

Universidade do Sul de Santa Catarina

Curso Superior de Tecnologia em

Produção Multimídia



UnisulVirtual

Universidade do Sul de Santa Catarina

Curso Superior de Tecnologia em

Produção Multimídia

Modalidade a distância

Manual do Curso

UnisuVirtual

Palhoça, 2015

Créditos

Universidade do Sul de Santa Catarina – Unisul

Reitor

Sebastião Salésio Herdt

Vice-Reitor

Mauri Luiz Heerd

Pró-Reitor de Ensino, de Pesquisa e de Extensão

Mauri Luiz Heerd

Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional

Luciano Rodrigues Marcelino

Pró-Reitor de Operações e Serviços Acadêmicos

Valter Alves Schmitz Neto

Diretor do Campus Universitário de Tubarão

Heitor Wensing Júnior

Diretor do Campus Universitário da Grande Florianópolis

Hércules Nunes de Araújo

Diretor do Campus Universitário UnisulVirtual

Fabiano Ceretta

Campus Universitário UnisulVirtual

Diretor

Fabiano Ceretta

Unidade de Articulação Acadêmica (UnA) – Ciências Sociais, Direito, Negócios e Serviços

Amanda Pizzolo *(coordenadora)*

Unidade de Articulação Acadêmica (UnA) – Educação, Humanidades e Artes

Felipe Felisbino *(coordenador)*

Unidade de Articulação Acadêmica (UnA) – Produção, Construção e Agroindústria

Anelise Leal Vieira Cubas *(coordenadora)*

Unidade de Articulação Acadêmica (UnA) – Saúde e Bem-estar Social

Aureo dos Santos *(coordenador)*

Gerente de Operações e Serviços Acadêmicos

Moacir Heerd

Gerente de Ensino, Pesquisa e Extensão

Roberto Iunskovski

Gerente de Desenho, Desenvolvimento e Produção de Recursos Didáticos

Márcia Loch

Gerente de Prospecção Mercadológica

Eliza Bianchini Dallanhol

Universidade do Sul de Santa Catarina

Curso Superior de Tecnologia em

Produção Multimídia

Modalidade a distância

Manual do Curso

UnisuVirtual

Palhoça, 2015

**Copyright ©
UnisuVirtual 2015**

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida por qualquer meio sem a prévia autorização desta instituição.

Edição – Manual do Curso

Coordenação do Curso

Charles Odair Cesconetto
da Silva

Assistente Acadêmico

Eloisa Machado Seemann

Projeto Gráfico e Capa

Equipe UnisuVirtual

Diagramação

Frederico Trilha

Revisão Ortográfica

Diane Dal Mago

Sumário

1. Apresentação		7
1.1 O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia		8
1.1.1 Perfil do formado		11
1.2 Informações gerais		13
1.2.1 Objetivos geral e específicos		13
1.2.2 Público alvo		14
1.2.3 Recursos Didáticos		14
1.2.4 Duração do Curso		15
1.2.5 Carga-horária		15
1.2.6 Reconhecimento		15
1.2.7 Dados legais do Curso:		16
2. Organização Didático-Pedagógica		16
2.1 Concepções Teórico-metodológicas		17
2.2 Estrutura curricular		21
2.3 Certificações		21
2.4 Ciclo de Formação e Oferta		34
3. Avaliação		35
3.1 Processo de Avaliação		35
3.2 Sistema de avaliação		36
4. Contato com a Unisul Virtual		37

1. Apresentação

Prezado(a) estudante,

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia foi criado em 2006, em um momento de transição entre tecnologias analógicas e digitais. Neste momento, novos processos surgiram, exigindo, dentro de um novo paradigma de produção, uma nova postura profissional, o domínio de novos conceitos, conhecimentos que permitam operar novas ferramentas e novos processos. O curso da Unisul procurou focar a formação de seus alunos, principalmente na produção audiovisual, pois havia uma carência de cursos nesta área, voltados para o mercado de produção para TV, vídeo e cinema, com as novas tecnologias, e, principalmente, de cursos na modalidade a distância.

Internacionalmente, as novas tecnologias digitais têm provocado mudanças constantes no setor de produção de multimídia. Diversas mídias, consideradas novas, tornam-se obsoletas muito rapidamente, exigindo, dos profissionais e da indústria, atualização permanente. Novos formatos substituem antigos em curto espaço de tempo. Novas mídias são superadas por outras em uma velocidade impressionante. O aprendizado da utilização de softwares de produção de multimídia exige dos profissionais um estudo permanente, pois novas versões são lançadas constantemente no mercado.

Os meios de exibição das mídias também sofrem contínua mudança. Novos dispositivos móveis surgem a todo momento, com plataformas mais dinâmicas. O número de salas de cinema com tecnologia digital cresce em progressão geométrica e novos equipamentos, cada vez mais sofisticados, são ofertados incessantemente aos produtores.

Tudo isso reflete na exigência do público que consome estas mídias. Tais mudanças interferem também no gosto do consumidor, alteram sua percepção estética, alteram sua relação com o tempo e o espaço, interferem diretamente em seus conceitos sobre o mundo. Portanto, os profissionais têm que se atualizar não apenas em relação à operação dos meios de produção, mas igualmente com relação à forma e ao conteúdo dos produtos que desenvolvem.

No Brasil, a área de produção multimídia está entre as que mais crescem. O governo brasileiro tem investido muito nos últimos anos, seja na formação de mão de obra especializada, seja no incentivo às empresas que produzem, seja dando apoio à realização de festivais, seja fazendo investimento financeiro nas produções, estimulando projetos inovadores, promovendo o financiamento por meio de leis de incentivo, editais, facilitando coproduções internacionais etc. O Brasil vem se destacando internacionalmente com suas produções, tanto de cinema quanto de televisão, de jogos digitais ou de mídias interativas.

Em Santa Catarina, a produção de cinema se estabeleceu, e diversas produtoras surgem sistematicamente. Além disso, vários cursos, associações e sindicatos na área garantem o desenvolvimento do audiovisual no Estado, e há alguns anos os catarinenses contam com um Edital Estadual de Cinema, que proporciona um razoável investimento de recursos anualmente. O Estado possui também a SC Games, um organismo que reúne as empresas que produzem jogos digitais, as quais têm desenvolvido produtos de grande sucesso, destacando-se no mercado internacional.

O presente manual contém informações sobre as normas e a organização do Curso de Produção Multimídia.

É importante uma leitura atenta de todo o manual para entender o seu percurso acadêmico. Tudo foi planejado para garantir sucesso à sua aprendizagem.

Bem vindo(a) ao Curso e à Unisul!

Equipe UnisulVirtual.

1.1 O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia corresponde ao antigo curso de Tecnologia em Multimídia Digital, criado em 2006. Sua proposta é muito inovadora, pois acompanha as evoluções tecnológicas da atualidade e está focado diretamente na preparação de profissionais qualificados para o mercado de trabalho.

As grandes empresas têm seus próprios departamentos de comunicação social e a Internet está ampliando ainda mais o mercado de trabalho. Podemos observar o aumento do emprego do vídeo no lar, nas instituições, no ensino e na indústria.

Aumenta constantemente o número de produtoras de vídeo e de cinema, assim como produtoras independentes e agências de publicidade e propaganda. Entre as infinitas possibilidades de trabalho para as produtoras independentes, podemos citar os documentários técnicos, culturais, de lazer e de ecologia; as produções independentes para TVs abertas ou de assinatura; o jornalismo; os comerciais de TV e publicitários; os vídeos para grandes eventos, convenções e feiras; os vídeos de treinamento de funcionários, integração e capacitação profissional; os vídeos institucionais e empresariais; os vídeos de ações sociais no movimento popular, entre outros.

O vídeo no mundo digital tem surpreendido. Em apenas dois meses, por exemplo, desde o lançamento do vídeo no celular, a maior operadora do Hemisfério Sul registrou mais de 20 mil downloads de vídeo.

A simplificação e o barateamento da tecnologia, a compactação dos equipamentos, assim como a aglutinação de algumas funções, estão diminuindo custos operacionais de produção, aumentando o número de pequenas produtoras e fazendo crescer o número de profissionais autônomos dotados de equipamentos e recursos próprios de trabalho. É a revolução digital reunindo vários meios em uma única máquina, desde a produção até a transmissão.

Os cursos superiores presenciais, com grande carga teórica e envolvendo extensa duração, apresentam como problemas a dificuldade de acesso e a necessidade de se ter que residir nas cidades em que são ministrados, além do que, suas vagas são muito limitadas e os horários de aula são excludentes para muitos trabalhadores. Assim sendo, a modalidade a distância se apresenta como sendo ideal, principalmente porque o instrumento de ensino-aprendizagem é o mesmo instrumento de trabalho do setor, isto é, o computador.

A modalidade da educação a distância (EaD) tem sido objeto da atenção das organizações para que programas de educação possam ser oferecidos sem o afastamento dos colaboradores do posto de trabalho. A EaD propicia a redução de custos decorrentes, seja pela reposição da força de trabalho ou pela manutenção dos colaboradores em outras cidades, oferecendo também a imediata aplicação dos conhecimentos adquiridos.

Especificamente no caso do curso de Produção Multimídia, muitos profissionais atuam no mercado de trabalho, empregados em produtoras, emissoras de TV, agências de criação, sem ter formação superior. É praticamente impossível para eles conciliarem o trabalho com o estudo presencial, portanto, a modalidade a distância possibilita para esses profissionais o ingresso no ensino superior.

Com o uso de novas tecnologias da comunicação e da informação, a educação a distância vem permitindo ainda às organizações aumentar a sinergia entre diferentes unidades, e, aos estudantes, a experiência transformadora do mundo virtual, diferido em tempo, espaço e acessibilidade pelo uso de redes de comunicação digital, integrando professores, estudantes, técnicos e outros colaboradores do processo em comunidades virtuais de aprendizagem.

Neste cenário, a modalidade de educação a distância ganha respaldo nos espaços de discussão sobre o papel da educação no atual contexto social, como um elemento importante na busca da qualidade de vida, e no exercício pleno da cidadania.

Criar oportunidades para praticar ações educacionais voltadas para o incremento deste cenário significa criar novas alternativas ao já estabelecido. Criar novas alternativas em educação significa inovar criativamente nos processos de desenvolvimento das práticas educacionais.

Em uma economia globalizada, o processo educacional precisa estar presente e ter a mesma agilidade de produção quanto os demais segmentos sociais. A educação a distância é um vínculo que desponta hoje como uma possibilidade de incremento das relações e intercâmbios de ideias, na busca pela qualidade e democratização do acesso ao ensino superior, em sintonia e compatível com as necessidades do atual contexto socioeconômico.

Como características marcantes na educação a distância, dentro dessa perspectiva, destacam-se o fato de que:

- o professor atua como facilitador do percurso de aprendizagem do estudante;
- os recursos técnicos de comunicação proporcionam igualdade de oportunidades de acesso ao saber;
- respeita-se a autonomia do estudante, no processo de aprendizagem;
- a atividade educativa é bidirecional;
- a educação é otimizada pela tecnologia;
- a barreira da distância geográfica é vencida.

Conclui-se, pois, que a essência da EAD é essa relação educativa não direta entre o estudante e o professor, porém, mediada e imediata. Ela vale-se de meios que não são os da explicação e da relação cara a cara, pois se realiza em momento e lugar diferentes da presencial, fazendo uso de uma organização de apoio. São suas características:

- a. Abertura - uma diversidade enorme de oferta de cursos atende a uma população numerosa e dispersa, eliminando as barreiras de acesso, oferecendo níveis e estilos de aprendizagem diferenciados, para uma sociedade moderna e complexa.
- b. Flexibilidade - o espaço, a assistência, o tempo, o ritmo de aprendizagem, e os distintos itinerários formativos individualizados permitem diferentes entradas, saídas e combinações de trabalho/ estudo/família, favorecendo, assim, a permanência do profissional/ estudante em seu entorno familiar e laboral.

- c. Adaptação - atendimento às características psicopedagógicas de estudantes adultos.
- d. Eficácia - o estudante, estimulado a se tornar sujeito de sua aprendizagem, aplica o que está aprendendo ao que está fazendo, permanentemente, autoavaliando-se, mediante novos suportes pedagógico, administrativo, cognitivo e afetivo que integralizam a teoria à prática.
- e. Formação permanente - a enorme demanda de profissionais por continuidade da formação recebida formalmente, por aquisição de novas atitudes, valores e interesses.
- f. Economia - o não deslocamento do local de trabalho para a instituição de ensino, a formação de pequenas turmas em lugar escolhido pelo grupo, a escolha de dia e espaço para encontro com os tutores possibilita uma enorme economia de tempo e dinheiro.

1.1.1 Perfil do formado

Com base nas novas exigências de profissionalização, ocasionadas pelas transformações que vêm ocorrendo no mundo do trabalho, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia adota uma proposta de formação como solução indicada para o desenvolvimento de competências profissionais atualmente exigidas dos profissionais.

Trata-se da qualificação real do profissional, compreendida como um conjunto de competências e habilidades, saberes e conhecimentos, que provêm de várias instâncias, tais como, da formação geral (conhecimento científico), da formação profissional (conhecimento técnico) e da experiência de trabalho e social (qualificações tácitas).

A qualificação real dos profissionais nesta área constitui-se, principalmente, no saber-fazer, além do saber-ser. O conjunto de competências deve ser desenvolvido ao longo do Curso, por meio da articulação dos vários saberes oriundos de várias esferas (formais, informais, teóricas, práticas, tácitas) para resolver problemas e enfrentar situações de imprevisibilidade.

O profissional formado pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia deverá apresentar as seguintes competências:

- Trabalhar em equipes multidisciplinares.
- Identificar, formular e resolver problemas na sua área de aplicação.
- Conseguir negociar e documentar nos formatos legais, contratos da produção, da distribuição e da comercialização de produtos multimídia.

- Formatar e planejar a distribuição dos produtos.
- Compreender, criticar e utilizar novas ideias e tecnologias para a resolução de problemas.
- Selecionar e manipular esteticamente fontes e materiais utilizados nas composições artísticas, reinventar processos, formas, técnicas, materiais e valores estéticos na concepção e produção a partir de visão crítica da realidade.
- Organizar e interpretar roteiros, produzir texto, imagem e som, utilizando recursos tecnológicos, equipamentos e ferramentas eletrônicas atualizadas para a realização de projetos de multimídia.
- Exercer atividades técnico-operacionais na captação e manipulação de som e imagem para a produção de multimídia digital.

Ao término do Curso, o aluno deverá estar apto a trabalhar:

- Em agências de publicidade e propaganda, empresas de *marketing* e agências de comunicação integrada (jornalismo e relações públicas), como responsável pela direção de arte.
- Em emissoras de rádio, nas quais ele poderá exercer as funções de diretor e editor de áudio.
- Em emissoras de televisão, em que poderá atuar como diretor, editor de imagem e operador de câmera.
- Em produtoras de vídeo, como responsável pela produção, diretor de vídeo e diretor de fotografia.
- Em produtoras de áudio, como responsável pela produção e gerenciamento de áudio, locuções, efeitos e trilhas.
- Em produtoras de cinema, como responsável pela produção, direção geral e direção de fotografia.
- Em produtoras de *websites*, como responsável pela criação de ilustrações, gráficos, infográficos e animações 2D e 3D para *websites* ou, ainda, como responsável pelo desenvolvimento e aplicação de fontes, logotipos, botões, ícones, *banners*, imagens e demais elementos gráficos, bem como, pela criação de modelos gráficos para páginas *Web*.
- Em empresas de fotografia, como produtor de fotos de todos os tipos.

Além disso, o egresso estará capacitado para:

- Preparar roteiros e argumentos, dominando o uso da escrita para produção de multimídia digital.
- Formatar projetos dentro de padrões técnicos adequados.
- Planejar projetos cenográficos, de figurino e caracterização de personagens.
- Planejar a distribuição dos produtos com base em informações de consumo de multimídia digital.
- Preparar a pré-produção em projetos de multimídia digital.
- Exercer atividades técnico-operacionais na captação e manipulação de som e imagem para a produção de multimídia digital.
- Produzir imagens de animação, autorar CD e DVD, manipular imagens em programas de 3D, manipular ferramentas de internet e *web streaming*.
- Realizar as atividades operacionais de finalização e acabamento dos produtos de multimídia digital.
- Organizar e operacionalizar o processo de chegada do produto ao público-alvo e garantir, por meio da direção e gestão, a qualidade do produto, a eficiência do processo e a viabilização da produção.

1.2 Informações gerais

1.2.1 Objetivos geral e específicos

Objetivo Geral

Capacitar profissionais para a atuação qualificada nos processos de produção do mercado de trabalho da área de Produção Multimídia na era digital.

Objetivos Específicos

- Proporcionar ao aluno a aquisição de habilidades que lhe permitam a atuação nos processos de criação de produtos multimidiáticos com tecnologias digitais.
- Dar subsídios ao aluno para que ele proceda ao planejamento de produções de multimídias digitais.

- Fornecer conhecimentos que permitam ao aluno a gestão e o controle da produção de multimídias digitais.
- Levar o aluno ao domínio de elementos que lhe permitam a realização expressiva de produtos multimidiáticos de excelência.
- Proporcionar ao aluno os conhecimentos que lhe permitam a operação técnica dos instrumentos de produção multimídia.

1.2.2 Público alvo

O Curso de Produção Multimídia está direcionado a pessoas que tenham Ensino Médio completo e estejam interessadas em atuar na área de produção multimídia, em cinema, vídeo, TV, desenho de jogos digitais e áreas afins, assim como a profissionais que já atuam em produtoras, TVs, empresas de desenvolvimento de *games* e desejam obter graduação em sua área de atuação.

1.2.3 Recursos Didáticos

Realizado na modalidade de educação a distância, o curso conta com os seguintes recursos didáticos:

- Manuais: do curso, do aluno e para desenvolvimento dos Estágios Supervisionados.
- Livro didático: para o estudo de cada uma das Unidades de Aprendizagem você vai receber um livro didático. Neste livro, você encontrará uma parte dos conteúdos integrantes dos seus estudos.
- Textos digitais: Os conteúdos das Unidades de Aprendizagem (UA) também serão apresentados em formatos digitais e/ou multimidiáticos, os quais, em conjunto com o livro didático impresso e com atividades formativas, conduzem a construção das habilidades previstas em cada UA.
- Sistema Tutorial Virtual: composto por uma equipe de professores, tutores e coordenador que acompanham seus estudos durante todo o curso.
- Espaço Unisul Virtual de Aprendizagem (EVA): é usado como apoio à aprendizagem, possui webaula, objetos multimidiáticos, conteúdos, atividades formativas e respostas das atividades do livro didático. É a ferramenta mediadora das discussões (síncrona e assíncrona) entre alunos e professores. Além disso, é neste espaço que o aluno recebe orientações das tutorias e da coordenação do curso.

- Laboratório: O curso de Produção Multimídia disponibiliza à comunidade acadêmica, a qualquer momento, dois laboratórios virtuais, o de Edição e Desenho e o de Multimídia.
 - » Laboratório de Edição e Desenho: visa auxiliar os usuários na realização de trabalhos no campo das artes visuais e audiovisuais, disponibilizando softwares de edição e manipulação de imagens.
 - » Laboratório de Multimídia: tem como finalidade auxiliar as atividades que envolvem a criação e a edição de arquivos de áudio, gerenciamento de podcasts, realização de filmes de animação, criação de jogos digitais e desenvolvimento de ambientes em 3D e 2D.

A estrutura destes laboratórios é dinâmica e propicia, a qualquer momento, a inserção de novos recursos e novas tecnologias, para atender a necessidade de atualização tecnológica e a demanda docente e discente por mais ferramentas de trabalho.

Os laboratórios virtuais estão disponíveis na página dos [Laboratórios da UnisulVirtual](#).

1.2.4 Duração do Curso

O tempo previsto para a duração do Curso é de quatro semestres.

1.2.5 Carga-horária

A carga horária está organizada do seguinte modo:

- **Número de créditos:** 112.
- **Número de horas-aula:** 1.680 horas-aula.
- **Carga horária mínima legal:** 1.600 horas (Parecer CNE/CES 436/2001, que regulamenta os cursos superiores de tecnologia).

1.2.6 Reconhecimento

A Unisul foi credenciada pelo Ministério da Educação (MEC) para ofertar cursos na modalidade a distância, nos seguintes níveis e abrangências:

1. Abrangência Nacional - Portaria MEC 2.146, publicada no Diário Oficial da União de 20 de julho de 2004, página 99, seção 1, autorizando a Unisul a atuar em todo o território nacional, na oferta de cursos superiores a distância.
2. Nível de Graduação - Portaria MEC no. 1067, de 8 de maio de 2003, publicada no Diário Oficial da União, em 9 de maio de 2003.

3. Nível de pós-graduação (lato sensu) – Portaria MEC nº 2132/2002, publicada no Diário Oficial da União de 23/7/2002, e Despacho Ministerial publicado no diário Oficial de 9 de dezembro de 2002, página 20, Seção 1.
4. Curso Sequencial - Portaria nº MEC 238/2003, publicada no diário Oficial da União em 21 de fevereiro de 2003.

1.2.7 Dados legais do Curso:

Criação: Resolução CÂM-GES nº 47, de 16/08/2006.

Reconhecimento: DECRETO Nº 2.029, de 16/12/2008, publicado no DOE-SC nº 18.511, de 16/12/2008.

Alteração de Nomenclatura: Resolução CONSUN nº 146, de 28/06/2011.

Renovação de Reconhecimento: DECRETO Nº 2.257, de 16/06/2014, publicado no DOE-SC nº 19.839, de 17/06/2014.

2. Organização Didático-Pedagógica

A organização didático-pedagógica da Unisul fundamenta-se na concepção de educação permanente, compreendida como uma trajetória construída ao longo da vida, em que a formação sociotécnica e os valores culturais e éticos são igualmente importantes para a atuação profissional e social, e inscrevem os avanços da ciência e da tecnologia num contexto cognitivo e ético de preocupação com as responsabilidades decorrentes.

Nessa concepção de educação, assentam-se os critérios para a elaboração do presente projeto pedagógico, que busca propor uma organização curricular flexível e inovadora, no sentido da integração e articulação das áreas de conhecimento, das unidades de aprendizagem científicas, das modalidades e níveis de ensino, e das práticas de ensino, pesquisa e extensão. Nesse contexto, o planejamento integrado das ações pedagógicas na Universidade é fundamental para promover a qualidade, a sustentabilidade e a identidade dos cursos e da instituição.

Atualmente, as Diretrizes Acadêmicas Institucionais definem uma organização por certificações, que contemplam agrupamentos de competências em função das áreas de conhecimento, dos campos de saber e de atuação profissional, e das trajetórias acadêmicas, buscando a flexibilidade e a mobilidade curricular.

As estratégias didáticas, cada vez mais, consideram as múltiplas formas de aprendizagem e os diferentes estágios de conhecimento, buscam a interdisciplinaridade e a abordagem relacional dos conteúdos; integram teoria e prática; desenvolvem a capacidade de resolver problemas e de construir conhecimentos; realizam o ensino a partir da pesquisa e da extensão; promovem o exercício preparatório para a atuação profissional e o desenvolvimento da ação competente nas suas diversas dimensões. Portanto, constituem o movimento contínuo e necessário entre a academia e a sociedade na produção, socialização e aplicação do conhecimento.

O processo de ensino envolve a pesquisa e a extensão, de modo a promover no estudante a autonomia em relação à gestão da própria aprendizagem e a responsabilidade quanto aos conhecimentos construídos. A fim de assegurar uma formação integral, o currículo do Curso inclui conteúdos comuns à área de conhecimento, conforme a tradição epistemológica e atendendo às Diretrizes Curriculares Nacionais, cujo objetivo é promover o desenvolvimento técnico e científico; incluem ainda conteúdos institucionais que abordam as dimensões humanas do pensar e do agir e promovem a capacidade de ler, interpretar e produzir textos.

Nas seções que seguem, há as concepções teórico-metodológicas, a organização curricular e o detalhamento das certificações da estrutura curricular.

2.1 Concepções Teórico-metodológicas

As concepções teóricas de: Conhecimento, Educação, Currículo, Ensino, Aprendizagem e Avaliação foram estabelecidas a partir da articulação com o Projeto Pedagógico Institucional (PPI) e com o Projeto Acadêmico da UnA de Produção, Construção e Agroindústria.

O processo de ensino e de aprendizagem é uma experiência significativa, tanto para docentes como para discentes. Para tal, optou-se pelo desenvolvimento de competências nas diversas dimensões da formação profissional, propiciando um movimento contínuo entre a academia e a sociedade na produção, socialização e aplicação do conhecimento.

A proposta para o novo currículo será de proporcionar aos estudantes motivação para que construam o seu conhecimento sobre o objeto estudado. Professores e estudantes devem interagir para que a construção do conhecimento seja realizada de fato. Assim estaremos preparando profissionais ativos, capazes de identificar e resolver problemas, de trabalhar em equipe, com visão de futuro e críticos.

No Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, o professor deverá motivar os estudantes e desenvolver junto a esses a capacidade de construir o seu conhecimento. O estudante precisa se preparar para a imprevisibilidade, a inventividade, o empreendedorismo e a criatividade.

Assim, o professor assume o papel de coordenador, orientador, integrador, problematizador do processo de aprendizagem dos estudantes, auxiliando e orientando para que esses construam o conhecimento. O professor é muito mais um mediador do conhecimento, diante do estudante, que é o sujeito da sua própria formação. O estudante precisa construir e reconstruir o conhecimento a partir do que faz. O professor passa a ser um aprendiz permanente, um construtor de sentido, um cooperador e, sobretudo, um organizador da aprendizagem. (GADOTTI, 2005).

Cabe ao professor desafiar, estimular, auxiliar o estudante na construção relacional com o objeto de aprendizagem, ajudando-o a tomar consciência das necessidades socialmente existentes numa formação universitária. Isso será possível num clima favorável: de interação, de abertura, de questionamento e de divergência, adequados aos processos de pensamento crítico e construtivo.

Ao estudante caberá a busca de conhecimento, atuando como agente ativo e corresponsável pelo processo educativo, tendo a consciência de que a qualidade do Curso não depende somente da infraestrutura física, de recursos humanos, tecnológicos e de materiais, mas, principalmente, do compromisso e da motivação que o estudante tem pelo Curso como um todo.

O estudante deve fazer a sua parte, procurando alternativas que agreguem valor ao que se está ensinando; buscando, com o auxílio do professor, a contextualização dos conteúdos, a utilidade e aplicabilidade do que está sendo ensinado e praticado. As trocas que ocorrem entre professor e estudantes devem favorecer a construção e a reconstrução do saber. Nesse sentido, para que o processo de ensino e de aprendizagem se complete, tanto o professor como o estudante do Curso devem buscar conjuntamente os processos de aprender a aprender, a conhecer, a fazer, a conviver e a ser.

O sistema de avaliação da aprendizagem deverá ser sintonizado com o desenvolvimento de competência, em acordo com o regimento institucional e com a resolução de avaliação do Curso.

A prática educativa atual tem diversos processos e instrumentos adequados à avaliação por competências. Caberá aos professores as escolhas adequadas aos conteúdos e competências de cada certificação. Não há como deixar de ser usada uma situação problema no contexto do processo de avaliação da aprendizagem. Atualmente, os processos de avaliação externa (ENADE) estão cada vez mais mobilizando a formação por competência, e os instrumentos avaliativos apresentam questões baseadas em situações problemas ou estudo de casos. A qualificação do Curso será decorrente de uma boa formação profissional para o tecnólogo em Produção Multimídia. Para acompanhar essa qualificação, o Curso terá disponível os processos internos de avaliação (CPA e outros) e processos externos (ENADE e outros).

Para a modalidade EAD, tem-se diversas atividades extraclasse, promovidas de forma compartilhada no campus UnisuVirtual que envolvem os estudantes, resgatando-se um visão para além da região sede da Unisu, pois tem-se estudantes de várias partes do Brasil. Essas atividades podem ser estudos de campo, acompanhamento de filmagens, visitas de estudos em empresas do setor, entre outras.

A oferta do Curso na modalidade EAD implica um detalhamento adicional, em função dos dispositivos legais e de qualidade da modalidade de ensino.

O desenvolvimento de materiais didáticos como livros impressos, digitais, web aulas, objetos multimidiáticos e outros, fundamenta-se a partir das concepções delineadas e devem atender a diferentes lógicas de concepção, produção e linguagem.

Os materiais didáticos da UnisuVirtual são desenvolvidos por docentes do Curso ou em casos eventuais por professores externos convidados, de forma integrada, com uma equipe multidisciplinar especializada em desenho instrucional, diagramação e desenvolvimento de objetos multimidiáticos e revisores.

Além dos materiais didáticos de cada Unidade de Aprendizagem, os estudantes recebem manuais orientadores - Manual do Estudante - com informações das características da educação a distância, direitos, deveres e normas do contexto mais administrativo; de orientações gerais do Curso, incluindo a grade curricular, ementas, atividades acadêmicas adicionais, processo de avaliação da aprendizagem e dos estágios supervisionados.

Fundamentalmente, os materiais didáticos do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia consistem de livros didáticos, web aulas, materiais digitais, textos diversos, vídeos e avaliações.

O livro didático impresso e digital é organizado por conteúdos e enviado aos estudantes, via correio, antes do início das Unidades de Aprendizagem. O mesmo documento em formato pdf é disponibilizado na midiateca do Espaço Virtual de Aprendizagem (EVA). Neste material, há os conteúdos tradicionais da área de conhecimento, delimitados em função do tempo e oferta das unidades de aprendizagem e em acordo com as diretrizes curriculares do MEC. Há exemplos resolvidos de forma detalhada e ao final de cada unidade de estudos tem-se uma lista de atividades de autoavaliação. Nas páginas finais do livro, há a resolução detalhada de todas as atividades de autoavaliação. Recomenda-se aos professores que, no decorrer da unidade de aprendizagem, incentivem, sempre que pertinente, a leitura adicional de textos que contemplem conteúdos da área de Produção Multimídia, principalmente relativos às novas tecnologias, pois essas estão em constante atualização, e também conteúdos mais teóricos da área de cinema.

As Webaulas focam aspectos pontuais dos conteúdos programáticos e as escolhas dos temas são feitas a partir das demandas que surgem no decorrer do Curso, resgatando-se a inovação para a formação.

As Webconferências são usadas para a revisão ou aprofundamento de conteúdos e para a interação síncrona com os estudantes no decorrer da oferta das certificações.

Os materiais digitais estão disponibilizados nas unidades on-line do EVA e são usados para ampliar ou aprofundar temas relativos à Unidade de Aprendizagem e também para roteiros norteadores dos estudos.

Os textos didáticos adicionais organizados ou escolhidos pelo professor da Unidade de Aprendizagem podem ser disponibilizados na MEDIATECA. Em geral, esses textos são elaborados para auxiliar no aprofundamento de temas relacionados à unidade de aprendizagem, ou então para exemplificar a aplicação dos conhecimentos que estão sendo abordados.

Os vídeos e objetos multimidiáticos são usados de forma integrada aos demais materiais didáticos e têm como objetivo diversificar a representação semiótica de objetos de estudos do Curso.

As autoavaliações (exercícios de fixação sugeridos em cada seção dos livros) e as avaliações a distância, por ocorrerem no decorrer das unidades de aprendizagem, são também consideradas como material didático, em acordo com as concepções que norteiam o processo de avaliação.

Na UnisulVirtual há diferentes equipes que atuam tanto na criação como no apoio ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Para a criação e revisão dos materiais didáticos há profissionais habilitados que atuam com os professores autores para orientar o desenho educacional dos materiais impressos e digitais, conforme a tipologia enquadrada: livro impresso, material on-line do EVA, vídeos, objetos multimidiáticos etc. Para a produção dos materiais criados, há as equipes de produção, design visual, multimídia e suporte às Webconferências. Ainda no contexto de criação, tem-se uma equipe que atua especificamente no suporte da criação dos instrumentos para a avaliação da aprendizagem. Para o atendimento aos estudantes com necessidades especiais, existe uma equipe de acessibilidade que atua na adequação dos materiais didáticos, para que esses sejam acessíveis a cada tipo de necessidade especial.

Para o apoio administrativo existem diferentes equipes que atuam de forma sincronizada, em acordo com a proposta metodológica da UnisulVirtual. Há setor de logística ,para envio do material didático, e outra equipe de logística para suporte aos encontros presenciais. Com interação direta, via diferentes meios, tem-se o Setor de Atendimento Integral ao Acadêmico (SAIAC) e as tutorias virtuais e presenciais.

O Curso tem um coordenador que atua sob a direção da UnisulVirtual e tem o apoio de diversas gerências, para o pleno andamento dos processos que se iniciam com o ingresso do estudante e se concretizam com a sua diplomação. Cabe aqui destacar que ao adotar como suporte conceitual a Educação Permanente, é fundamental o acompanhamento do egresso.

Entende-se que na modalidade a distância o processo de ensino-aprendizagem requer uma atenção especial, pois o alinhamento de todas as equipes, por meio das capacitações, é fundamental para a qualificação do processo. Tanto as equipes de apoio como os professores do quadro docente são sistematicamente capacitados para a criação e qualificação das suas funções, junto aos estudantes nas diferentes ferramentas tecnológicas disponibilizadas.

2.2 Estrutura curricular

Os projetos das certificações estruturantes e complementares apresentados contemplam uma adequada organização das competências, carga horária, habilidades e conteúdos, atividades formativas e ambientes de aprendizagem e bibliografia (básica e complementar). As unidades de aprendizagem estão apresentadas por meio da carga horária, ementa e serão desenvolvidas no plano de ensino.

Cada uma das certificações listadas estão organizadas em ciclos de formação.

- **Certificações Estruturantes:** 1320 horas.
- **Certificações Complementares:** 240 horas.
- **Certificações Eletivas:** 60 horas.
- **Certificações Específicas:** 60 horas.

2.3 Certificações

Certificação	Tipo de Certificação	C/H Cert.	Unidades de Aprendizagem (UA)	C/H UA
Administração da Produção em Multimídia	Estruturante	270	Fundamentos da Multimídia	60
			Empreendedorismo	60
			Gestão de Projetos e Equipes	90
			Desenho de Produção	60
Animação e Games	Estruturante	390	Desenho e Animação	90
			Game Design	60
			Design de Ambientes e Personagens	30
			Implementação de Games	60
			Desenho e Animação em Flash	90
			Prática de Animação	60

continua ...

Certificação	Tipo de Certificação	C/H Cert.	Unidades de Aprendizagem (UA)	C/H UA
Pós Produção em Multimídia Digital	Estruturante	240	Edição e Finalização de Multimídia Digital	60
			Autoração Digital	60
			Efeitos Especiais	60
			Prática em Pós Produção	60
Realização Audiovisual	Estruturante	420	Linguagem Audiovisual	60
			Elaboração de Roteiros para Multimídia Digital	60
			Cinema Digital	60
			Vídeo Digital	60
			Audio Digital	60
			TV Digital	60
			Prática de Realização Cinematográfica	60
Design e Comunicação Visual	Complementar	240	Princípios de Design Gráfico	60
			Fundamentos de Web Design	60
			Funcionalidade em Web Design	60
			Fotografia Digital e Iluminação	60
Certificação Específica	Específica	60		60
Certificação Eletiva	Eletiva	60		60
Carga Horária Total do Curso		1.680		1.680

2.3.1 Certificações Estruturantes

a. Administração da Produção em Multimídia (270 h)

Competências

Trabalhar em equipes multidisciplinares, aplicar normas e leis, identificar, formular e resolver problemas na sua área de aplicação, negociar e documentar, nos formatos legais, contratos típicos da produção, da distribuição e da comercialização. Aplicar princípios, estratégias e ferramentas de gerenciamento, formatar projetos, planejar a distribuição dos produtos, organizar e operacionalizar o processo de chegada do produto ao público-alvo.

Conteúdos

Processo de produção multimídia. Multimídia e as questões ambientais, sociais e étnico-raciais. Definições de Meios Multimídia. Formatação do projeto. Financiamento do projeto. Planejamento da produção. Gerenciamento do projeto. Conceito e tipos de Plano de Negócio. Estrutura de um Plano de Negócio. Plano de Marketing. Plano financeiro. Metodologias de planejamento. Estruturando a equipe. Liderança versus gestão. Gerenciando qualidade, tempo e recursos. Gestão de conflitos.

Unidades de aprendizagem

Desenho de Produção (60 h)

Ementa: O processo de produção. Estudo do projeto, financiamento e modos de produção. Formatação de projetos. Preparação da produção. O plano de trabalho e o orçamento. A fase de acabamento.

Empreendedorismo (60 h)

Ementa: Empreendedorismo e empreendedor. Perfil do empreendedor. Habilidades do empreendedor. Qualidades do empreendedor. A constituição de empreendimentos: aspectos estratégicos, gerenciais e operacionais. Empreendedorismo frente à gestão de pessoas e das organizações.

Fundamentos da Multimídia (60 h)

Ementa: Definição de multimídia e abordagem de sua história. Reconhecimento dos tipos de produtos de multimídia. Visão geral do mercado de trabalho, áreas de atuação, profissões e funções na produção de multimídia no Brasil e no mundo. Relação da multimídia com as questões de diversidade, questões sociais e ambientais.

Gestão de Projetos e Equipes (90 h)

Análise de requisitos do cliente. Análise de custos, recursos e prazos. Descrição do escopo do problema. Planejamento e gestão de recursos materiais e humanos. Divisão de tarefas e etapas, considerando riscos. Criação de plano com fluxo de trabalho e sincronismo de equipe e recursos. Controle da qualidade em projetos para Web. Encerramento de projetos. Verificação da satisfação do cliente. Feedback.

b. Animação e Games (390 h)

Competências

Selecionar e manipular esteticamente diferentes fontes e materiais utilizados nas composições artísticas, reinventar processos, formas, técnicas, materiais e valores estéticos na concepção, produção e interpretação artística, a partir de visão crítica da realidade. Conceber, organizar e interpretar roteiros e instruções para a realização de projetos artísticos, criar e produzir em diferentes mídias, produzir texto, imagem e som, utilizando recursos tecnológicos, equipamentos e ferramentas eletrônicas atualizadas, planejar projetos cenográficos, figurino e caracterização de personagens, produzir imagens de animação.

Conteúdos

Aplicações da animação. Animação de desenhos e outros tipos de animação. Etapas da realização da animação. Noções de perspectiva. Desenho de personagens e fundos. Tempo, espaço e atuação de forças. Necessidades de softwares e hardwares. Produção de animação em meio digital. Desenho de figura humana: proporções e linha de ação. Tipos de cenários. Gêneros de games. As etapas do desenvolvimento de um game. O game design. Elementos estruturais dos jogos. Plataformas dos jogos. Webgame JavaScript, Java Applet, Flash. Programação, Algoritmos, Tipos de dados, variáveis e operadores. Linguagem estruturada e orientação a objetos. Jogos “inteligentes”. Movimento balístico e detecção de colisão.

Unidades de aprendizagem

Desenho e Animação (90 h)

Ementa: Princípios de animação. Desenho de personagens e ambientes. Técnicas tradicionais. Roteiro para animação. Significado, significação e significante. Animação digital e animação em flash. Animação e padronização de botões e logotipos em websites.

Design de Ambientes e Personagens (30 h)

Ementa: Projetos de ambientação. Set design e caracterização de personagens. Atividades baseadas na interpretação de roteiros, de orientações de direção, pesquisas históricas e culturais. Estudos de materiais.

Game Design (60 h)

Ementa: Criação de roteiros específicos para jogos web. Criação de regras. Criação e otimização de imagens e sons. Formatos de arquivos. Desenvolvimento de cenários e personagens virtuais.

Implementação de Games (60 h)

Ementa: Técnicas de construção de jogos. Programas para criação de webgames. Desenvolvimento de jogos produzidos para publicação na internet, para celulares ou para ser distribuído digitalmente. Otimização de projetos.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem
Game Design

Desenho e Animação em Flash (90 h)

Ementa: Interface e linha do tempo. Ferramentas de desenho do Flash. Desenho de formas básicas. Preenchimento. Contorno. Modelando curvas. Linha do tempo. Organização da animação em cenas e camadas. Camadas de máscara e Guia. Símbolos Gráficos, botões e movie clipes. Animação quadro a quadro. Stop motion. Animação de movimento. Animação de forma. Aplicação dos princípios de animação. Filtros. Timeline Effects. Action script. Classes e Propriedades. Variáveis. Operadores no Flash. Importação de vetores e bitmaps. Método Loader de carregamento de filmes e imagens.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem
Desenho e Animação

Prática de Animação (60 h)

Ementa: Planejamento e implementação de projeto de animação e desenvolvimento de jogos digitais. Integração dos diversos conhecimentos concernentes à produção de desenhos animados e jogos digitais.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem
Desenho e Animação em Flash
Implementação de Games
Game Design
Design de Ambientes e Personagens
Desenho e Animação

c. Pós-produção em Multimídia Digital (240 h)

Competências

Produzir imagens de animação, autorar CD e DVD, manipular imagens em programas de 3D e realizar as atividades operacionais de finalização e acabamento dos produtos de multimídia digital.

Conteúdos

Elementos da edição e da montagem. Relações entre som e imagem. A ilha de edição e as plataformas mais utilizadas. Os softwares de edição. Editando vídeo. Editando áudio. Produção de efeitos especiais na pós-produção. Efeitos analógicos. Computação gráfica. Evolução das ferramentas digitais. Pré-produção: coleta e preparação do material. Cenários virtuais. Matte painting. Tracking. Ferramentas digitais para animação 3D. Autorando o DVD. Legendas.

Unidades de aprendizagem

Edição e Finalização de Multimídia Digital (60 h)

Ementa: Conceito de edição de som e imagem. Lógica dos softwares de edição e tratamento de imagem para produções multimídia.

Efeitos Especiais (60 h)

Ementa: História e evolução dos efeitos físico/ótico/mecânicos à era digital. Processo de produção de efeitos na indústria cinematográfica. Composição em software, conceitos e ferramentas específicas para composição; composição por camadas; técnicas e tipos de efeitos especiais (matte painting, motion track, chroma key etc.). Uso de programas 3D para efeitos especiais para animação e cinema. Uso de partículas para efeitos especiais; fluxo do processo.

Autoração Digital (60 h)

Ementa: Principais formatos de exposição de audiovisuais. Compressão de vídeo e áudio. Fases da autoração. Hardwares, softwares e mídias. Importação e exportação de áudio e vídeo. Utilização de botões, menus e links.

Prática em Pós Produção (60 h)

Planejamento e implementação de projeto de finalização.

Integração dos diversos conhecimentos concernentes à pós-produção de multimídia.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem

Autoração Digital

Efeitos Especiais

Edição e Finalização de Multimídia Digital

d. Realização Audiovisual (420 h)

Competências

Expressar-se escrita e oralmente com clareza e precisão; compreender, criticar e utilizar novas ideias e tecnologias para a resolução de problemas; identificar e aplicar, articuladamente, os componentes básicos das linguagens sonora, cênica e plástica, selecionar e manipular esteticamente diferentes fontes e materiais utilizados nas composições artísticas, bem como os diferentes resultados artísticos; desenvolver formas de preservação e difusão das diversas manifestações artísticas, em suas múltiplas linguagens e contextualizações. Reinventar processos, formas, técnicas, materiais e valores estéticos na concepção, produção e interpretação artística, a partir de visão crítica da realidade; criar e produzir em diferentes mídias, considerando as características, possibilidades e limites das tecnologias em uso, selecionar a mídia adequada correlacionando características e tendências do mercado com fatores políticos, econômicos, sociais, culturais e tecnológicos; preparar roteiros e argumentos, dominando o uso da escrita para produção de multimídia digital; exercer atividades técnico-operacionais na captação e manipulação de som e imagem para a produção de multimídia digital.

Conteúdos

Cinema indústria. Funções na produção de um filme. Etapas da produção de um filme.

Equipamentos. Processos da produção à exibição de um filme. Técnica e estética. Elementos da linguagem audiovisual.

Montagem e edição. Edição analógica e digital. O roteiro e as diferentes multimídias. Diferenças básicas entre as formas dramática, lírica e épica.

Procedimentos de narração. Ciberdrama. Hiperdrama. Games. Questões de roteiro para hipermídia. Sistemas e formatos de vídeo. Visão geral da câmera. Equipamentos de elétrica e maquinaria Iluminação básica. Planejamento da luz. Enquadramento e movimentação de câmera. Aplicações e funções do som na linguagem audiovisual. Espacialidade sonora e fenômenos psicoacústicos. Processadores de áudio durante o registro sonoro. A TV no Brasil nos últimos 50 anos. Os fundamentos da TV digital e as tecnologias adotadas. A convergência digital e o novo Mercado Multimídia. Aplicações interativas na TV. Direitos autorais na era digital.

Unidades de aprendizagem

Cinema Digital (60 h)

Ementa: A tecnologia de produção de sons e imagens para cinema digital. Equipamentos, processos, finalização e exibição na área de cinema.

Linguagem Audiovisual (60 h)

Ementa: Conceitos de Plano, tomada, cena, sequência. Campo e fora de campo. Composição. Continuidade. Tempo e movimento. Som e imagem.

Elaboração de Roteiros para Multimídia Digital (60 h)

Ementa: Pesquisa e ordenação de conteúdos. Uso da escrita dentro de padrões técnicos estabelecidos e discursos verbais adequados às características dos diferentes gêneros e veículos de comunicação. A estrutura do roteiro.

Audio Digital (60 h)

Ementa: Princípios básicos do som. Funcionamento e operação de equipamentos de captação digital. Softwares de tratamento de som. Produção, manipulação e incorporação do som em apresentações multimídia.

Vídeo Digital (60 h)

Ementa: Princípios básicos da imagem de vídeo digital. Funcionamento e operação de câmeras de vídeo digitais. Formatos e sistemas. Produção, manipulação e incorporação das imagens de vídeo em apresentações multimídia.

TV Digital (60 h)

Ementa: A tecnologia de produção de sons e imagens para TV na era digital. Equipamentos, processos, finalização e exibição na área da TV.

Prática de Realização Cinematográfica (60 h)

Ementa: Planejamento e criação de projeto e produto. Integração dos diversos conhecimentos concernentes à realização audiovisual.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem

Vídeo Digital

Audio Digital

Elaboração de Roteiros para Multimídia Digital

Linguagem Audiovisual

Cinema Digital

2.3.2 Certificações Complementares

a. Design e Comunicação Visual (240 h)

Competências

Selecionar e manipular esteticamente diferentes fontes e materiais utilizados nas composições artísticas, bem como os diferentes resultados artísticos. Utilizar criticamente novas tecnologias, na concepção, produção e interpretação artística, produzir texto, imagem e som, utilizando recursos tecnológicos, equipamentos e ferramentas eletrônicas atualizadas.

Conteúdos

Gestalt. Cor. Arquitetura, Design, Construção, manutenção e Usabilidade de websites. O design centrado no usuário. Técnicas prospectivas, preditivas e objetivas. Recomendações para Navegação na Web. Questões Filosóficas na Web. Iluminação na fotografia. A câmera fotográfica analógica e a digital. Os tipos de fotografia. A finalização e a impressão. Processo de comunicação. A linguagem da internet. O que é arte. Linguagem visual. A arte antiga, Clássico e Barroco. O mundo moderno. Origens do design.

Unidades de aprendizagem

Princípios de Design Gráfico (60 h)

Ementa: História da arte e correntes artísticas. Conceitos de estética e elementos da comunicação visual. História do design gráfico. Design gráfico em websites, histórico e tendências.

Fundamentos de Web Design (60 h)

Ementa: Usabilidade. Ergonomia de interface e navegabilidade. Psicologia da comunicação, arquitetura de informação e mapa do site.

Funcionalidade em Web Design (60 h)

Ementa: Produção gráfica, diagramação, estética e sua influência na performance do site. Padronização gráfica. Resolução de monitores e compatibilidade. Indicadores de qualidade, tempo de visualização e projetos de otimização da comunicação.

Pré-Requisito da Unidade de Aprendizagem

Fundamentos de Web Design

Fotografia Digital e Iluminação (60 h)

Ementa: A câmera escura. Ótica. Operação básica de câmeras digitais. Características da luz. Equipamentos de iluminação. Esquemas básicos de iluminação. Manipulação de imagem com softwares de tratamento digital.

2.3.3 Certificações Específicas

Com o intuito de complementar a formação acadêmica, o Curso Superior de Produção de Multimídia prevê, em sua estrutura curricular, 60 horas de Atividades Complementares.

As atividades complementares serão realizadas pelo estudante durante o período em que estiver vinculado ao curso e relacionadas com a sua formação. A realização destas atividades possibilita a socialização do conhecimento, a aquisição de novas experiências e novas tecnologias, o desenvolvimento do espírito crítico, através do contato mantido com grupos de profissionais e acadêmicos de áreas afins. As atividades complementares podem ser realizadas por meio de:

1. Estágios supervisionados não obrigatórios
2. Cursos de extensão
3. Atividades de pesquisa

2.3.3.1 Atividades Complementares

REGULAMENTO PARA VALIDAÇÃO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DO CURSO DE PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

O presente documento tem por objetivo definir as Atividades Complementares, bem como normatiza os critérios para validação das mesmas e o limite de horas válidas.

1. Com o intuito de complementar a formação acadêmica, o Curso Superior de Produção de Multimídia prevê, em sua estrutura curricular, 60 horas de Atividades Complementares.
2. Entende-se como atividade curricular complementar, a atividade não integrante nas práticas pedagógicas previstas nos componentes curriculares, oficinas ou seminários do Curso de Produção Multimídia, desde que afins à área de formação geral e profissional do curso. Essas atividades deverão ser realizadas pelo estudante durante o período em que estiver vinculado ao curso.
3. Os objetivos gerais das atividades curriculares complementares são os de flexibilizar o currículo obrigatório, aproximar o estudante da realidade social e profissional e propiciar-lhe a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar, promovendo a integração entre a Instituição e a sociedade, por meio da participação do estudante em atividades que visem à formação profissional.
4. Para fim de garantir a indissociabilidade entre as atividades de ensino, de extensão e de pesquisa, será validada a atividade curricular complementar conforme disposta no quadro anexo ao presente regulamento.
5. Serão reconhecidos como documentos válidos para fins de aproveitamento de estudos em atividades curriculares complementares, documentos legais com assinatura do responsável e respectiva carga horária.
6. O estudante deverá abrir protocolo via SAIAC Online e solicitar Validação de AACA e enviar, pelo Correio no endereço abaixo, cópia autenticada em cartório (frente e verso) de todos os comprovantes das atividades realizadas.

Endereço:

A/C Secretaria de Ensino

Av. dos Lagos, 41 - Centro Empresarial Pedra Branca

Pedra Branca, Palhoça - SC

CEP 88137-900

7. Recebido e protocolado pela Secretaria Acadêmica, o pedido será enviado à Coordenação do Curso, que fará a análise e, posteriormente, validação.
8. Os processos validados, deferidos e indeferidos, serão encaminhados para a Secretaria Acadêmica. Após a homologação dos resultados, a Secretaria Acadêmica realizará o competente registro no histórico escolar do estudante.
9. O registro no histórico escolar deverá apresentar o detalhamento das atividades realizadas pelo estudante com a respectiva carga horária em cada modalidade de Atividade Curricular Complementar.

Abaixo seguem indicações de atividades e seus documentos comprobatórios, que poderão ser validadas como atividades complementares:

Item	Atividades	Critérios	Horas
1	Organização e/ou Participação em congressos, seminários, exposição e/ou outros eventos relacionados à área de produção Multimídia	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60
2	Apresentação ou comunicação de trabalhos em congressos, seminários, exposições e outros eventos de natureza acadêmica, cultural e científica	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60
3	Estágio não obrigatório em empresas de multimídia, como TV, rádio, produtoras de cinema e vídeo, e outras relacionadas à área do curso de Produção Multimídia.	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária. Indica o nome do responsável pelo acompanhamento dos trabalhos acadêmicos e datas de início e fim da atividade.	60
4	Ações de caráter científico, técnico, cultural e comunitário, desde que a atividade-fim seja relacionada à Produção Multimídia.	Declaração da instituição ou órgão responsável pela atividade prestada.	60
5	Iniciação científica	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60
6	Participação e/ou desenvolvimento de projetos de pesquisa, ensino e extensão.	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60

continua ...

Item	Atividades	Critérios	Horas
7	Publicação de artigo completo.	Apresentação de cópia do artigo e documento comprobatório de publicação	60
8	Cursos de informática para utilização de softwares da área da Produção Multimídia, como os de manipulação de som e imagem, edição de vídeo, entre outros	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60
9	Curso de língua estrangeira	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60
10	Cursos de vídeo, fotografia, roteiro e outros relativos à área de Produção Multimídia	Apresentação de documento comprobatório da atividade e da carga horária.	60

Os casos omissos serão avaliados pelo coordenador, que poderá encaminhar a decisão à uma reunião do NDE.

2.3.4 Certificações Eletivas

De acordo com as diretrizes acadêmicas institucionais, as certificações eletivas expressam o conjunto de competências entendidas como significativas pelos estudantes e que integram currículo em função da dinâmica dos campos de saber e de atuação que surjam ao longo do processo de formação. Dependem de validação e devem ser avaliadas quanto à carga horária e às competências desenvolvidas.

As Certificações Eletivas são oferecidas pela Unisul Virtual. Você deve buscar em outros cursos de graduação da Unisul (presenciais ou a distância) uma certificação estruturante ou complementar de 60 horas. Certificações superiores a 60 horas serão validadas apenas de você cursar toda a carga horária daquela certificação.

O coordenador do Curso poderá, respeitada a legislação pertinente (100% de ch e 75% de conteúdo), realizar aproveitamento de estudos de disciplinas cursadas em outra Instituição de Ensino Superior e/ou em outro curso de graduação.

Sugestões de Certificações de 60 horas:

- Metodologias de Pesquisa;
- Fundamentos da Língua Brasileira de Sinais – Libras;
- Seleção e Planejamento de Projetos Filosofia;
- Ciência e Sociedade;
- Estética,
- Arte e a História da Arte.

2.4 Ciclo de Formação e Oferta

Sem.	Unidade de Aprendizagem	C. H.	Pré- requisito	Estrutura Curricular	Base de Notas
1	03052 – Cinema Digital	60		CET	6.0
1	03054 – Elaboração de Roteiros para Multimédia Digital	60		CET	6.0
1	03024 Fundamentos da Multimédia	60		CET	6.0
1	03045 – Fundamentos de Web Design	60		CCO	6.0
1	03053 – Linguagem Audiovisual	60		CET	6.0
1	01954 – Princípios de Design Gráfico	60		CCO	6.0
	Subtotal	360			
2	03055- Áudio Digital	60		CET	6.0
2	01958 – Desenho e Animação	90		CET	6.0
2	03047 – Fotografia Digital e Iluminação	60		CCO	6.0
2	03046 – Funcionalidade em Web Design	60	03045	CCO	6.0
2	03035 – Game Design	60		CET	6.0
2	03056 – Vídeo Digital	60		CET	6.0
	Subtotal	390		CET	
3	03050 – Autoração Digital	60		CET	6.0
3	03037 – Desenho e animação em Flash	90	01958	CET	6.0
3	03034-Design de Ambientes e personagens	30		CET	6.0
3	03048 – Edição e finalização Multimédia Digital	60		CET	6.0
3	03049 – Efeitos Especiais	60		CET	6.0
3	03036 – Implementação de Games	60		CET	6.0
3	03057 – TV Digital	60		CET	6.0
	Subtotal	420			
4	01204 – Desenho de Produção	60		CET	6.0
4	01183 – Empreendedorismo	60		CET	6.0
4	01926 – Gestão de Projetos e Equipes	90		CET	6.0

continua ...

Sem.	Unidade de Aprendizagem	C. H.	Pré- requisito	Estrutura Curricular	Base de Notas
4	03038 – Prática de Animação	60	01958 03034 03035 03036 03037	CET	6.0
4	03058 – Prática de Realização Cinematográfica	60	03052 03053 03054 03055 03056	CET	6.0
4	03051 – Prática em Pós Produção	60	03048 03049 03050	CET	6.0
Subtotal		390			
Certificação Eletiva		60		CEL	
Subtotal		60			
Atividades Complementares		60		CES	
Subtotal		60			
Carga Horária Total		1680			

Legenda:

CET - Certificação Estruturante

CCO - Certificação Complementar

CES - Certificação Específica

CEL - Certificação Eletiva

3. Avaliação

3.1 Processo de Avaliação

As avaliações serão realizadas mediante instrumentos diversificados – que não venham a exigir somente a memorização dos conteúdos, mas, principalmente, a reflexão e a interpretação – de forma presencial e por meio de atividades de avaliação a distância.

3.2 Sistema de avaliação

A avaliação na unidade de aprendizagem será verificada por meio do desempenho progressivo, frente aos objetivos propostos no plano de ensino, e contabilizada por meio das seguintes atividades obrigatórias:

- **Avaliações a Distância (AD):** são disponibilizadas no Espaço UnisulVirtual de Aprendizagem (EVA). É fundamental observar os prazos de entrega propostos no cronograma do EVA.
- **Avaliação Presencial (AP):** será realizada na data prevista no calendário acadêmico, de forma presencial, no Polo escolhido pelo aluno. Esta avaliação, obrigatoriamente, é por escrito e engloba os materiais didáticos da unidade de aprendizagem.

Para se obter a avaliação da unidade de aprendizagem, será utilizada a seguinte fórmula:

$$\text{Avaliação da unidade de aprendizagem} = \frac{(3,5 \times \text{média de AD}) + (6,5 \times \text{AP})}{10} \geq 7,0$$

Será aprovado de forma direta, portanto, o aluno que obtiver aproveitamento igual ou superior a sete (7.0), numa escala de zero a dez (0 a 10), resultante do processo de avaliação desenvolvido durante a unidade de aprendizagem.

O aluno que não obtiver, na avaliação da unidade de aprendizagem, nota igual ou superior a sete (7.0), prevista no parágrafo anterior, terá que ser submetido a uma “avaliação final” presencial. A data desta avaliação também está prevista no calendário acadêmico.

Nesse caso, o aluno terá que alcançar no “resultado final” um aproveitamento superior a seis (6.0). Para se obter a média do resultado final, será usada a seguinte fórmula:

$$\text{Resultado final} = \frac{\text{Avaliação da unidade de aprendizagem} + \text{Avaliação final}}{2} \geq 6,0$$

Nossos Contatos

Qualquer dúvida, estamos a disposição nos seguintes canais:

E-mail: atendimento@escolhaunisulvirtual.com.br

Fone: 4004-0435 – Ramal 3340 (custo de ligação local)

Polo Presencial (localize o seu): <http://escolhaunisulvirtual.com.br/polos/>

Página do curso: <http://escolhaunisulvirtual.com.br/graduacao/superiores-de-tecnologia/procucao-multimedia/>