



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
REITORIA
Avenida Prof. Mário Werneck, 2590 - Buritis - Belo Horizonte - MG - Brasil
CEP: 30575-180 | Telefone: (31) 2513-5222

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

Belo Horizonte, MG

Março de 2016

Sumário

I.	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	3
II.	CONTEXTUALIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	4
	a) Finalidades do Instituto	4
	b) Concepção do Curso	5
	c) Perfil Profissional de Conclusão	6
	d) Objetivos e Competências	7
III.	ESTRUTURA DO CURSO	8
	a) Perfil do pessoal docente e técnico	8
	b) Requisitos e formas de acesso ao curso	8
	c) Organização curricular	9
	d) Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores	25
	e) Biblioteca, Instalações e Equipamentos	27
	f) Metodologias de ensino	30
	g) Estratégias de integração do ensino e articulação com a sociedade	31
	h) Estratégias de apoio ao discente	32
IV.	PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	32
	a) Avaliação dos discentes	32
	b) Avaliação dos docentes	34
	c) Avaliação do curso	35
	d) Objetos de avaliação do trabalho docente e do curso	35
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
	Anexo I	37



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
REITORIA
Avenida Prof. Mário Werneck, 2590 - Buritis - Belo Horizonte - MG - Brasil
CEP: 30575-180 | Telefone: (31) 2513-5222

Reitor	Prof. Kléber Gonçalves Glória
Pró-Reitor de Extensão	Prof. Carlos Bernardes Rosa Júnior
Coordenador Geral do PRONATEC	Reinaldo Trindade Proença

I. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Denominação do curso: Técnico em Multimídia

Razão Social: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais

Sigla: IFMG

Atos legais autorizativos:

E-mail de contato: pedagogico.pronatec@ifmg.edu.br

Site da unidade: www.ifmg.edu.br

Eixo tecnológico: Produção Cultural e Design

Titulação: Técnico em Multimídia

Modalidade: Subsequente ou Concomitante

Número de Vagas: de acordo com a demanda

Turno: de acordo com a demanda

Carga Horária Total: 800 horas

Prazo previsto para integralização curricular: mínimo 3 semestres, máximo 5 semestres*

*Observação: O prazo de integralização curricular não poderá ser superior a três anos, variando de acordo com as peculiaridades dos municípios parceiros.

II. CONTEXTUALIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

a) Finalidades do Instituto

Em dezembro de 2008, o então presidente Luiz Inácio Lula da Silva sancionou a Lei nº 11.892 que instituiu, no Sistema Federal de Ensino, a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. Com esta lei, foram criados os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia a partir dos antigos Centros Federais de Educação Tecnológica (CEFETs), Escolas Agrotécnicas Federais (EAFs) e Escolas Técnicas Federais vinculadas a universidades (BRASIL, 2008).

Segundo o artigo 6º desta lei, os Institutos Federais têm por finalidades e características:

I - ofertar educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas na atuação profissional nos diversos setores da economia, com ênfase no desenvolvimento socioeconômico local, regional e nacional;

II - desenvolver a educação profissional e tecnológica como processo educativo e investigativo de geração e adaptação de soluções técnicas e tecnológicas às demandas sociais e peculiaridades regionais;

III - promover a integração e a verticalização da educação básica à educação profissional e educação superior, otimizando a infra-estrutura física, os quadros de pessoal e os recursos de gestão;

IV - orientar sua oferta formativa em benefício da consolidação e fortalecimento dos arranjos produtivos, sociais e culturais locais, identificados com base no mapeamento das potencialidades de desenvolvimento socioeconômico e cultural no âmbito de atuação do Instituto Federal;

V - constituir-se em centro de excelência na oferta do ensino de ciências, em geral, e de ciências aplicadas, em particular, estimulando o desenvolvimento de espírito crítico, voltado à investigação empírica;

VI - qualificar-se como centro de referência no apoio à oferta do ensino de ciências nas instituições públicas de ensino, oferecendo capacitação técnica e atualização pedagógica aos docentes das redes públicas de ensino;

VII - desenvolver programas de extensão e de divulgação científica e tecnológica;

VIII - realizar e estimular a pesquisa aplicada, a produção cultural, o empreendedorismo, o cooperativismo e o desenvolvimento científico e tecnológico;

IX - promover a produção, o desenvolvimento e a transferência de tecnologias sociais, notadamente as voltadas à preservação do meio ambiente.

Cada Instituto foi organizado com a seguinte estrutura: as unidades foram transformadas em campus e as instituições passaram a contar com uma reitoria. A lei acima citada conferiu a cada Instituto autonomia, nos limites de sua área de atuação territorial, para criar e extinguir cursos e registrar diplomas dos cursos oferecidos, mediante autorização do Conselho Superior.

As novas instituições foram orientadas a ofertar metade de suas vagas para cursos técnicos integrados, para dar ao jovem uma possibilidade de formação profissional já no ensino médio. Na educação superior, a prioridade de oferta foi para os cursos de tecnologia, cursos de licenciatura e cursos de bacharelado e engenharia.

Um dos Institutos criados pela lei acima citada foi o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG). Sua criação se deu mediante a integração dos Centros Federais de Educação Profissional e Tecnológica de Ouro Preto e Bambuí, da Escola Agrotécnica Federal de São João Evangelista e de duas Unidades de Educação descentralizadas de Formiga e Congonhas que, por força da Lei, passaram de forma automática à condição de campus da nova instituição.

Atualmente, o IFMG está constituído pelos campi: Bambuí, Betim, Congonhas, Formiga, Governador Valadares, Ouro Branco, Ouro Preto, Ribeirão das Neves, Sabará, Santa Luzia e São João Evangelista. Campi avançado: Conselheiro Lafaiete, Ipatinga, Itabirito, Piumhi, Ponte Nova, entre outros. A sede da Reitoria do IFMG está localizada na cidade de Belo Horizonte.

b) Concepção do Curso

A sociedade atual demanda uma ciência integrada às novas demandas do mercado: uso das novas tecnologias, novos parâmetros ambientais e novas possibilidades de inserção social, considerando, principalmente, a demanda por ações de responsabilidade social. Nesse sentido, objetiva-se que os diversos cursos oferecidos pela instituição (cursos de formação inicial e continuada, técnicos e superiores) possibilitem uma formação mais ampla, oferecendo aos estudantes o desenvolvimento da criticidade, da responsabilidade social e ambiental, da autonomia para a busca de novos conhecimentos, juntamente com

o acesso aos conhecimentos científicos e tecnológicos específicos da área em que se formaram.

Em um contexto como o da sociedade brasileira, de baixa escolarização da população jovem e adulta, a oferta de cursos técnicos de qualidade contribui para a democratização do acesso à educação profissional e tecnológica, além de coadunar-se à necessidade de se elevar os níveis de escolaridade desses segmentos da população.

Dessa forma, a oferta de cursos técnicos cumprirá com os objetivos sociais do IFMG, que consiste em ofertar ensino público, gratuito e de qualidade para os cidadãos brasileiros, contribuindo para a emancipação dos sujeitos por meio de formação técnico-humanística de qualidade.

c) Perfil Profissional de Conclusão

O profissional concluinte do Curso Técnico em Multimídia, oferecido pelo IFMG, deve apresentar um perfil de egresso que o habilite a desempenhar atividades voltadas para a Multimídia. Esse profissional deverá demonstrar as capacidades de:

- Conhecer e utilizar as formas contemporâneas de linguagem, com vistas ao exercício da cidadania e à preparação para o trabalho, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
- Compreender a sociedade, sua gênese e transformação e os múltiplos fatores que nela intervêm como produtos da ação humana e do seu papel como agente social;
- Ler, articular e interpretar símbolos e códigos em diferentes linguagens e representações, estabelecendo estratégias de solução e articulando os conhecimentos das várias ciências e outros campos do saber;
- Refletir sobre os fundamentos científico e tecnológicos dos processos produtivos, relacionando teoria e prática nas diversas áreas do saber;
- Planejar, criar e desenvolver produtos educativos e de comunicação visual aplicados a diversas mídias eletrônicas;
- Editar livros (impressos e eletrônicos);

- Promover convergências de mídias, web rádios e web TVs entre outros;
- Criar, desenvolver e atualizar sites e páginas da Internet;
- Captar, editar, digitalizar e tratar imagens, som e texto;
- Editar conteúdos eletrônicos (jornais, revistas, informativos, banners.);
- Produzir produtos comunicacionais, educativos e artísticos com interfaces para aplicações web e multimídia;
- Elaborar apresentações gráficas em meios digitais e impressos para planos de Marketing;
- Criar animações para aplicações em multimídia;
- Empreender negócios na área de multimídia (impressos, web, tv, rádios), criando portfólios para veiculação em diversas mídias;
- Conhecer e aplicar normas de sustentabilidade ambiental, respeitando o meio ambiente e entendendo a sociedade como uma construção humana dotada de tempo, espaço e história;
- Ter atitude ética no trabalho e no convívio social, compreender os processos de socialização humana em âmbito coletivo e perceber-se como agente social que intervém na realidade;
- Ter iniciativa, criatividade, autonomia, responsabilidade, saber trabalhar em equipe, exercer liderança e ter capacidade empreendedora;
- Posicionar-se crítica e eticamente frente às inovações tecnológicas, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade.

d) Objetivos e Competências

➤ Objetivo geral

Formar profissionais com aprofundamento no campo da comunicação visual, em diferentes mídias, com competência técnica, ética, política e responsabilidade social.

➤ Objetivos específicos

- Contribuir para a formação crítica e ética frente às inovações tecnológicas, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade;
- Estabelecer relações entre o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia e suas implicações para a educação profissional e tecnológica, além de comprometer-se com a formação humana, buscando responder às necessidades do mundo do trabalho;
- Possibilitar reflexões acerca dos fundamentos científico-tecnológicos da formação técnica, relacionando teoria e prática nas diversas áreas do saber;
- Desenvolver produtos educativos e de comunicação visual para diferentes mídias, mobilizando conceitos e princípios da comunicação visual;
- Dominar as tecnologias disponíveis na área da produção visual com competência para assimilação de novas ferramentas tecnológicas;
- Formar sujeitos criativos capazes de mobilizar conhecimentos sobre arquitetura da informação e design;
- Produzir animações, utilizando conceitos e princípios de desenho e animação vetorial, bem como habilidade de raciocínio lógico e de orientação espacial, com respeito aos princípios da ética e da cidadania responsável.

III. ESTRUTURA DO CURSO

a) Perfil do pessoal docente e técnico

A seleção de docentes e técnicos ocorrerá por meio de editais, uma vez que a oferta dos cursos será realizada de acordo com a demanda.

b) Requisitos e formas de acesso ao curso

Para ingressar nos cursos técnicos do PRONATEC na modalidade concomitante, os interessados devem estar regularmente matriculados na segunda ou terceira série dessa etapa de ensino em escola estadual, conforme pactuação realizada com a Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais, parceira do IFMG.

O acesso aos cursos na modalidade subsequente se dará por meio de inscrição realizada pelos demandantes no SISUTEC, em local e período predeterminado pelo MEC e segundo critérios de seleção por ele definidos. De acordo com orientações constantes na

lei 12.513/2011, que institui o PRONATEC, serão atendidos preferencialmente estudantes do ensino médio da rede pública, inclusive da educação de jovens e adultos; trabalhadores - agricultores familiares, silvicultores, aqüicultores, extrativistas e pescadores; beneficiários dos programas federais de transferência de renda, em especial, nos cursos oferecidos por intermédio da Bolsa-Formação, mulheres responsáveis pela unidade familiar.

c) Organização curricular

MÓDULO I		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Qualidade de Vida e Trabalho	30 horas	30
Filosofia, Ciência e Tecnologia	30 horas	30
Gestão Organizacional e Empreendedorismo	60 horas	60
História da Arte	30 horas	30
Fundamentos da Linguagem Audiovisual	60 horas	60
Total	210 horas	210

MÓDULO II		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Design e Comunicação Visual	120 horas	120
Semiótica Aplicada a Múltiplos Meios	30 horas	30
Fotografia Digital	60 horas	60
Projeto Multimídia de Animação e Vídeo Digital	30 horas	30
Princípios da Animação Digital	30 horas	30
Total	270 horas	270


MÓDULO III		
Disciplinas	Carga Horária	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
Captação de Vídeo	30 horas	30
Captação e Desenho de Som para Áudio e Vídeo	60 horas	60
Edição de Vídeo	60 horas	60
Marketing	90 horas	90

Planejamento Visual em Design Gráfico, Editorial e Web	80 horas	80
Total	320 horas	320


Total hora aula	Número de Aulas Hora aula (60 min.)
800 horas	800

✓ Ementas e outras informações sobre as disciplinas

MÓDULO I

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
	Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Qualidade de Vida e Trabalho
	Módulo: I	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas	Aulas práticas: -
Ementa do Programa		
<p>Possibilitar o estudo e a vivência da relação do movimento humano com a saúde, favorecendo a conscientização da importância das práticas corporais como elemento indispensável para a aquisição da qualidade de vida. Considerar a nutrição equilibrada, o lazer, a cultura, o trabalho e a afetividade como elementos associados para a conquista de um estilo de vida saudável.</p> <p>Qualidade de Vida e Trabalho: conceito de qualidade de vida e saúde; qualidade de vida e saúde no trabalho; Atividade Física e Lazer: a atividade física regular e seus benefícios para a saúde; a relação trabalho atividade física e lazer; Programa de Atividade Física: conceitos e tipos de ginástica, esporte de participação e de lazer e ginástica laboral.</p>		
Objetivos		
<p>Objetivo Geral: Valorizar o corpo e a atividade física como meio de sentir-se bem consigo mesmo e com os outros, sendo capaz de relacionar o tempo livre e o lazer com sua vida cotidiana.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relacionar as capacidades físicas básicas, o conhecimento da estrutura e do funcionamento do corpo na atividade física e no controle de movimentos adaptando às suas necessidades e as do mundo do trabalho. ▪ Utilizar a expressividade corporal do movimento humano para transmitir sensações, ideias e estados de ânimo. ▪ Reconhecer os problemas de posturas inadequadas, dos movimentos repetitivos (LER e DORT), a fim de evitar acidentes e doenças no ambiente de trabalho ocasionando a perda da produtividade e a queda na qualidade de vida. 		
Bibliografia Básica		
<p>BREGOLATO R. A. Cultura Corporal da Ginástica. Ed. Ícone, 2007.</p> <p>DANTAS, E. H. M.; FERNANDES FILHO, J. Atividade física em ciências da saúde. Rio de Janeiro, Shape, 2005.</p>		


LIMA, V. Ginástica Laboral: Atividade Física no Ambiente de Trabalho . Ed. Phorte, 2007.
Bibliografia Complementar
PHILIPPE-E. S. Ginastica postural global . 2ª ed. Martins Fontes, São Paulo, 1985.
POLITO, E.; BERGAMASHI, E. C. Ginastica Laboral: teoria e pratica – Rio de Janeiro: 2ª edição, Sprint, 2003.
CATALDI, Maria José Giannella. O stress no ambiente de trabalho . 1.ed. São Paulo: LTr, 2002.

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
	Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Filosofia, Ciência e Tecnologia
	Módulo: I	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa		
<p>Principais problemas da sociedade tecnológica. Ética e filosofia da ciência. Natureza e Cultura. A condição humana e a questão da identidade e da diversidade. O Trabalho e as diversas concepções de homem. Técnica e tecnologia: <i>Tekhne</i> e <i>episteme</i> (conhecimento científico e sabedoria prática); Ciência e tecnologia; Civilização da técnica; Ciência e humanismo (razão crítica e razão instrumental). Antropologia Filosófica: Natureza e cultura; Diferentes visões do homem (marxista, existencialista, personalista); Humanidade: identidade, diversidade e autonomia; Trabalho e Lazer.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Oportunizar aos alunos a experiência filosófica de pensar por conceitos a partir de problemas que envolvam o mundo do trabalho e as demandas sociais, políticas e éticas da sociedade tecnológica. ▪ Oportunizar uma vivência filosófica que dê conta dos principais problemas que envolvem o mundo do trabalho e o conhecimento científico. ▪ Fornecer elementos didáticos que possibilitem aos alunos o desenvolvimento e a tomada de posse de um referencial linguístico discursivo que os permita escolher, criticar e julgar os principais aspectos de sua prática profissional. 		
Bibliografia Básica		
<p>BASTOS, Cleverson leite; CANDIOTTO, Kleber B.B. Filosofia da Ciência. Petrópolis: Vozes, 2008.</p> <p>CAPISTRANO, Pablo. Simples Filosofia: a história da filosofia em 47 crônicas de Jornal. Rio de Janeiro: ROCCO, 2009.</p> <p>FIGUEIREDO, Vinicius de (ORG). Seis Filósofos na sala de Aula. São Paulo: BERLENDIS, 2006.</p>		
Bibliografia Complementar		
<p>ASPIS, R. L.; GALLO, S. Ensinar Filosofia: um livro para professores. São Paulo: ATLAS, 2009.</p> <p>ARENDT, H. A Condição Humana. Tradução de Roberto Raposo. Rio de Janeiro: FORENSE, 1997.</p>		

ELIAS, N. **O Processo Civilizador: uma história dos costumes.** Tradução Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.


MARÍAS, J. **História da Filosofia.** Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MARX, K. **Manuscritos econômicos e filosóficos.** Tradução Alex Martins. São Paulo: Martin Claret, 2002.


 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Gestão Organizacional e Empreendedorismo.	
	Módulo: I	
Total de horas: 60 horas	Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas: -
Ementa do Programa		
<p>A evolução da administração e seus conceitos; As organizações e suas características; Funções administrativas; Áreas de gestão organizacional. A era da Globalização. Características do empreendedor. Gestão de Recursos Empresariais. Plano de Negócios. Assessoria pra o Negócio. Introdução à administração. Organizações e empresas. Funções administrativas: Planejamento; Organização e desenho organizacional; Direção e tomada de decisão; Controle. Áreas de gestão organizacional: Gestão de Pessoas; Marketing; Finanças; Operações e Logística; Produção. Empreendedorismo: Conhecendo o empreendedorismo (introdução, estudos, definições de diversos autores); Características dos empreendedores; Competências e habilidades do empreendedor; Identificação de oportunidades de negócio; Gerenciando os recursos empresariais; Gerenciando a equipe; Gerenciando a produção; Gerenciando o marketing; Gerenciando as finanças. Plano de Negócios: A importância do plano de negócios; Estrutura do plano de negócios; Elementos de um plano de negócios eficiente. Assessoria para o negócio: Buscando assessoria: incubadoras de empresas, SEBRAE, <i>Franchising</i>, Universidades e institutos de pesquisa, assessoria jurídica e contábil. Criando a empresa: Questões legais de constituição da empresa.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentar uma visão geral da gestão de uma organização e do empreendedorismo. ▪ Contribuir para o desenvolvimento da capacidade empreendedora através de atividades teóricas e práticas; ▪ Fazer uso das tecnologias da informação, adequando-as aos novos modelos organizacionais e dos processos e sistemas de inovação tecnológica. 		
Bibliografia Básica		
<p>BERNARDI, L. A. Manual de empreendedorismo e gestão: Fundamentos, estratégias e dinâmicas. São Paulo: Atlas, 2003.</p> <p>DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 3 ed. Rio de Janeiro: Campus, 2008.</p> <p>MORAES, A. M. P. Iniciação ao Estudo da Administração. 3ª edição. São Paulo: Makron Books, 2004.</p>		

Bibliografia Complementar

- CHIAVENATO, I. **Administração nos Novos Tempos**. 2. ed. São Paulo: Elsevier, 2009.
- DOLABELA, F. **Oficina do Empreendedor**. São Paulo: Sextante, 2008.
- DRUCKER, P. F. **Inovação e espírito empreendedor (entrepreneurship)** – Prática e Princípios. São Paulo: Cengage Learning, 2001.
- FILION, L. J.; DOLABELA, F. **Boa ideia! E agora? Plano de Negócio, o caminho mais seguro para criar e gerenciar sua empresa**. São Paulo: Cultura, 2000.
- HINGSTON, P. **Como abrir e administrar seu próprio negócio**. São Paulo: Publifolha, 2001.

 INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: História da Arte
	Módulo: I
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas
	Aulas práticas:
Ementa do Programa	
<p>Conhecimento, análise e apreciação crítica dos principais movimentos estéticos, contemplando as produções, linguagens, meios e formas de expressão artística, produzidas em diversos contextos e períodos da história da humanidade. Arte brasileira: indígena, colonial, missioneira, barroca, rococó, neoclássica, moderna e contemporânea. Arte Contemporânea (1945/1960): Expressionismo Abstrato, Pop Art, Optical Art Arte Pós-Moderna: a partir de 1960 tendências artísticas happening, Arte performática, Arte Digital, Arte Postal, Arte Naïf, Arte Conceitual, Assemblage, Povera, Junk, Land Art, Hiper-realismo, Minimalismo, Instalações, Body Art e outras manifestações; Artes Visuais no Rio Grande do Norte: artistas e espaços artísticos culturais. Novas Linguagens: breve história do cinema, da escultura, da cerâmica, da tapeçaria, do design, da fotografia, da história em quadrinhos, da arquitetura e do circo; Arte e Tecnologia. Arte Cemiterial.</p>	
Objetivos	
<p>Objetivo Geral: Formar um repertório acerca da história da arte, das linguagens, expressões, movimentos, meios e tendências artísticas produzidas em contextos e períodos da história da humanidade.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover embasamento teórico, capaz de estimular o gosto pelas distintas linguagens artísticas e pela pesquisa, de modo a construir e atualizar, permanente seus conhecimentos sobre a história da arte e sua importância para a vida pessoal e profissional; ▪ Conhecer e preservar valores do humanismo latino, através da apreciação, análise e reflexão sobre a história das ideias, das expressões, movimentos, meios e tendências artísticas; ▪ Desenvolver habilidades leitoras, percepção crítica sobre meios e instrumentos artísticas, oriundas da interação entre arte, ciência e tecnologias; ▪ Identificar a importância do conhecimento da história das artes para consolidar o perfil profissional. 	

Bibliografia Básica
DOMINGUES, D. (org.) A arte no século XXI: a humanização das tecnologias . São Paulo: UNESP, 1997.
SANTOS, M. G. V. P. História da arte . 17 ed. São Paulo: Ática, 2009.
WOLFFLIN, H. Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente . 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
Bibliografia Complementar
AMARAL, A. Arte e sociedade no Brasil: de 1976 a 2003 . 2. ed. São Paulo: Callis, 2009.
ECO, U. (org.). História da beleza . Rio de Janeiro: Record, 2010.
ECO, U. (org.). História da feiúra . Rio de Janeiro: Record, 2007.
GOMBRICH, E. H. A história da arte . 16 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.
VALCÁRCEL, A. Ética contra estética . São Paulo: Perspectiva, 2005.

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Fundamentos da Linguagem Audiovisual	
	Módulo: I	
Total de horas: 60 horas	Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas: -
Ementa do Programa		
<p>Fundamentos do Cinema, televisão e novas mídias como produtores de imagens e sons. A linguagem audiovisual. Os formatos e concepções da comunicação audiovisual. Estudo dos meios audiovisuais, dos profissionais envolvidos e produtos audiovisuais. Mecanismos de difusão de produtos audiovisuais. Panorama Histórico da Evolução Tecnológica: Contextualizando: Cinema, televisão e mídias digitais. Conceituação da produção no audiovisual: Fases da produção audiovisual; Profissionais do audiovisual. Análise de produtos audiovisuais. Mecanismos de fomento a produção audiovisual. Sistemas de difusão de produtos audiovisuais. A produção audiovisual e as novas tecnologias.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Oferecer subsídios teóricos para que os alunos apropriem-se dos códigos cinematográficos, assimilando instrumentos e métodos de análise e leitura crítica do discurso audiovisual, a fim de ampliar as possibilidades na elaboração do trabalho final de curso. ● Oferecer uma definição dos conceitos teóricos básicos da narrativa audiovisual clássica, visando preparar o aluno para identificar e dominar os principais elementos da linguagem cinematográfica audiovisual. ● Oferecer noções teóricas, técnicas e artísticas sobre a concepção audiovisual ● Contextualizar os meios audiovisuais na criação de produtos culturais; ● Oferecer uma definição dos conceitos teóricos básicos da narrativa audiovisual clássica, visando preparar o aluno para identificar e dominar os principais elementos da linguagem cinematográfica audiovisual. 		
Bibliografia Básica		
MARTIN, M. A linguagem cinematográfica . São Paulo: Editora Brasiliense. 2011.		

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

PAVIS, P. **A análise dos espetáculos**: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

Bibliografia Complementar

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


MACHADO, A. **Arte e Mídia**. Jorge Zahar editora, 2005.


NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário**. São Paulo: Papirus, 2005.

SILVA JÚNIOR, G. **País da TV: a história da televisão brasileira**. São Paulo: Editora Conrad, 2001.

SOUZA, J. C. A. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

MÓDULO II

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Design e Comunicação Visual	
	Módulo: II	
Total de horas: 120 horas	Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas: 60 horas
Ementa do Programa		
<p>Introdução aos estudos técnicos e estéticos da linguagem visual; Elementos e técnicas da comunicação visual; Estudo da percepção visual (Gestalt); As artes visuais e o design; Evolução histórica do design gráfico; Fundamentos do design gráfico; Processo de design; Criação e planejamento visual; Criatividade e processo criativo; Construção de um cartaz.</p>		
Objetivos		
<p>Objetivo Geral: Apresentar ao aluno os fundamentos da linguagem visual, a fim de capacitar os mesmos a compreenderem e criarem mensagens visuais com a utilização de ferramentas tradicionais e digitais.</p>		
<p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer a importância da alfabetização visual, para a compreensão das mensagens visuais do dia-a-dia; ▪ Refletir sobre o papel do comunicador visual e sua função na sociedade; ▪ Saber analisar os elementos de uma mensagem visual, identificando as técnicas empregadas na criação da mesma; ▪ Conhecer de forma reflexiva a evolução do design desde o princípio do século XX até nossos dias, além dos novos sistemas de produção e as novas concepções estéticas dos objetos; ▪ Introduzir a linguagem gráfica como instrumento de comunicação técnica; ▪ Entender o processo de percepção visual e suas relações com os elementos plásticos responsáveis pela estruturação da forma no espaço bidimensional; ▪ Saber analisar e gerar imagens relativas às características formais de simplicidade, 		

<p>equilíbrio, harmonia, leis de gestalt e categorias conceituais;</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer os aspectos fisiológicos, psicológicos e simbólicos da cor e sua importância para o design. 		
Bibliografia Básica		
FRASER, T.; BANKS, A. O essencial do design gráfico . São Paulo: Editora Senac, 2011.		
MUNARI, B. Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática . São Paulo: Martins Fontes, 2007.		
LUPTON, E.; Phillips, J. C. Novos fundamentos do design . São Paulo: Cosac Naify, 2012.		
Bibliografia Complementar		
AMBROSE, G.; HARRISON, G. DESIGN THINKING . Coleção Design Básico. Porto Alegre: Bookman, 2012.		
AMBROSE, G.; HARRISON, G. IMAGEM . Coleção Design Básico. Porto Alegre: Bookman, 2012.		
BARROS, L. R. M. A cor no processo criativo: um estudo sobre a bauhaus e a teoria de goethe . São Paulo: Editora SENAC, 2008.		
CAPLIN, S.; BANKS, A. O essencial da ilustração . São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.		
PORTO, B. Vende-se Design: Autopromoção e portfólio para profissionais criativos . Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2011.		
	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Semiótica Aplicada a Múltiplos Meios	
	Módulo: II	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa		
Abordagem histórica sobre a semiótica; conceito de semiótica; conceito de signo; definição das três vertentes da semiótica: semiótica norte-americana, semiótica europeia (semiologia), semiótica russa; noções de semiótica da cultura; análise de sistemas culturais; relações Inter semióticas: semiótica e literatura, semiótica e cinema, semiótica e canção, semiótica e mídias tradicionais e digitais.		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> Oferecer a formação dos alunos do Curso, Técnico em Multimídia a desenvolver a capacidade analítica, crítica e expressiva, integrada à realidade contemporânea; Embasar e aplicar fundamentos teóricos e atividades práticas para atuar nas fases metodológicas do projeto de produtos gráficos; Verificar as necessidades humanas e a sua relação com os sistemas produtivos, assim como sua relação; Propiciar ao discente sua integração no sistema socioeconômico e cultural da região; desenvolver a capacidade analítica, crítica, técnica, criativa e expressiva; Aplicar aspectos ergonômicos, culturais, econômicos, sociais, tecnológicos e estéticos em projetos gráficos; Apontar soluções visuais para problemas de comunicação e informação; Desenvolver a capacidade de análise, reflexão e síntese proveniente das atividades de pesquisa e coordenar; Sintetizar e aplicar a metodologia de projeto com características funcionais, plásticas, estéticas e simbólicas, visando a criação de produtos gráficos; 		

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

Bibliografia Básica

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. Trad.: Izidoro Blikstein. 15 ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

ECO, U. **Tratado geral de semiótica**. Tradução: Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cardoso de Souza. 4. ed., São Paulo: Perspectiva, 2009. (Estudos).

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


Bibliografia Complementar

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

BAKHTIN, MI. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução: Paulo Bezerra. 5. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

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

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

		MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
		Curso: Técnico em Multimídia	
		Disciplina: Fotografia Digital	
		Módulo: II	
Total de horas: 60 horas		Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa			
Recursos de software de tratamento de imagens fotográficas: O campo da editoração eletrônica; Camadas Layers; Cores e Resolução; Tratamento de Imagens; Texto e vetores; Ferramentas de Seleção.			
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> ● Dominar as técnicas de tratamento de imagens digitais. ● Propiciar uma discussão teórico-empírica sobre o estudo da fotografia, no que se refere ao tratamento de imagens; ● Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética; ● Analisar diferentes conceitos da fotografia; ● Compreender as ferramentas de tratamento de imagens; ● Aplicar imagens aos diversos tipos de mídias eletrônicas. 			
Bibliografia Básica			
ADOBE SYSTEMS. Adobe Photoshop CS4: classroom in a book : the official training workbook from Adobe Systems. Berkeley: Adobe, 2009. 451 p.			

BRUNEAU, CI; VASCONCELOS, A. **Tratamento de imagens com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007. 91 p.

HOPPE, A. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. 5 ed. Santa Catarina: Photos, 2007. 257 p.

Bibliografia Complementar

BENSON, J. **Design em branco & preto para computadores**. Editora LPM, 1996.

HOPPE, A. **Fotografia digital sem mistérios: os segredos para fazer Grandes fotos**. 2 ed. Santa Catarina: Photos, 2006.

HORIE, R. M. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

STEUER, S. **Ideias geniais em photoshop**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002. 201 p.


WILLIANS, R. **Design para quem não é designer**. Callis Editora, 1996.

 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Projeto Multimídia de Animação e Vídeo Digital	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 20 horas	Aulas práticas: 10 horas
Ementa do Programa		
<p>Princípios da edição audiovisual digital; Ferramentas de edição audiovisual digital; Montagem e edição de vídeo digital; Técnicas e edição de vídeo digital; Efeitos especiais e de transição de áudio e vídeo; Streaming de vídeo; Formatos de vídeo digital; Técnicas de animação digitais; Animação 2D; Modelagem e Animação 3D; Softwares de Animação 2D e 3D; Animação e vídeo para web.</p>		
Objetivos		
Objetivo Geral:		
<p>O objetivo da disciplina é capacitar o aluno para desenvolver vídeos digitais de curta-duração através dos processos de montagem e edição digitais, utilizando-se as técnicas de animação 2D e 3D, bem como as ferramentas comuns do mercado.</p>		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Montar e editar vídeos; ▪ Colocar efeitos em vídeos; ▪ Utilizar técnicas de animação 2D e 3D e outras ferramentas; ▪ Exportar vídeo para web. 		
Bibliografia Básica		
<p>ADOBE PRESS. ADOBE AFTER EFFECTS CS5: CLASSROOM IN A BOOK. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.</p>		
<p>ADOBE PRESS. ADOBE PREMIERE PRO CS5: CLASSROOM IN A BOOK. Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.</p>		
<p>DERAKHORASHANI, R. L. Autodesk 3ds Max 2012 Essencial - Guia de Treinamento Oficial. Porto Alegre: Bookman, 2012.</p>		
Bibliografia Complementar		
<p>LTC.2000. 321 p. 2.LOWE, DAVID; HALL, WENDY. Hypermedia and the web. New York,</p>		

NY.


John Wiley & Sons. 1999. 626p. 3.HASIMOTO, SHUJI. Multimedia Modeling – Modeling Multimedia Information and Systems M 2000. Nagano, Japan 13 – 15 November 2000. River Edge, NJ, World Scientific Publishing Co., Inc. 2000. 512 p. 4.NIELSEN, J. Multimedia and hypertext: the internet and beyond. EUA.

Academic press professional, 1995. 5.5. FBHATNAGER, G., MEHTA, S. MITRA, S. Introduction to Multimedia Systems. Academic Press, 2002.


 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Princípios da Animação Digital	
	Módulo: II	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa		
<p>Conhecimento dos principais tipos de animação e noções dos processos de criação. Definições. História da animação. Processo de desenvolvimento de animações. Conteúdos verbais e pictóricos da animação. Técnicas de animação. Tecnologias. Possibilidades de aplicação da animação.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Introduzir conhecimentos acerca do universo da animação digital e entender sua importância para o design gráfico e motion design. ● Permitir que o aluno desenvolva habilidades em animação, a partir de um aprimoramento do olhar, bem como no entendimento e aplicação dos princípios da animação. ● Concentrar esforços na animação de personagens, passando pelo ensino dos princípios da animação até a animação de personagem que envolva atuação e expressão facial. ● Definir animação como a arte, ou a técnica, que consiste em fotografar em sequencia uma série de imagens, feitas de forma que, ao ser projetado, figuras ou objetos se movam como na ação ao vivo. Tudo que for filmado normalmente como pessoas ou ate mesmo fundos a serem compostos com a animação nós chamaremos de, AO VIVO ou simplesmente VIVO. Isto vem da tradução do inglês de LIVE ACTION. ● ANIMAÇÃO DIGITAL ou 3 D, tudo que for animado usando como ferramenta os programas tri dimensionais de animação por computador. Isso porque a finalização dos desenhos na animação tradicional também são feitos com computadores e também são programas de computação gráfica, mas não de animação tridimensional. ● Explicar aos alunos que filmagem de bonecos ou objetos são chamados de STOP MOTION, devido a sua forma de captação. Com relação à animação tradicional - 2 D. ● Conhecer os principais tipos de animação. ● Entender como funcionam alguns dos tipos de animação mais comuns; Conhecer a linguagem do desenho e os processos de criação. ● Manipular softwares de animação 2D e 3D para computador. ● Permitir ao aluno desenvolver habilidades em animação, a partir de um aprimoramento do olhar, bem como no entendimento e aplicação dos princípios da animação. 		

Bibliografia Básica
ADOBE PRESS. ADOBE FLASH CS5: CLASSROOM IN A BOOK . Guia de treinamento oficial. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2012.
CHONG, A. Animação Digital: Coleção Animação Básica . Porto Alegre: Bookman, 2011.
JÚNIOR, A. L. Arte da animação: Técnica e estética através da história . São Paulo: Editora Senac, 2008.
Bibliografia Complementar
PURVES, B. Stop-motion: Coleção Animação Básica . Porto Alegre: Bookman, 2011.
WELL, P; QUINN, J; MILLS, L. Desenho para animação: Coleção Animação Básica . Porto Alegre: Bookman, 2012.
MACHADO, Arlindo. Arte e mídia–2ª. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008. (Coleção Arte).

MÓDULO: III

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Captação de Vídeo	
	Módulo: III	
Total de horas: 30 horas	Aulas teóricas: 30 horas	Aulas práticas: -
Ementa do Programa		
<p>Estudo dos aspectos técnicos e práticos da produção audiovisual. Conceitos teóricos da Imagem. Composição da Imagem. Funcionamento de um set de gravação e manipulação de equipamentos e acessórios. Identificação e análise de produtos audiovisuais que podem compor um website. Formação da imagem no olho humano. Produtos Audiovisuais utilizados em websites. A importância do pensar em imagens. A iluminação como base da fotografia. Recortes e enquadramentos de personagens, cenários e ambientes. Conceitos sobre a luz dura, luz suave e interpolação semidura. Manipulação de câmeras digitais. Tipos de lentes. Acessórios e Equipamentos para gravação de imagens. Conceitos sobre as diferentes temperaturas de cor e sua aplicação na fotografia das cenas. Posicionamento e movimento das câmeras e posicionamento da iluminação. Profundidade de campo. Funcionamento de um set de gravação (Estúdio e externa. Interpretação técnica do Roteiro. Cronograma de Gravação e Escolha de Locação. Decupagem do material filmado e construção do roteiro para edição. Equipe de Produção Audiovisual.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Otimizar o resultado das captações de vídeo, assumindo o total controle do processo técnico e artístico que se pretende criar. ● Entender e Praticar as etapas de um processo de gravação de vídeo. ● Explicar o uso de equipamentos de câmera e luz; ● Pesquisar sobre os conhecimentos teórico-práticos sobre a captação de vídeo, e promover a introdução de alunos no universo audiovisual, através de técnicas, equipamentos e softwares de captação, manipulação e tratamento sonoros. ● Estudar a Fotografia como narrativa estética; ● Organizar o material gravado. 		

Bibliografia Básica
KELLISON, C. Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
MOLETA, A. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
WATTS, H. Direção de Câmera: um manual de técnicas de vídeo e de cinema. São Paulo: Summus, 1999.
Bibliografia Complementar
DANCYGER, K. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
PARANAGUÁ, P. Direitos autorais. 1 ed. Rio de Janeiro: FGV, 2009.
SOUZA, J. C. A. Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira. São Paulo: Summus, 2004.
SURRELL, J. Os segredos dos roteiros da Disney : dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. São Paulo: Panda Books, 2009.


 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	<p>MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS</p>	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Captação e Desenho de Som para Áudio e Vídeo	
	Módulo: III	
Total de horas: 60 horas	Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa		
<p>Propriedades físicas do som. Fisiologia da escuta. Técnicas de gravação, manipulação, edição e mixagem do áudio para produtos sonoros ou aplicações audiovisuais. O som como narrativa. Consciência Sonora. Fisiologia auditiva. O aparelho fonador. Física do som. Arquitetura, Usos e Mixagem em uma Mesa de som Mixagem. Captação de som: <i>Cuidados com o ruídos indesejáveis; Uso de mais de um microfone; a importância de se ouvir o que está sendo gravado.</i> Equalizadores. Compressores. Gates. Alto Falantes: Caixas acústicas e fones de ouvido. Tipos de Microfones. Gravação Sonora Digital - gravadores e editores digitais de áudio e suas técnicas de utilização. Gravação em Estúdio e em ambientes externos. Tratamento de Som. Sincronismo de Áudio e Vídeo. Edição de Som: Trilhas musicais; Efeitos; Locuções em off; Dublagem; Mixagem; Pré-masterização. Produção e realização de produtos audiovisuais ou sonoros.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Dominar as técnicas mais modernas de captação de som. ● Compreender os princípios básicos de acústica; ● Entender a necessidade do uso de diferentes tipos de microfones e gravadores digitais; ● Utilizar os diversos recursos de pós-produção a fim de obter um material coeso e criativo. 		
Bibliografia Básica		
CARMONA, T. Desvendando o áudio e vídeo digital. Digerati Books, 2004.		
CRAWFORD, D. ABC da Gravação. São Paulo: Summus editorial, 2002.		
RATTON, M. Criação de Música e sons no Computador. São Paulo: Campus, 2006.		
Bibliografia Complementar		
KELLISON, C. Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática. Rio de Janeiro:		

Elsevier, 2007.

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

RODRIGUES, A. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: SENAC, 2006.

VALLE, S. **Microfones**. Rio de Janeiro: Musítec – Música e Tecnologia, 2000.


 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Edição de Vídeo	
	Módulo: III	
Total de horas: 60 horas	Aulas teóricas: 60 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa		
<p>O papel da edição na construção do sentido no audiovisual. Edição, narratividade e construção espaço-temporal. Formatos digitais de vídeo. Codecs de vídeo. Edição não-linear de vídeo. Filtros e efeitos especiais. Sincronização de áudio e vídeo. Videostreaming. Manipulação de imagens gravadas em 3D. Relação da montagem com a história do cinema. O papel do montador: contribuição técnica e estética. Informação sobre as ferramentas do programa de edição utilizado. Reconhecimento da área de trabalho. Avaliação do material bruto. Importando/convertendo arquivos vídeos para edição. Conceito de montagem: seleção, ordenação e duração de planos. Narração e ritmo na montagem. Técnicas de aplicação de efeitos. Aplicação de filtros e derivações das imagens. Formatos digitais e codecs. Monitoração, output e exportação. Características da edição de imagem real em 3D.</p>		
Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Aprender a editar vídeos. ● Formar o aluno com qualificação para atuar na edição de vídeos, utilizando como ferramentas de trabalho os mais avançados softwares disponíveis, como: Adobe Premiere, Adobe After Effects e Adobe Encore, formando o profissional com conhecimentos e habilidades na criação de efeitos especiais em vídeos digitais, técnicas de edição de vídeos e autoração de dvd's. ● Conhecer e dominar os principais conceitos da linguagem audiovisual em ambiente digital; ● Conhecer e dominar os principais e recursos de hardware e software para a edição digital de vídeo; ● Operar a Ilha de Edição; ● Entender a relação som-imagem. 		
Bibliografia Básica		
<p>AUGUSTO, M. F. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. São Paulo: Annablume, 2004.</p>		
<p>DANCYGER, K. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: Historia Teoria e Prática. São Paulo, Editora Campus, 2009.</p>		
<p>MUNCH, W. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. São Paulo: Zahar, 2004.</p>		

Bibliografia Complementar


KELLISON, C. **Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

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

SOUZA, J. C. A. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

		MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
		Curso: Técnico em Multimídia	
		Disciplina: Marketing	
		Módulo: III	
Total de horas: 90 horas		Aulas teóricas: 90 horas	Aulas práticas:
Ementa do Programa			
<p>As funções do marketing; segmentação do mercado; o composto de marketing: composto de produto, de preço, de praça e de promoção; tipos de marketing; canais de distribuição; noções de pesquisa de marketing; conceito e classificação dos serviços; marketing de serviços; noções de qualidade em serviços.</p>			
Objetivos			
<p>Objetivo Geral: Esclarecer para os alunos que o objetivo do <i>marketing</i> é estudar as causas e os mecanismos que regem as relações de troca (bens, serviços ou ideias) e pretende que o resultado de uma relação seja uma transação (venda) satisfatória para todas as partes que participam no processo.</p>			
<p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver práticas de comunicação e expressão humana visando sua aplicabilidade ao mercado contemporâneo. ● Estudar os componentes do composto mercadológico (produto, preço, ponto de distribuição e promoção) para embasar as decisões de Marketing; ● Compreender os fatores que influenciam os comportamentos do consumidor, para melhor interagir com públicos-alvo; ● Identificar a importância da pesquisa de Marketing para nortear as ações mercadológicas; ● Fornecer noções sobre o planejamento estratégico de Marketing. 			
Bibliografia Básica			
<p>BUENO, W. C. Comunicação empresarial – teoria e pesquisa. Barueri: Manole, 2003.</p>			
<p>GIGLIO, E. M. O comportamento do consumidor. 2ª ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.</p>			
<p>LUPETTI, M. Gestão estratégica da comunicação mercadológica. São Paulo: Thomson, 2007.</p>			
Bibliografia Complementar			
<p>CORRADO, F. M. A força da comunicação – quem não se comunica. São Paulo: Makron Books, 1994.</p>			
<p>DOWBOR, L. et. Al. (orgs.) Desafios da comunicação. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.</p>			
<p>KOTLER, P. Administração de marketing. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1996.</p>			
<p>LAS CASAS, A. L. Marketing. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1997.</p>			

WESTWOOD, J. **O Plano de Marketing: guia prático**. 2ª ed. São Paulo: Mackron Books, 1996.

 <p>INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS</p>	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS	
Curso: Técnico em Multimídia	Disciplina: Planejamento Visual em Design Gráfico, Editorial e Web.	
	Módulo: III	
Total de horas: 80 horas	Aulas teóricas: 80 horas	Aulas práticas: -
Ementa do Programa		
<p>Desenvolver habilidades nos programas de criação de peças gráficas (Adobe Illustrator e Adobe Photoshop), para produção de material impresso, tratamento de imagens e produção de peças para Internet. Estudo das questões teóricas e práticas que envolvem todas as etapas de um projeto de identidade visual. Tipos e categorias de marcas, etapas, metodologia e problematização. Briefing. Construção do Manual de Aplicação da Identidade Visual. O projeto gráfico e sua articulação com o projeto editorial. O processo de edição no jornalismo impresso. Edição de página e edição de primeira página. Os elementos essenciais da página informativa. A articulação texto-imagem. A infografia: leitura e interpretação. Criação de gráficos e tabelas. A edição de fotografia. Conceitos básicos de interface; Design de interação; Usabilidade; Navegabilidade; Interatividade, Hipertexto. Suportes de interfaces. Ergonomia cognitiva, heurísticas e diretrizes, técnicas de avaliação de interfaces.</p>		
Objetivos		
Objetivo Geral:		
<p>Capacitar os alunos para desenvolverem projetos gráficos como logomarcas, manuais de identidade visual, banners, cartazes, panfletos, ilustrações, demais impressos e imagens para a internet e para desenvolver o design de interfaces web.</p>		
Objetivos Específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender os termos do design gráfico; ▪ Conhecer as etapas do processo de design; ▪ Conhecer o que são e como criar sistemas de identidade visual; ▪ Analisar e compreender os elementos de uma logomarca; ▪ Desenvolver e apresentar um manual de identidade visual; ▪ Dominar as técnicas de editoração de textos; ▪ Dominar os recursos de software de editoração aplicados os diversos formatos editoriais; ▪ Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética; ▪ Usar uma metodologia de projeto para a produção de peças gráficas editoriais; ▪ Familiarizar com o processo de editoração de uma peça gráfica; ▪ Compreender e utilizar os recursos visuais; ▪ Exercitar a criatividade e a capacidade de resolver problemas editoriais; ▪ Produzir peças gráficas que aglutinem os conhecimentos acumulados nessa e em outras disciplinas; ▪ Promover integração entre os conhecimentos adquiridos em outras disciplinas; 		

- Capacitar o aluno com conceitos da interação humano-computador;
- Aplicar conceitos do design para criação de interfaces;
- Proporcionar possibilidades de abordagens a problemas e projetos de interface e usabilidade;
- Propiciar noções básicas para planejamento, criação e desenvolvimento de websites.

Bibliografia Básica

BEAIRD, J. **Princípios do Web Design Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

HEALEY, M. **Design de Logotipos: + de 300 Cases Internacionais Desconstruídos & Analisados**. São Paulo: Edições Rosari, 2012.

MUNHOZ, D. M. **Manual de identidade visual: Guia para construção de manuais**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.

Bibliografia Complementar

AMBROSE, G; HARRIS, P. **Dicionário Visual de Design Gráfico**. Tradução de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CESAR, N. **Direção de arte em propaganda**. São Paulo: Futura, 2000.

FARIAS, P L. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. 3 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

SCOTT, B; NEIL, T. **Designing Web Interfaces**. O'Reilly Media, 2009.

STRUNCK, G. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2012.

WHEELER, A. **Design de identidade da marca**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

d) Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores

Os critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores foram definidos a partir das orientações descritas no Título III, do Capítulo I, das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, Resolução CNE/CEB nº 06/2012 (BRASIL, 2012).

Será facultado ao discente solicitar o aproveitamento de disciplinas já cursadas e nas quais obteve aprovação, bem como de saberes profissionais desenvolvidos em seu itinerário profissional e de vida.

Vale salientar, conforme o Art. 36 da Resolução CNE/CEB nº 06/2012, que o aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores do estudante poderá ser promovido desde que esteja diretamente relacionado com o perfil profissional de conclusão da respectiva qualificação ou habilitação profissional em questão e que tenham sido desenvolvidos:

- ✓ em qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico regularmente concluídos em outros cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio;
- ✓ em cursos destinados à formação inicial e continuada ou qualificação profissional de, no mínimo, 160 horas de duração, mediante avaliação do estudante;
- ✓ em outros cursos de Educação Profissional e Tecnológica, inclusive no trabalho, por outros meios informais ou até mesmo em cursos superiores de graduação, mediante avaliação do estudante;
- ✓ por reconhecimento, em processos formais de certificação profissional, realizado em instituição devidamente credenciada pelo órgão normativo do respectivo sistema de ensino ou no âmbito de sistemas nacionais de certificação profissional.

Os interessados deverão protocolar requerimento específico, obtido na secretaria do Campus, dentro do prazo estipulado no Calendário Escolar.

O aproveitamento poderá ser obtido por dois procedimentos: por meio de análise da documentação comprobatória ou por meio da aplicação de exame de proficiência. No primeiro modo, será realizada análise da equivalência de conteúdos programáticos e de cargas horárias das disciplinas. Nesse caso, o requerimento deverá estar acompanhado do histórico escolar e do conteúdo programático das disciplinas cursadas, os quais serão submetidos à análise prévia de um docente indicado pelo coordenador.

O exame de proficiência será constituído de prova escrita e/ou prática ou outro instrumento de avaliação pertinente.

Caberá ao Coordenador designar banca examinadora especial para:

- ✓ estabelecer os conteúdos a serem abordados, as referências bibliográficas, as competências e habilidades a serem avaliadas, tomando como referência o estabelecido nesse Projeto Pedagógico;
- ✓ definir as características da avaliação e determinar sua duração;
- ✓ elaborar, aplicar e corrigir as avaliações.

As datas de requerimento para Exame de Proficiência, aplicação das provas e divulgação dos resultados deverão fazer parte do Calendário Escolar. O discente que obtiver um rendimento igual ou superior a 70% (setenta por cento) será dispensado de cursar a disciplina. A pontuação a ser atribuída ao discente será a que for obtida na avaliação, sendo registrado no histórico escolar como Aproveitamento de Conhecimentos e Experiências Anteriores (ACEA), observando-se o período e a carga horária constantes na matriz curricular do curso. Vale salientar que o discente deverá frequentar as aulas da(s) disciplina(s) da(s) qual requereu dispensa até o deferimento do pedido de aproveitamento.

e) Biblioteca, Instalações e Equipamentos

Neste item são apresentados de forma sumária os componentes da infraestrutura física, os equipamentos que compõe os ambientes educacionais do curso e demais materiais que poderão estar à disposição dos estudantes. Salienta-se que, caso o curso seja ofertado fora do município-sede do Campus, o parceiro demandante será o responsável por providenciar toda a infraestrutura física e equipamentos necessários ao adequado funcionamento do curso.

O curso deve disponibilizar biblioteca com acervo adequado para consulta e empréstimo aos alunos, laboratórios com equipamentos e suprimentos necessários ao desenvolvimento das situações de ensino-aprendizagem, salas de aula com mobiliário adequado e recursos multimídias para alunos e professores.

Os Quadros 1 a 4, a seguir, apresentam a estrutura física e a relação detalhada dos laboratórios específicos necessários ao funcionamento do Curso Técnico em Multimídia.

Quadro 1

Quantificação e descrição das instalações necessárias ao funcionamento do curso

Qtde.	Espaço Físico	Descrição
--------------	----------------------	------------------

01	Salas de Aula	Com 30 carteiras, condicionador de ar, disponibilidade para utilização de computador e projetor multimídia.
01	Sala de Audiovisual ou Projeções	Com 30 cadeiras, projetor multimídia, computador, televisor e DVD player.
01	Sala de videoconferência	Com 30 cadeiras, equipamento de videoconferência, computador e televisor.
01	Biblioteca	Com espaço de estudos individual e em grupo, além de acervo bibliográfico e de multimídia específicos.
01	Laboratório de Informática	Com 15 máquinas, softwares específicos e projetor multimídia.
01	Laboratório de produção audiovisual	Com bancadas de trabalho, equipamentos e materiais. específicos.
01	Laboratório de Edições e Editorações	Com bancadas de trabalho, equipamentos e materiais. específicos.
01	Laboratório de Fotografia	Com bancadas de trabalho, equipamentos e materiais. específicos.

Quadro 2

Equipamentos para o Laboratório de Produção Audiovisual

LABORATÓRIO: Produção Audiovisual		2	Capacidade de atendimento (alunos)
		Área (m)	
Descrição (materiais, ferramentas, softwares instalados, e/ou outros dados)			
Estúdio de gravação (laboratório de produção audiovisual) equipado para produção e transmissão em FULL-H onde os alunos desenvolverão atividades e os professores ministrarão aulas de produção audiovisual, fotografia, áudio e animação.			
Equipamentos (hardwares instalados e/ou outros)			
Qtde.	Especificações		
1	Câmeras Digitais FULL HD.		
1	Mesa de áudio.		
1	Áudio Dolby Surround de 05 canais (5.1).		
1	Espaço acústico para locução / dublagem.		

1	Switcher digital para mais de uma câmera com possibilidade de streaming-vídeo (transmissão a internet. internet).
1	Monitor de 32" de alta definição.
1	Isolamento termoacústico.
1	Ar condicionado super silencioso.
1	Equipamentos para geração de videoconferência.
1	Mobiliário básico multiuso.
1	Grid aéreo com iluminação fria e quente.
1	Fundo croma-key na cor verde e azul e infinito branco.
1	Retorno de vídeo para apresentador e direção.
6	Microfones wireless.
1	Teleprompter.
1	Isolamento acústico / janelas black-out.
3	Equipamento para gravação e mixagem de áudio digital.

Quadro 3

Equipamentos para o Laboratório de Edições e Editorações

LABORATÓRIO: Edições e Editorações		Área (m ²)	Capacidade de <u>atendimento</u> (alunos)
Descrição (materiais, ferramentas, softwares instalados, e/ou outros dados)			
Laboratório com 21 computadores iMac completos com os principais programas de criação e editoração digital como: Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe InDesign CS6, Adobe Flash CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Audition CS6, Adobe SoundBooth CS6, Final Cut Pro e demais softwares de edição de áudio. Quadro branco e Projetor multimídia.			
Equipamentos (hardwares instalados e/ou outros)			
Qtde.	Especificações		
15	Computador iMac 2.7GHz Intel Core i5 quad core / 8GB 1600MHz DDR3 SDRAM - 2X4GB / Drive Serial ATA de 1TB, 5400 RPM / Intel Iris Pro Graphics / Teclado sem fio da Apple / Apple Magic Mouse / Manual do Usuário (Português).		
30	Secretária Office Cadeira Giratória c/ Encosto Alto.		
15	Módulo Isolador Estabilizado.		
01	Scanner Fotográfico HP.		
06	Wacom Bamboo Pen - Mesa Digitalizadora.		
15	Mouse Pad.		

02	Projeter Multimídia Epson.
01	Quadro Branco.
01	Projeter Multimídia, tipo lousa interativa.
03	Mesa em bancada para alunos (05 máquinas por mesa).
01	Mesa para professor.

Quadro 4
Equipamentos para o Laboratório de Fotografia

LABORATÓRIO: Fotografia		Área (m²)	Capacidade de atendimento (alunos)
Descrição (materiais, ferramentas, softwares instalados, e/ou outros dados)			
Laboratório de Fotografia com equipamentos que possibilitem o desenvolvimento das atividades relativas ao componente curricular de Fotografia Digital, bem como às de pesquisa e extensão a ela vinculadas.			
Equipamentos (hardwares instalados e/ou outros)			
Qtde.	Especificações		
06	Tripé com engate rápido.		
12	Mini Tripé.		
15	Cartões SDHC de 32GB.		
15	Lente 18-55 mm.		
12	Conjunto de filtros (UV, Ski e polarizador).		
12	Flash digital.		
15	Câmera fotográfica digital SLR (Single-lens Reflex), com sensor CMOS de 16,2Mp, lente intercambiável, ISO 100-6400, tela LCD giratória e de ângulo variável, recursos de gravação de vídeo em Full HD (1080p), Nikon D5100.		
12	Disparador manual remoto.		

A listagem com o acervo bibliográfico básico necessário ao desenvolvimento do curso é apresentada no Anexo I.

f) Metodologias de ensino

As metodologias de ensino utilizadas no curso valorizarão:

- ✓ as capacidades e conhecimentos prévios dos discentes, as capacidades e a progressiva autonomia dos discentes com necessidades específicas;
- ✓ os valores e a concepção de mundo dos discentes, seus diferentes ritmos de aprendizagem, sua cultura específica, referente especialmente a seu

pertencimento social, étnico-racial, de gênero, etário, religioso e de origem (urbano ou rural);

- ✓ o trabalho coletivo entre docentes e equipe pedagógica, o diálogo entre docentes e equipe pedagógica, bem como entre instituição e comunidade;
- ✓ o uso das TICs; e
- ✓ o uso de diferentes estratégias didático-metodológicas: seminários, debates, atividades em grupo, atividades individuais, projetos de trabalho, estudos dirigidos, visitas técnicas, oficinas temáticas e outras.

g) Estratégias de integração do ensino e articulação com a sociedade

Este curso técnico poderá promover a integração entre as disciplinas/conteúdos ministrados através do planejamento conjunto de aulas, da realização de projetos que integrem conhecimentos de diferentes disciplinas e da atribuição de notas de maneira compartilhada. Acredita-se que assim, os conteúdos farão mais sentido para os discentes e que os mesmos aprenderão a utilizar conhecimentos de diferentes áreas para resolver uma situação-problema, capacidade muito demandada pelo mercado de trabalho atual.

A fim de promover a articulação com a sociedade, serão firmados convênios e parcerias entre o IFMG e a comunidade produtiva local, como também com o setor público, com o objetivo de fomentar a realização de estágio, visitas técnicas e eventos. Espera-se, por meio desta articulação, contribuir para a promoção do desenvolvimento local de forma contínua e sustentável.

O estágio supervisionado será opcional e realizado nos termos da Resolução nº 01, de 21 de janeiro de 2004 e Lei nº 11.788 de 2008. Esta atividade contará também com regulamento próprio da instituição e terá as seguintes características:

- ✓ carga horária mínima de 120 horas;
- ✓ realização em concomitância com o curso;
- ✓ realização no 3º semestre do curso;
- ✓ máximo de 6 horas diárias;
- ✓ idade mínima de 16 anos completos na data de início do estágio;

- ✓ orientação tanto por um supervisor de estágio do câmpus (professor) quanto por um supervisor de estágio da empresa (profissional da área), os quais acompanharão o aluno estagiário especialmente sobre questões relacionadas às atividades realizadas - especialmente a relação existente entre as disciplinas cursadas no curso técnico e as atividades realizadas no estágio – e frequência; e
- ✓ avaliação realizada pelos dois supervisores de estágio e pelo próprio aluno estagiário.

h) Estratégias de apoio ao discente

Os estudantes do curso poderão contar com uma rede de assistência estudantil e orientação educacional a ser disponibilizada de acordo com critérios estabelecidos pelo PRONATEC.

2 PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

a) Avaliação dos discentes

Os critérios de aprovação, reprovação e progressão parcial dos alunos matriculados nos cursos técnicos ofertados por meio do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (PRONATEC) observará as regulamentações gerais do Regimento de Ensino do IFMG. Contudo, tais regulamentações serão adequadas às especificidades dos cursos ofertados no âmbito do programa, adotando os critérios descritos a seguir.

O processo avaliativo será contínuo e cumulativo, considerando a prevalência de aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados durante o processo sobre os de eventuais provas finais (Art. 24, inciso V, da lei nº 9394/96). Funcionará como instrumento colaborador na verificação da aprendizagem e também como princípio para tomada de consciência das dificuldades, conquistas e possibilidades alcançadas pelos alunos. Para tanto, serão adotadas estratégias como: tarefas contextualizadas, diálogo constante com o aluno, utilização de conhecimentos significativos e esclarecimentos sobre os critérios que serão utilizados nas avaliações. Nesse sentido, o aproveitamento escolar será avaliado através de acompanhamento contínuo do estudante e dos resultados por ele obtidos nas atividades avaliativas, partindo dos seguintes princípios:

- ✓ prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos;
- ✓ inclusão de tarefas contextualizadas e diversidade de instrumentos avaliativos;
- ✓ manutenção de diálogo permanente com o aluno;
- ✓ utilização funcional do conhecimento;
- ✓ divulgação dos critérios avaliativos, antes da efetivação das atividades;
- ✓ utilização dos mesmos procedimentos de avaliação para todos os alunos;
- ✓ apoio disponível para aqueles que têm dificuldades, ressaltando a recuperação paralela;

- ✓ estratégias cognitivas e metacognitivas como aspectos a serem considerados na correção;
- ✓ correção dos erros mais importantes sob a ótica da construção de conhecimentos, atitudes e habilidades; e
- ✓ relevância conferida às aptidões dos alunos, aos seus conhecimentos prévios e ao domínio atual dos conhecimentos que contribuam para a construção do perfil do futuro egresso.

A frequência às aulas e demais atividades programadas, para os alunos regularmente matriculados, é obrigatória (Art. 47, § 3º, da lei nº 9394/96). A justificativa de faltas só será permitida nos casos previstos em lei.

Compete ao professor elaborar as atividades avaliativas, bem como divulgar os resultados. Será considerado aprovado, ao final de cada semestre, o aluno que, após todo o processo de avaliação, tiver nota final igual ou superior a 60% em cada disciplina cursada e tiver 75% de frequência da carga horária total do período letivo do módulo em que estiver matriculado.

A nota final será composta pela média aritmética simples de duas notas parciais. Cada nota parcial, no valor de cem pontos, deverá ser constituída de no mínimo dois instrumentos avaliativos, cada um no valor máximo de cinquenta pontos.

Aos alunos de menor rendimento, serão oferecidas estratégias de recuperação como a monitoria e o atendimento individualizado do professor. Além disso, os alunos contarão com etapas de recuperações parcial e final. Cada recuperação consistirá de uma prova no valor de cem pontos que versará sobre tópicos já abordados na etapa em questão.

Para cômputo de notas parciais e final, prevalecerá sempre a maior pontuação obtida. Cada recuperação parcial acontecerá durante o período letivo do módulo no qual o aluno estiver matriculado e dentro da carga horária de cada disciplina.

Após a recuperação, caso o aluno ainda apresente aproveitamento insuficiente, terá direito aos Estudos Independentes em até duas disciplinas se possuir frequência igual ou superior a 75% do total da carga horária do período letivo (Resolução 41/2013, Conselho Superior do IFMG). Deverá também apresentar média maior ou igual a quarenta pontos e inferior a sessenta pontos.

Os Estudos Independentes contarão com dois instrumentos avaliativos: um trabalho no valor de vinte pontos e uma prova escrita no valor de oitenta pontos sobre todo o conteúdo da disciplina. A entrega do trabalho e a realização da prova acontecerão em períodos determinados pela Coordenação Adjunta, necessariamente após o encerramento da disciplina. A nota final do aluno na disciplina somente será substituída pela nota obtida nos Estudos Independentes, se esta for maior que aquela e até o limite de sessenta pontos.

Se o aluno obtiver 60% de aproveitamento em todas as disciplinas, mas possuir frequência global inferior a 75% no período letivo será reprovado e excluído do curso. O estudante que for reprovado em duas ou mais disciplinas no módulo em curso estará automaticamente reprovado e não poderá cursar nenhuma disciplina do módulo seguinte.

O aluno reprovado por rendimento em apenas uma disciplina, isto é, possuir aproveitamento entre 40 e 59% e frequência mínima de 75% do total da carga horária do período letivo no módulo em que se encontrar matriculado, será considerado apto à progressão parcial, ou seja, a cursar o módulo seguinte em sistema de dependência. O estudante deverá então solicitar a dispensa das disciplinas em que obteve aprovação a fim de cursar somente a disciplina em que foi reprovado. A possibilidade do estudante efetivamente cursar a disciplina pendente fica condicionada à oferta da mesma em cursos do PRONATEC.

b) Avaliação dos docentes

Semestralmente será realizada uma avaliação, sob a responsabilidade do setor pedagógico, na qual os alunos, gestores e servidores técnico-administrativos serão solicitados a avaliar os professores. Serão avaliados diversos itens relativos à prática em sala de aula, domínio de conteúdo, formas de avaliação, assiduidade, pontualidade, cumprimento da jornada de trabalho, postura profissional, dentre outros.

Os dados tabulados serão analisados pelo setor pedagógico e disponibilizados aos professores. Quando necessário, ocorrerão intervenções administrativas e pedagógicas para auxiliar o professor em sua prática docente.

c) Avaliação do curso

A avaliação do curso terá por finalidade orientar decisões que visem seu aprimoramento ao analisar as potencialidades e fragilidades do mesmo com vistas a atingir parâmetros de qualidade no processo educacional,

Constituirá objeto de avaliação permanente no curso a consecução dos objetivos propostos no projeto pedagógico, tendo em vista o perfil e as competências do egresso; as instalações e equipamentos disponibilizados a discentes e docentes; a adequação da formação dos docentes às disciplinas por eles ministradas; os índices de reprovação e evasão.

A avaliação do curso será realizada pela equipe pedagógica por meio de reuniões sistemáticas e eventuais ao longo do semestre e deverá observar as sugestões de toda a equipe responsável pela oferta do mesmo, além das críticas e sugestões dos discentes e dos parceiros envolvidos.

Com base nas avaliações realizadas, esse projeto poderá ser modificado, sempre que necessário, a fim de garantir a qualidade do processo educacional.

d) Objetos de avaliação do trabalho docente e do curso

Além dos elementos expostos acima, uma vez por semestre, sob a responsabilidade do setor pedagógico, o Curso Técnico em Multimídia e seu corpo docente avaliados com base nos seguintes objetos:

- plano de ensino;
- projetos orientados pelo docente;
- produtos desenvolvidos sob a orientação do docente;
- autoavaliação docente;
- sugestões e críticas dos discentes; e
- sugestões e críticas dos próprios docentes, equipe pedagógica, demais servidores técnico-administrativos e comunidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996, **Diário Oficial da União**. Brasília, DF. Seção 01. Número 248, 23 de dezembro de 1996.

_____. Congresso Nacional. Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, **Diário Oficial da União**. Brasília, DF. Seção 01. Número 253, 30 de dezembro de 2008.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais. **Orientações para a elaboração e atualização de projetos pedagógicos dos cursos técnicos do IFMG**, Belo Horizonte, nov. de 2012.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais. **Regimento de Ensino**, Belo Horizonte, fev. de 2012.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação / Câmara de Educação Básica. Resolução nº 6 de 2012, **Diário Oficial da União**. Brasília, DF. Seção 01, 21 de setembro de 2012.

_____. Lei 12.513 de 26 de outubro de 2011. Institui o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec) e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112513.htm. Acesso em 09 set. 2014.

Anexo I
Acervo Bibliográfico Básico

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

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

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

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

ADOBE SYSTEMS. **Adobe Photoshop CS4: classroom in a book : the official training workbook from Adobe Systems.** Berkeley: Adobe, 2009. 451 p.

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

ALENCAR FILHO, Edgar de. **Teoria Elementar dos conjuntos.** 15. ed. São Paulo: Nobel, 1974.

ARANHA, M. L. A.; MARTINS, M. H. P. **Filosofando: Introdução à filosofia.** São Paulo: Moderna, 2003.

ARANHA, M. L. A.; MARTINS, M. H. P. **Temas de Filosofia.** São Paulo: Moderna, 2005.

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

AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens.** SP: Annablume, 2004.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia.** Trad.: Izidoro Blikstein. 15.ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

BEAIRD, Jason. **Princípios do Web Design Maravilhoso.** Rio de Janeiro: AltaBooks, 2008.

- BERLO, David. **O Processo da Comunicação**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BREGOLATO R. A. **Cultura Corporal da Ginástica**. Ed. Ícone, 2007.
- BRUNEAU, Cyril; VASCONCELOS, Aline. **Tratamento de imagens com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007. 91.
- BUENO, Wilson da Costa. **Comunicação empresarial – teoria e pesquisa**. Barueri: Manole, 2003.
- CARMONA, Tadeu. **Desvendando o áudio e vídeo digital**. Digerati Books: 2004
- CHAUÍ, M. **Convite à Filosofia**. 14ª. ed. São Paulo: Ática, 2010.
- CHAUÍ, M. **Filosofia**. São Paulo: Ática, 2003. (Série Novo Ensino Médio).
- MARCONDES, D. **Iniciação à História da Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. 13ª. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- CHIAVENATO, I. **Teoria Geral da Administração**. 6ª. ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2002.
- CHONG, Andrew. **Animação Digital**: Coleção Animação Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- COLLARO, A C. **Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação**. São Paulo: Summus, 1997.
- CRAWFORD, Doug. **ABC da Gravação**. São Paulo: Summus editorial.
- CUNHA, Celso. **Nova Gramática do Português Contemporâneo**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: História Teoria e Prática** . Editora Campus: 2009
- DANTAS, Estélio Henrique Martins e FERNANDES FILHO, José. **Atividade física em ciências da saúde**. Rio de Janeiro, Shape, 2005.
- DERAKHORASHANI, Randi L. **Autodesk 3ds Max 2012 Essencial** - Guia de Treinamento Oficial. Porto Alegre: Bookman, 2012.

- DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 2007.
- FERREIRA, Mauro. **Redação Comercial e Administrativa**. São Paulo: FTD, 2001.
- FILHO, W. P. P. **Multimídia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- GOUVEIA, D. **Comunicações Multimídias na Internet**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.
- FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial do design gráfico**. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2011.
- GIGLIO, Ernesto M. **O comportamento do consumidor**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- HEALEY, Matthew. **Design de Logotipos: + de 300 Cases Internacionais Desconstruídos & Analisados**. São Paulo: Edições Rosari, 2012.
- HISRICH, R. D.; PETERS, M. P. **Empreendedorismo**. 5ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- HOPPE, Altair. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. 5. ed. Santa Catarina: Photos, 2007. 257 p.
- JÚNIOR, Alberto Lacerda. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- KOTLER, Philip & ARMSTRONG, Gary. **Princípios de Marketing**. Ed. PHB, 1991.
- LIMA, Valquíria de. **Ginástica Laboral: Atividade Física no Ambiente de Trabalho**. Ed. Phorte, 2007.
- LUPETTI, Márcia. **Gestão estratégica da comunicação mercadológica**. São Paulo: Thomson, 2007.

- LUPTON, Ellen; Phillips, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê Editorial; FAPESP, 2003.
- MARCONDES, D. **Textos Básicos de Filosofia**. 5ª. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- REZENDE, A. (Org.) **Curso de Filosofia**. 13ª. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense. 2011.
- MAXIMIANO, A. C. A. **Introdução a Administração**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- MEDEIROS, João Bosco. **Manual de Redação e Normalização Textual**. São Paulo: Atlas, 2001.
- MEDEIROS, João Bosco. **Português Instrumental**. São Paulo: Atlas, 2002.
- MEIDA, M. I. M.; EUGÊNIO, F. (orgs). **Culturas Jovens, Novos Mapas do Afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- MEMÓRIA, F. **Design para a internet: projetando a experiência perfeita**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- MOLETA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- MUNCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. São Paulo: Zahar: 2004.
- MUNHOZ, Daniella Michelena. **Manual de identidade visual: Guia para construção de manuais**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.

- PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2009.
- PHILIPPE-E.Souchard. **Ginastica postural global.** 2ª ed. Martins Fontes, São Paulo, 1985.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica ou teoria dos signos.** In: _____. Informação. Linguagem. Comunicação. 5. ed., São Paulo: Perspectiva, 1971. (Debates).
- POLITO, Eliane e BERGAMASHI, Elaine Cristina. **Ginastica Laboral: teoria e pratica** – Rio de Janeiro: 2ª edição, Sprint, 2003.
- PREECE, J. **Design de interação: além da interação homem-computador.** 1ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- PURVES, Barry. **Stop-motion: Coleção Animação Básica.** Porto Alegre: Bookman, 2011.
- RATTON, Miguel. **Criação de Música e sons no Computador.** São Paulo: Campus.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. **História da arte.** 17. ed. São Paulo: Ática, 2009.
- STONER, J. A. F.; FREEMAN, R.E. **Administração.** 5ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.
- WATTS, Harris. **Direção de Câmera: um manual de técnicas de vídeo e de cinema.** São Paulo: Summus, 1999.
- WEBER, M. **A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- WELL, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação: Coleção Animação Básica.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

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