



Graduação Produção Multimídia

Grade de disciplinas do curso

1.º SEMESTRE				
Módulos	Conteúdos	Horas	Presencial	EAD
	Teoria da Cor	80	80	
	Filosofia	80	80	
	Comunicação e Expressão	80		80
	Processo Criativo	80	80	
	Storytelling	40	40	
	Tipografia	40	40	
	Subtotal	400	320	80
2.º SEMESTRE				
	Computação Gráfica	80	80	
	Fotografia Digital	80	80	
	Gamificação	80	80	
	Nova Mídias	40	40	
	Marketing Digital e Mídias Sociais	80	80	
	Optativa (Sociedade e Sustentabilidade / Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS)	40		40
	Subtotal	360	320	40
3.º SEMESTRE				
	Criação e Produção Web	40	40	
	Design de Informação	40	40	
	Direção de arte	80	80	
	Modelagem 3D	80	80	
	Produção Audiovisual	80	80	
	Semiótica	80	80	
	Subtotal	400	400	0
4.º SEMESTRE				
	Aplicativo Mobile	40	40	
	Cibercultura	80	80	
	Design Thinking	40	40	
	Linguagem Sonora	80	80	
	Efeitos Especiais	80	80	
	Oficina Projeto Empresa – OPE (EAD)	80		80
	Subtotal	400	320	80
	Total do Curso	1560	1360	200
	Atividades Complementares	100		
	Total Geral do Curso	1660		

Descrição das disciplinas

1.º semestre

TEORIA DA COR - 80 horas

O desenho e o entendimento da cor serão discutidos, aqui, sob o ponto de vista dos estudos sobre os processos de criação. Proporcionar aos alunos um entendimento sobre o significado da cor pigmento e da cor luz, suas propriedades químicas, efeitos, transformações, influências, modelos de representações e suas relações com as aplicações gráficas, atualizando-os e capacitando-os no uso da cor no mundo gráfico e digital.

FILOSOFIA - 80 horas

Introdução à Filosofia. As origens da Filosofia Ocidental: do mito à razão. Os problemas dos primeiros filósofos. A Filosofia Moderna e o racionalismo cartesiano. A “crise da razão” e a “crítica à consciência”. Campos da reflexão filosófica: a Estética. Problemas da Estética. Arte e técnica. Introdução à Teoria Crítica: o conceito de indústria cultural. Introdução ao pensamento de Vilém Flusser.

COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - 80 horas

Nesta disciplina serão discutidas as noções de texto e contexto, repensando as atuais possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias. O hipertexto será definido, caracterizado e problematizado, buscando-se com isso verificar quais são as especificidades desse formato textual. Serão discutidos os gêneros e tipos textuais, apresentaremos as potencialidades criativas promovidas pelas amplas e fecundas relações intertextuais. Exploraremos os diversos suportes midiáticos e suas especificidades.

PROCESSO CRIATIVO - 80 horas

Pesquisar a evolução da imagem para o raciocínio projetual, juntamente com as alternativas que viabilizem o processo de criação no design, utilizando o desenho como princípio gerador de formas. Estudo da composição de formas, linhas, equilíbrio, harmonia, massa, textura, volume e cor. Definir modelos

adequados ao mercado e conceber trabalhos variados nas áreas de design gráfico e de mídia digital. Criação e desenvolvimento de produtos para briefings específicos.

STORYTELLING - 40 horas

A disciplina abordará de forma teórica e através de exercícios de prática textual a elaboração de roteiros que terão como foco principal as ações de marketing digital. Conceituará as principais práticas de storytelling e suas aplicações nos meios digitais e tradicionais. Trabalharemos a elaboração e a execução de campanhas digitais através da construção de narrativas e a conceituação de público-alvo dentro das diversas formas de geração de conteúdo e gênero narrativo presentes no meio comunicativo.

TIPOGRAFIA - 80 horas

História e evolução. Nomenclatura e classificação dos tipos. A tipografia como meio de criação e expressão.

2.º semestre

COMPUTAÇÃO GRÁFICA - 80 horas

Apresentação das origens e da definição de Computação Gráfica. Estudo de técnicas para modelagem e representação de objetos geométricos utilizados em aplicações da Computação Gráfica. Estudo de algoritmos de Processamento de Imagens, incluindo aquisição e segmentação, aplicação de filtros e transformações. Estudo de algoritmos de visão computacional para representação e detecção de forma de objetos e de análise de movimento em imagens. Estudo das etapas do processo de visualização bidimensional. Estudo das etapas do processo de visualização tridimensional e da geração de imagens realistas através de técnicas de remoção de elementos ocultos, iluminação e aplicação de texturas e cores.

FOTOGRAFIA DIGITAL- 80 horas

Breve história do desenvolvimento técnico e tecnológico da fotografia. Semelhanças, distinções e características do filme fotográfico e da fotografia digital.

GAMIFICAÇÃO - 80 horas

Desenvolvimento de briefings e projetos voltados para mídia integrada, pesquisa da evolução da imagem para o raciocínio projetual, juntamente com as alternativas que viabilizem o processo de criação no design, utilizando o desenho como princípio gerador de formas, linhas, equilíbrio, harmonia, volume. Conhecimento e execução dos elementos essenciais para a compreensão da gramática da comunicação visual.

Definição e pensamento dos modelos adequados ao mercado atual para conceber trabalhos variados nas áreas de web design, design gráfico e de mídia digital. Criação e desenvolvimento de proposta de comunicação nos variados suportes multimidiáticos.

NOVAS MÍDIAS - 40 horas

A disciplina pretende levar o aluno a aulas expositivas e a atividades em grupo para um maior conhecimento das trajetórias das diferentes tecnologias aplicadas ao mundo digital, bem como suas correlações comportamentais e sociais.

MARKETING DIGITAL E MÍDIAS SOCIAIS - 80 horas

Compreensão das estratégias e cenários do marketing aplicado a ambientes digitais e redes sociais. Formulação de planejamento estratégico para concepção e execução de campanhas online. SEM, SEO e formatos de mídia convencional. Ciclo de feedback social e Groundswell como modelos de estudo e análise em redes sociais.

OPTATIVA - LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) - 40 horas

Aquisição de uma nova língua: Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Oferecer o conceito de Libras e os fundamentos históricos da educação de surdos. Legislação específica. Aspectos linguísticos de Libras. Compreender os principais aspectos da Língua Brasileira de Sinais – Libras, língua oficial da comunidade surda brasileira, contribuindo para a inclusão educacional dos alunos surdos.

SOCIEDADE E SUSTENTABILIDADE - 40 horas

Identificar o papel do administrador de empresa no século XXI, considerando a fundamentação teórica, sob uma ótica de desenvolvimento sustentável, vislumbrando organizações em equilíbrio econômico-financeiro e que respeitam a sociedade e o meio ambiente. Desenvolver competências para compreender o mundo a seu redor e propor alternativas menos danosas ao meio ambiente e à sociedade, sempre com a premissa da saúde financeira da organização, assim como de oportunidade de negócios.

3.º semestre

CRIAÇÃO E PRODUÇÃO WEB - 40 horas

Princípios de webdesign. Criação e produção de websites. Entender o processo de construção de websites, compreendendo do desenho à publicação. Aspectos técnicos da produção digital para internet e usabilidade. Ferramentas para edição de HTML. Utilização do CSS e principais softwares de criação e produção de projetos publicitários para web. Aspectos técnicos da produção digital para internet.

DESIGN DE INFORMAÇÃO - 40 horas

Conceituação e fundamentação do design da informação. Princípios do design, estrutura e organização visual em documentos gráficos e interface. Direção e criação em mídia digital. Análise do design da informação em suportes digitais.

DIREÇÃO DE ARTE - 80 horas

Metodologias de trabalho e processo criativo para a direção de arte. Elementos da linguagem visual, luz, cor, fotografia, animação, composição e tipografia. Proporcionar ao aluno o conhecimento dos elementos que compõem a direção de arte – cenografia, figurino, maquiagem e caracterização e suas aplicações na produção audiovisual e multimídia.

MODELAGEM 3D - 80 horas

Permitir a troca de informação com profissionais da área de modelagem 3D. Executar projetos na condição de generalista 3D. Adquirir a capacidade de avaliar a qualidade de uma modelagem 3D com base em referências e/ou projetos de natureza similar.

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL - 80 horas

A disciplina abordará de forma prática e teórica a produção audiovisual. A partir de aulas expositivas e exercícios desenvolvidos em aula, busca-se fornecer aos alunos as principais ferramentas para a elaboração, execução e finalização de produtos audiovisuais, levando em conta a coerência das técnicas empregadas em relação a sua parte conceitual e produtiva.

SEMIÓTICA - 80 horas

Introduzir fundamentos da semiótica no campo do design, estratificados entre arte, cultura e comunicação visual: discussão da relação objeto x material, artefato x produto e procedimento do design; a relação com as mídias; design no contexto da sociedade contemporânea; cultura de mercado e novas tecnologias. Promover a capacidade de reflexão crítica sobre signo, estimulando a reflexão no desenvolvimento do design.

4.º semestre

APLICATIVO MOBILE E INTERNET - 40 horas

Compreender os conceitos formais e abstratos dos softwares para a internet móvel. Dispositivos móveis e redes de comunicação. Planejar o desenvolvimento de aplicativos. Usabilidade móvel. APPs e sites móveis. Web design Responsivo: HTML e CSS para sites móveis. XHTML e HTML5. Introdução ao desenvolvimento de Apps nativos em plataformas Android, Apple e Windows Phone.

CIBERCULTURA - 80 horas

A construção hipermediática e as relações entre os elementos constituintes para criação de produtos hipermediáticos. Conceitos e técnicas de roteirização das hiper mídias. Conceitos e técnicas para o desenvolvimento de produtos hipermediáticos.

DESIGN THINKING - 40 horas

Desenvolver habilidades do que compõe o chamado “pensamento de design” com o escopo de criar um mindset para busca ativa por criação e inovação como forma de organização do pensamento, não somente para a área de tecnologia, mas também para as áreas da cultura, artes, sociedade, biologia, engenharia e educação. Conhecer e aprender as três grandes aplicações do Design Thinking que geralmente estimulam uma equipe a adotar essa perspectiva: abordagem de inovação, como metodologia para solução de problemas e como estratégia de ensino-aprendizagem; a exploração do fator humano; e a descrição e execução do processo de Design Thinking.

LINGUAGEM SONORA - 80 horas

A disciplina apresenta a evolução da tecnologia aplicada ao design sonoro em projetos multimídia. Serão oferecidos subsídios para que os alunos possam criar e editar trilhas sonoras em softwares de edição de áudio.

EFEITOS ESPECIAIS - 80 horas

A disciplina abordará de forma prática e teórica os princípios da pós-produção audiovisual. A partir de aulas expositivas e exercícios desenvolvidos em aula, busca-se fornecer aos alunos as principais ferramentas para a elaboração, execução (composição e aplicação de efeitos) e finalização de produtos audiovisuais, levando em conta a coerência das técnicas empregadas em relação a sua parte conceitual e produtiva.

OPE (OFICINA PROJETO EMPRESA) EAD – OPE - 80 horas

A Oficina Projeto Empresa (OPE) é um projeto interdisciplinar iniciado no terceiro semestre e que se estende até o quarto semestre do curso. Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um relatório e um produto multimídia. A temática é livre, desde que se utilize de softwares aprendidos no decorrer do curso, e os alunos contam com a orientação de docente designado em cada fase do projeto.
