



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Direção de Arte

Sumário

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2. Características Técnicas do Curso	3
3. Público-alvo	3
4. Critérios de Seleção.....	4
5. Justificativa do Curso.....	4
6. Objetivos do Curso	5
7. Competências e Habilidades do Egresso.....	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	7
Composição do Corpo Docente	9
9. Estágio Não Obrigatório	9
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo programático	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica	29

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Direção de Arte

Área de Avaliação (CAPES): INTERDISCIPLINAR

Grande Área (CAPES): 90000005 MULTIDISCIPLINAR

Área do Conhecimento (CAPES): 90100000 INTERDISCIPLINAR

Classificação OCDE: Artes e Humanidades

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

Destinado a profissionais detentores de diploma superior (bacharelado, tecnológico) que desejem se especializar nas dimensões técnicas, teóricas e

gerenciais do design e na concepção artística de produtos audiovisuais, impressos e digitais, além de campanhas e eventos.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

O crescimento e estruturação da indústria criativa, a disseminação de novas formas de produção de conteúdo artístico e as diversas possibilidades de criação e distribuição de conteúdo suportados pelos meios digitais geraram uma crescente demanda por profissionais especializados com sólida formação artística.

O campo da direção de arte, polissêmico por sua natureza, abrange uma ampla gama de setores e suportes, indo desde a propaganda impressa aos mais diversos produtos audiovisuais, passando por eventos e espetáculos, às diferentes vertentes do campo do design.

Dada a evolução das ferramentas e dos processos produtivos, somados ao empreendedorismo e as oportunidades mercadológicas, a demanda por profissionais capacitados a atuarem como gestores na concepção artística é crescente e não atendida a contento pelos programas de graduação. Além disto, a crescente hiperespecialização dos setores, demanda formação complementares.

O presente curso justifica-se então por oferecer uma sólida formação prática e técnica atualizada que complementa a formação conceitual/crítica já possuída pelo aluno.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Formar profissionais aptos a atuarem como diretores de arte nos mais diversos setores da indústria criativa com sólida formação ferramental e teórica.

6.2. Objetivos Específicos

- Municiar os alunos de visão integradora de liderança para que possam atuar como catalizadores de mudança.
- Habilitar os alunos a atuarem como gestores e diretores de processos criativos-artísticos cômicos das etapas que os compõem e do papel de seus atores.
- Apresentar aos alunos as principais ferramentas e técnicas utilizadas na direção de arte.
- Capacitar o aluno a ser evangelizador das boas práticas do pensamento do design e das artes aplicadas aos mais diferentes modos produtivos.
- Instrumentar o aluno para a proposição, gestão, produção, distribuição, organização e curadoria de diferentes suportes artísticos.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

- Capacidade de gerenciar e liderar equipes criativas, de modo a tornar os processos mais eficientes e efetivos.

- Ser elemento de transformação dos negócios aplicando os princípios da lógica do design de modo a aumentar a competitividade das empresas com que colabora.
- Estar apto a propor e gerir projetos artísticos e audiovisuais para os mais diferentes suportes mediáticos.
- Domínio dos modos específicos de produção e circulação de produtos audiovisuais e artísticos na sociedade contemporânea.

Habilidades

- Compreender as potencialidades e limitações de diferentes plataformas para conteúdo midiático.
- Compor conceitos visuais para animações conforme as necessidades desenhadas pelo briefing.
- Criar projetos de captação de recursos no campo audiovisual.
- Conhecer as funções e departamentos envolvidos na produção audiovisual.
- Desenvolver habilidade crítica e estética aplicada à produção de cinema, TV e internet.
- Ser capaz de desenvolver narrativas para plataformas distintas.
- Conhecer os métodos de tratamento e edição de arquivos para áudio.
- Ser hábil na criação de feitos especiais em projetos audiovisuais integrados com técnicas de animação.
- Conhecer os princípios de elaboração de layout e storyboards.
- Ter aptidão para identificar oportunidades de mercado.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de jubramento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

- I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Introdução ao audiovisual	0 h	40 h	40 h
Estética e arte: processos de inovação e criatividade no audiovisual	0 h	40 h	40 h
Produção de conteúdo midiático: formatos e novas tendências	0 h	40 h	40 h
Processos de produção no audiovisual	0 h	40 h	40 h
Edição, pós-produção e direção de arte	0 h	40 h	40 h

Direção de arte em propaganda, eventos, espetáculos e novas mídias	0 h	40 h	40 h
Efeitos especiais e áudio	0 h	40 h	40 h
Legislação no audiovisual	0 h	40 h	40 h
Modelos de financiamento, políticas públicas e captação de recursos	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;
- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em: <https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância**: uma visão integrada. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática**: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Introdução ao audiovisual

Ementa: A disciplina trará uma imersão entre teoria e prática, através de exercícios, para que o aluno compreenda a linguagem audiovisual desempenhada nos mais variados campos da comunicação. Fará um resgate de marcos importantes da história do audiovisual e serão apresentados modelos de narrativas para a TV, o Cinema, e a Internet. Nesta disciplina, o aluno terá suporte para compreender a funcionalidade básica da operação de equipamentos de captação de som e imagem, além de elementos técnicos visuais próprios da linguagem audiovisual.

Competências e habilidades:

- Desenvolver habilidades de produção de conteúdo audiovisual;
- Identificar as diferentes linguagens audiovisuais;
- Estimular a criatividade na produção de narrativas;
- Desenvolver narrativas para plataformas distintas.

Conteúdo Programático 1: História do audiovisual. Resgate histórico contextualizado o tempo e os adventos tecnológicos que proporcionaram o que

temos hoje na produção e disseminação de conteúdos nas multiplataformas. De Gutenberg à internet.

Conteúdo Programático 2: Construção da linguagem audiovisual. Diferentes narrativas, estéticas e construções de sentido através dos gêneros e formatos audiovisuais.

Conteúdo Programático 3: Discussão de obras audiovisuais através da construção de roteiros. História-base, pensata, storyline, desenvolvimento da trama e estratégias de narrativas. Narrativa ficcional e não ficcional.

Conteúdo Programático 4: Elementos visuais da linguagem audiovisual: técnicas de enquadramento, planos e ângulos, iluminação, movimentos de câmera.

Conteúdo Programático 5: Fotografia: uso da imagem na narrativa. Estruturas atuais, estética para as mídias digitais.

Conteúdo Programático 6: Discussão de situações dramáticas e personagens em roteiros de audiovisual. Elementos da narrativa. Jornada do herói.

Conteúdo Programático 7: Prática: Redação de roteiro para curta-metragem de ficção, desenvolvendo uma linguagem possível para a exibição na TV, internet ou cinema.

Bibliografia:

BRIGGS, A. e BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COSTELLA, ANTONIO F. **Comunicação - do grito ao satélite**. Mantiqueira, 2002.

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

RODRIGUES, Sonia. **Como Escrever Séries - Roteiro A Partir Dos Maiores Sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

ROUILLE, A. **A fotografia: entre o documento e a arte contemporânea**. São Paulo: Editora SENAC, 2009.

Disciplina: Estética e arte: processos de inovação e criatividade no audiovisual

Ementa: A disciplina discutirá acerca das produções audiovisuais que estão em curso, traçando um panorama histórico com a trajetória do audiovisual no mundo a partir das realizações criativas aclamadas pela crítica, seja na TV e no cinema, seja na internet, através das redes sociais e plataformas de serviço Streaming. Filmes, séries, novelas, documentários serão trazidos ao debate para que seja analisada a estética de cada formato, assim como as características criativas e releituras utilizadas ao longo do tempo.

Competências e habilidades:

- Compreender a influência dos movimentos artísticos na produção de conteúdo audiovisual;
- Compreender a história da Linguagem Audiovisual;
- Desenvolver habilidade de crítica da estética utilizada na produção de cinema, TV e internet;
- Desenvolver repertório criativo para a produção de conteúdo.

Conteúdo Programático 1: História da Arte: breve contextualização dos períodos que antecedem a arte na idade moderna, dando ênfase também à história da arte no Brasil. Semana de Arte Moderna como marco.

Conteúdo Programático 2: Da cultura popular à cultura de massa e o Kitsch. Discutir as formas de manifestações culturais e a utilização das mesmas como produto pela indústria cultural.

Conteúdo Programático 3: Produção de TV no Brasil: Estética das novelas. Narrativas e conteúdo; público consumidor e transformação da produção com o crescente das novas tecnologias.

Conteúdo Programático 4: Análise de filmes clássicos. Observação da estética, da linguagem audiovisual empregada nas obras de grande relevância para estudos da história do cinema.

Conteúdo Programático 5: Produção Nacional: análise da estética e linguagem de documentários, filmes e séries. Identidade nacional. Influência de produções estrangeiras.

Conteúdo Programático 6: Produção na internet: análise da estética e da linguagem de produções voltadas para plataformas digitais, redes sociais, Youtube. Ascensão de conteúdo produzido por youtubers.

Conteúdo Programático 7: Análise dos novos modelos de produção audiovisual: formatos streaming: Netflix, Globo Play, Amazon.

Bibliografia:

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2000.

ADORNO, Theodor. **A indústria cultural**. In: COHN, G. **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo: Edusp, 1971.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

JOSÉ, Carmem Lucia. **Do brega ao emergente**. São Paulo: Marco Zero, 2002.

MIGUEL, L. F. **Falar bonito: o Kitsch como estratégia discursiva**. Revista Brasileira de Ciência Política, no 6. Brasília, julho - dezembro de 2011, pp. 183-202.

Disciplina: Produção de conteúdo midiático: formatos e novas tendências

Ementa: A disciplina está alicerçada nas produções contemporâneas de maior apelo da audiência. Trará para a discussão uma série de formatos e tecnologias que são tendência no Brasil e no mundo, como as produções para redes sociais (TikTok, Instagram etc.), uso de smartphones, wearables, programações feitas para streaming, dentre tantas outras possibilidades que cativam a hiperaudiência.

Competências e habilidades:

- Capacidade para perceber as novas tendências de produção de conteúdo multiplataforma e como adaptar formatos antigos dentro de novas linguagens;
- Habilidade para pensar estratégias de marketing focadas em diferentes segmentos, sabendo como utilizar a cauda longa e os hits de nicho para o sucesso;
- Compreensão das rupturas tecnológicas inerentes da ampliação da conectividade, principalmente móvel, do crescente aumento do uso e das possibilidades com smartphones e outros wearables;
- Capacidade de pensar as características de cada plataforma e as necessidades de suas audiências, a fim de tornar o conteúdo propagável e fazer com que ele tenha potencial viralizante.

Conteúdo Programático 1: Hipertelevisão, hipercinema e hiperaudiovisual. Desbravando a hiperaudiência. Diferenças da produção em VOD, TV paga e TV aberta. Desafios e tendências com o crescimento da comunicação digital e com a ampliação de canais de streaming. A verdade por trás da nuvem: Data centers e CDN.

Conteúdo Programático 2: Narrativa transmidiática, intermídia, crossmídia. Realidade virtual. Hologramas. Wearables. Intra-pan-óptico: Entendendo o algoritmo por trás das escolhas de produtos, programações, músicas e demais itens de desejo e consumo. Streaming: Formatos e interatividade. Binge-watching.

Conteúdo Programático 3: Conteúdos nas redes sociais: (YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram, TikTok). Estética e linguagem. O audiovisual móvel. O que muda com o 5G, internet ultrarrápida e smartphones. Youtubers, TikTokers e Instagramers: Tendências e monetização dos grandes canais de influenciadores digitais na contemporaneidade.

Conteúdo Programático 4: Publicidade para a internet: mercado em expansão. Formato, estética, linguagem e cuidados. Demandas, nichos de mercado. Conteúdos com foco no digital. Cauda Longa. O surgimento dos hits de nicho. Cultura da propagação. Cultura da participação. Realizando o grande objetivo: o conteúdo com potencial viralizante.

Bibliografia básica:

ANDERSON, C. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CARDOSO, J. C. **Plataformas de *streaming*, rupturas tecnológicas e alterações nas dinâmicas das audiências do espaço audiovisual brasileiro (2011-2021)**. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

Bibliografia complementar:

BAUMAN, Z. **Vigilância líquida**: Diálogos com David Lyon. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CANNITO, N. **A televisão na era digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010.

CARDOSO, J. C. **Binge-watching como um novo modo de assistir televisão**: uma análise comparativa entre o fenômeno em arquivo e em fluxo. Ponta Grossa: Atena, 2021.

ECO, U. **La estratégia de la ilusión**. Barcelona: Lumen, 1986.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**: Nascimento da Prisão. 26 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

INNIS, H. A. **O viés da comunicação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom pra você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KINDER, M. **Playing with Power in Movies Television, and Video Games**: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press, 1991.

OROZCO GÓMEZ, G. **Televisión en tiempos de Netflix**: una nueva oferta mediática (eBook) México: Universidad de Guadalajara, 2020.

SCOLARI, C. A. This is the end: as intermináveis discussões sobre o fim da televisão. In: CARLÓN, Mario e FECHINE, Yvana (Orgs). **O fim da televisão**. Tradução Diego Andres Salceno. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014b.

WOLTON, D. **Elogio do grande público**: Uma teoria crítica da televisão. Tradução José Rubens Siqueira. São Paulo: Editora Ática, 1996.

Disciplina: Processos de produção no audiovisual

Ementa: A disciplina oferece diretrizes técnicas, pontua as funções e departamentos importantes para que cada produção execute um projeto audiovisual (filmes, séries, programas de TV, conteúdo para web). Discutirá a cadeia de produção, desde a concepção de um projeto até a distribuição e

exibição das obras. De forma objetiva serão pontuadas as necessidades profissionais para cada tipo de trabalho assim como as estruturas necessárias, como equipamentos e estúdios, para que as mesmas cheguem ao objetivo final que é a exibição.

Competências e habilidades:

- Conhecer as funções e os departamentos de uma produção audiovisual;
- Compreender o trabalho de cada um que integra a cadeia de trabalho;
- Desenvolver habilidades e aptidões para a área;
- Executar etapas de projetos audiovisuais.

Conteúdo Programático 1: Estágios da produção: os modelos e dinâmicas utilizados nas produções de acordo com suas linguagem e estruturas necessárias.

Conteúdo Programático 2: Produção Executiva para o audiovisual: foco em cinema e TV. Captação de recursos. Cronogramas. Gestão financeira.

Conteúdo Programático 3: Funções direcionadas de acordo com a necessidade de cada produto audiovisual: Direção, Casting, Figurino, Maquiagem, Elétrica, Maquinário, Produção, Fotografia, arte, Som e Vídeo, pós-produção, distribuição.

Conteúdo Programático 4: Estruturas e equipamentos. Estúdios, locações. Externas/Internas.

Conteúdo Programático 5: Produção no Cinema e na TV: Equipe necessária para alguns formatos. Usar exemplos de conteúdos já produzidos.

Conteúdo Programático 6: Produção na Internet e para plataforma streaming: Equipe necessária para alguns formatos. Usar exemplos de conteúdos já produzidos.

Conteúdo Programático 7: Acessibilidade no audiovisual: Processos para desenvolver serviços de tradução de Libras, Legendagem descritiva e Audiodescrição. Estrutura, cronogramas, técnicas, validações de conteúdo.

Bibliografia:

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

ZETTI, Herbert. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

BOGDANOVICH, Peter. **Afinal, quem faz os filmes?** São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema: técnicas e estéticas**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2006.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição em cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2003.

Disciplina: Edição, pós-produção e direção de arte.

Ementa: Nessa disciplina serão vistos os pontos principais do processo de edição, para que a animação esteja adequada ao meio de comunicação escolhido para sua veiculação, além de técnicas para finalizar o projeto, em especial a correção de cor e a renderização. Além disso, serão vistos os principais conceitos que permeiam a área de direção de arte voltada para o mercado de animação, como composição de cena, criação de estilo, entre outros, além de exercitar o processo de direção de arte, da concepção ao projeto final, de forma a estimular o pensamento reflexivo da linguagem visual adotada.

Competências e Habilidades:

- Editar projetos de animação de acordo com os princípios de montagem como simultaneidade, contraste, etc, adequados para o suporte escolhido para exibição.
- Realizar ajustes finos em um projeto e renderizar arquivos nos formatos que melhor se adequem ao propósito da exibição do projeto.

- Compor conceitos visuais para animações conforme as necessidades de um briefing bem como de um repertório cultural condizente com a proposta midiática e de veiculação.

Conteúdo Programático 1: evolução histórica do processo de edição, edição não linear, fundamentos do corte, corte seco, jump cut, plano sequência, técnicas para transições, fade, zoom, continuidade, raccord. Princípios de Pudovkin (contraste, paralelismo, simbolismo, simultaneidade, leitmotiv) e Eisenstein (montagem métrica, rítmica, tonal, supertonal e intelectual). Exemplos de aplicação de tais fundamentos.

Conteúdo Programático 2: definição de cor, teorias de cor, padrões de cor, conceitos sobre psicologia das cores, contraste, calibração, lut, gráficos de scope, balanço de cor, uso de máscara, luminância.

Conteúdo Programático 3: formatos de arquivo (MP4, AVI, MOV, entre outros), exportação de vídeo, áudio e imagem estática, uso de HDR, codecs, filtros, bitrate, bitrate encoding, metadados, resolução e qualidade de tela, inserção de legendas.

Conteúdo Programático 4: fundamentos de direção de arte, estética no audiovisual, técnicas para construção de repertório, composição visual de cena, estilos cinematográficos, gêneros narrativos.

Bibliografia Básica:

MARLAND, John; RAWLE, Steven; EDGAR, Robert. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Grupo A, 2013.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** A edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena:** A direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac, 2014.

Bibliografia Complementar:

FAXINA, Elson (org.) **Edição de Áudio e Vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Disciplina: Direção de Arte em Propaganda, Eventos, Espetáculos e novas mídias.

Ementa: Atuação profissional do diretor de arte e funções do diretor de arte. Fundamentos da direção de arte. Elaboração de layout e arte final. Composição visual e sua aplicação na propaganda. Aspectos da direção de arte em Eventos e Espetáculos. Dimensões artísticas das novas mídias.

Competências e Habilidades:

- Aplicação de técnicas de arte e design em diversas mídias.
- Capacidade de elaborar layouts.
- Capacidade de planejar e executar peças publicitárias.
- Conhecimento referente a caracterização do espaço cênico.
- Noções de aplicação de conceitos artísticos em meios digitais.

Conteúdo Programático 1: Fundamentos da direção de arte. Linguagem visual e composição de elementos visuais. Elaboração de Layout.

Conteúdo Programático 2: Direção de arte na propagando. Fundamentos da peça publicitária. O briefing de criação.

Conteúdo Programático 3: Direção de arte em eventos e espetáculos: cenografia, iluminação, figurino, maquiagem, fotografia.

Conteúdo Programático 4: Direção de Arte para Web; harmonia e aplicabilidade em mídias digitais. Tendencias estéticas e cases de sucesso.

Bibliografia Básica (inserir 3 bibliografias – atuais):

ANTERO, Kalyenne. **Design e novas mídias**. Curitiba: Intersaberes, 2021.
(BV: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187980>)

DORTA, Lurdes. **Fundamentos em Técnicas de Eventos**. Porto Alegre: Bookman, 2015. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582602553/pageid/0>)

SARTORI, Élcio. RABELLO, Leila. AURIANI, Marcia. **Direção de arte em comunicação**. São Paulo: Editora Reflexão, 2017.

BERTOMEU, João. **Criação em filmes publicitários**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522116003/pageid/3>)

Bibliografia Complementar (inserir 3 bibliografias atuais):

PERUYERA, Matias. **Diagramação e layout**. Curitiba: Intersabers, 2018. (BV: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/154950>)

AMBROSE, G; HARRIS, P. Layout 2ª Ed; Porto Alegre: Bookman, 2011. (BV: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540700390/pageid/0>)

MAZZAROTO, Marco. **Design gráfico aplicado a publicidade**. Curitiba: Intersaberes, 2018. (BV: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/158432>)

CAMEIRA, Sandra. **Branding + design: a estratégia na criação de identidades de marca**. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2020. (BV: <https://www.bibliotecadigitalsenac.com.br/#!/busca?contentInfo=1778&term=cria%C3%A7%C3%A3o>)

Disciplina: Efeitos especiais e áudio.

Ementa: Nesta disciplina serão abordados dois tópicos de grande importância para um projeto de audiovisual, a aplicação de efeitos especiais e a aplicação de áudio. Para o áudio são abordados os conceitos básicos do som, como tratar e aplicar filtros, como implementar trilhas e falas em uma animação. Para os efeitos especiais, abordaremos como aplicá-los, quais são os principais tipos, além da implementação de partículas.

Competências e Habilidades:

- Implementar efeitos de áudio, trilhas sonoras e dublagem em projetos de animação.
- Editar e tratar arquivos de áudio para uso em projetos de audiovisual, com técnicas de redução de ruído, equalização e aplicação de outros filtros.
- Criar efeitos especiais em projetos audiovisuais, integrando-os com as principais técnicas de animação existentes (vetorial, stop motion com bonecos, pixilation, etc).

Conteúdo Programático 1: princípios fundamentais do som (altura, duração, intensidade e timbre), principais bancos de áudio disponíveis (pagos e gratuitos), estilos musicais para trilha sonora, captação e edição de dublagem e narração, loop de som.

Conteúdo Programático 2: trabalhar com áudio nos principais softwares de animação e edição (After Effects, Premiere, Vegas, etc), criando tracks, equalização, tratamento de ruído, mixagem de áudio, uso de filtros, formatos de arquivo (MP3, WMA, Ogg, AAC, WAV, AIFF, FLAC, entre outros).

Conteúdo Programático 3: definições de efeitos visuais, aplicação de efeitos de chroma key, luma key e máscaras, tracking de objetos, entre outros.

Conteúdo Programático 4: aplicação de partículas, propriedades de efeitos de partículas, partículas em animações e jogos, simulação de fumaça, fluidos tecidos e de colisão entre objetos, rigidez e elasticidade de objetos.

Bibliografia Básica:

JOSÉ, Marcel Fialho; REIS, Bruna de Souza. **Projetos Gráficos** - Fundamentos 2D e 3D. São Paulo: Saraiva, 2015.

MOLETA, Alex. **Você na Tela**: criação audiovisual para a Internet. São Paulo: Summus Editorial, 2019.

PETRY, Daniel Bassan. **Efeitos Visuais e Softwares**. O Cinema da Nova Hollywood. Curitiba: Appris, 2015.

Bibliografia Complementar:

C. JÚNIOR, Anibal; CARMO, Liana. **Adobe After Effects CC**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

CARVALHO, Vinicius Augusto. **Efeitos Visuais de Transição na Montagem Cinematográfica**. Jundiaí: Paco Editorial, 2018.

FAXINA, Elson (org.) **Edição de Áudio e Vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018.

Disciplina: Legislação no audiovisual

Ementa: A disciplina abordará aspectos jurídicos que envolvem as produções audiovisuais. Temas como ética na comunicação e responsabilidade social estarão lado a lado com a legislação vigente no que tange direitos autorais, direitos de imagem, leis essenciais para a produção de conteúdo nacional como a lei 11.437 (2006) que estabeleceu o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), e fundamental para a diminuição do preconceito e discriminação como a lei 13.146 (2015) de Acessibilidade que permite o acesso de pessoas com deficiência às produções audiovisuais.

Competências e habilidades:

- Conhecimento da legislação do audiovisual vigente;
- Habilidade para escrever projetos para editais, dentro das diretrizes das leis do audiovisual;
- Capacidade para identificar oportunidades no mercado;
- Estímulo ao desenvolvimento de políticas públicas para o audiovisual.

Conteúdo Programático 1: Ética na comunicação: traz um apanhado de questões filosóficas com o propósito de nortear o aluno na forma de pensar a produção de conteúdo audiovisual.

Conteúdo Programático 2: Direitos autorais e direito de uso de imagem: explicação jurídica e mostra de casos no trato com o que se refere a utilização dos direitos dos autores de suas obras intelectuais, artísticas ou científicas.

Conteúdo Programático 3: Políticas Públicas e questões socioculturais: trazer discussões sobre a importância de políticas públicas culturais, sobretudo no audiovisual, reafirmando a necessidade de um resgate cultural contínuo e a pluralidade de vozes sociais.

Conteúdo Programático 4: A Lei do Audiovisual (8.685/93): discorrer sobre a lei que permite que contribuintes (pessoas físicas e jurídicas) tenham abatimento e isenção de tributos.

Conteúdo Programático 5: Lei da TV Paga: esmiuçar os meandros da lei que pretende aumentar a produção, circulação e o fortalecimento da cultura nacional. Versar sobre as questões econômicas que giram em torno desta lei.

Conteúdo Programático 6: Regulamentação dos serviços de Streaming (Netflix, Amazon, Globo Play).

Conteúdo Programático 7: Lei da acessibilidade no audiovisual: discorrer sobre a importância das ferramentas de acessibilidade (LIBRAS, Audiodescrição e Legendagem descritiva) como política inclusiva de pessoas com deficiência.

Bibliografia:

BARROS FILHO, Clovis de. **Ética na comunicação**. São Paulo: Summus, 2008.

FIUZA, Guilherme; NOGUEIRA, Júlia. **Guia de elaboração de projetos audiovisuais: Leis de Incentivo e Fundos de Financiamento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

MARTINO, Luís Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. **Ética, Mídia E Comunicação - Relações Sociais Em Um Mundo Conectado**. São Paulo: Summus, 2018.

MEYER, T. **Democracia midiática**. São Paulo: Loyola, 2008.

PLAISANCE, Patrick Lee. **Ética na Comunicação: princípios para uma prática responsável**. Tradução de Joice Elias Costa. Porto Alegre: Penso, 2011. 295 p.

Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: Agência Nacional do Cinema. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/PDM%20-FINAL.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2018.

Uma nova política para o audiovisual: Agência Nacional do Cinema, os primeiros 15 anos. 1 edição, maio/2017. Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/livros/ANCINE%2015%20ANOS%20WEB%20FINAL_em%20baixa2.pdf. Acesso em: 07 dez. 2018.

Disciplina: Modelos de financiamento, políticas públicas e captação de recursos

Ementa: Disciplina teórica e prática ministrada de forma a oferecer ao aluno informações para que o mesmo desenvolva capacidade de pensar, redigir e direcionar projetos capazes de captar recursos para desenvolver uma produção audiovisual. Desta forma, apontar as políticas culturais, editais públicos, principais formas de fomentos para a produção audiovisual. Serão apresentadas possibilidades desde pequenos recursos, financiamentos coletivos, até o financiamento de grandes empresas. Esmiúçar os parâmetros, pós e contra da Lei Rouanet.

Competências e habilidades:

- Desenvolver projetos de captação de recursos;
- Compreender as diferentes formas de financiamento cultural;
- Desenvolver planilhas de custos;
- Desenvolver a capacidade e o foco empreendedor.

Conteúdo Programático 1: Produção executiva: responsabilidade na captação de recursos, busca por editais em vigência, organização de cronogramas e do setor financeiro.

Conteúdo Programático 2: Principais formas de financiamento da produção audiovisual. Desde grandes estúdios às leis de incentivo.

Conteúdo Programático 3: Captação de recursos via Lei Rouanet ou Lei do Audiovisual.

Conteúdo Programático 4: Editais e complexidades. Fundo de Cultura dos Estados ou Municípios Editais do MinC, Lei do Audiovisual.

Conteúdo Programático 5: Criatividade empreendedora no audiovisual: Alternativas de financiamento. Marketing Cultural. Financiamento coletivo, crossfunding, partio, etc.

Conteúdo Programático 6: Plano de negócios: passo a passo de como montar um planejamento para que os produtores consigam sucesso na captação de recursos.

Conteúdo Programático 7: Prática: redação de projeto para captação de recursos baseado em edital público. Escolher formato de edital.

Bibliografia:

BRASIL. MINISTÉRIO DA CULTURA. **Lei Rouanet**. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/cultura/2009/11/lei-rouanet>. Acesso em: 01 dez. 2018.

FISCHER, Micky. **Marketing cultural: legislação, planejamento e exemplos práticos**. São Paulo: Global, 2002.

FIUZA, Guilherme; NOGUEIRA, Júlia. **Guia de elaboração de projetos audiovisuais: leis de incentivo e fundos de financiamento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

MARTINS, Vinicius Alves Portela. **Fundamentos das atividades cinematográfica e audiovisual**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: Agencia Nacional do Cinema. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/PDM%20-FINAL.pdf>>. Acesso em: 01 dez. 2018.

Uma nova política para o audiovisual: Agencia Nacional do Cinema, os primeiros 15 anos. 1 edição, maio/2017. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/livros/ANCINE%2015%20ANOS%20WEB%20FINAL_em%20baixa2.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2018.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

