da imagem. Luminosidade - sombra e luz. Noções básicas de perspectiva. O desenho como gesto escultórico. Desenho de observação em campo aberto. O desenho enquanto documento iconográfico.
<b>DESIGN DE GAME</b>
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de jogos digitais. Definições de etapas de criação de jogos. Planejamento e execução de jogos em softwares de animação, ilustração e mecânicas de games. Programação através de blueprint ou nodes. Conceito narrativo dos games.

<b>DESIGN DE SOM</b>
<b>Ementa:</b> Processos de registro de som. Física do som e princípios de acústica. Gravação. Mixagem. Masterização. O som na animação. Funções. Softwares. Funções musicais no filme.
<b>EDITORAÇÃO GRÁFICA e TIPOGRAFIA</b>
<b>Ementa:</b> Principais recursos e ferramentas dos softwares Photoshop, Indesign e Illustrator por meio de tutoriais e exercícios disponibilizadas em ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA). História da Tipografia. Estudo de famílias tipográficas. Ergonomia e conforto visual. Composição de textos, tipologia e tipometria. Criação e construção de tipos. Tipografia digital. Uso da tipografia na criação em artes visuais. Disciplina ofertada por meio de tutoriais e exercícios disponibilizados em ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA).
<b>EFEITOS ESPECIAIS E PÓS-PRODUÇÃO</b>
<b>Ementa:</b> Conceito de pós-produção. Tratamento de imagem digital avançado. Técnicas de edição de imagem e efeitos avançados. Edição de som e vídeo: técnica, softwares e aplicações práticas. Finalização de animação. Domínio dos princípios básicos da transformação da imagem em movimento como: Chroma Key, Tracking 2D e 3D, correção de cor, geração de partículas, emulação de física e roscope. Foco na função de vídeo-composing.
<b>ESTÉTICA</b>
<b>Ementa:</b> Estudo das diferentes formações sógnicas constituintes das linguagens artísticas. Estudo semiótico de diferentes produções estéticas, considerando-se suas principais mídias de suporte. Dimensão sintática, dimensão semântica e dimensão pragmática. Monossemia, polissemia. Tradução Intersemiótica. Identificar os processos utilizados no diálogo histórico-linguístico-filosófico estabelecido entre as artes a fim de compreender a visualidade dos objetos artísticos para auxiliar na análise das imagens.
<b>EXPRESSÃO GRÁFICA</b>
<b>Ementa:</b> Trabalhar a expressão gráfica com diversos materiais e técnicas. Leitura e análise de artistas que trabalham o desenho na contemporaneidade. A linguagem do desenho com uso de projeções, vistas, cortes e secções. Relação Figura-fundo. Configuração, estrutura, forma, espaço, direção e dinâmica.
<b>FOTOGRAFIA</b>
<b>Ementa:</b> Aspectos históricos da fotografia: da segunda metade do século XX até os dias de hoje. Noções básicas do processo de produção da fotografia. A fotografia como recurso no processo de criação em artes plásticas/visuais a partir de um repertório visual, textual e filosófico. A fotografia contemporânea no campo da expressão poética. Desenvolvimento de projeto de fotografia artística autoral.
<b>HISTÓRIA DA ARTE MODERNA</b>
<b>Ementa:</b> A arte e o contexto histórico do final do século XIX e início do século XX. Impactos da revolução Industrial e dos mecanismos tecnológicos na arte. Vanguardas européias e Bauhaus. O deslocamento do eixo da produção artística de Paris para Nova York, após a Segunda Guerra Mundial. Teorias da arte - Greenberg e Danto. Pop Arte. Semana de Arte Moderna no Brasil e seu contexto cultural.
<b>ILUSTRAÇÃO DIGITAL</b>
<b>Ementa:</b> Ilustração como técnica visual, representações, figurinos, personagens, paisagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital. Aplicação de técnicas de desenho e pintura na produção com o suporte de fotografias.
<b>IMAGEM EM MOVIMENTO</b>
<b>Ementa:</b> Breve história do cinema e do vídeo. Pré-cinema. Novas formas de produção e projeção fílmica. Estilos de produções audiovisuais. Processo de transformação de uma ideia em produto audiovisual. Estética audiovisual. Principais ferramentas de edição. Princípios básicos de edição. Elaboração de um projeto.
<b>IMAGEM VETORIAL</b>
<b>Ementa:</b> Princípios básicos da imagem digital. Interface. A transição do desenho analógico para o digital. Percepção, estrutura, construção e acabamento. O uso da imagem vetorial para produções artísticas, ilustrações e storyboards. Elaboração e produção de conceitos e significados para as imagens produzidas.
<b>LABORATÓRIO DE IMPRESSÃO</b>
<b>Ementa:</b> História da gravura. Estudo e prática dos sistemas de impressão: linóleo, xilogravura e serigrafia. A reprodutibilidade da imagem. Conceituação e processos de impressão para reprodução da imagem. Apropriação da imagem fotográfica e digital utilizando processos diretos e indiretos na gravação.

<b>LIBRAS - LINGUAGEM BRASILEIRA DE SINAIS</b>
<b>Ementa:</b> Língua Brasileira de Sinais na Educação Básica. Contextualização da linguagem na construção e apropriação das Libras. Os documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais. Conceitos teóricos e Memorização. Comunicação, diálogo e conversação, histórias infantis e música em Libras.
<b>LUZ, TEXTURA E RENDER</b>
<b>Ementa:</b> Posicionamento e composição de luz para ambiente digital 3D. Construção de textura para objeto 3D digital, procedural e via nodes. Pintura 3D, abertura de malha UV. Formatos de renderização, realista e estilizada.
<b>MARKETING</b>
<b>Ementa:</b> Introdução ao Marketing. Marketing Cultural. Marketing de conteúdo voltado para artistas (blog). CRM (Customer Relationship Management); E-mail marketing; Inbound marketing; Mídias Sociais e sua aplicabilidade em projetos de divulgação ou comercialização de arte. SEO (Search Engine Optimization). E-commerce e produção de uma Galeria de Arte Virtual. Principais conceitos de economia criativa. Fluxonomia 4D Aplicada às Artes. Estudos de caso. Elaboração de Projeto.
<b>METODOLOGIA DA PESQUISA</b>
<b>Ementa:</b> O conhecimento científico, o senso comum e o método científico. A formulação do problema de pesquisa. Os tipos de pesquisas. A pesquisa bibliográfica. A elaboração de trabalhos científicos na forma de artigos e projetos de pesquisa. Instrumentos de levantamento de dados em uma pesquisa. Referências, aproximações e distanciamento da pesquisa em Artes.
<b>MODELAGEM 3D</b>
<b>Ementa:</b> Principais softwares de modelagem. Conceitos básicos, Tipos de modelagem. Edição de modelos. Dimensionamento. Tratamento superficial. Conceito e usabilidade das formas tridimensionais. Processos básicos da modelagem 3D focado em objetos e cenários. Aplicação de técnicas como movimentação, edição de polígonos, edição de pontos, linhas e faces , modificadores, materiais, textura, iluminação e render.
<b>MODELAGEM 3D II</b>
<b>Ementa:</b> Conceito e usabilidade das formas tridimensionais. Processos básicos da modelagem 3D focado em personagem para animação. Aplicação de técnicas como modelagem high poly, brushes, máscara, tessellation, retopologia, pintura e iluminação de cena.
<b>MOTION GRAPHIC</b>
<b>Ementa:</b> Estudo de movimento e compreensão dos principais princípios da animação 2D tradicional para serem aplicadas em formatos digitais. Aprofundamento nos elementos básicos do movimento como, rotação, posição, escala. Estudo de efeitos como máscaras, transições, movimento de câmera. Foco no motion graphic comercial e informativo.
<b>PORTFÓLIO</b>
<b>Ementa:</b> Diferenças entre website de artista e portfólio, como fazer uma seleção de imagens para portfólio e website. Textos, documentos, informações e elementos essenciais que devem constar no portfólio. Portfólio digital vs. portfólio analógico. Diagramação. Legendas de imagens. Protocolos de inventário. Sugestões de apresentação impressa. Criação e desenvolvimento de portfólios para apresentação ou submissão a projetos e editais.
<b>PRÁTICAS DE EXTENSÃO I</b>
<b>Ementa:</b> Elaboração, desenvolvimento e execução de projetos que consideram a valorização da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, abordando conteúdos pertinentes às políticas de Direitos Humanos e cidadania e Educação Ambiental, para uma produção gráfica e audiovisual proporcionando o conhecimento atualizado.
<b>PRÁTICAS DE EXTENSÃO II</b>
<b>Ementa:</b> Elaboração e desenvolvimento de Projeto Interdisciplinar de forma a ultrapassar a justaposição de disciplinas, ou seja, a multidisciplinaridade e criar uma cooperação entre elas. O projeto deve propor questionamentos que valorizem a interação que existe entre um conjunto de conhecimentos, proporcionando vivências significativas, e integradas, ultrapassando a visão fragmentada entre teoria e prática.
<b>PRÁTICAS EDUCATIVAS TRANSDISCIPLINARES</b>
<b>Ementa:</b> Problematização de questões sociais da atualidade. Observação da realidade social a partir de um tema. Reflexão das causas do problema em estudo. Teorização. Análise e levantamento de hipóteses. Devolutiva das respostas para as hipóteses levantadas. Interdisciplinaridade e transdisciplinaridade.

### **PROCESSOS PICTÓRICOS**

**Ementa:** Estudo prático e teórico da linguagem pictórica. Desenvolvimento técnico de diferentes processos tradicionais e experimentais em pintura. Análise e identificação dos materiais e instrumentos empregados em uma obra pictórica. Principais referências da pintura contemporânea. Elaboração de projeto de pintura.

### **ROTEIRO e STORYBOARD**

**Ementa:** Análise e criação de narrativas em diversos modelos de roteiro. Storyline, Sinopse, Roteiro técnico, Roteiro descritivo, decupagem. Planejamento de composição visual para audiovisual e animação. Técnicas de organização e desenho para storyboard. Composição de animatic.

### **TEORIA DA COR**

**Ementa:** Teorias e conceitos sobre a cor. Os processos criativos no desenvolvimento de paletas de cores. Desenvolvimento e aplicação prática das cores. Psicologia das cores. Estudo de cores básicas e avançadas. Significado das cores

### **TRATAMENTO DE IMAGEM**

**Ementa:** Técnicas de edição e manipulação da imagem. Efeitos, recursos e softwares.

### **WEB ARTE**

**Ementa:** Histórico da interatividade e comunicação em rede. Conceitos fundamentais sobre Web Design. Elementos hipermídia e etapas de planejamento de um website. Design aplicado à elaboração de interfaces. O uso da internet como suporte de produção artística. Estudos e análises de artistas que produzem "para" e "pela" internet. Elaboração e desenvolvimento de projeto de Web Arte.