



INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA.

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – PPC

CÂMPUS PALHOÇA BILÍNGUE

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN

Palhoça, março de 2016.

SUMÁRIO

1 DADOS DA IES.....	5
1.1 Mantenedora.....	5
1.2 Mantida – Câmpus Proponente.....	5
1.3 Nome dos responsáveis/representantes pelo projeto/oferta.....	5
1.4 Contextualização da IES.....	5
2 DADOS DO CURSO.....	8
2.1 Requisitos Legais.....	8
2.2 Dados para preenchimento do diploma.....	8
3 DADOS DA OFERTA.....	8
3.1 Quadro Resumo.....	8
4 ASPECTOS GERAIS DO PROJETO PEDAGÓGICO.....	9
4.1 Justificativa do curso.....	9
4.2 Justificativa da oferta do curso.....	9
4.3 Objetivos do curso.....	11
4.4 Perfil Profissional do Egresso.....	12
4.5 Competências profissionais.....	12
4.6 Áreas de atuação.....	12
4.7 Possíveis postos de trabalho.....	12
4.8 Ingresso no curso.....	13
5 ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO.....	13
5.1 Organização didático pedagógica.....	13
5.2 Articulação Ensino Pesquisa e Extensão.....	14
5.3 Metodologia.....	15
5.4 Representação Gráfica do Perfil de Formação.....	16
5.5 Certificações Intermediárias.....	17
5.6 Matriz Curricular.....	18
5.7 Unidades Curriculares.....	21
5.8 Atividades complementares.....	49
5.9 Avaliação do Processo Ensino Aprendizagem.....	49
5.10 Estágio curricular e Acompanhamento do estágio.....	51
5.11 Prática supervisionada nos serviços ou na indústria, e acompanhamento das práticas supervisionadas.....	52
5.12 Atendimento ao discente.....	52
5.13 Atividades de Tutoria (para cursos EAD).....	53
5.14 Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores.....	53
5.15 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso.....	53
5.16 Incentivo a pesquisa, a extensão e a produção científica e tecnológica.....	53
5.17 Integração com o mundo do trabalho.....	54
6 CORPO DOCENTE E TUTORIAL.....	54
6.1 Coordenador do Curso.....	54
6.2 Corpo Docente.....	54
6.3 Corpo Administrativo.....	56
6.4 Núcleo Docente Estruturante.....	57
6.5 Colegiado do Curso.....	58
7 INFRAESTRUTURA FÍSICA.....	58
7.1 Instalações gerais e equipamentos.....	58
7.2 Sala de professores e salas de reuniões.....	58
7.3 Salas de aula.....	58

7.4 Polos de apoio presencial, se for o caso, ou estrutura multi câmpus (para cursos EAD).....	59
7.5 Sala de tutoria (para cursos EAD).....	59
7.6 Suportes midiáticos (para cursos EAD).....	59
7.7 Biblioteca.....	59
7.8 Instalações e laboratórios de uso geral e especializados.....	59
8 Bibliografia.....	62

1 DADOS DA IES

1.1 Mantenedora

Nome da Mantenedora: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

Endereço: Rua 14 de julho

Número: 150

Bairro: Coqueiros

Cidade: Florianópolis

Estado: SC

CEP: 88075 - 010

CNPJ: 11.402.887/0001-60

Telefone(s): (48) 3877 9000

Ato Legal: Lei 11.892 de 29 de dezembro de 2008

Endereço WEB: www.ifsc.edu.br

Reitora: Maria Clara Kaschny Schneider

1.2 Mantida – Câmpus Proponente

Nome da Mantida: CÂMPUS PALHOÇA BILÍNGUE

Endereço: Rua João Bernardino da Rosa

Número: S/N

Bairro: Pedra Branca

Cidade: Palhoça

Estado: SC

CEP: 88137-010

CNPJ: 11.402.887/001-60

Telefone(s): (48) 3341-6615

Ato Legal:

Endereço WEB: www.palhoca.ifsc.edu.br

Diretor Geral: Carmem Cristina Beck

1.3 Nome dos responsáveis/representantes pelo projeto/oferta

Nome: Laíse Miolo Moraes	Email: laise.moraes@ifsc.edu.br	Fone: (48) 9671-2313
Nome: Bruno Panerai Velloso	Email: bruno.velloso@ifsc.edu.br	Fone: (48) 9603-9605
Nome: Fabiana Paula Bubniak	Email: fabiana.bubniak@ifsc.edu.br	Fone: (48) 9653-7963

1.4 Contextualização da IES

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC) foi criado pela Lei nº 11.892 de 29/12/2008. É uma Autarquia Federal, vinculada ao Ministério da Educação por meio da Secretaria da Educação Profissional e Tecnológica - SETEC, com CNPJ 11.402.887/0001-60, sediada em imóvel próprio, na Rua 14 de julho, 150, Enseada dos Marinheiros, Bairro Coqueiros, Florianópolis-SC. De acordo com a legislação de criação, a finalidade do IFSC é formar e qualificar profissionais no âmbito da educação profissional técnica

e tecnológica nos níveis fundamental, médio e superior, bem como ofertar cursos de licenciatura e de formação pedagógica, cursos de bacharelado e de pós-graduação lato e stricto sensu. Para isso, a instituição atua em diferentes níveis e modalidades de ensino, oferecendo cursos voltados à educação de jovens e adultos, de formação inicial e continuada, técnicos, de graduação e de pós-graduação. Assim, o IFSC busca cumprir a sua missão de: “desenvolver e difundir conhecimento científico e tecnológico, formando indivíduos capacitados para o exercício da cidadania e da profissão e tem como visão de futuro consolidar-se como centro de excelência na educação profissional e tecnológica no Estado de Santa Catarina“. Isso já é uma realidade, pois por seis anos (dados de 2013) o IFSC alcançou, com base no IGC¹, o melhor Centro Federal Universitário do país². Por meio do Ensino a Distância, o IFSC ultrapassa os limites geográficos e oferece cursos técnicos, de graduação e pós-graduação em mais de 33 polos de ensino em SC, RS, PR e SP. Nos últimos anos, em um processo de internacionalização, o IFSC estabeleceu parcerias com instituições de ensino estrangeiras para intercâmbio de alunos e servidores. Segundo o relatório estatístico do IFSC³ o instituto tem cerca de 12 mil alunos e 1600 servidores, em 21 câmpus distribuídos pelo estado de Santa Catarina, além da Reitoria, e está comprometido com a oferta de educação tecnológica em todos os níveis e com a formação de educadores.

Em 1909, quando a sociedade passava da era do trabalho artesanal para o industrial, nascia em Florianópolis a Escola de Aprendizizes Artífices, com o objetivo de proporcionar formação profissional aos filhos de classes socioeconômicas menos favorecidas. Ao longo dos anos, a instituição passa por sucessivas mudanças estruturais: Liceu Industrial de Florianópolis (1937); Escola Industrial de Florianópolis (1942); Escola Industrial Federal de Santa Catarina (1962); Escola Técnica Federal de Santa Catarina (1968). Com a transformação em CEFET (2002), suas atividades foram ampliadas e diversificadas, com a implantação de cursos de graduação tecnológica, de pós-graduação (especialização) e a realização de pesquisa e de extensão. Em 29/12/2008, a Lei nº 11.892 cria os Institutos Federais. A Comunidade do então CEFET-SC decide pela transformação em Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina. Ampliam-se as ações e o compromisso com a inclusão social, investem-se mais recursos financeiros, amplia-se o quadro de pessoal, abrem-se novas oportunidades de acesso a programas de fomento à pesquisa, constitui-se um novo plano de carreira para os servidores, a autonomia financeira e didático-pedagógica se fortalece e assegura-se uma identidade para a Educação Profissional e Tecnológica. A instituição oferece educação profissional e tecnológica gratuita em todas as regiões de SC, contribuindo, assim, para o seu desenvolvimento

1 Índice Geral de Cursos Avaliados da Instituição conforme definido em: <http://portal.inep.gov.br/educacao-superior/indicadores/indice-geral-de-cursos-igc>

2 <http://www.ifsc.edu.br/institucional/3737-ifsc-tem-maior-igc-da-rede-federal-de-educacao-profissional>

3 <http://www.ifsc.edu.br/numeros>

socioeconômico e cultural. Consta nos objetivos da Instituição, contidos no PDI, “ministrar em nível de educação superior: a) cursos superiores de tecnologia visando à formação de profissionais para os diferentes setores da economia; b) cursos de licenciatura e programas especiais de formação pedagógica, com vistas à formação de professores para a educação básica, sobretudo nas áreas de ciências e física e química, e para a educação profissional”.

O Câmpus Palhoça é a primeira unidade da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica na modalidade bilíngue – Libras/Português – e traz para o cenário brasileiro uma política de ensino, pesquisa e extensão que busca viabilizar uma efetiva interação entre surdos e ouvintes no campo educacional e profissional.

Em seu projeto político pedagógico, o Câmpus Palhoça, articula o ensino, a pesquisa e a extensão a partir dos itinerários formativos de multimídia e educação bilíngue, ofertando cursos de diferentes níveis e modalidades de ensino.

O IFSC Câmpus Palhoça Bilíngue (Libras/Português) tem por missão desenvolver e difundir conhecimento científico e tecnológico e formar indivíduos para o exercício da cidadania e da profissão e visa ampliar o campo de ação desta instituição pública, que vem realizando educação, ciência e tecnologia.

O Câmpus Palhoça Bilíngue fundamenta a sua construção em conhecimentos teóricos e práticos relacionados aos aspectos tecnológicos, linguísticos, culturais e pedagógicos da educação bilíngue (Libras/Português). Para tanto, a pesquisa mostra-se presente em todos os processos, desde a sua concepção epistemológica até a forma de organização curricular de seus cursos.

Com o avanço das pesquisas que serão desenvolvidas no Câmpus, objetiva-se um desenvolvimento gradativo de sistemas computacionais e novas tecnologias para serem aplicados em ambiente educacional.

O Câmpus, em fase de implantação, orientado pela política das diferenças, prevê uma equipe de professores surdos e ouvintes, intérpretes e técnicos administrativos. A partir da leitura da realidade dos surdos e das relações sociais, propõe-se contribuir com o processo de inclusão social.

2 DADOS DO CURSO

Nome do curso: Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia	
Modalidade: presencial	Eixo/Área: Produção Cultural e Design
Carga Horária: 2420 horas	Periodicidade: anual
Tempo mín. de Integralização: 6 semestres	Tempo máx. de Integralização: 12 semestres

2.1 Requisitos Legais

A legislação educacional pertinente ao curso é a Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional e nos termos do art. 71, § 1º e 2º, do Decreto 5.773, de 2006 que dispõe sobre a adequação da denominação dos cursos superiores de tecnologia ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia.

O curso foi elaborado à luz do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia do Ministério da Educação (MEC) que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico.

2.2 Dados para preenchimento do diploma

Nome do curso	Titulação	Legislação Específica	Carga Horária do Curso
Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia	Tecnólogo em Produção Multimídia	Não se aplica	2.420 horas

3 DADOS DA OFERTA

3.1 Quadro Resumo

TURNO	TURMAS (anuais)	VAGAS (por turma)		TOTAL
		1o.Sem	2o. Sem	
Matutino				
Vespertino				
Noturno	1 ⁴	40 ⁵	0	40
Total	1	40	0	40

4 De acordo com a disponibilidade do câmpus.

5 De acordo com a capacidade das instalações físicas do câmpus.

4 ASPECTOS GERAIS DO PROJETO PEDAGÓGICO

4.1 Justificativa do curso

A rápida evolução tecnológica e o surgimento da *internet* fizeram com que novos conceitos relacionados à comunicação e aos métodos de produção, gestão, e distribuição de informações fossem repensados. Hoje indivíduos, empresas, governos, e instituições não governamentais são produtores de conhecimento, transformando o mundo digital em uma base de dados atualizada em tempo real. A abrangente difusão destas tecnologias pela sociedade evidencia uma demanda crescente e dinâmica por novos profissionais.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia enfoca a formação de profissionais para o trabalho no âmbito do universo digital. Esta abordagem contempla necessidades dos setores público e privado no que tange à produção e utilização de ferramentas digitais em seus produtos e serviços.

O IFSC Câmpus Palhoça é uma iniciativa bilíngue no Brasil com enfoque em línguas sinalizadas e orais (Libras/Português). Com isso, espera-se trazer ao cenário nacional discussões geradoras de uma política de ensino, pesquisa e extensão que viabilize uma efetiva interação entre surdos e ouvintes nos campos educacional e profissional.

Mediante o reconhecimento das diferenças, o O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia visa contribuir com a superação das relações de exclusão social. Assim, as atividades didático-pedagógicas estarão voltadas ao público bilíngue, com suas específicas formas de aquisição de conhecimentos, suprimindo uma lacuna histórica referente à oportunidade de acesso à educação e ao trabalho pelos surdos.

O IFSC Câmpus Palhoça tem sua organização didático pedagógica baseada em itinerários formativos. A saber: Educação de Surdos e Multimídia. O Curso Superior em Tecnologia em Produção Multimídia se apresenta neste panorama como parte fundamental da constituição do eixo de Multimídia, em conjunto com o curso Técnico Integrado de Comunicação Visual, assim como com o Curso de Especialização em Tecnologia para Educação de Surdos atualmente em fase de projeto no câmpus.

4.2 Justificativa da oferta do curso

Dado o crescimento exponencial da *internet* e suas aplicações, profissionais com conhecimentos técnicos para atuar em projetos integrados de multimídia têm sido cada vez mais requisitados. Estes, por sua vez, precisam dominar ferramentas digitais para trabalhar em etapas de criação, implantação e gerenciamento de recursos de texto, imagem, vídeo e animação, de modo geral.

Com o rápido desenvolvimento tecnológico, o mercado relacionado à produção de

conteúdos digitais, tem se diversificado, gerando demandas por novas habilidades e conhecimentos. Como resultado, uma série de inovações aplicáveis, para além dos ambientes corporativos, tem gerado novos empreendimentos, desenvolvendo conceitos de interatividade e impulsionando o mercado de tecnologia da informação. Segundo o presidente da Associação da Cadeia Produtiva de Educação a Distância (Aced, 2010), a cada ano há um aumento de aproximadamente 10% nas matrículas de cursos à distância no Brasil.

Localmente, nos últimos anos, o Estado de Santa Catarina transformou-se num pólo de atração de investimentos ligados ao setor de novas tecnologias. Entretanto, a oferta de profissionais não tem crescido no mesmo ritmo, o que tem se transformado em um obstáculo ao crescimento para a região.

Em reportagem publicada no *site* TecnologiaSC⁶:

A formação de recursos humanos tem sido nosso grande problema nos últimos tempos", afirma Rui Gonçalves, presidente da Associação Catarinense de tecnologia (Acate). Para balancear a situação, a Acate já atua em parceria com a Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento Sustentável de Florianópolis em um programa que busca mapear para depois qualificar a mão de obra do setor.

A Grande Florianópolis constitui atualmente um dos centros urbanos que mais atrai novos moradores no país. Conforme dados da Prefeitura Municipal a cidade de Florianópolis triplicou a sua população nas últimas duas décadas, enquanto a média nacional de crescimento populacional foi de pouco mais de 30%. Este dado está atrelado a fatores como qualidade de vida, oferta de cursos superiores de qualidade, bem como a instalação de projetos pioneiros na área de novas tecnologias.

Desde 1986, quando se instalou o primeiro projeto de desenvolvimento tecnológico na cidade, com o objetivo de estimular e abrigar novos empreendimentos de base tecnológica, até hoje, a cidade se transformou em uma referência nacional neste setor. No PIB da cidade de Florianópolis, a receita gerada pela área de conteúdos digitais já ultrapassa aquela produzida pelo do turismo. Isso demonstra a força deste novo setor para a economia local e regional e mostra o direcionamento a ser dado no CST de Produção Multimídia.

Em termos de demanda por profissionais da área de telecomunicações, ressalta-se que o Estado de Santa Catarina, e a região da Grande Florianópolis em particular, concentram diversas empresas que atuam na área de telecomunicações ou em áreas correlatas. São tanto empresas provedoras de serviços, produtoras de conteúdo e provedores de soluções tecnológicas para a área de produção multimídia.

Em maio/2011 a ACATE – Associação Catarinense de Empresas de Tecnologia – e a Prefeitura Municipal de Florianópolis – PMF apresentaram o resultado de um estudo sobre o

6 <http://www.activa.cnt.br/area-do-empresario/noticia.cfm?codigo=123>

mapeamento de recursos humanos (RH) e cursos em TIC (tecnologia da informação e comunicação) na cidade de Florianópolis – SC, mostrando um pouco sobre as características do setor na região da Grande Florianópolis (ACATE, 2011).

A cidade de Florianópolis conta atualmente com aproximadamente 550 empresas no setor de TIC. Isto demonstra o potencial de absorção de recursos humanos formados na região. Entretanto, a região vem sofrendo com a falta de mão-de-obra qualificada para o setor como mostra o estudo realizado pela ACATE e PMF. O setor de TIC tem um conjunto de características específicas que o diferencia dos demais ramos de atividade, não só pelo caráter científico desse setor, mas também por sua enorme flexibilidade, que faz com que seja transversal a um grande leque de atividades. O problema do setor está associado principalmente à necessidade de elevada qualificação de pessoal em comparação com outros setores.

A legislação prevê cursos de tecnologia de nível superior que visam atender as necessidades emergenciais do mercado de trabalho e, por isso, são de curta duração e terminais. O IFSC, visando às propostas do MEC da verticalização do ensino e tendo em vista a globalização da economia e a rapidez dos processos de inovação tecnológica que exigem um esforço cada vez maior em formação, treinamento e reciclagem profissional, propõem o Curso de Tecnólogo em Produção Multimídia, visando atender uma necessidade do mercado de trabalho.

Dentro dessa visão, considerando as potencialidades regionais e de mercado, espera-se oferecer um profissional com habilidades e competências para buscar, estudar, analisar e avaliar as tecnologias e técnicas envolvidas na produção multimídia, e verificar sua aplicabilidade à sua área de atuação. A expectativa é de que a partir da oferta do curso possa-se apresentar anualmente ao mercado, novos profissionais, capacitados para utilizar a tecnologia existente no momento, contribuindo para a democratização do acesso à informação de qualidade através da formação de profissionais éticos, críticos, autônomos e atualizados para atuar nesta área.

4.3 Objetivos do curso

4.3.1 Objetivo Geral

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia tem a finalidade de formar profissionais voltados para a produção de mídias em empresas de comunicação, propaganda e informação numa perspectiva bilíngue.

4.3.2 Objetivos Específicos

- Reconhecer a Língua Brasileira de Sinais, a cultura surda, e a epistemologia visual como elementos de reconhecimento social dos surdos.
- Constituir um polo de referência na formação de profissionais da área de Produção

Multimídia com reconhecimento nacional.

- Estimular a pesquisa e extensão na área tecnológica relacionada contribuindo para a consolidação dos itinerários formativos do câmpus.
- Promover a autonomia e a responsabilidade social do aluno.
- Formar profissionais para a atuação no desenvolvimento de produtos de multimídia em diferentes fases em agências, produtoras e empresas.
- Qualificar o aluno para a gestão de projetos multimídia.

4.4 Perfil Profissional do Egresso

O Tecnólogo em Produção Multimídia concebe, planeja, produz e edita produções multimídia, atuando nas diferentes fases de criação, empreende e gerencia negócios na área de produção digital com inovação, considerando aspectos culturais, econômicos, socioambientais e linguísticos.

4.5 Competências profissionais

- Conceber, planejar, produzir e editar produtos multimídia numa perspectiva bilíngue.
- Compreender o contexto econômico, político, social e histórico das produções audiovisuais e do design.
- Desenvolver e gerenciar projetos de criação de multimídia.
- Empreende negócios inovadores na área de produção digital.
- Reconhecer os elementos da cultura surda no processo de construção de produtos multimídia.

4.6 Áreas de atuação

O Tecnólogo em Produção Multimídia formado pelo IFSC pode atuar em empresas de comunicação e propaganda, em produtoras e estúdios de animação, em produtoras de audiovisuais, em produtoras de cinema e TV, em provedores de acesso e portais de informação, empresas produtoras de mídia e conteúdo digital, além de instituições públicas e privadas de ensino no contexto da Educação a Distância (EaD), e outros relacionados à produção de materiais didáticos bilíngue.

4.7 Possíveis postos de trabalho

Desenvolvedor, programador ou gerente de projeto de sistemas multimídia, animador, produtor, diretor ou editor em produtoras de vídeo, cinema e tv, produtor de conteúdo para mídias sociais, pesquisador de comunicação multimídia.

4.8 Ingresso no curso

50% das vagas são reservadas para o SISU (ENEM) e 50% das vagas serão preenchidas através de processo seletivo compreendendo conteúdos do ensino médio.

Pré-requisito: Ensino Médio completo

5 ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

5.1 Organização didático pedagógica

O curso está organizado em regime modular composto por 4 semestres de 400 horas, um de 360h e o último de 320h presenciais e atenderá ao disposto no Regimento Didático Pedagógico do Câmpus. O estudante que for aprovado em todas as unidades curriculares do módulo seguirá, automaticamente, para o próximo módulo. Em caso de reprovação em unidades curriculares, o estudante precisará cursar novamente as unidades curriculares pendentes e poderá cursar unidades curriculares do módulo seguinte (de forma concomitante), desde que, o estudante e as unidades curricular envolvidas, atendam as seguintes condições:

1. Disponibilidade de vagas nas unidades curriculares dos módulos;
2. Compatibilidade de horários entre as unidades curriculares pendentes e as do módulo seguinte;
3. Obedecimento aos pré-requisitos das unidades curriculares.

O Projeto integrado multimídia será ofertado no último semestre.

O curso será ministrado de segunda a sexta-feira, no período noturno, conforme edital de ingresso, sendo o horário noturno das 18h30min até 22h30min, conforme padrão atual do Câmpus. O horário previsto leva em conta a particularidade das aulas oferecidas em Cursos de Produção Multimídia por conter grande número de Unidades Curriculares com aulas práticas, as quais necessitam no mínimo 4 horas/aula para sua execução.

A formação do conhecimento passará pela integração da teoria e da prática em laboratório, além do estágio não obrigatório em empresas da região. A parte prática das unidades curriculares será ministrada nos laboratórios didáticos do Câmpus Palhoça Bilíngue. É previsto para estas atividades a divisão do grupo de alunos em duas turmas de 20 alunos em todas as unidade curriculares que forem ministradas predominantemente nestes ambientes.

5.2 Articulação Ensino Pesquisa e Extensão

A proposta pedagógica para o desenvolvimento da metodologia educacional das competências apresentadas nas unidades curriculares deve prever não só a articulação entre as bases técnicas, como também o desenvolvimento da competência de aplicação em busca de soluções tecnológicas envolvendo todas as unidades curriculares. Assim, a comunicação entre as unidades curriculares dos módulos deverão ocorrer continuamente.

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases N° 9.394/1996, no capítulo IV, art. 43: a educação superior tem por finalidade promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição.

O desenvolvimento das atividades de extensão ao longo do curso é de suma importância para que o aluno esteja em contato com o mercado de trabalho e outras entidades sociais relacionadas a sua área de atuação. As atividades de extensão serão realizadas ao longo do curso e garantidas por meio das visitas técnicas, seminários, contato com a área de atuação para desenvolvimento de soluções tecnológicas e inovadoras, e outras atividades.

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia desenvolverá projetos técnicos científicos de forma interunidade curricular integrando as áreas do curso, incentivando os alunos à produção do conhecimento e a participação em conjunto com os professores, de programas institucionais de bolsas de iniciação científica e de outros programas de fomento à pesquisa e à extensão.

A pesquisa é uma ferramenta importante de complementação da formação ao longo do percurso escolar, pois auxilia o aluno na organização das ações embasadas em metodologia e rigor científico. A busca contínua de informações aprimora a habilidade do aluno de ter acesso rápido as informações utilizando diferentes ferramentas disponíveis em meio eletrônico e físico.

A inter-relação entre o ensino a pesquisa e extensão contribui para uma formação completa, utilizando os conceitos teóricos para a aplicação direta com rigor científico, contribuindo para a eficiência e eficácia da formação.

As atividades complementares que compõem parte da matriz curricular do CST em Produção Multimídia têm por finalidade garantir a indissociabilidade entre ensino pesquisa e extensão na formação dos alunos. Estas atividades totalizam 140 horas e devem ser relacionadas a projetos de pesquisa e extensão.

5.3 Metodologia

As metodologias de ensino serão: aulas expositivo-dialogadas, atividades em laboratórios, trabalhos individuais e em grupos, debates, estudos de casos, seminários, painel integrado, ambientações profissionais, visitas técnicas, palestras, leituras de artigos, projeto integrador, estágio não obrigatório, relatório de projeto final, dentre outras.

O curso conta com cinco unidades curriculares, denominadas *Produção Multimídia Bilingue I a V*. Oferecidas nos cinco primeiros semestres, estas unidades curriculares têm por finalidade operacionalizar a gestão das habilidades e competências desenvolvidas nas unidades curriculares e integralizar a carga horária necessária às certificações intermediárias previstas. Ou seja, o aluno obtém uma certificação mediante a conclusão da unidade curricular em conjunto com o módulo. O caráter das unidades curriculares é fundamentalmente vinculado às unidades curriculares do módulo, bem como à proposta bilíngue do câmpus.

Desta forma estas unidades curriculares desempenham o papel de qualificar as certificações intermediárias por meio de uma ou mais produções profissionais, apresentando aspectos relevantes da gestão de produção multimídia.

Uma vez que exista disponibilidade de carga horária docente, as unidades de Produção Multimídia Bilingue I a V serão ministradas de forma compartilhada, por ao menos 2 professores, cujas áreas de atuação apresentem relação com a certificação intermediária do módulo em questão.

5.4 Representação Gráfica do Perfil de Formação



5.5 Certificações Intermediárias

O curso possui as seguintes certificações intermediárias:

- Certificação de Qualificação Profissional em Produtor de Conteúdo Digital ao final do primeiro semestre/módulo.
 - Competências: Aplicar teorias de design e estética a construção de conteúdo digital com uma perspectiva bilíngue;
 - UC componentes: Linguagem e Estética Audiovisual; Introdução ao Design e Arte Contemporânea; Algoritmos; Comunicação e Cibercultura; Libras / Português como L2; Cultura Surda; Produção Multimídia Bilíngue I.
- Certificação de Qualificação Profissional em Produtor de Mídia Gráfica Digital ao final do segundo semestre/módulo.
 - Produzir mídia digital de cunho gráfico e Imagético fundamentado em conceitos de Design e Marketing Digital;
 - UC componentes: Técnicas de Produção Audiovisual I; Fotografia e Edição de Imagens Digitais; Programação Orientada a Objeto; Marketing Digital e Mídias Sociais; Produção Multimídia Bilíngue II.
- Certificação de Qualificação Profissional em Produtor de Mídia Interativa Digital ao final do terceiro semestre/módulo.
 - Construção de mídia digital interativa com base nas tecnologias de informação e comunicação e teorias da interação homem/computador;
 - UC componentes: Técnicas de Produção Audiovisual II; Produção de Áudio; Interpretação para Vídeo; Semiótica da Imagem; Animação I; Design de Interface; Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia; Narração e Tradução em Vídeos Bilíngues; Produção Multimídia Bilíngue III.
- Certificação de Qualificação Profissional em Produtor de Mídia Audiovisual Digital ao final do quarto semestre/módulo.
 - Produzir e planejar Vídeos e Animações Digitais;
 - UC componentes: Edição e Efeitos Especiais em Vídeo; Animação II; Animação 3D; Ilustração e Desenho de Personagens; Acessibilidade Digital e Usabilidade; Engenharia de Software; Planejamento de Comunicação Digital; Produção Multimídia Bilíngue IV.
- Certificação de Qualificação Profissional em Produtor de Multimídia Digital ao final do

quinto semestre/módulo.

- Produzir e planejar multimídia digital;
- UC componentes: Multimídia Experimental; Animação 3D/Ilustração de Personagens; Gerência de Projetos; Planejamento de Comunicação Digital; Produção Multimídia Bilingue V.

Para a obtenção das certificações intermediárias o aluno deve concluir com êxito todas as unidades curriculares componentes da certificação.

5.6 Matriz Curricular

MÓDULOS	EIXOS						CARGA HORÁRIA
	AUDIOVISUAL	DESIGN	DESENVOLVIMENTO WEB	COMUNICAÇÃO	BILINGUÍSMO		
Módulo I	Linguagem e Estética Audiovisual 80h	Introdução ao Design e Arte Contemporânea 40h	Algoritmos 80h	Comunicação e Cibercultura 40h	Cultura Surda 40h	Português L2 40h	400h
	Produção Multimídia Bilingue I 80h						
Módulo II	Técnicas de Produção Audiovisual I 80h	Fotografia 80h Fundamentos do Design 40h	Programação Orientada a Objeto 80h	Marketing Digital e Mídias Sociais 40h			400h
	Produção Multimídia Bilingue II 80h						
Módulo III	Técnicas de Produção Audiovisual II 40h	Semiótica da Imagem 40h Animação I 80h Design de Interface 40h	Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia 80h				400h
	Interpretação p/ Vídeo 40h	Produção de Áudio 40h					
Produção Multimídia Bilingue III 80h							
Módulo IV	Edição e Efeitos Especiais em Vídeo 80h	Animação II 80h	Acessibilidade Digital e Usabilidade 40h Engenharia de Software 80h		Narração e Tradução em Vídeos Bilingues 40h		400h
	Produção Multimídia Bilingue IV 80h						
Módulo V	Multimídia Experimental 40h	Animação 3D 40h	Ilustração e Desenho de Personagens 40h	Gerência de Projetos 40h	Planejamento de Comunicação Digital 80h		360h
	Produção Multimídia Bilingue V 160h						
Módulo VI				Empreendedorismo e Plano de Negócios 80h	Metodologia de pesquisa científica 40h		320h
	Trabalho de Conclusão de Curso 200h						
Atividades Complementares						140h	
Carga Horária Total						2420h	

- Pré-requisitos:

Módulo	Unidade Curricular	Pré-requisito
Módulo II	Técnicas de Produção Audiovisual I	Linguagem e Estética Audiovisual

	Programação Orientada a Objeto	Algoritmos
Módulo III	Técnicas de Produção Audiovisual II	Técnicas de Produção Audiovisual I
	Design de Interface	Introdução ao Design e Arte Contemporânea
	Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia	Programação Orientada a Objeto
Módulo IV	Edição e Efeitos Especiais em Vídeo	Linguagem e Estética Audiovisual
	Animação II	Animação I
	Engenharia de Software	Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia
	Narração e Tradução em Vídeos Bilíngues	Cultura Surda, Libras ou Português como L2
Módulo V	Planejamento de Comunicação Digital	Marketing Digital e Mídias Sociais
Módulo VI	Trabalho de Conclusão de Curso	Produção Multimídia Bilíngue I, II, III, IV e V.

- Unidades Curriculares Concomitantes:

As unidades curriculares: “Português como segunda língua” e “Libras”; “Interpretação Para Vídeo” e “Produção de Áudio”; “Animação 3D” e “Ilustração e desenho de Personagens”, são oferecidas em turmas concomitantes, ou seja, o aluno, no momento da matrícula, sob orientação da coordenação de curso e do registro acadêmico, deve optar por uma disciplina ou outra com a finalidade de integralizar a carga horária do curso. As disciplinas são oferecidas desta maneira para atender o público esperado no câmpus, alunos ouvintes e surdos, desta forma, por exemplo, um aluno surdo opta pela disciplina de Português como segunda língua enquanto um aluno ouvinte opta pela disciplina de Libras.

5.7 Unidades Curriculares

1º SEMESTRE

Unidade Curricular: Linguagem e estética audiovisual	CH: 80h	Módulo: I
Competências / Objetivos: 1) Compreender a constituição da Linguagem Audiovisual e seu contexto econômico, político e social através da História.		

<p>Habilidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Compreender a constituição da Linguagem Audiovisual através da História. 2) Identificar o contexto econômico, político e social da realização audiovisual 3) Conhecer as principais teorias e momentos estéticos do cinema e audiovisual.
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) A constituição da Linguagem Audiovisual através da História. 2) Principais momentos estéticos. 3) História das tecnologias e formatos da realização audiovisual. 4) As vanguardas cinematográficas. 5) Contexto econômico, político e social da realização audiovisual. 6) Principais teorias do cinema e do audiovisual.
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>BAPTISTA, Mauro. MASCARELLO, Fernando (org). Cinema Mundial Contemporâneo. Campinas: Papyrus, 2008.</p> <p>KEMP, Philip. Tudo sobre cinema. São Paulo: Ed. Sextante, 2011.</p> <p>MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo; Editora Brasiliense, 2003.</p>
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>AUMONT, Jacques. A estética do filme. Campinas: Papyrus, 1994.</p> <p>EDGAR-HUNT, Robert. MARLAND, John. RAWLE, Steven. A Linguagem do Cinema. Porto Alegre: Bookman, 2013</p> <p>MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas e Pós-Cinemas. Campinas: Papyrus, 2011.</p> <p>XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 2008.</p> <p>XAVIER, Ismail. O Discurso Cinematográfico. São Paulo: Paz e Terra, 2005.</p>

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Introdução ao Design e Arte Contemporânea	40h	I
<p>Competências / Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Compreender e contextualizar a história da Arte contemporânea e do Design. Compreender a atuação profissional do Designer. 		
<p>Habilidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Contextualizar a história da Arte contemporânea e do Design. 2) Saber caracterizar os movimentos artísticos contemporâneos com a formação do Design. 3) Compreender a evolução da arte, tecnologia e Design. 4) Entender as áreas de atuação do Designer e do Artista Visual. 5) Refletir sobre a sociedade pós-moderna, arte, tecnologia e cultura digital, questões de história e cultura afro-brasileira e indígena e de educação ambiental. 		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Concepção de Arte e Design. Caracterização dos movimentos artísticos contemporâneos e sua relação com a história e formação do Design. Reflexão acerca da evolução das formas de expressão plástica e tecnológica. A origem do Design, a Bauhaus, Design e a sociedade pós moderna, as Artes e a Cultura Digital. Os programas, os sistemas e os dispositivos tecnológicos utilizados para a mediação do processo criativo. A discussão homem-máquina no campo das artes. História e cultura afro-brasileira e indígena. Educação Ambiental.</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>BURDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blucher, 2010. 496 p., il. (3)</p> <p>CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005. (3)</p> <p>CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. , rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2008. 276 p. il. (1)</p>		

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 717 p., il., color. (9)

Bibliografia Complementar:

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (2)

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p., il. Inclui bibliografia. (3)

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 360 p., il. (1)

CONSOLO, Cecília. **Anatomia do design**: uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo: E. Blucher, 2009. 328 p., il. (3)

HERNANDEZ, Leila Maria Gonçalves Leite. **A África na Sala de Aula**: visita à história Contemporânea. São Paulo: Selo Negro, 2005. (1)

KAZAZIAN, Thierry. **Haverá a idade das coisas leves**: design e desenvolvimento sustentável. Tradução de Eric Roland René Heneault. São Paulo: Senac, 2005. 194 p., il. (3)

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott (Org.). **ABC da Bauhaus**: a Bauhaus e a teoria do design. Tradução de André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 72 p., il., color. (1)

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro**: entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006. 290 p., il. (2)

STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. **Arte comentada**: da pré-história ao pós-modernismo. 14. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. 198 p. (8)

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Algoritmos	80h em laboratório	I
Competências / Objetivos: Desenvolver soluções de problemas voltados para aplicações multimídia, seguindo as especificações e paradigmas da lógica de programação e das linguagens de programação.		
Habilidades: 1) Descrever a solução de problemas na forma de algoritmos e programas de computador; 2) Utilizar ferramentas e ambientes de desenvolvimento de sistemas multimídia; 3) Realizar testes de algoritmos.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1 Conceitos de algoritmos; 1.1 Elaboração de algoritmos; 1.2 Tipos de dados; 1.3 Operadores aritméticos; 1.4 Lógica de Programação; 1.5 Depuração de Programas; 2 Estruturas de Controle; 2.1 Operadores Lógicos e Relacionais; 2.2 Estruturas de Decisão; 2.3 Estruturas de Repetição.		
Bibliografia Básica: OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de; MANZANO, José Augusto N. G. Algoritmos : lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 27. ed., rev. São Paulo: Érica, 2014. 328 p., il. Bibliografia: p. 326-327. ISBN 9788536502212. VILARIM, Gilvan de Oliveira. Algoritmos : programação para iniciantes. 2. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004. 270 p., il. ISBN 857393316X.		

MARJI, Majed. Aprenda a programar com Scratch: uma introdução visual à programação com jogos, arte, ciência e matemática. Tradução de Lúcia Kinoshita. São Paulo: Novatec, 2014. 284 p., il. ISBN 9788575223123.

Bibliografia Complementar:

Niederauer, Juliano **Desenvolvendo Websites Com PHP**. São Paulo: Novatec, 2011. ISBN 9788575222348.

MANZANO, Maria Isabel N. G.; MANZANO, André Luiz N. G. **Estudo dirigido de informática básica**. 7. ed., rev. atual e ampl. São Paulo: Érica, 2007. 250 p., il. (PD. Estudo Dirigido). Inclui bibliografia e índice. ISBN 9788536501284.

CORMEN, Thomas H. **Algoritmos: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 926 p., il. Bibliografia: p. [893]-903. ISBN 9788535236996.

SILVA, Maurício Samy. **CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. Tradução de Rafael Zanolli. São Paulo: Novatec, 2012. 494 p., il. Inclui bibliografia. ISBN 9788575222898.

SILVA, Maurício Samy. **Construindo sites com CSS e (X) HTML: sites controlados por folhas de estilo em cascata**. São Paulo: Novatec, 2008. 446 p., il. Inclui bibliografia. ISBN 9788575221396.

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Comunicação e Cibercultura	40h	I
Competências / Objetivos:		
1) Compreender as transformações realizadas pelas mídias digitais na estrutura social e cultural à luz os principais paradigmas das tecnologias digitais para se pensar o fazer multimídia.		
Habilidades:		
1) Compreender do que é a cibercultura e sua condição social. 2) Compreender das manifestações sociais e culturais ocorridas após o surgimento da cultura de rede. 3) Entender como as relações se modificam dentro da cultura de rede.		
Bases Tecnológicas ou Saberes:		
O virtual e o real. As tecnologias digitais como instrumentos culturais de aprendizagem. Sociedade da informação e do conhecimento. A sociedade em rede. A cultura no ciberespaço e nas cidades via mediação digital, pelas tecnologias da informação e comunicação. Fundamentos interdisciplinares da cibercultura. Fenômenos da cibercultura (blogosfera, redes sociais, lanhouses, jogos eletrônicos, música eletrônica, escrita colaborativa).		
Bibliografia Básica:		
LEMONS, André., O Imaginário da Cibercultura . Publicado na Revista São Paulo em Perspectiva., v.12/n.4, out-dez. 1998.		
CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede . São Paulo: Paz e Terra, 2000.		
LÉVY, Pierre. Cibercultura . São Paulo: Ed. 34, 1999.		
Bibliografia Complementar:		
CONNOR, Steven. Cultura Pós-moderna . São Paulo: Loyola, 1992		
JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar . Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001		
LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: 34, 1997.		
_____. As tecnologias da inteligência . Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.		
McLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem . São Paulo: Editora		

Cultrix, 1995.

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Cultura Surda	40h	I

Competências / Objetivos:

- 1) Compreender as diferentes visões sobre o conceito de cultura e Ser Surdo.
- 2) Conhecer as manifestações da Cultura Surda, as suas diferentes modalidades linguísticas e seus aspectos históricos.
- 3) Estabelecer a diferença entre os conceitos de deficiência e diferença numa perspectiva antropológica.
- 4) Compreender o processo de construção e desconstrução das identidades surdas.
- 5) Entender a diferença entre Povo Surdo e Comunidade Surda.

Habilidades:

- 1) Discutir o conceito e caracterização da Cultura Surda.
- 2) Identificar os artefatos culturais do grupo social surdo.
- 3) Debater e refletir sobre os conceitos de deficiência e diferença no contexto da Cultura Surda.
- 4) Reconhecer os estágios de construção das identidades surdas.

Bases Tecnológicas ou Saberes: Conceitos de Cultura; Manifestações da Cultura Surda; Contextualização histórica dos Surdos; Conceitos de deficiência e diferença na perspectiva dos estudos culturais; As identidades surdas; Comunidade surda versus povo surdo; História das comunidades surdas no Brasil e no mundo.

Bibliografia Básica:

ASSIS SILVA, C. A. **Cultura surda**: agentes religiosos e a construção de uma identidade. São Paulo, Terceiro Nome, 2012. 248 pp.

GESSER, A. **O ouvinte e a surdez**: sobre ensinar e aprender a Libras. I. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 200p

STROBEL, K. L. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. 2. ed. rev. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2009.

Bibliografia Complementar:

LANE, H. **A Máscara da Benevolência**: a comunidade surda amordaçada. Porto Alegre: Piaget Editora, 1992.

PERLIN, G. O lugar da cultura surda. In: THOMA, Adriana; LOPES, Maura (orgs). **A Invenção da Surdez**: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2005. p. 73-82.

PERLIN, G.; STUMPF, M. R. (Orgs.). **Um olhar sobre nós surdos**: leituras contemporâneas. Curitiba: Editora CRV, 2012.

QUADROS, R. M.; SUTTON-SPENCE, R. Poesia em língua de sinais: traços da identidade surda. In: QUADROS, R. M. (Orgs.). **Estudos Surdos I**. Petrópolis: Arara Azul, 2006. Disponível em: <http://www.editora-arara-azul.com.br/ParteA.pdf>

_____. Performance poética em sinais: o que a audiência precisa para entender a poesia em sinais. In: STUMPF, M. R; QUADROS, R. M.; LEITE, T. A. (Orgs.). **Estudos da Língua Brasileira de Sinais II**. Florianópolis: Editora Insular, 2014.

Unidade Curricular: Português como segunda língua	CH: 40h	Módulo: I
Competências / Objetivos: 1) Compreender as diferenças básicas existentes entre a Língua Portuguesa e a Libras em seus aspectos culturais, gramaticais, sintáticos e semânticos 2) Dominar conhecimentos essenciais ao ato de ler e interpretar textos em segunda língua 3) Produzir diferentes tipos de textos em segunda língua com coesão e coerência		
Habilidades: 1) Saber o que diferencia a língua de sinais das línguas orais 2) Identificar a estrutura básica dos textos 3) Resumir textos às suas partes essenciais com clareza e objetividade 4) Saber utilizar elementos básicos entre orações, frases e períodos 5) Redigir diferentes gêneros textuais		
Bases Tecnológicas ou Saberes: Características linguísticas da Língua Portuguesa; Diferenças e Semelhanças entre a Libras e o Português; Tipos e gêneros de textos; Estratégias de interpretação de ideias de um texto; Tipos de resumo de um texto; Elementos de Ligação frasal: preposições, conjunções e pontuações; Concordância nominal e verbal; Coerência e Coesão.		
Bibliografia Básica: SOUZA, Jesus José Barbosa de. Português: literatura, produção de textos e gramática . Editora Saraiva. MEDEIROS, João Bosco. Portugues Instrumental . 6ª edição. Editora Atlas, 2006. KOCH, I.V. & TRAVAGLIA L. C. A coerência textual . São Paulo, Contexto, 1995.		
Bibliografia Complementar: KOCH, Ingedore G. Villaça. A Coesão Textual . São Paulo: Contexto, 1989. MARTINS, Dileta Silveira; ZIBERKNOP, Lúbia Scliar. Português Instrumental . Edição 28. Editora Atlas, 2009. SCHOCAIR, Nelson Maia. Gramática do Português Instrumental . 2ª edição. Editora Impetus, 2007.		

Unidade Curricular: Libras	CH: 40h	Módulo: I
Competências / Objetivos: 1) Compreender as habilidades básicas expressivas e receptivas próprias da Libras necessárias a promoção da comunicação entre seus usuários.		
Habilidades: 1) Identificar as características que diferenciam a Libras e a Língua Portuguesa em diferentes situações de comunicação. 2) Produzir e compreender enunciados em Libras de modo claro e objetivo nos eventos de comunicação cotidiana. 3) Identificar os elementos linguísticos básicos constituintes da Libras.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: Apresentação pessoal: uso do alfabeto manual e sinal pessoal. Origem		

da Libras. Comunicação entre surdos e ouvintes. Estrutura básica da Libras: Parâmetros Linguísticos principais. Pronomes pessoais, possessivos, interrogativos e as expressões não manuais. Tipos de numeração na língua de sinais. Referência espacial na Língua de Sinais. Classificadores de formas, adjetivos e verbos. Uso do Dicionário de Libras: variações linguísticas. Estudo de vocabulários.

Bibliografia Básica:

BRITO, L. F. **Por uma gramática de língua de sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. D.; MAURICIO, A. C. L. **DEIT-LIBRAS: Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue da Língua de Sinais Brasileira (Libras) baseado em Linguística e Neurociências Cognitivas**. São Paulo: EDUSP, 2010.

GESSER, A. **LIBRAS? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda**. São Paulo: Editora Parábola Editorial, 2009.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. **Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos**. Artmed: Porto Alegre, 2004.

SILVA, F. [et al]. **Aprendendo libras como segunda língua: nível básico**. IFSC: Núcleo de Estudos e Pesquisas em Educação de Surdos, 2008. Disponível em: <
http://www.palhoca.ifsc.edu.br/materiais/apostila-libras-basico/Apostila_Libras_Basico_IFSC-Palhoca-Bilingue.pdf>

SILVA, F. [et al]. **Aprendendo libras como segunda língua: nível intermediário**. IFSC: Núcleo de Estudos e Pesquisas em Educação de Surdos, 2008. Disponível em: <
http://www.palhoca.ifsc.edu.br/materiais/apostila-libras-intermediario/Apostila_Libras_Intermediario_IFSC-Palhoca-Bilingue.pdf>

Bibliografia Complementar:

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. D. (Ed.). **Enciclopédia da Língua de Sinais Brasileira**. v. 1 e 2. São Paulo: EDUSP, 2004.

CASTRO, A. R.; CARVALHO, I. S. **Comunicação por língua brasileira de sinais**. Distrito Federal: Editora Senac, 2005.

PEREIRA, M. C. C. **LIBRAS: conhecimentos além dos sinais**. São Paulo: Pearson Brasil, 2011.

PIMENTA, N.; QUADROS, R. M. **Curso de libras 2: básico**. Rio de Janeiro: LSB Vídeo, 2009.

STREIECHEN, E. M. **LIBRAS: aprender está em suas mãos**. Curitiba: Editora CRV, 2013.

Unidade Curricular:	CH:	MÓDULO:
Produção Multimídia Bilingue I	80h	I
Competências / Objetivos:		
1) Integrar as competências desenvolvidas no módulo I através da produção de produto projeto multimídia interdisciplinar levando em consideração aspectos bilíngues, técnicos e de gestão.		

<p>Habilidades: 1) Aplicar os conteúdos das disciplinas do módulo I em um projeto com foco em produção de conteúdo digital.</p>
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Elaboração e gestão de projeto com foco em produção de conteúdo digital 2) Aplicação prática dos saberes das disciplinas: Linguagem e Estética Audiovisual; Introdução ao Design e Arte Contemporânea; Algoritmos; Comunicação e Cibercultura; Libras / Português como L2; Cultura Surda.</p>
<p>Bibliografia Básica: HANDLEY, Ann; CHAPMAN, C.C. Regras de Conteúdo: Como Criar Excelentes Blogs, Podcasts, Vídeos, E-books, Webinários (e Muito Mais) que Atraíam Clientes e Impulsionem Seu Negócio. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.</p> <p>HALVORSON, Kristina. Estratégia de Conteúdo para Web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.</p> <p>KRUG, Steve. Não Me Faça Pensar. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.</p>
<p>Bibliografia Complementar: BERGER, Jonah. Contágio – Por Que As Coisas Pegam. São Paulo: Leya Brasil, 2014.</p> <p>GLADWELL, Malcolm. O ponto da virada. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.</p> <p>TELLES, André. A Revolução das Mídias Sociais. São Paulo: M.Books, 2010.</p> <p>TORRES, Cláudio. A Bíblia do Marketing Digital. São Paulo: NOVATEC, 2009.</p> <p>WALDOW, D.J., FALLS, Jason. Guia definitivo do e-mail marketing. São Paulo: NOVATEC, 2013.</p>

2ºSEMESTRE

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Técnicas de Produção Audiovisual I	80h laboratório	em II
Competências / Objetivos: 1) Conceber e planejar produtos audiovisuais voltados à multimídia.		
Habilidades: 1) Produzir textos criativos 2) Desenvolver roteiro de produtos audiovisuais 3) Utilizar os elementos da Linguagem Audiovisual na decupagem de roteiros 4) Criar Storyboards 5) Planejar e organizar todas as fases da realização audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção 6) Conceber projetos de Direção de Arte para vídeo e animação		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Produção textual criativa 2) Teorias e técnicas do roteiro para audiovisual e mídias digitais. 3) Prática das etapas de roteiro: do argumento ao tratamento final. 4) Composição de personagens e diálogos. 5) Linguagem audiovisual. 6) Decupagem. 7) Storyboard. 8) Planejamento e organização de todas as fases		

da realização audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção. 9) Direção de Arte para vídeo e animação.

Bibliografia Básica:

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro. Teoria e Prática**. São Paulo: Summus, 2009.
 COSTA, Carlos Zibel. MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Blucher, 2012.
 RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

Bibliografia Complementar:

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão. A arte e técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.
 EDGAR-HUNT, Robert. MARLAND, John. RAWLE, Steven. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
 HAMBURGER, Vera. **Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro**. São Paulo: Senac, 2014.
 MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo; Editora Brasiliense, 2003.
 WATTS, Harris. **On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.

Pré-requisito: Linguagem e Estética Audiovisual

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Fundamentos do Design	40h	II
<p>Competências / Objetivos: Compreender o sistema de leitura visual da forma aplicada ao Design.</p> <p>Habilidades: 1) Conhecer os princípios da Gestalt. 2) Desenvolver a leitura visual da forma. 3) Compreender o uso de elementos da linguagem visual e cores na composição de interfaces.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Leitura visual da forma: Gestalt. 2) Linguagem visual aplicada ao Design. 3) Introdução à estética. 4) Análise de padrões e estruturas visuais de acordo com o público-alvo e objetivos do projeto. 5) Ponto, linha, plano. Ritmo e Equilíbrio. Estudo da Cor. Grids. Padronagem e modularidade. Texturas, escala e camadas.</p>		
<p>Bibliografia Básica: LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. Tradução de Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 245 p., il., color. (11) DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (3) GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p. (9)</p>		
<p>Bibliografia Complementar: BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: versão 3.2. Tradução de André Stolarski. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 423 p., il. (17) GOMEZ-PALACIO, Bryony. A referência no design gráfico: um guia visual para linguagem, aplicações e história do design. São Paulo: Blucher, 2011. 391 p., il. (3) DE MORAES, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010. 228 p., il. (1) LOBACH, Bernard. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2001. 206 p., il. (8)</p>		

TONDREAU, Beth. **Criar grids: 100 fundamentos de layout.** São Paulo: Blucher, 2009. 208 p., il. (2)

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 352 p., il. (8)

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Programação Orientada a Objeto	80h em laboratório	II
<p>Competências / Objetivos: 1) Aplicar o paradigma de Orientação a Objeto no desenvolvimento de aplicativos para plataformas multimídia;</p>		
<p>Habilidades: 1) Compreender os conceitos básicos da Programação Orientada a Objetos; 2) Modelar e implementar problemas de pequena complexidade em uma linguagem de programação orientada a objetos; 3) Adquirir domínio básico de uma linguagem de programação orientada a objetos através da aplicação prática dos conceitos aprendidos.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Modelagem conceitual: Abstração X Representação 1.1) O modelo de objetos 2) Classes e Objetos 2.1) Comunicação por troca de mensagens 2.2) Herança 2.3) Polimorfismo 2.4) Eventos</p>		
<p>Bibliografia Básica: SANTOS, Rafael. Introdução à programação orientada a objetos usando Java. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 313 p., il. ISBN 9788535274332. SIERRA, K.; BATES, B. Use a Cabeça! Java. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007. ISBN 9788576081739. LOPES, Camilo. Guia prático: construindo aplicações JEE com frameworks. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011. xxxvi; 226 p., il., 21 cm. Inclui bibliografia. ISBN 9788539900497.</p>		
<p>Bibliografia Complementar: WILLIAMS, Hugh E.; TAHAGHOGHI, Seyed M. M. Aprendendo MySQL: manipule seus dados. Tradução de Alonso Dias. Rio de Janeiro: Alta Books, c2007. 523 p., il., 24 cm. ISBN 9788576081470. GOMES, Yuri Marx Pereira. Java na web com JSF, Spring, Hibernate e Netbeans 6: de universitários a desenvolvedores. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. 175 p., il. ISBN 9788573936575. JACOBI, Jonas. Pro JSF e Ajax: Construindo componentes ricos para para a internet. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. 428p, il. ISBN 9788573935615. DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. Ajax, Rich Internet applications e desenvolvimento Web para programadores. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. (Deitel série do desenvolvedor). ISBN 9788576051619. SILVA, Maurício Samy. Ajax com jQuery: requisições Ajax com a simplicidade de jQuery. São Paulo: Novatec, 2009. 327 p., il. ISBN 9788575221990.</p>		

Pré-requisito: Algoritmos

Unidade Curricular: Fotografia e Edição de Imagens	CH: 80h em laboratório	Módulo: II
--------------------------------------------------------------	----------------------------------	----------------------

Competências / Objetivos:

Compreender a técnica da fotografia e a manipulação e edição de imagens digitais.

Habilidades:

1) Saber utilizar as técnicas e equipamentos da fotografia. 2) Compreender a composição visual em fotografias. 3) Saber utilizar a fotografia para diferentes mídias. 4) Dominar a edição e tratamento de imagens digitais em programas gráficos.

Bases Tecnológicas ou Saberes:

1) A câmera fotográfica: analógico X digital. 2) Estudo e utilização dos equipamentos e das técnicas fotográficas. 3) Estética da fotografia. 4) Composição e leitura visual da fotografia. 5) Criação de projetos e ensaios fotográficos para diferentes meios de comunicação. 6) A imagem digital: resolução e impressão. 7) Tipos de arquivos, armazenamento, transferência e organização de imagens. 8) Tratamento digital de imagens. 9) Programas gráficos de edição de imagens.

Bibliografia Básica:

ANG, Tom. **Fotografia Digital**: uma introdução. São Paulo: Editora Senac, 2012. (4)

KING, Lesa. **Photoshop CS4**: o manual que faltava. São Paulo: Digerati Books, 2009. 917 p., il., color. (8)

RAMALHO, José Antonio. **Fotografia Digital**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2004. 194 p., il. (11)

Bibliografia Complementar:

BORGES, Maria Eliza Linhares. **História e fotografia**. 2.ed. , rev. e ampl. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 136p. (2)

FATORELLI, Antonio. **Fotografia contemporânea**: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: Senac, 2013. (1)

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. 3. ed. , rev. e ampl. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009. 173 p., il. (1)

KOSSOY, Boris. **Os tempos da fotografia**: o efêmero e o perpétuo. Cotia: Ateliê Editorial, 2007. 174 p., il. (2)

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 223 p. (1)

ROUILLÉ, André. **A fotografia**: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Ed. SENAC, 2009. (1)

Unidade Curricular: Marketing Digital e Mídias Sociais	CH: 40h	Módulo: II
------------------------------------------------------------------	-------------------	----------------------

Competências / Objetivos:

Compreender o uso das mídias sociais como ferramentas para a construção de relacionamentos com fins

mercadológicos.
<p>Habilidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Compreender o mundo conectado na era da informação. 2) Entender o uso estratégico dos principais canais de mídia social. 3) Planejamento de ações em mídias sociais. 4) Gestão de relacionamento e CRM 5) O texto nas mídias sociais
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Compreensão das estratégias e cenários aplicados a ambientes digitais e redes sociais - história, conceitos e princípios básicos. SEM, SEO. Laços sociais e o impacto nas redes online. Estratégias de Redes Sociais. Planejamento de ações e campanhas. Redes Sociais corporativas. Impactos da mobilidade. Gestão do Relacionamento com o e-Consumidor / CRM Virtual, ciclo de feedback social e groundswell como modelos de estudo e análise em redes sociais. Produção de texto para a mídia digital.</p>
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>ANDERSON, Chris. A Cauda Longa: do mercado de massa para o de nicho. Campus, Rio de Janeiro, 2006.</p> <p>JOHNSON, Steven. Emergência: a dinâmica de rede em formigas, redes, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.</p> <p>JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo, Aleph, 2006.</p>
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>LI, Charlene e BERNOFF, Josh. Fenômenos sociais nos negócios. São Paulo, Campus / Elsevier, 2008.</p> <p>CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. Zahar, Rio de Janeiro, 2006</p> <p>CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. Paz e Terra, São Paulo, 2007</p> <p>JOHNSON, Steven. Cultura da Interface. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.</p>

Unidade Curricular:	CH:	MÓDULO:
Produção Multimídia Bilingue II	80h	II
<p>Competências / Objetivos:</p> <p>1) Integrar as competências desenvolvidas no módulo II através da produção de produto projeto multimídia interdisciplinar levando em consideração aspectos bilíngues, técnicos e de gestão.</p>		
<p>Habilidades:</p> <p>1) Aplicar os conteúdos das disciplinas do módulo II em um projeto com foco em produção de mídia gráfica digital</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>1) Elaboração de projeto com foco em produção de mídia gráfica digital 2) Técnicas de Produção Audiovisual I; Fotografia e Edição de Imagens Digitais; Programação Orientada a Objeto; Marketing Digital e Mídias Sociais</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.</p> <p>NOBLE, Ian. BERTLEY, Russel. Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em Design Gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>LOBACH, Bernd. Design Industrial: bases para configuração dos produtos. São Paulo: Blusher, 2013.</p> <p>RABECINI, Roque; CARVALHO, Marly. Gerenciamento de projetos na prática. São Paulo: Atlas, 2006.</p>		
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. Paz e Terra, São Paulo, 2007</p> <p>CAPOVILLA, Fernando César – RAPHAEL, Walkiria Duarte. Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue – LIBRAS. São Paulo: EDUSP.</p> <p>JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001</p> <p>LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna.</p>		

Porto Alegre, Sulina, 2009.

3º SEMESTRE

Unidade Curricular: Técnicas de Produção Audiovisual II	CH: 40h em laboratório	Módulo: III
Competências / Objetivos: Conceber, planejar e produzir produtos audiovisuais voltados à multimídia.		
Habilidades: 1) Conhecer o processo de captação de imagens com o uso de novas tecnologias 2) Criar e produzir projeto de Direção de Fotografia para vídeo 3) Compreender a função do Diretor de Cena no audiovisual 4) Aplicar os princípios da continuidade na produção audiovisual 5) Produzir projetos de Direção de Arte para vídeo e animação		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Tecnologias do vídeo digital, cinema e televisão. 2) Desenho de Produção. 3) Pesquisa, Cenário, Figurino e Maquiagem. 4) Direção de Cena. 5) Continuidade. 6) Princípios da cinematografia. 7) Técnica e linguagem na direção de fotografia para audiovisual. 8) A fotografia na estética do filme. 9) Técnicas de iluminação, equipamentos e maquinário.		
Bibliografia Básica: COSTA, Carlos Zibel. MACHADO, Ludmila Ayres. Design e Linguagem Cinematográfica . São Paulo: Blucher, 2012. MOURA, Edgar. 50 Anos Luz - Câmera e Ação . São Paulo: Senac, 2002. RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção . Rio de Janeiro: Lamparina, 2008		
Bibliografia Complementar: FATORELLI, Antonio. Fotografia Contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias . São Paulo: Senac, 2013. HAMBURGER, Vera. Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro . São Paulo: Senac, 2014. GROVE, Elliot. 130 projetos para você aprender a filmar . São Paulo: Editora Europa, 2009. MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica . São Paulo; Editora Brasiliense, 2003. MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo . São Paulo: Senac, 2008.		
Pré-requisito: Técnicas de Produção Audiovisual I		

Unidade Curricular: Produção de Áudio	CH: 40h em laboratório	Módulo: III
Competências / Objetivos: 1) Captar e editar áudio para audiovisual e multimídia		
Habilidades: 1) Operar, monitorar e captar som para audiovisual. 2) Conhecer as características do áudio digital. 3) Compreender o processo de criação de narrativas em áudio. 4) Editar áudio utilizando software profissional		

5) identificar as tendências do uso do áudio na comunicação digital.
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Operação, monitoramento e captação de som para audiovisual. 2) Características do áudio digital. 4) Narrativas em áudio. 5) Edição de áudio com software profissional. 6) Tendências do uso do áudio na comunicação digital.
Bibliografia Básica: CHION, Michel. A Audiovisão . Lisboa: Texto & Grafia: 2011. FLORES, Virgínia. O cinema: uma arte sonora . São Paulo: Annablume, 2013. RODRIGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual . São Paulo: Senac, 2006.
Bibliografia Complementar: ALTMAN, Rick. Sound Theory, Sound Practice . New York: Routledge, 1992. CHION, Michel. Film: A Sound Art . Columbia: Columbia University, 2009. MANZANO, Luiz Adelmo F. Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang . São Paulo: Perspectiva, 2003. OPOLSKI, Debora. Introdução ao Desenho de Som . São Paulo. Tratore, 2013. ROSE, Jay. Audio Postproduction For Film and Video . San Francisco: Elsevier Science, 2008.

Unidade Curricular: Interpretação para vídeo	CH: 40h em laboratório	Módulo: III
Competências / Objetivos: 1) Conhecer e aplicar técnicas de interpretação para vídeo.		
Habilidades: 1) Identificar as escolas de interpretação dentro do contexto histórico do audiovisual. 2) Construir perfil de personagem. 3) Aplicar técnicas de interpretação para audiovisual. 4) Entender a relação ator-câmera. 5) Entender o conceito de consciência corporal e subtexto. 6) Conhecer o processo de construção do roteiro e o espaço para improvisação. 7) Compreender a relação entre o ator e o diretor.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Escolas de interpretação dentro do contexto histórico do audiovisual. 2) Construção de perfil de personagem. 3) Técnicas de interpretação para audiovisual. 4) A relação ator-câmera. 5) Consciência corporal. 6) Roteiro e improvisação. 7) A relação com o diretor. 8) Subtexto.		
Bibliografia Básica: CHEKHOV, Michael. Para o Ator . São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. STANISLAVSKI, Constantin. A Construção da Personagem . Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. GERBASE, Carlos. Cinema: Direção de Atores . Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003.		
Bibliografia Complementar: CARDOSO, Mauricio. Fatima Toledo: Interpretar a Vida, Viver o Cinema . São Paulo: Liber Ars, 2014. FO, Dario. Manual Mínimo do Ator . São Paulo: Senac, 2004. STANISLAVSKI, Constantin. A Preparação do Ator . Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema . Rio de Janeiro: Graal, 2008. XAVIER, Ismail. O Olhar e a Cena . São Paulo: Cosac & Naify, 2003.		

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia	CH: 80h em laboratório	Módulo: III
Competências / Objetivos:		

1) Desenvolver aplicativos multimídia completos utilizando modelagem e paradigma orientado a objeto baseada nas opções tecnológicas disponíveis.

Habilidades:

- 1) Modelagem de problemas orientados a objeto.
- 2) Criação de aplicativos iterativos.
- 3) Criação de Adwares.
- 4) Construção de aplicativos multimídia configuráveis.
- 5) Implementação de Jogos.

Bases Tecnológicas ou Saberes:

Orientação a Objetos em Linguagem voltada a multimídia. Pacotes. Interatividade e eventos. Controle de fluxo. Animações e Efeitos. Temporizadores. Uso de recursos: Imagens, Vídeos e Sons. Obtendo recursos externos. Parser XML.

Bibliografia Básica:

SIERRA, K.; BATES, B. Use a Cabeça! Java. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007. ISBN 9788576081739.

RUMBAUGH, James; BLAHA, Michael. **Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2**. Tradução de Daniel Vieira. 2. ed. , rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 496 p. ISBN 9788535217537.

PREISS, Bruno R. **Estruturas de dados e algoritmos: padrões de projetos orientados a objetos com Java**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001. 566 p., il., 30 cm. ISBN 9788535206937.

Bibliografia Complementar:

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Análise e projeto de sistemas de informação orientados a objetos**. 2. ed. , rev. atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. 330 p., il., 24 cm. (Sociedade Brasileira da Computação). ISBN 9788535239164.

DUCKETT, Jon. **Introdução à programação web com html, xhtml e css**. 2. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010. 840 p., il. Inclui índice. ISBN 9788573938968.

TONSIG, Sérgio Luiz. **Aplicações na nuvem: como construir com HTML5, Javascript, CSS, PHP e MYSQL**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012. 242 p., il. Bibliografia: p. [241]-242. ISBN 9788539903351.

THOMAS, David G.; HANSSON, David Heinemeier, **Desenvolvimento Web Ágil com Rails 2**. ed. Porto Alegre Bookman 2008 ISBN 9788577802647.

SILVA, Maurício Samy. **jQuery UI: componentes de interface rica para suas aplicações Web**. São Paulo: Novatec, 2012. 736 p., il. Bibliografia: p. 726. ISBN 9788575222966.

Pré-requisito: Programação Orientada a Objeto

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Semiótica da Imagem	40h	III
Competências / Objetivos: Compreender os processos de representação e semioses das imagens visuais.		
Habilidades: 1) Saber contextualizar a semiótica da imagem. 2) Compreender os fundamentos de cognição e percepção visual.		

- 3) Entender os processos de significação da imagem.
4) Refletir acerca da comunicação na contemporaneidade, da estética e a leitura de imagens.

Bases Tecnológicas ou Saberes:

1) Fundamentos teórico-conceituais de percepção visual, cognição, imaginação e memória. 2) Estudos práticos dos processos de representação e semioses das imagens visuais (fixas e em movimento) com análise do processo de expressão e comunicação visual. 3) Reflexão acerca da comunicação na contemporaneidade. 4) Fundamentos da significação. 5) Aprofundamento em leitura de imagem.

Bibliografia Básica:

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual**: Uma psicologia da visão criadora. [S.l.]: Pioneira Thomson Learning, 2011. 503 p., il. (3)

HALL, Sean. **Isto significa isso. Isso significa aquilo**: guia de semiótica para iniciantes. Tradução de Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2008. 176 p., il., color. (1)

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. [S.l.]: 2AB, 2010. 80 p.il. (1)

Bibliografia Complementar:

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual**: Uma psicologia da visão criadora. [S.l.]: Pioneira Thomson Learning, 2011. 503 p., il. (3)

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 347p., il. (3)

MELO, Chico Homem de. **Signofobia**. São Paulo: Edições Rosari, 2005. 106 p., il. (Coleção Textos Design). (2)

QUEIROZ, Carlos Antônio; RAMOS, Elenita Eliete de Lima; SIPLE, Ivanete Zuchi. **Tópicos especiais em ciências I**: representação semiótica, tecnologias educacionais e atividades experimentais. Florianópolis: Publicações do IFSC, 2011. 105 p., il. (1)

SANTAEILLA, Lúcia; NOTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008. 222 p., il. (1)

SANTAEILLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. Rio de Janeiro: Cengage Learning, 2008. 153 p. (1)

<p>Unidade Curricular: Animação I</p>	<p>CH: 80h em laboratório</p>	<p>Módulo: III</p>
<p>Competências / Objetivos: 1) Compreender o surgimento e evolução da animação, suas características e técnicas. 2)Desenvolver as primeiras técnicas de animação.</p>		
<p>Habilidades: 1) Contextualizar historicamente o processo de animação. 2) Compreender as linguagens e técnicas de animação manual e digital. 3) Desenvolver roteiros e storyboards para animações 2D, stop motion, entre outras. 4) Dominar os princípios de animação em programas gráficos.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Desenvolvimento histórico da animação. 2) Estudo sobre linguagens de animação. 3) Animação manual e digital. 4) Princípios básicos de animação de forma e movimento. 5) Desenvolvimento de roteiro e</p>		

storyboard. 6) Práticas de animação utilizando
 computação gráfica: Animatic. Stop-motion, animação
 tradicional, animação digital 2D.

Bibliografia Básica:

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. (2)

KRUSSER, Renata. **Desenho e animação em flash:** livro didático. Colaboração de Eliete de Oliveira Costa. Palhoça: Unisul Virtual, 2013. 204 p., il. (4)

DERDYK, Edith (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio.** 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2007. 311 p., il. (9)

PURVES, Barry. **Stop-Motion.** vol. II. Bookman, 2011.

Bibliografia Complementar:

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis:** a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 433 p., il. (8)

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M.Books, 2008. 264 p., il. (1)

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos:** história; criação; desenho; animação; roteiro. São Paulo: M Books do Brasil. 215 p., il., color. (1)

MCCLLOUD, Scott. **Reiventando os quadrinhos:** como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M Books do Brasil, 2006. 243 p., il., color. (1)

PIPES, Alan. **Desenho para designers:** habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p., il. (3)

VIEIRA, Anderson da Silva. **Adobe Photoshop CS3:** guia prático pra lá de prático e visual. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 258 p., il. (3)

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.

WIEDEMANN, Julius. **Animation now.** Rio de Janeiro: Taschen do Brasil, 2007.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 352 p., il. (8)

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les; BANDARRA, Mariana. **Desenho para Animação.** Bookman, 2012.

Unidade Curricular: Design de Interface	CH: 40h em laboratório	Módulo: III
Competências / Objetivos: Compreender e projetar o Design de interfaces, interação e informação.		
Habilidades: 1) Entender a aplicação da linguagem visual para a composição de interfaces. 2) Conceituar o design de interfaces, interação e informação. 3) Entender a usabilidade e ergonomia de interfaces.		

4) Desenvolver, analisar e avaliar interfaces.

5) Saber projetar para diferentes usuários. 6) Conhecer métodos para projetos de interfaces.

Bases Tecnológicas ou Saberes:

Estudo dos elementos da linguagem visual e composição em interfaces. Análise da informação em suporte digital. Conceitos de design de interfaces, interação e informação. Usabilidade e ergonomia. Análise, avaliação e desenvolvimento de interfaces. Métodos para desenvolvimento de interfaces. Análise e pesquisa voltada ao usuário.

Bibliografia Básica:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Grids**: s.m. estrutura ou padrão de linhas usado para orientar o posicionamento dos elementos de um design. Porto Alegre: Bookman, 2009. v. 6 . 176 p., il. (1)

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 189 p. (3)

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Campus, 2010. 408 p.

Bibliografia Complementar:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação**: trabalhando com o usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009. 193 p., il. (1)

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011. 141 p. (Papyrus educação). (2)

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. Teresópolis, RJ, 2008.

VIEIRA, Anderson da Silva. **Adobe Photoshop CS3**: guia prático pra lá de prático e visual. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 258 p., il. (3)

PINHO, J. B. **Jornalismo na internet**: planejamento e produção da informação on-line. 3. ed. São Paulo: Summus, 2003. v. 71 . 286 p., il. (2)

TONDREAU, Beth. **Criar grids**: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Blucher, 2009. 208 p., il. (2)

Pré-requisito: Introdução ao Design e Arte Contemporânea

Unidade Curricular:	CH:	MÓDULO:
Produção Multimídia Bilingue III	80h	III
<p>Competências / Objetivos:</p> <p>1) Integrar as competências desenvolvidas no módulo III através da produção de produto projeto multimídia interdisciplinar levando em consideração aspectos bilíngues, técnicos e de gestão.</p>		
<p>Habilidades:</p> <p>1) Aplicar os conteúdos das disciplinas do módulo III em um projeto com foco em produção de mídia interativa digital.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>1) Elaboração de projeto com foco em produção de mídia interativa digital 2) Aplicação prática dos saberes das disciplinas: Técnicas de Produção Audiovisual II; Produção de Áudio; Interpretação para Vídeo; Semiótica da Imagem; Animação I; Design de Interface; Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia; Narração e Tradução em Vídeos Bilingues</p>		

Bibliografia Básica:

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
 NOBLE, Ian. BERTLEY, Russel. **Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em Design Gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
 LOBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para configuração dos produtos**. São Paulo: Blusher, 2013.
 RABECINI, Roque; CARVALHO, Marly. **Gerenciamento de projetos na prática**. São Paulo: Atlas, 2006.

Bibliografia Complementar:

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz e Terra, São Paulo, 2007
 CAPOVILLA, Fernando César – RAPHAEL, Walkiria Duarte. **Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue – LIBRAS**. São Paulo: EDUSP.
 JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001
 LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre, Sulina, 2009.

4º SEMESTRE

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Edição e Efeitos Especiais em Vídeo	80h em laboratório	IV
Competências / Objetivos: 1) Editar e finalizar produtos audiovisuais voltados à multimídia.		
Habilidades: 1) Conhecer as interfaces para edição de imagens: cortes, transições, armazenagem, renderização, efeitos visuais e sincronia de som e imagem. 2) Utilizar técnicas de digitalização de imagem em movimento. 3) Finalizar filmes usando recursos digitais.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Interfaces para edição de imagens: cortes, transições, armazenagem, renderização, efeitos visuais e sincronia de som e imagem. 2) Técnicas de digitalização de imagem em movimento. 3) Utilização de recursos digitais para finalização de filmes. 5) Fundamentos da composição audiovisual.		
Bibliografia Básica: AMIÉL, Vicent. Estética da Montagem . Lisboa: Texto & Grafia, 2010. AUGUSTO, Maria de Fatima. A Montagem Cinematográfica e a Lógica das Imagens . São Paulo: Annablume, 2004 MURCH, Walter. Num piscar dos olhos . RJ: Zahar, 2004.		
Bibliografia Complementar: ADOBE Criative Team. Adobe Premiere Pro Cs6 - Classroom In A Book . San Francisco: Adobe Press, 2012. ANG, Tom. Vídeo Digital – Uma Introdução . São Paulo: Senac, 2007. AUMONT, Jacques. A estética do filme . São Paulo: Papyrus, 1995. EISENTEIN, Sergei. A Forma do Filme . Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas e Pós-Cinemas . Campinas: Papyrus, 2002.		
Pré-requisito: Linguagem estética Audiovisual		

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Engenharia de Software	80h	IV

<p>Competências / Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Capacidade de utilizar técnicas e metodologias de engenharia nas várias fases de desenvolvimento de sistemas multimídia. 2) Capacidade para criar diagramas que modelem os aspectos de domínio do problema, a arquitetura e comportamento de sistemas multimídia. 3) Capacidade para especificar requisitos formais claros e concisos para um sistema baseado nas necessidades reais dos utilizadores e outros intervenientes, utilizando diversas técnicas. 4) Capacidade de implementar sistemas multimídia com base em especificações existentes. 		
<p>Habilidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Utilizar técnicas de modelagem de dados. 2) Utilizar técnicas de análise e projeto de sistemas. 3) Aplicar as técnicas de modularização, especificação e verificação de software para sistemas multimídia. 4) Utilizar ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software. 5) Entender o paradigma de orientação a objetos utilizando na construção da hierarquia de classes do sistema. 6) Definir, junto ao cliente, os requisitos do programa solicitado, quando necessário. 		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Análise e Projeto Estruturado. Ciclo de vida de desenvolvimento de software. Análise de viabilidade. Requisitos do usuário: técnicas de levantamento de dados e análise de requisito do usuário. Princípios de especificação do software. Ferramentas para Especificação. Planejamento do desenvolvimento. Estudo de viabilidade e cronograma. Testes : verificação e validação de software, plano de testes. Tecnologias Existentes. Conceitos de Complexidade. Conceitos de Orientação a Objetos. UML – Unified Modeling Language. Processo de Desenvolvimento de Sistemas. Análise de Requisitos. Diagramas de Caso de Uso, Diagramas de Classes, Diagramas de Seqüência e Diagramas de Estado. Projeto de Sistemas Orientado a Objetos. Empacotamento. Ferramentas para criação de Diagramas.</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. 3. ed. , rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. 398 p., il. Inclui índice e bibliografia. ISBN 9788535226263.</p> <p>PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. Tradução de Ariovaldo Griesi, Mario Moro Fecchio. 7. ed. Porto Alegre: Mc Graw Hill, 2011. 780 p., il., 28 cm. Inclui bibliografia e índice. ISBN 9788563308337.</p> <p>SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. Tradução de Kalinka Oliveira, Ivan Bosnic. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011. 529 p., il. ISBN 9788579361081.</p>		
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar; BOOCH, Grady. UML: guia do usuário. 2. reimp. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 521 p., il., 24 cm. ISBN 9788535217841.</p> <p>WAZLAWICK, Raul Sidnei. Engenharia de software: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013. 343 p., il. ISBN 9788535260847.</p> <p>TONSIG, Sérgio Luiz. Engenharia de software: análise e projeto de sistemas. 2. ed. , rev. e ampl. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008. 2 v., il. ISBN 9788573936537.</p> <p>FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. Use a Cabeça! Padrões de Projetos. 2. ed. 2007 ISBN: 9788576081746</p>		

BEAULIEU, Alan. **Aprendendo SQL**: dominando os fundamentos de SQL. São Paulo: Novatec, 2010. 365 p., il., 24 cm. ISBN 9788575222102.

Pré-requisito: Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Animação II	80h em laboratório	IV
<p>Competências / Objetivos: Dominar a animação de personagens e objetos para diferentes mídias.</p>		
<p>Habilidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saber utilizar os desenhos vetoriais. 2) Desenvolver animações bidimensionais de forma e movimento com uso de computação. 3) Desenvolver a animação de personagens e objetos para mídias diversas. 4) Entender os princípios de animação 3D. 		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: Vetorização. Animação bidimensional: animação de forma e movimento, definição de quadros chave e interpolação, definição de caminhos, esqueleto, cinemática inversa, cinemática direta, automatismos, entre outros. Desenho e animação de personagens e objetos para mídias diversas. Experimentações e efeitos. Produzir animação para diferentes mídias. Princípios de animação 3D.</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>BLAIR, Preston. <i>Cartoon Animation</i>. Walter Foster Pub, 1995.</p> <p>SITO, Tom. <i>Timing for Animation</i>. Focal Press, 2009.</p> <p>MACHADO, Ludmila Ayres. Design e Linguagem Cinematográfica. Narração Visual Cinematográfica. Blucher, 2012. (3)</p>		
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>Adobe Systems Incorporated and its licensors . Adobe Flash Professional CS5 Classroom in a Book, 2010. (1)</p> <p>LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.</p> <p>MIGUEL, Rodrigo Draw. Animação 3D, HQ e Games: Conexões e Mercado. 2AB, 2009.</p> <p>MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história; criação; desenho; animação; roteiro. São Paulo: M Books do Brasil. 215 p., il., color. (1)</p> <p>MCCLLOUD, Scott. Reiventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M Books do Brasil, 2006. 243 p., il., color. (1)</p> <p>VIEIRA, Anderson da Silva. Adobe Photoshop CS3: guia prático pra lá de prático e visual. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 258 p., il. (3)</p> <p>LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2.ed. São Paulo: Senac, 2005.</p> <p>WIEDEMANN, Julius. Animation now. Rio de Janeiro: Taschen do Brasil, 2007.</p>		

Pré-requisito: Animação I

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Acessibilidade Digital e Usabilidade	40h em laboratório	IV
Competências / Objetivos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conhecer os conceitos e a história de Acessibilidade e Inclusão. 2) Conhecer a legislação sobre acessibilidade. 3) Conhecer os tipos de Necessidades Especias. 4) Conhecer os conceitos de design universal e tecnologia assistiva. 5) Conhecer as noções de Interface Homem Computador. 		
Habilidades:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conhecer os conceitos de Acessibilidade e Inclusão. 2) Conhecer História da Inclusão no Brasil. 3) Conhecer a legislação sobre Acessibilidade. 4) Conhecer os princípios do Design Universal e da Tecnologia Assistiva 5) Desenvolver Interfaces Computacionais baseadas em conceitos de usabilidade, acessibilidade e ergonomia. 		
Bases Tecnológicas ou Saberes:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conceitos de Acessibilidade e Inclusão. 2) História da Inclusão no Brasil. 3) Legislação sobre Acessibilidade. 4) Tipos de Necessidades Especiais. 5) Tecnologia Assistiva. 6) Design universal. 7) IHC 8) Ergonomia 9) Usabilidade. 		
Bibliografia Básica:		
CORRADI, Juliane Adne Mesa. Acessibilidade em Amambientes Informacionais Digitais . São Paulo: UNESP, 2012.		
SKLIAR, Carlos. Pedagogia (improvavel) da diferença / E se o outro não estivesse ali? DP&A Editora, 2003		
Bibliografia Complementar:		
NICÁCIO, Jalves Mendonça. Técnicas de Acessibilidade . Maceió: EDUFAL, 2010.		
SONZA , Andréa Poletto (org.). Acessibilidade e Tecnologia Assistiva: Pensando a Inclusão Sociodigital de PNEs . Bento Gonçalves: IFRS, 2013.		
PREECE, Jennifer ROGERS, Yvone e SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador Editora BookMan 2010.		

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Narração e tradução em vídeos bilíngues	40h em laboratório	IV
Competências / Objetivos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Explorar de forma adequada a linguagem visual e textual em vídeos bilíngues propiciando maior acessibilidade para pessoas surdas 		
Habilidades:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Desenvolver um trabalho digital que contemple vídeos bilíngues Libras/Português. 2) Entender como a visualidade em vídeos bilíngues. 3) Relacionar conceitos de Acessibilidade e Tradução e Interpretação de Libras-Português e vice e versa, de vídeos Bilíngues 		

<p>4) Compreender o papel do tradutor/intérprete de Libras na acessibilidade em vídeos bilíngues.</p> <p>5) Nortear narrações (Libras-Português) e interpretações (Português-Libras) em vídeos bilíngues.</p> <p>5) Elaborar roteiros que contemplem e facilitem o trabalho do tradutor/intérprete de Libras.</p>
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: Janelas de tradução. Integração das modalidades viso-espaciais e textuais. Sobreposição de informações visuais. Composição das cenas. Tradução e Interpretação.</p>
<p>Bibliografia Básica: CORRADI, Juliane Adne Mesa. Acessibilidade em ambientes informacionais digitais. São Paulo – UNESP. 2011)</p> <p>DANCYGER, Ken. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo. São Paulo: Editora Campus. 2003.</p> <p>QUADROS, Ronice. Estudos de Surdos III. (org.). Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2008.</p>
<p>Bibliografia Complementar: AZEREDO, Eduardo. Língua Brasileira de Sinais: “Uma Conquista Histórica”. Brasília: Editora Senado Federal, 2006.</p> <p>QUADROS, Ronice O tradutor e intérprete de língua brasileira de sinais e língua portuguesa. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2004.</p> <p>WILLCOX, Phyllis, WILLCOX Sherman. Aprender a Ver . Trad. Tarcísio Arantes Leite. Petrópolis: Arara Azul, 2005.</p>
<p>Pré-requisito: Cultura Surda; Libras ou Português como segunda Língua</p>

Unidade Curricular:	CH:	MÓDULO:
Produção Multimídia Bilíngue IV	80h	IV
Competências / Objetivos:		
1) Integrar as competências desenvolvidas no módulo IV através da produção de produto projeto multimídia interdisciplinar levando em consideração aspectos bilíngues, técnicos e de gestão.		
Habilidades:		
1) Aplicar os conteúdos das disciplinas do módulo IV em um projeto com foco em produção de mídia audiovisual digital.		
Bases Tecnológicas ou Saberes:		
1) Elaboração de projeto com foco em produção de mídia interativa digital 2) Aplicação prática dos saberes das disciplinas: Edição e Efeitos Especiais em Vídeo; Animação II; Animação 3D; Ilustração e Desenho de Personagens; Acessibilidade Digital e Usabilidade; Engenharia de Software; Planejamento de Comunicação Digital;		
Bibliografia Básica:		
JENKINS, Henry. Cultura da convergência . São Paulo: Aleph, 2009.		
NOBLE, Ian. BERTLEY, Russel. Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em Design Gráfico . Porto Alegre: Bookman, 2013.		
LOBACH, Bernd. Design Industrial: bases para configuração dos produtos . São Paulo: Blusher, 2013.		

Bibliografia Complementar:

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz e Terra, São Paulo, 2007
 CONNOR, Steven. **Cultura Pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992
 CAPOVILLA, Fernando César – RAPHAEL, Walkiria Duarte. **Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue – LIBRAS**. São Paulo: EDUSP.
 JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001
 LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre, Sulina, 2009.

5º SEMESTRE

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Multimídia Experimental	40h em laboratório	V
Competências / Objetivos: 1) Criar projetos de multimídia experimental aplicando conceitos de narrativa de imersão do usuário.		
Habilidades: 1) Conhecer os conceitos de instalações multimídia, multimídia experimental e interatividade. 2) Criar narrativas de imersão do usuário. 3) identificar o cinema e o vídeo como origens das manifestações artísticas contemporâneas.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) As instalações multimídia. 2) A multimídia experimental e interatividade. 3) A quebra dos modelos tradicionais de organização da informação através de novas narrativas que promovem a imersão do usuário. 4) O cinema e o vídeo como origens das manifestações artísticas contemporâneas e a multimídia experimental. 5) Preocupações estéticas da produção multimídia experimental.		
Bibliografia Básica: ARANTES, Priscila. Arte e mídia: perspectivas da estética digital . São Paulo: Senac, 2005. GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias: do Game a TV Interativa . São Paulo: Senac, 2008. MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo . São Paulo: Senac, 2008.		
Bibliografia Complementar: BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação visual e multimídia . São Paulo: Cengage, 2009. DOMINGUES, Diana. VENTURELLI, Suzana. Criação e Poéticas Digitais . Caxias do Sul: Educs, 2005. JENKINS, Henry. Cultura da convergência . São Paulo: Aleph, 2009. LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna . Porto Alegre, Sulina, 2009. SANTAELLA, Lucia. Culturas e Artes do Pós-humano . São Paulo: Paulus, 2003.		

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Planejamento de Comunicação Digital	80h	V
Competências / Objetivos: Compreender o processo de construção e implementação de um plano de comunicação para mídia digital.		
Habilidades: 1) Compreender o processo de compra e promoção de produtos. 2) Compreender o processo comunicacional na web 2.0. 3) Entender o que é e como se constrói um plano de comunicação orientado para web. 4) Compreender a elaboração de um plano de mídia para web. 5) Compreender como controlar e realizar a mensuração dos resultados da campanha comunicacional		

<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: Entendendo o mercado: estágios do processo de compra; análise SWOT. Plataformas e relacionamento digital: premissas para um bom site. Conteúdo online: como ser relevante; canais em redes sociais; monitoramento digital; planejamento integrado; definição dos objetivos estratégicos e premissas criativas; construção de um briefing. Ferramentas de mídia: tipos de canais; formatos mais utilizados; formas de negociação; construção e leitura de um plano de mídia digital. Controle e mensuração de resultados: principais métricas de audiência; principais métricas de conversão; definição de KPIs (indicadores-chave de processos); cálculo de ROI (retorno sobre investimentos).</p>
<p>Bibliografia Básica: STEEL, Jon. A arte do planejamento - Verdades, Mentiras e Propaganda. Rio de Janeiro: Campus, 2006. KOTLER, Philip. Administração de Marketing. New Jersey: Pearson Education, 14 ed, 2012. VERONEZZI, Carlos . Mídia de A a Z. São Paulo: Empório do Livro, 2005.</p>
<p>Bibliografia Complementar: SHIMP, Terence A. Propaganda e Promoção. Porto Alegre: Bookman, 2002. FERRIS, Paul. Marketing Metrics. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2 edição, 2010.</p>
<p>Pré-requisito: Marketing Digital e Mídias Sociais</p>

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Animação 3D	40h em laboratório	V
<p>Competências / Objetivos: 1) Compreender e desenvolver animações tridimensionais.</p>		
<p>Habilidades: 1) Dominar técnicas de modelagem 3D para objetos, imagens e vídeos. 2) Saber aplicar diferentes materiais e iluminação aos objetos 3D. 3) Desenvolver animações 3D para diversas mídias.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes: 1) Modelação e animação 3D: objetos, imagens e vídeos fotorealistas. 2) Aplicação de materiais e iluminação aos objetos. 3) Renderização e a produção de animações 3D para diferentes mídias.</p>		
<p>Bibliografia Básica: WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber and Faber UK, 2009. JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História. São Paulo: Senac, 3 ed., 2011. MIGUEL, Rodrigo Draw. Animação 3D, HQ e Games: Conexões e Mercado. 2AB, 2009.</p>		
<p>Bibliografia Complementar: BLAIR, Preston. Cartoon Animation. Walter Foster Pub, 1995. GLEBAS, Francis. Directing the Story. Focal Press, 2008. KING, Lesa. Photoshop CS4: o manual que faltava. São Paulo: Digerati Books, 2009. 917 p., il., color. (8) PURVES, Barry. Stop-Motion. vol. II. Bookman, 2011. SITO, Tom. Timing for Animation. Focal Press, 2009. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life: Disney Animation. 1995.</p>		

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les; BANDARRA, Mariana. **Desenho para Animação**. Bookman, 2012.

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Ilustração e Desenho de Personagens	40h em laboratório	V
Competências / Objetivos:		
1) Dominar diferentes técnicas de desenho e ilustração de objetos e personagens.		
Habilidades:		
<p>1) Saber utilizar o desenho de observação de objetos e figura humana.</p> <p>2) Compreender a perspectiva para o desenho de cenários.</p> <p>3) Saber utilizar o desenho à mão livre: realistas e figurativos.</p> <p>4) Conhecer diferentes técnicas de desenho: luz, sombra, figura/fundo, entre outras.</p> <p>5) Ter noções de desenho no computador e técnicas de renderização manual.</p>		
Bases Tecnológicas ou Saberes:		
Desenho de observação: objetos e figura humana. Desenho de perspectiva e cenários. Desenho a mão livre e expressão gráfica. Técnica de composição. Proporção, luz, sombra, textura, fundo e figura. Noções básicas de desenho auxiliado por computador. Técnicas de renderização manual. Desenho de personagens. Ilustrações realistas e figurativas.		
Bibliografia Básica:		
DERDYK, Edith (Org.). Disegno. Desenho. Desígnio . 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2007. 311 p., il. (9)		
CAPLIN, Steve, BANKS, Adam. O Essencial da ilustração . São Paulo, SENAC, 2012. Tradução: Luciana Salgado. (1)		
PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção . São Paulo: Blucher, 2010. 223 p., il. (3)		
Bibliografia Complementar:		
EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista . Tradução de Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. (2)		
GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores . 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004. 147 p., il., color. (1)		
GONÇALO JUNIOR. A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64 . São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 433 p., il. (8)		
MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas . Tradução de José Manuel de Vasconcelos. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 378 p., il. (1)		
ROIG, Gabriel Martin. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho . São Paulo: WMF/Martins Fontes, 2009. 255 p., il. (1)		
WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les; BANDARRA, Mariana. Desenho para Animação . Bookman, 2012.		

Unidade Curricular: Gerência de Projetos	CH: 40h	Módulo: V
Competências / Objetivos: 1) Conhecer e aplicar métodos e técnicas para elaboração e desenvolvimento de projetos. 2) Dimensionar recursos para atender as necessidades de um projeto. 3) Conhecer softwares e aplicativos utilizados para elaboração e desenvolvimento de projetos.		
Habilidades: 1) Utilizar métodos e técnicas para elaborar projetos. 2) Apresentar estudos comparativos e alternativos para o desenvolvimento de um projeto. 3) Diferenciar projetos de processos. 4) Compor planos de projeto. 5) Compor e acompanhar projetos utilizando softwares. 6) Utilizar técnicas computacionais e softwares específicos.		
Bases Tecnológicas ou Saberes: Características e função de um projeto. Metodologia de projetos de produtos e serviços. Diagrama de blocos, gráfico de gestão. Softwares aplicativos para elaboração de projetos – diferenças, vantagens e desvantagens.		
Bibliografia Básica: VIEIRA, Marconi. Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação . Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. Project Management Institute (PMI). Um Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos - Guia Pmbok® (5ª ed.) . São Paulo: Saraiva, 2014. BERNARDES, Maurício; OLIVEIRA, Geísa. Microsoft Project Professional 2013 – Gestão e Desenvolvimento de Projetos . São Paulo: Érica / Saraiva, 2013.		
Bibliografia Complementar: CARVALHO, Marly; RABECHINI, Roque. Gerenciamento de Projetos na Prática - Casos Brasileiros - Vol. 1 . São Paulo: Atlas / GEN, 2006. CARVALHO, Marly; RABECHINI, Roque. Gerenciamento de Projetos na Prática - Casos Brasileiros - Vol. 2 . São Paulo: Atlas / GEN, 2009. WOILER, Sansão; MARTINS, Washington. Projetos - Planejamento, Elaboração e Análise . São Paulo: Atlas / GEN, 2008. MENEZES, Luiz. Gestão de Projetos . São Paulo: Atlas / GEN, 2009. GIDO, Jack; CLEMENTS, James. Gestão de Projetos . São Paulo: Cengage Learning, 2007.		

Unidade Curricular: Produção Multimídia Bilingue V	CH: 160h	Módulo: V
Competências / Objetivos: A disciplina visa orientar os alunos para a realização do trabalho final de multimídia do curso.		

<p>Habilidades:</p> <p>1) Compreender porque se usa a metodologia na ciência. 2) Compreender como se elabora trabalhos científicos e como são estruturados.</p>
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Implementação de projeto de trabalho, produto e pesquisa. Desenvolvimento de produto multimídia.</p>
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009. NOBLE, Ian. BERTLEY, Russel. Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em Design Gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2013. RABECINI, Roque; CARVALHO, Marly. Gerenciamento de projetos na prática. São Paulo: Atlas, 2006.</p>
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. Paz e Terra, São Paulo, 2007 CAPOVILLA, Fernando César – RAPHAEL, Walkiria Duarte. Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue – LIBRAS. São Paulo: EDUSP. JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001 LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. A tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre, Sulina, 2009. SLACK, Nigel. Administração da Produção. São Paulo: Atlas, 2009.</p>

6º SEMESTRE

<p>Unidade Curricular:</p> <p>Empreendedorismo e Plano de Negócios</p>	<p>CH:</p> <p>80h</p>	<p>Módulo:</p> <p>VI</p>
<p>Competências / Objetivos:</p> <p>1) Proporcionar ao acadêmico o conhecimento das características empreendedoras, a busca das oportunidades de negócios e o desenvolvimento do plano de negócios de empresas.</p>		
<p>Habilidades:</p> <p>1) Compreender a organização administrativa empresarial; 2) Entender como se realiza a criação empreendimento voltado para o desenvolvimento; 3) Compreender processo de estruturação financeira de um plano de negócios.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Estrutura de um Plano de Negócios. Conceito de empresa "start-up". Tipos básicos de empresas. Modelos de negócios. Estruturação e organização de uma unidade de negócios. Alianças e parcerias. Características funcionais das diferentes áreas de uma empresa e do pessoal necessário para sua implementação e funcionamento. Estudo de viabilidade. Plano de negócios.</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>DORNELAS, José. Empreendedorismo: transformando idéias em negócios. São Paulo: LTC / GEN, 2014. BERNARDI, Luiz. Manual de Empreendedorismo e Gestão. São Paulo: Atlas, 2012. SALIM, César; HOCHMAN, Nelson; RAMAL, Andrea; RAMAL, Silvína. Construindo Planos de Negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.</p>		
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>DOLABELA, Fernando. O Segredo de Luisa. Rio de Janeiro: Sextante, 2008. BARON, Robert ; SHANE, Andrew. Empreendedorismo - Uma Visão do Processo. São Paulo: Cengage Learning, 2007. DRUCKER, Peter. Inovação e Espírito Empreendedor: Prática e Princípios. São Paulo: Cengage</p>		

Learning, 2010.

KOTLER, Philip. **Marketing 3.0: As Forças que Estão Definindo o Novo Marketing Centrado no Ser Humano**. Rio de Janeiro, Elsevier, 2010.

MAUBORGNE, Renée; KIM, Chan. **A Estratégia do Oceano Azul**. Rio de Janeiro, Elsevier, 2015.

Unidade Curricular:	CH:	Módulo:
Metodologia de pesquisa científica	40h	VI
<p>Competências / Objetivos:</p> <p>1) Conhecer os fundamentos do processo de investigação científica e da execução da pesquisa científica, segundo normas-padrão.</p> <p>2) Conhecer metodologias de projetos de produto multimídia aplicados à pesquisa científica.</p>		
<p>Habilidades:</p> <p>1) Compreender porque se usa a metodologia na ciência.</p> <p>2) Compreender como são elaborados e estruturados trabalhos científicos.</p> <p>3) Compreender o uso de métodos para o processo de desenvolvimento de produtos.</p>		
<p>Bases Tecnológicas ou Saberes:</p> <p>Definição de ciências, senso comum e método científico. Introdução à epistemologia do conhecimento científico: o empirismo, o racionalismo e as crises de paradigmas. Metodologia Científica e pesquisa: os métodos e as diferentes técnicas de investigação. Pesquisa bibliográfica e como registrá-la: análise de textos, resenhas, resumos, esquemas, fichamento. Formalização do trabalho científico: projetos de pesquisa, trabalhos de conclusão de curso, teses e dissertações, artigos científicos, resumos de congressos. Normas ABNT. Diferentes metodologias de projeto de design e produtos voltados às multimídias.</p> <p>7) Processo de desenvolvimento</p>		
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>ASTI VERA, A. Metodologia da pesquisa científica. Porto Alegre: Ed. Globo.</p> <p>CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A. Metodologia científica. São Paulo: Mc-Graw-Hill do Brasil, 1973.</p> <p>CARVALHO, M.C.M. (org.), 1991. Metodologia Científica: fundamentos e técnicas. Campinas, Papirus.</p>		
<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>BARRAS, R. Os cientistas precisam escrever: guia de redação para cientistas, engenheiros e estudantes. São Paulo: TAQ/EDUSP, 1979.</p> <p>HEGENBERG, L. 1974. Explicações Científicas. São Paulo, EDUSP.</p> <p>NAGEL, THOMAS. 2001. Uma breve introdução à filosofia. São Paulo, Martins Fontes,</p> <p>RAMPAZZO, LINO. 2002. Metodologia Científica. Ed. Loyola.</p> <p>CERVO, A.L. e BERVIAN, P.A. 1983. Metodologia Científica. São Paulo, McGrawHill.</p>		

5.8 Atividades complementares

As Atividades complementares são entendidas como atividades de cunho acadêmico, científico, cultural desenvolvidas pelos alunos do curso de tecnologia em Produção Multimídia. Tais atividades devem ser realizadas durante o decorrer da formação discente, visando a complementação da formação do aluno e a indissociabilidade entre ensino pesquisa e extensão.

A soma da carga horária de todas as atividades complementares não pode ser inferior a 140 horas durante o curso e deverá ser comprovada propriamente, até o final do curso. As atividades que não apresentam uma carga horária específica, mas possuem caráter relacionado as

atividades complementares, tais como publicações acadêmicas e participações em eventos, serão regulamentadas posteriormente em documento próprio.

Como exemplos de atividades complementares desejáveis pode-se citar:

- Publicação de Artigos e Resumos em eventos científicos;
- Publicação de Artigos e Resumos em periódicos;
- Participação em eventos científicos;
- Participação em Palestras;
- Bolsas de Pesquisa e Extensão de entidade de Fomento ou não;
- Bolsas Voluntária de Pesquisa e Extensão;
- Participação em Grupos de Pesquisa Regularmente Constituído;
- Participação em Projetos de Pesquisa Regularmente Constituído;
- Participação em Projetos de Extensão Regularmente Constituído;
- Participação/Organização em Semanas Acadêmicas e Eventos relacionados;
- Participação em Programas do tipo PET e relacionados;
- Atividades de iniciação científica em geral;
- Atividades institucionais de extensão;
- Outras atividades regulamentadas pelo Núcleo Docente Estruturante do curso.

O estágio não obrigatório previsto no decorrer do curso não poderá ser contabilizado como atividade complementar.

5.9 Avaliação do Processo Ensino Aprendizagem

A avaliação dar-se-á durante todos os momentos do processo ensino e aprendizagem, valorizando o crescimento do aluno qualitativa e quantitativamente. Em cada unidade curricular o professor responsável aplicará avaliações pertinentes aos conteúdos teóricos e práticos vistos ao longo do curso.

As avaliações serão organizadas baseadas nos seguintes princípios: a avaliação será diagnóstica, processual, formativa e diversificada. Para além dos conhecimentos e habilidades definidos em cada Unidade Curricular serão considerados como critérios de avaliação as atitudes gerais: trabalhar em equipe; respeitar a comunidade escolar; cumprir as tarefas solicitadas, respeitando os prazos; contribuir para as aulas com interesse e empenho; zelar pelo patrimônio escolar e demonstrar iniciativa nas aulas.

As formas ou tipos de avaliação podem abranger avaliação escrita e/ou oral individual/grupo,

apresentação de trabalhos (escrito e oral); avaliações práticas em laboratórios, relatórios, entre outros.

De acordo com a Organização Didática da Câmpus Palhoça-Bílingue, a avaliação prima pelo caráter diagnóstico e formativo, consistindo em um conjunto de ações que permitam recolher dados, visando à análise da constituição das competências por parte do aluno, previstas no projeto de curso. Suas funções primordiais são:

1. obter evidências sobre o desenvolvimento do conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias à constituição de competências, visando à tomada de decisões sobre o encaminhamento dos processos de ensino e aprendizagem e/ou a progressão do aluno para o semestre seguinte;
2. analisar a consonância do trabalho pedagógico com as finalidades educativas previstas no Projeto Pedagógico do Curso;
3. estabelecer previamente, por unidade curricular, critérios que permitam visualizar os avanços e as dificuldades dos alunos na constituição das competências.

Os critérios servirão de referência para o aluno avaliar sua trajetória e para que o professor tenha indicativos que sustentem tomadas de decisões sobre o encaminhamento dos processos de ensino e aprendizagem e a progressão dos alunos. Os registros das avaliações serão feitos, conforme previsto no Regulamento Didático Pedagógico (RDP) do IFSC, em números inteiros de 0(zero) a 10(dez), sendo 6(seis) o mínimo necessário para a validação da unidade curricular.

O registro, para fins de documentos acadêmicos, será efetivado ao final de cada módulo, apontando a situação do aluno no que se refere à constituição de competências e utilizando-se a seguinte nomenclatura:

A - (Apto): quando o aluno tiver obtido as competências.

NA - (Não Apto): quando o aluno não tiver obtido as competências.

A partir da avaliação efetuada pelo professor, serão realizadas avaliações coletivas em reuniões que terão o caráter de avaliação integral do processo didático-pedagógico em desenvolvimento na Unidade Curricular. As avaliações coletivas envolverão os professores e os profissionais do núcleo pedagógico. Esses encontros serão realizados, preferencialmente, em dois momentos: durante o transcorrer do módulo (com a presença dos alunos) e ao final de cada módulo.

Haverá recuperação paralela de conteúdos pela realização de novas atividades pedagógicas no decorrer do período letivo, que possam promover a aprendizagem, tendo em vista o desenvolvimento das competências. Ao final dos estudos de recuperação, o aluno será submetido à avaliação, cujo resultado será registrado pelo professor.

Em caso de reprovação em unidades curriculares, o estudante precisará cursar as unidades curriculares pendentes e poderá cursar unidades curriculares do módulo seguinte(de forma concomitante), desde que, o estudante e as unidades curricular envolvidas, atendam as seguintes condições:

1. Disponibilidade de vagas nas unidades curriculares dos módulos;
2. Compatibilidade de horários entre as unidades curriculares pendentes e as do módulo seguinte;
3. Obedecimento aos pré-requisitos das unidades curriculares.

Não serão ofertadas turmas especiais de modo regular, ficando a oferta deste tipo de turma atrelada a disponibilidade de recursos(físicos e de pessoal) do campus.

Demais casos omissos devem obedecer o disposto no Regulamento Didático Pedagógico(RDP) do IFSC.

5.10 Estágio curricular e Acompanhamento do estágio

Não haverá estágio curricular obrigatório. O estágio não obrigatório, desenvolvido como atividade opcional no decorrer do curso, seguirá os trâmites previstos na Lei 11.788 de 25 de setembro de 2008 e ficará sob a coordenação de estágio. Ressalta-se que o estágio não obrigatório não contará na carga horária do curso.

5.11 Prática supervisionada nos serviços ou na indústria, e acompanhamento das práticas supervisionadas

Não se aplica.

5.12 Atendimento ao discente

O atendimento pedagógico e administrativo acontecerá nos turnos de funcionamento do câmpus.

O atendimento por docentes denominado “atendimento extraclasse” está previsto na Resolução 23 do IFSC, onde cada docente receberá de 1 a 2 horas semanais para executá-lo. Esse atendimento inclui atividades e programas de nivelamento para alunos, preferencialmente em turno diferente do de realização do curso.

Além disso, o Câmpus Palhoça-Bilíngue do IFSC conta com atendimento ao discente por meio do Núcleo Pedagógico formado por equipe interunidade curricular formado pelos seguintes profissionais: uma psicóloga, uma pedagoga e uma assistente social.

O atendimento ao discente funciona nos três turnos de funcionamento do Câmpus. No início de cada semestre letivo há divulgação pela equipe pedagógica do local e horário de atendimento aos alunos.

Os alunos em vulnerabilidade social contam ainda com o Programa de Atendimento a Estudantes em Vulnerabilidade Social (PAEVs) que no câmpus é organizado pelo assistente social e verifica semestralmente a condição sócio econômica dos alunos.

É prevista a existência de programas de Monitoria para as unidades curriculares do curso, ficando tais programas vinculados aos regulamentos do campus e ao Regulamento Didático Pedagógico (RDP) do IFSC.

5.13 Atividades de Tutoria (para cursos EAD)

Não se aplica.

5.14 Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores

Ao matricular-se no módulo, o aluno poderá apresentar requerimento ao respectivo Coordenador de Curso e solicitar aproveitamento de estudos concluídos com êxito por unidade curricular ou área de conhecimento. As normas para aproveitamento de competências e experiências anteriores é regulamentada na Organização Didática do Câmpus Palhoça Bilíngue do IFSC.

Os principais procedimentos observados para análise dos processos de aproveitamento de

competências são os seguintes:

- Aproveitamento de estudos com base em documentos acadêmicos apresentados pelo aluno, quando for originário de cursos de educação de nível superior.²⁹
- Validação de competências adquiridas no mundo de trabalho mediante realização de atividade passível de avaliação, quando o aluno adquiriu as competências e/ou habilidades em cursos de educação profissional em nível básico e técnico, na formação metódica no trabalho ou por outros meios, sendo necessária a apresentação de Curriculum Vitae devidamente comprovado; descrição das atividades relacionadas à(s) competência(s), cujo aproveitamento está sendo solicitado e cópia de carteira profissional e/ou contrato de trabalho na ocorrência de vínculo formal de emprego ou declaração de serviços quando não existir a relação formal de emprego.
- Aproveitamento de estudos realizados na unidade curricular ou área de conhecimento em que adquiriu as competências, quando reprovado no módulo e tiver direito à matrícula.

5.15 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso

O projeto do curso será avaliado a cada semestre, sendo possível adequações e aprimoramentos. As propostas serão discutidas em reuniões pedagógicas com docentes do curso, coordenações envolvidas e gestores da escola. As reuniões acontecerão periodicamente e constarão no calendário acadêmico. Cabe ao coordenador do curso atender discentes e docentes no que se refere a assuntos relacionados ao curso e levá-los a discussão com o núcleo estruturante do curso. O núcleo estruturante realizará reuniões mensais com intuito de ajustar o projeto do curso.

5.16 Incentivo a pesquisa, a extensão e a produção científica e tecnológica

Para o desenvolvimento e garantia das atividades de pesquisa e extensão ao longo do curso, o curso contará com infraestrutura de laboratórios, equipamentos, corpo docente, transporte e parcerias com empreendimentos da área de atuação ou inter-relacionadas com a atuação do profissional da produção multimídia.

O desenvolvimento de projetos de pesquisa e extensão serão fomentados pela Instituição com bolsa de pesquisa e extensão para discentes e apoio institucional aos docentes. Os docentes terão a garantia de carga horária no seu plano de atividades para o desenvolvimento de projetos de pesquisa e extensão aprovados pela instituição.

Os professores deste curso também desenvolvem projetos de pesquisa e extensão que são financiados por órgão de fomento externo e que garante a qualidade do trabalho desenvolvido e

um aporte adicional de investimentos para estas áreas.

5.17 Integração com o mundo do trabalho

Não se aplica.

6 CORPO DOCENTE E TUTORIAL

6.1 Coordenador do Curso

Bruno Panerai Velloso

6.2 Corpo Docente

Unidades curriculares vinculadas a docentes:

Módulo I

unidades curriculares	Carga horária	Docente
Linguagem e Estética Audiovisual	80h	Fabiana Paula Bubniak
Introdução ao Design e Arte Contemporânea	40h	Laíse Miolo de Moraes
Algoritmos	80h	Bruno Panerai Velloso
Comunicação e Cibercultura	40h	Daniel Henrique Scandolara
Libras	40h	Fabio Irineu da Silva
Português como segunda Língua	40h	Bruna Crescêncio Neves
Cultura Surda	40h	Janaí de Abreu Pereira
Produção Multimídia Bilíngue I	80h	02 ou mais professores de área relacionada a certificação do módulo

Módulo II

unidades curriculares	Carga horária	Docente
Técnicas de Produção Audiovisual I	80h	Oscar Raimundo dos Santos Junior

Fotografia e Edição de Imagens Digitais	80h	David Pereira Neto
Programação Orientada a Objeto	80h	Bruno Panerai Velloso
Marketing Digital e Mídias Sociais	80h	Fabiana Paula Bubniak
Fundamentos do Design	40h	Laíse Miolo de Moraes
Produção Multimídia Bilíngue II	80h	02 ou mais professores de área relacionada a certificação do módulo

Módulo III

unidades curriculares	Carga horária	Docente
Técnicas de Produção Audiovisual II	40h	Fabiana Paula Bubniak
Produção de Áudio	40h	Oscar Raimundo dos Santos Junior
Interpretação para Vídeo	40h	Adriana de moura Somacal
Semiótica da Imagem	40h	Janaí de Abreu Pereira
Animação I	80h	Renata da Silva Krusser
Design de Interface	40h	Laíse Miolo de Moraes
Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia	80h	Bruno Panerai Velloso
Produção Multimídia Bilíngue III	80h	02 ou mais professores de área relacionada a certificação do módulo

Módulo IV

unidades curriculares	Carga horária	Docente
Edição e Efeitos Especiais em Vídeo	80h	Fabiana Paula Bubniak
Animação II	80h	Renata da Silva Krusser
Narração e Tradução em Vídeos Bilíngues	40h	Saionara Figueiredo Santos
Acessibilidade Digital e Usabilidade	40h	Daniela Saito
Engenharia de Software	80h	Bruno Panerai Velloso

Produção Multimídia Bilíngue IV	80h	02 ou mais professores de área relacionada a certificação do módulo
---------------------------------	-----	---------------------------------------------------------------------

Módulo V

Unidades curriculares	Carga horária	Docente
Multimídia Experimental	40h	Fabiana Paula Bubniak
Gerência de Projetos	40h	João Vitor Nunes Leal
Ilustração e Desenho de Personagens	40h	Bianca Antônio Gomes
Animação 3D	40h	David Pereira Neto
Planejamento de Comunicação Digital	80h	Daniel Henrique Scandolara
Produção Multimídia Bilíngue V	160h	Todos do curso

unidades curriculares	Carga horária	Docente
Metodologia de pesquisa científica	40h	Carmem Cristina Beck
Empreendedorismo e Plano de Negócios	80h	João Vitor Nunes Leal
Trabalho de Conclusão de Curso	200h	Todos do curso

6.3 Corpo Administrativo

Nome	Regime de Trabalho	Atribuição	Titulação
Alexandre Silveira de Souza	40h	Assistente em Administração	Nível médio
Bárbara Emanuele de Andrade Neri	40h	Técnico de Laboratório Audiovisual	Graduação
Claire Cascaes de Aquino	40h	Bibliotecária	Especialização
Francine Medeiros	40h	Técnico de Laboratório Web Design	Especialização
Ivone Georg	40h	Psicóloga	Mestrado

Jaciara Medeiros	40h	Auxiliar em Administração	Graduação
Jefferson Andrei Ferreira Lemes	40h	Auxiliar Administrativo	Nível médio
Josiele Heide Azevedo	40h	Pedagoga	Mestrado
Nikolas Weber da Silva	40h	Tecnologia da Informação	Técnico
Maria Verônica Aparecida Padilha Matos	40h	Assistente em Administração	Especialização
Oscar Raimundo dos Santos Junior	40h	Técnico de Laboratório Audiovisual	Especialização
Paolla Santiago Silva	40h	Assistente Social	Mestrado
Patrícia Müller Vidal	40h	Auxiliar em Administração	Especialização
Eliana Cristina Bär	40h	Pedagoga	Mestrado
Samanta Casagrande da Silva	40h	Assistente de Aluno	Especialização

6.4 Núcleo Docente Estruturante

O núcleo docente estruturante é o responsável pela concepção, acompanhamento, consolidação e avaliação do PPC.

Nome	Regime de trabalho	Carga horária NDE	Titulação
Fabiana Paula Bubniak	40h DE	2h	Especialista em Comunicação Audiovisual
Laíse Miolo de Moraes	40h DE	2h	Mestre em Design e Tecnologia
Saionara Figueiredo Santos	40h DE	2h	Mestre em Educação Ambiental
Bruno Panerai Velloso (Coordenação do Curso)	40h DE	2h	Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento
Fábio Irineu da Silva	40h DE	2h	Mestre em Educação
Carmem Cristina Beck	40h DE	2h	Doutora em Educação Física

6.5 Colegiado do Curso

O funcionamento do Colegiado do Curso será implantado e regulamentado a partir da primeira turma. Serão considerados os seguintes aspectos: representatividade dos segmentos, periodicidade das reuniões, registros e encaminhamento das decisões.

O colegiado do Curso deverá ser composto pelo Núcleo Docente Estruturante, pelos docentes

que atuam no Curso e por representantes de alunos. Sugere-se que a representatividade discente seja 25% do total de membros do colegiado.

7 INFRAESTRUTURA FÍSICA

7.1 Instalações gerais e equipamentos

A secretaria é composta por 2 computadores para uso dos técnicos educacionais, telefones, ar condicionado e duas impressoras/fotocopiadora. O espaço possui janelas para adequada ventilação e iluminação natural. A iluminação artificial é composta por luzes frias. A chefia de ensino e coordenações possuem gabinetes próprios equipados com computadores. Ha uma sala de reuniões para até 20 pessoas.

7.2 Sala de professores e salas de reuniões

O espaço para os docentes possui duas salas com 58m² contendo cada uma 20 bancadas próprias de trabalho com computadores, ar condicionado, armários individuais, acesso via rede a equipamento de impressão/fotocopiadora. O espaço possui janelas para adequada ventilação e iluminação natural. A iluminação artificial é composta por luzes frias.

7.3 Salas de aula

Ambiente	Área	Equipamentos
Sala de Aula	58m ²	Projetor multimídia, microcomputador com acesso à internet, caixas de som, quadro branco, mobiliário escolar.

O Câmpus Palhoça-Bilíngue possui 7 salas de aula compostas com os equipamentos listados no quadro, sendo uma equipada com televisão LED de 60" equipamento Blu-ray e equipamentos para vídeo conferência.

7.4 Polos de apoio presencial, se for o caso, ou estrutura multi câmpus (para cursos EAD)

Não se aplica.

7.5 Sala de tutoria (para cursos EAD)

Não se aplica.

7.6 Suportes midiáticos (para cursos EAD)

Não se aplica.

7.7 Biblioteca

A biblioteca está atualmente estruturada em 79m² e possui acervo bibliográfico específico. O ambiente é bem ventilado, possui 4 computadores para uso dos servidores, 8 para uso dos alunos, assim como mesas coletivas e salas de estudo. A biblioteca esta aberta nos três turnos de funcionamento do câmpus.

7.8 Instalações e laboratórios de uso geral e especializados

O Câmpus Palhoça Bilíngue conta atualmente com 2 laboratórios de informática compostos por:

Laboratório 1 – Sala 014:

Item	Descrição	Quantidades
Computador de Uso Geral	Computador Desktop com monitor 19" - Configuração: Core2 Dua 2,93GHz HD250GB 2GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	40
Computador do Professor	Computador Desktop com monitor 19" - Configuração: Core2 Dua 2,93GHz HD250GB 2GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	1
Projektor Multimídia	Projektor Multimídia ligado ao computador do Professor com tela de projeção.	1

Laboratório 2 – Sala 011:

Item	Descrição	Quantidades
Computador de Uso Geral	Computador Desktop com monitor 19" - Configuração: Core2 Dua 2,93GHz HD250GB 2GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	18
Computador do Professor	Computador Desktop com monitor 19" - Configuração: Core2 Dua 2,93GHz HD250GB	1

	2GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	
Projektor Multimídia	Projektor Multimídia ligado ao computador do Professor com tela de projeção.	1
Scanner	Scanner para digitalização de documentos e imagens.	1

Laboratório 3 – Sala 012:

Item	Descrição	Quantidades
Computador de Uso Geral	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	15
Computador do Professor	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	1
Projektor Multimídia	Projektor Multimídia ligado ao computador do Professor com tela de projeção.	1
Scanner	Scanner para digitalização de documentos e imagens.	1

O Câmpus Palhoça Bilíngue conta atualmente com 2 laboratórios de Multimídia e Edição de Vídeos compostos por:

Laboratório Multimídia 4 – Sala 015:

Item	Descrição	Quantidades
Computador de Uso Geral	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	20
Computador do Professor	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	1
Projektor Multimídia	Projektor Multimídia ligado ao computador do Professor com	1

	tela de projeção.	
Scanner	Scanner para digitalização de documentos e imagens.	1

Laboratório Multimídia 5 – Sala 016:

Item	Descrição	Quantidades
Computador de Uso Geral	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	20
Computador do Professor	Computador Desktop com monitor 23" - Configuração: Core i7 2,93GHz HD2TB e 16GB de Memória Ram – Sistema Operacional Windows 7	1
Projektor Multimídia	Projektor Multimídia ligado ao computador do Professor com tela de projeção.	1
Scanner	Scanner para digitalização de documentos e imagens.	1

8 Bibliografia

SKLIAR, Carlos. **A forma visual de entender o mundo**. In Educação para todos. Revista especial, SEED/DEE Curitiba, Editora Expediente, 1998-b.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares de Cursos de Graduação em Computação**. MEC/CNE/CES, 2012

MEC. **Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=86&id=12352&option=com_content& Acessado em 01/03/2014.

IFSC. **Site institucional**. Disponível em: <http://www.ifsc.edu.br> Acessado em 01/03/2014.

CEPE. **PPC Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia**. Disponível em: <http://www.continente.ifsc.edu.br/campus/images/stories/ensino/Notcias/ppc%20tecnologia%20gastronomia.pdf>. Acessado: 01/03/2014.

PLANALTO. **LEI Nº 10.436, DE 24 DE ABRIL DE 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais**
Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm Acessado: 01/03/2014.

PLANALTO. **DECRETO Nº 5.626, DE 22 DE DEZEMBRO DE 2005. Regulamenta a Lei no 10.436.**
Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm Acessado em:
01/03/2014.