Universidade Federal da Paraíba

Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes

Departamento de Mídias Digitais

Projeto Político Pedagógico

Curso de Graduação em Comunicação em Mídias Digitais

Modalidade: Bacharelado

João Pessoa – PB

Versão modificada em 03/03/2011

Inclusão de LIBRAS a pedido da CCP – PRG

Reitor
Rômulo Soares Pollari

Diretor do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - CCHLA
Aparecida Ramos

Coordenador do Projeto REUNI de Comunicação em Mídias Digitais
Olavo Mendes

COMISSÃO EXECUTIVA

Bertrand de Souza Lira – DECOMTur
Derval Gomes Golzio – DECOMTur
Henrique Paiva de Magalhães – DECOMTur
Lucio Sérgio de Oliveira Vilar – DECOMTur
Marcos Antonio Nicolau – DECOMTur
Nadja de Moura Carvalho – DECOMTur
Olavo Antonio Saraiva Mendes – DECOMTur (Presidente da Comissão Executiva)
Saint-Clair Fernandes de Avelar – DECOMTur
Signe Dayse Castro de M. e Silva – DECOMTur
Wellington José Pereira de Oliveira – DECOMTur

Sumário

1. Identificação do Curso 03
2. Marcos Referenciais 04
2.1 Marcos Legais 04
2.2 Marcos Políticos 04
2.3 Marcos Pedagógicos 05
3. As Mídias Digitais 07
3.1 Interfaceamento e convergências 07
3.2 Mídias Digitais: um novo paradigma 07
3.3 Do analógico aos sistemas digitais 07
3.4 A formação em Mídias Digitais 10
4. Introdução 13
5. Justificativa 13
5.1 As Tecnologias Digitais 13
5.2 Formando Especialistas em Tecnologias Digitais 14
6. Marco Teórico e Metodologia 16
7. Objetivos do Curso 23
7.1 Geral 23
7.2 Específicos 23
8. Perfil do Profissional 24
9. Conhecimentos, Habilidades e Competências 26
9.1 Conhecimentos 26
9.2 Habilidades e Competências 28
10. Campo de Atuação do Profissional 30
11. Caracterização da Estrutura do Projeto Político-Pedagógico 34
12. Composição Curricular 35
12.1 Síntese da Composição Curricular 35
12.2 Detalhamento da Composição Curricular 36
12.3 Fluxograma do Curso de Comunicação em Mídias Digitais 43
13. Ementário 44
13.1 Conteúdos Básicos Profissionais 44
13.2 Conteúdos Complementares Obrigatórios 49
13.3 Conteúdos Complementares Optativos 51
13.4 Conteúdos Complementares Flexíveis 66
14. Processo de Avaliação do Curso 68
15. Sistemática de Concretização do Projeto Político-pedagógico 69
ANEXO I Comunicação em Mídias Digitais REUNI (Obras, Equipamentos, RH) 70
ANEXO I-1 Infra-Estrutura do Curso de Comunicação em Mídias Digitais 71
ANEXO I-2 Investimentos em Obras: Salas de Aula e Laboratórios 72
ANEXO I-3 Equipamentos de Salas de Aula e Laboratórios 72
ANEXO I-4 Recursos para Manutenção de Equipamentos 72
ANEXO II Certidões, Resolução, Parecer Técnico 74

1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Identificação: Curso de Graduação em Comunicação em Mídias Digitais

Modalidade: Bacharelado

Turno: Tarde

Regime Acadêmico: Créditos (1 Crédito equivalendo a 15 horas semestrais)

Alocação dos componentes curriculares: Semestral

Tempo para integralização curricular

	Diurno
Mínimo	08 (oito) períodos letivos
Máximo	12 (doze) períodos letivos

Limite de Créditos por Período Letivo

- Mínimo: ~~08 (oito) créditos~~ ▶ 19 (dezenove) créditos (Modificado por Profa. Milva)
- Máximo: 32 (trinta e dois) créditos

Carga Horária Total: 3.360 horas/aula ou **224 créditos**

Base Legal:

- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96
- Resolução CNE/ CES nº 18, de 13 de março de 2002
- Resolução CNE/ CES nº 2, de 18 de Junho de 2007
- Resolução nº 04/ 2004 do CONSEPE
- Resolução nº 34/ 2004 do CONSEPE

2. MARCOS REFERENCIAIS

Os marcos referenciais que possibilitam a sustentação deste PPP estão situados em três categorias: legais, políticos e pedagógicos.

Os marcos legais são de origem da legislação educacional em vigor, considerando-se leis, decretos, portarias ministeriais e portarias e resoluções internas à UFPB.
Já os marcos políticos estão vinculados aos documentos políticos pedagógicos que estabelecem as diretrizes da educação superior no âmbito da UFPB.
Finalmente os marcos pedagógicos, mais subjetivos, pessoais e relacionados à trajetória acadêmica dos professores que propõem o presente projeto, encontram-se em sintonia com as temáticas educacionais da contemporaneidade e as de relevância para a construção histórica da identidade acadêmica do país e de professores comprometidos com a educação superior.

2.1 MARCOS LEGAIS

Estão categorizados em Leis, Decretos, Resoluções, Portarias, Planos, Programas e Projetos de cunho nacional e local, além de documentos institucionais da UFPB:

- Lei 8.112/1990 – Regime Jurídico dos Servidores Públicos Civis da União
- Lei 9.394/1996 de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira/LDB
- Lei 10.172 que estabelece o Plano Nacional da Educação/PNE
- Plano Nacional de Extensão Universitária
- Decreto Federal nº 5.773/2006 [e os demais que o regulamentam e alteram]
- Lei 10.051/2004 que regulamenta os procedimentos do SINAES
- Resolução UFPB nº 034/2004 – Sistematiza os PPP's de Curso de Graduação
- Resolução UFPB n 052/2003 – Define Bloco de Componentes Flexíveis
- Resolução UFPB nº 047/2007 – Estágio Curricular
- Resolução UFPB nº 019/1978 – Exercícios Domiciliares
- Resolução UFPB nº 02/1996 – Monitoria
- Resolução UFPB nº - 076/97 – Extensão/PROBEX

2.2 MARCOS POLÍTICOS

Considerados os elementos que sugerem as diretrizes das ações de caráter político-pedagógico da UFPB são constituídos dos seguintes documentos, concebidos a partir de orientações do Ministério da Educação:

- Projeto Político Pedagógico/PPP da UFPB (www.ufpb.br)
- Projeto Político Institucional/PPI da UFPB (www.ufpb.br)
- Estatuto da UFPB (www.ufpb.br)
- Regimento Geral da UFPB (www.ufpb.br)
- AVALIES-UFPB – Auto Avaliação Institucional (www.ufpb.br)
- O SINAES na UFPB de autoria de Maria Elba Dantas de Moura, da Comissão Permanente de Melhoria do Ensino/CPME

2.3 MARCOS PEDAGÓGICOS

Os marcos pedagógicos, ou as bases pedagógicas da ação docente dos professores que integrarão o curso de Mídias Digitais da UFPB fazem parte de um arcabouço de informações, conhecimentos e referenciais concebidos a partir de longa trajetória no campo educacional.

Fazem parte das premissas e marcos pedagógicos da atuação dos professores que integrarão o Curso de Mídia Digitais da Universidade Federal da Paraíba, as seguintes **Categorias Educacionais Norteadoras**:

- Planejamento Pedagógico Participativo
- Planejamento Estratégico Educacional
- Gestão de Instituições Educacionais
- Projeto Político Pedagógico
- Formação por Competências
- Ensino à Distância
- Pesquisa como Princípio Educativo
- Extensão Universitária
- Formação Continuada

Quanto ao Projeto Político Pedagógico foram consideradas as seguintes categorias, sugeridas pelo INEP/MEC, consolidadas como **Bases Qualitativas da Avaliação Institucional**, em dez dimensões:

- Dimensão 1 : A Missão e o Plano de Desenvolvimento Institucional
- Dimensão 2 : Perspectiva científica e pedagógica formadora: políticas, normas e estímulos para Ensino, Pesquisa e Extensão
- Dimensão 3 : Responsabilidade Social
- Dimensão 4 : Comunicação com a Sociedade
- Dimensão 5 : Políticas de pessoal, carreira, aperfeiçoamento, condições de trabalho
- Dimensão 6 : Organização e Gestão
- Dimensão 7 : Infra-estrutura física e recursos de apoio
- Dimensão 8 : Planejamento e Avaliação
- Dimensão 9 : Políticas de Atendimento ao Estudante
- Dimensão 10: Sustentabilidade Financeira

Quanto às relações com o sistema acadêmico de informação para os estudantes recém ingressos na UFPB, enfatiza-se os seguintes **Programas Acadêmicos**:

- Mobilidade Estudantil
- Estágio e Monitoria
- Iniciação Científica (PIBIC);
- Iniciação à Docência (PROLICEN)
- Educação Tutorial (PET)
- Bolsas de Extensão (PROBEX)
- Intercâmbio Internacional (PIANI)

É perceptível a necessidade de ordenamento das ações acadêmicas do curso considerando a interdisciplinaridade. Nesta perspectiva o Projeto Político-Pedagógico como resultado da organização curricular norteia-se pelos seguintes princípios:

- Autonomia e gestão democrática, como parte essencial do ato pedagógico, devem implicar no compromisso e participação de toda comunidade acadêmica
- A ética deve nortear as ações desencadeadas pelos diversos participantes do processo educativo
- A criticidade é condição imprescindível para o desencadeamento da análise da sociedade brasileira e da realidade da educação
- A criatividade deve ser uma constante num processo de mudança permanente
- A interdisciplinaridade é um eixo norteador na redefinição da organização curricular
- O trabalho coletivo entendido como uma nova organização do trabalho, deve facilitar a produção do conhecimento coletivo e de todas as ações pedagógicas
- A teoria-prática implica em assumir uma postura em relação a produção do conhecimento na organização curricular, perpassando todo curso na formação profissional
- A diversidade representa um princípio capaz de garantir as especificidades culturais, ideológicas, históricas e políticas
- A gestão democrática deve ser buscada como superação da prática autoritária, como forma de participação dos diversos segmentos nas decisões/ações administrativas e pedagógicas desenvolvidas no Curso
- A valorização profissional é um princípio central na tarefa de formar cidadãos, capazes de participar da vida sócio-econômica, política e cultural, devendo estar voltada para a formação do cidadão, condições de trabalho e remuneração
- A garantia do padrão de qualidade no conjunto das ações pedagógicas

Considerando ser estes elementos o marco referencial da gestão acadêmica proclamada por especialistas no setor, espera-se que o Curso Comunicação em Mídias Digitais da UFPB possa integrar a esfera dos cursos com bom desempenho organizacional dentro e fora da UFPB.

3. AS MÍDIAS DIGITAIS

Objetivando caracterizar Mídias Digitais como uma área de conhecimento em emergência no cenário internacional e, mais recentemente, no nacional, dotada de perspectivas diferenciadas de estudo para geração de novos conhecimentos, o que resulta em objetos de estudo também diferenciados, discutimos a seguir alguns aspectos técnicos relativo a este novo campo de estudos acadêmicos:

3.1 Interfaceamento e convergências

As Mídias Digitais resultam da convergência e interfaceamento de um variado número de áreas do conhecimento, a saber: Comunicação Social, Artes, Ciências Sociais, Filosofia, Psicologia, Lingüística, Ciências da Informação, Marketing, Direito Digital, Educação (em particular a EAD), Ergonomia, Informática e Tecnologias de Informação e Comunicação (vide figura 1).

Mídias Digitais, enquanto área de conhecimento, integra uma variedade de conceitos, teorias, técnicas, processos e métodos provenientes, das áreas supracitadas (entre outras). Como resultado desta atividade de integração, as Mídias Digitais, extrapolam, vão além dos conceitos e teóricas de uma única área (como a Comunicação Social), oferecendo uma nova perspectiva bem como, novos recortes e abordagens metodológicas o que resulta, como conseqüência, em objetos de estudo diferenciados (vide figura 2).

3.2 Mídias Digitais: um novo paradigma

As Mídias Digitais vão além das teorias e processos existentes na área de Comunicação Social, integrando métodos quantificados, normas técnicas, práticas otimizadas (*best practices*) e o uso de *hardwa*re e software, provenientes das cinco áreas de conhecimento citadas. Este conjunto de métodos e técnicas que permitem aportar soluções a problemas, são oriundos das seguintes áreas de aplicação: Jornalismo (digital, on line, multimídia), Rádio-TV, Editoração, Publicidade e Propaganda, *Design* Industrial, Psicologia Cognitiva, Educação a distância (EAD), Trabalho Colaborativo a Distância, dentre outras.

A iniciativa proposta pelos dez co-signatários da criação do projeto de Mídias Digitais é inovadora e propõe fazer convergir as áreas da Ciências Humanas e Sociais, Tecnologias de Informação, e Criação Artística. Tal condição torna esta proposta única na região nordeste e uma das poucas existentes no Brasil.

3.3 Do analógico aos sistemas digitais

Estamos vivenciando um período de transição dos sistemas baseados em eletrônica analógica para a consolidação da era digital (utilização massiva de sistemas baseados em eletrônica digital, ainda acionados a pulsos de eletricidade, mas já presenciando a utilização crescente de sistemas baseados na modulação por pulsos de luz, transmitida através de fibras óticas).

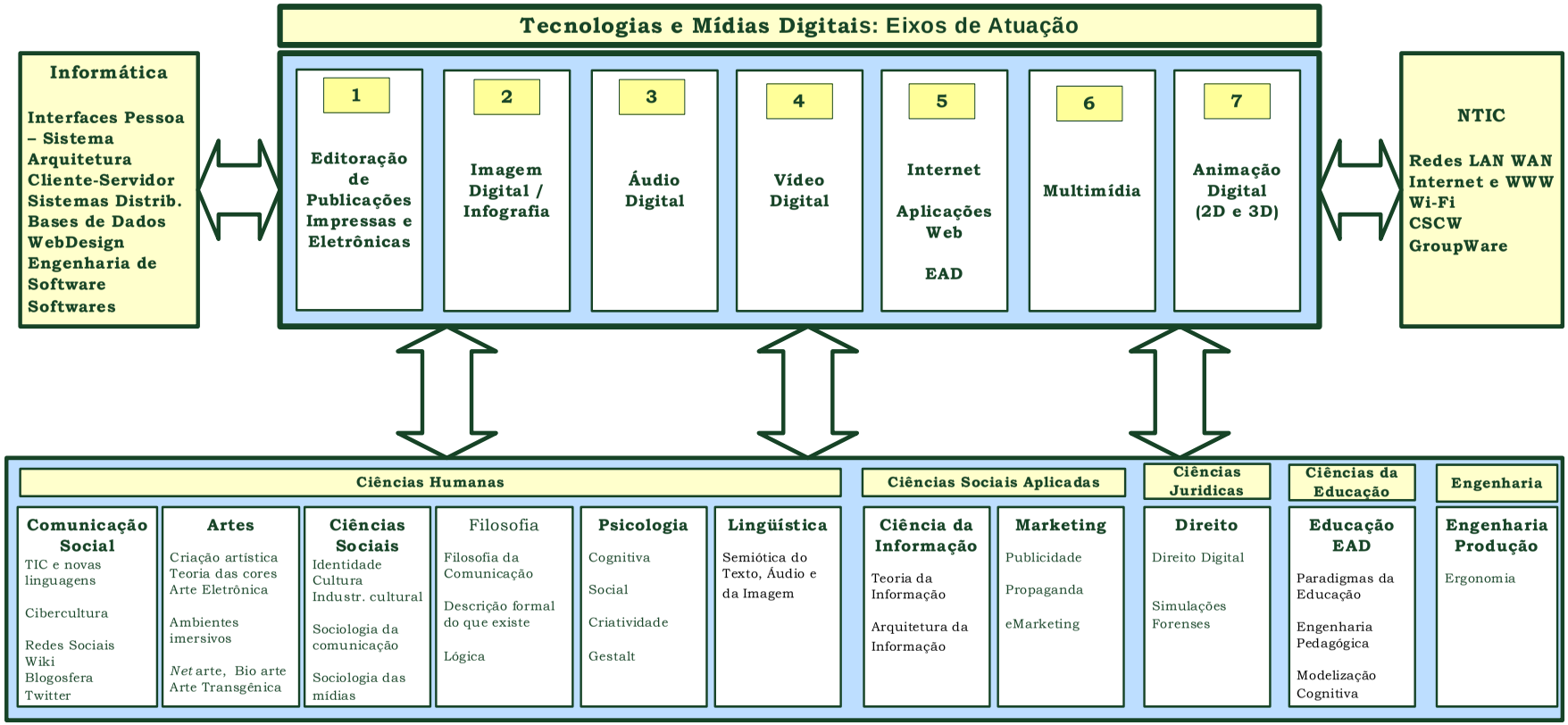

Figura 1: Áreas que contribuem para as Mídias Digitais e eixos de atuação

O Objeto de Estudo da Comunicação em Mídias Digitais:

Interações sociais - Modificações de comportamento - Novos usos e usos alternativos das tecnologias - Melhoria da produtividade e da qualidade.

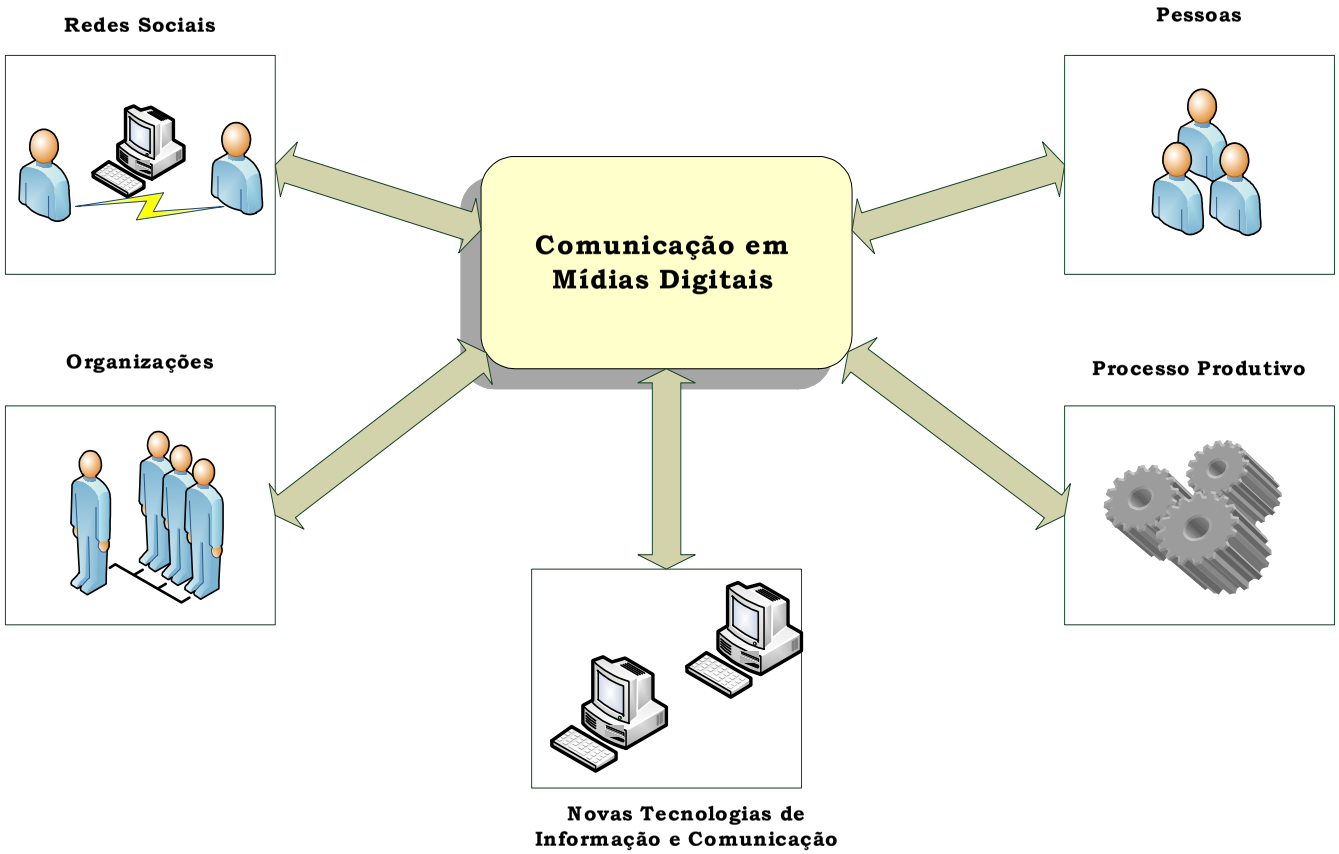

Figura 2: As tecnologias e mídias digitais enquanto objeto de estudo

Tais sistemas, baseados essencialmente em lógica digital, permitem novas e mais amplas funcionalidades à disposição dos usuários finais, bem como novas possibilidades de capturar, tratar, estocar e transferir conteúdos digitais (texto, áudio, imagem, vídeo).

Em decorrência das novas possibilidades proporcionadas pelos sistemas baseados nas mídias digitais, esta tecnologia estará cada vez mais presente em todos os segmentos da Comunicação: Jornalismo, Editoração, Rádio/TV, Vídeo, Cinema, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas etc. Tais sistemas e aplicações já estão sendo difundidas via radiofreqüência (AM, FM, Ondas Medias, Ondas Curtas), via cabo, via satélite, via redes locais, redes intranet ou pela rede Internet, via telefonia celular, ou redes WiFi.

3.4 A formação em Mídias Digitais

Nas últimas décadas várias instituições de prestígio internacional e nacional foram criadas, com a finalidade precípua de implementar ambientes em meio acadêmico e industrial, para que professores, pesquisadores, estudantes graduados, engenheiros, tecnólogos e artistas tivessem a possibilidade de discutir, experimentar e gerar novos conhecimentos nas várias sub-áreas das Mídias Digitais.

Internacional:

- **MIT – Massachusetts Institute of Technology – Media Laboratory** (Boston – USA)
- **MIT – Massachusetts Institute of Technology – Comparative Media Studies Program** (Boston – USA)
- **Fraunhofer Institute for Digital Media Technology** (IDMT) (Ilmenau – Alemanha)
- **Digital Media Institute SMARTlab – University of East London** (Londres - GB)
- **Institut National de l'Image et du Son INIS** (Trappes – França)
- **École Nationale Supérieure de la Création Industrielle** (Paris – França)
- **Société des Arts Technologiques SAT** (Montreal – Canadá)
- **Institut International de l'Image et du Son** (Montreal – Canadá)

Nacional :

No Brasil, desde o final da década de 90, várias instituições de vanguarda criaram institutos, departamentos e cursos com a finalidade de produzir conhecimentos e formar recursos humanos qualificados na área das mídias digitais.

Tais cursos têm concentração em ciências humanas (comunicação e artes), mas também, em áreas das ciências exatas e tecnológicas. Um recenseamento realizado recentemente (**Julho de 2008**) permitiu identificar as seguintes instituições oferecendo formação na área das mídias digitais:

Cursos	UF	Instituições
Comunicação Digital	RS São Leopoldo	Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS
Editoração: Mídia Digital	PR Curitiba	Escola Superior de Estudos Empresariais e Informática (Faculdades ESEEI)
Multimídia e Intermídia	PR Londrina	Universidade Norte do Paraná - UNOPAR
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	PR Foz do Iguaçú	Instituto de Ensino Superior de Foz do Iguaçu - IESFI
Rádio, Tv e Multimídia	PR Curitiba	Faculdade Internacional de Curitiba - FACINTER
Multimídia	SC Canoinhas	Universidade do Contestado - UnC
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	SC São José	Instituto de Ensino Superior da Grande Florianópolis - IESGF
Curso Superior de Tecnologia em Multimídia Digital	SC Tubarão	Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL
Comunicação Visual (Multimídia)	SC Videira	Universidade do Oeste de Santa Catarina - UNOESC
Comunicação Social (Mídialogia)	SP Campinas	Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP
Jornalismo (Digital)	SP São Paulo	USP - Departamento de Jornalismo e Editoração
Jornalismo (Digital)	SP São Paulo	Faculdade Casper Líbero
Jornalismo Multimídia	SP Campinas	Faculdades de Campinas – FACAMP
Tecnologia e Mídias Digitais	SP São Paulo	PUC-SP Faculdade de Matemática, Física e Tecnologia
Mídias Digitais	SP São Paulo	Universidade Metodista de São Paulo
Tecnologia em Design de Mídia Digital	SP São Paulo	Faculdade Impacta Tecnologia - FIT
Design Gráfico	SP São Paulo	Centro Universitário Belas Artes
Jornalismo Multimídia	SP Santos	Centro Universitário Monte Serrat - UNIMONTE
Comunicação e Design Digital	SP São Paulo	Universidade Nove de Julho - UNINOVE
Comunicação e Multimeios	SP São Paulo	PUC-SP
Curso Superior de Tecnologia em Design de Mídia Digital (Design)	SP São Paulo	Faculdade Impacta de Tecnologia
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital	SP São Paulo	Faculdade de Tecnologia Oswaldo Cruz
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação para Web (Web Design)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital (Fotografia Digital)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital (Vídeo Digital)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital (Desenho Gráfico)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Web Design - Editoração Eletrônica (Área Informática)	SP São Paulo	Faculdade de Tecnologia Carlos Drummond de Andrade - CSET
Curso Superior de Tecnologia em Criação e Produção Gráfica Digital	SP Jundiaí	Universidade Paulista - UNIP
Multimídia	SP Santos	Centro Universitário Monte Serrat - UNIMONTE

Cursos	UF	Instituições
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital	SP São Paulo	Faculdade de Tecnologia Oswaldo Cruz
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação para Web (Web Design)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital (Fotografia Digital)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Digital (Vídeo Digital)	SP São Paulo	Universidade Paulista - UNIP
Produção Editorial e Multimídia	SP São Paulo	Universidade de São Paulo - USP
Comunicação Visual e Projeto de Produto (Habilitação em Mídia Digital)	RJ Rio Janeiro	PUC Departamento de Artes e Design
Design Gráfico Ilustração e Animação Digital 3D	RJ Rio Janeiro	Universidade Veiga de Almeida - UVA
Mídia Digital	RJ Rio de Janeiro	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC
Comunicação Social (Mídias Digitais)	RJ Rio Janeiro	Faculdade Estácio de Sá
Multimídia	RJ Rio de Janeiro	Faculdade CCAA
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	ES Vitória	Instituto de Ensino Superior e Formação Avançada de Vitória - FAVI
Curso Superior de Tecnologia em Cinema, TV e Mídia Digital	MG Juiz de Fora	Universidade Salgado de Oliveira - UNIVERSO
Jornalismo Multimídia	MG B. Horizonte	Centro Universitário – UNA
Produção em Mídias Digitais Especialização (360h)	MG B. Horizonte	PUC – MG Instituto de Educação Continuada
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital Profissional:Comunicação)	GO Goiânia	Instituto Unificado de Ensino Superior Objetivo - IUESO
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	DF BRASILIA	Centro Universitário Planalto do Distrito Federal - Uniplan - UNIPLAN
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	MS Campo Grande	Instituto Campo Grande de Ensino Superior - ICGES
Multimídia	PA Belém	Instituto de Estudos Superiores da Amazônia - IESAM
Jornalismo (Digital)	BA Salvador	UFBA - Universidade Federal da Bahia - FACOM
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	BA Salvador	Instituto Baiano de Ensino Superior - IBES
Comunicação Visual (Meios Digitais)	BA Salvador	Universidade Salvador - UNIFACS
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	AL Maceió	Instituto de Ensino Superior de Alagoas - IESA
Arte e Mídia	PB Campina Grande	Universidade Federal de Campina Grande - UFCG
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	PB Joao Pessoa	Instituto Paraibano de Ensino Renovado - INPER
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	PE Recife	Instituto Pernambucano de Ensino Superior - IPESU
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	CE Fortaleza	Instituto de Ensino Superior do Ceará - IESC
Curso Superior de Tecnologia em Comunicação e Ilustração Digital	PI Teresina	Instituto de Ensino Superior de Teresina - IEST

4. INTRODUÇÃO

A história da Universidade Federal da Paraíba é feita de conquistas e transformações. Até 2002 a UFPB tinha unidades de ensino, pesquisa e extensão nas principais regiões do estado, levando suas atividades acadêmicas à significativa parcela da população. Pode-se considerar como estratégica sua atuação para o desenvolvimento do Estado de forma integrada, contrastando com outros estados da região Nordeste, onde se verifica uma grande concentração populacional e econômica na capital. O desmembramento, ocorrido em 2002 (com a criação da UFCG) em nossa Universidade, evidencia bem o processo dinâmico que busca o aperfeiçoamento de suas atividades, tanto no campo acadêmico quanto administrativo.

No âmbito do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA) as transformações também são marcantes, com a melhoria de sua infra-estrutura e a criação de novos Cursos e Departamentos. Em processo iniciado em 2003 e aprovado em 2004, o antigo Departamento de Artes dividiu-se em três Departamentos para uma melhor aplicação de suas especificidades curriculares e administrativas: Departamento de Artes Cênicas, Departamento de Artes Visuais e Departamento de Educação Musical.

A criação do curso de Comunicação em Mídias Digitais, que ora apresentamos, atende a política de expansão das Universidades Públicas proposta pelo Governo Federal com o Projeto REUNI, cujo objetivo é a implantação de novos cursos e ampliação de vagas para os alunos. A criação do curso de Mídias Digitais vem satisfazer, também, a necessidade premente da abertura de novos campos de estudo, bem como atender a demanda do mercado de trabalho por um profissional com perfil diferenciado, voltado às novas tecnologias.

A proposta contempla a integração do curso de Mídias Digitais ao Departamento de Mídias Digitais, no Campus I da Universidade Federal da Paraíba, com todas as atribuições e competências que são definidas pelo Estatuto e Regimento Geral da UFPB. Com estrutura enxuta, o curso de Mídias Digitais, conta com os recursos do Projeto REUNI, já aprovado pelo CONSUNI da UFPB e pelo MEC.

5. JUSTIFICATIVA

5.1 As Tecnologias Digitais

A área de Mídia Digital integra o campo das Novas Tecnologias de Informação. Outras áreas do conhecimento, também fazem uso dos equipamentos e métodos trazidos pelas tecnologias, tais como: as engenharias (maquetes e simulações de funcionamento), a indústria aeroespacial, a indústria farmacêutica, a neurociência (especialmente o campo das imagens usadas para diagnóstico, produzidas por tomógrafos computadorizados (RX), ressonância magnética nuclear e tomografia por emissão de pósitrons) etc.

O uso de métodos, técnicas, equipamentos e *softwares* próprios às tecnologias digitais (para geração, transmissão, armazenamento e processamento de dados), não deve ser confundido com: 1) o pensar e refletir sobre o estado atual das tecnologias; 2) a escolha da tecnologia mais adequada a resolução de um problema em função das necessidades de um projeto; 3) as condições de uso e os usos alternativos; 4) a busca e desenvolvimento de novas soluções para os problemas atuais.

Assim sendo, usar uma tecnologia é diferente do pensar, analisar resultados sobre o uso do ponto de vista da produtividade e da qualidade, confrontar as potencialidades e as limitações com as necessidades e tendências de uso atuais e alavancar desenvolvimentos. Em síntese: diversas áreas do conhecimento possuem perfil de *heavy user* em relação às tecnologias digitais e nenhuma delas detém monopólio sobre as Mídias Digitais.

5.2 Formando Especialistas em Tecnologias Digitais

A disseminação e a quase onipresença da informática e da eletrônica digital nas diversas áreas de conhecimento – mesmo nas ciências humanas – tem obrigado os profissionais destas áreas a se familiarizar, conhecer e ser capaz de usar estas tecnologias. Todavia, além da competência/proficiência, torna-se necessário a inclusão na equipe de profissionais com formação, experiência e perfil técnico especializado, a fim de garantir a produtividade e a qualidade às atividades/projetos desenvolvidos.

Tal especialista, além de conhecer os conceitos, teorias, princípios físicos, matemáticos e informáticos subjacentes a uma dada tecnologia, conhece também as linguagens de programação, os modos de uso, as potencialidades e limitações dos vários equipamentos e tecnologias. Também será capaz de saber escolher e recomendar a utilização de uma dada ferramenta *software*, equipamento (*hardware*), mais adequada a solução de um problema.

Um profissional formado na utilização das tecnologias digitais para aplicações nas áreas de comunicação (jornalismo, editoração, rádio-TV, relações públicas, publicidade e propaganda, cinema etc.), artes, educação, forense, engenharias etc., poderá orientar na utilização de tecnologias/equipamentos ou de ferramentas *software* específicas decidindo em função do custo – benefício aportado pelas mesmas e dos ganhos em produtividade e qualidade, bem como da redução de custos, que poderão ser alcançados.

Além disto, um profissional formado na utilização das tecnologias digitais para aplicações nas áreas de comunicação estará apto a pensar e refletir sobre o uso das tecnologias em comunicação, criar (ou assessorar) usuários interessados em novos usos ou usos alternativos das tecnologias de comunicação, explorar novas combinações e possibilidades de expressão e, finalmente, identificar tendências de uso que servirão para definir requisitos funcionais de futuras versões das tecnologias, além de funcionar como *beta testers* para as versões em desenvolvimento, contribuindo assim para a evolução futura da mesma.

As razões acima relacionadas ilustram e justificam o interesse em se criar uma formação específica para um profissional que entenda sobre o uso das tecnologias digitais nas várias áreas da comunicação.

Levando-se em conta que existem hoje no Brasil 698 cursos de graduação aprovados e em funcionamento na área de Comunicação Social (dados do INEP/MEC, Agosto de 2008), e considerando que existem pouco mais de uma dezena de instituições no Brasil que despertaram e identificaram a necessidade de assegurar uma formação nesta nova área do conhecimento justifica-se, por conseguinte, a necessidade de criar uma formação na área de Comunicação em Mídias Digitais, sabendo-se que será a única no nordeste com o perfil e a abrangência de cobertura pretendida para as tecnologias digitais.

6. MARCO TEÓRICO E METODOLOGIA

As tecnologias nascem integradas a processos multidisciplinares do conhecimento. O trajeto da era pré-industrial à era beneficiada pelas tecnologias da informação e da comunicação, só vem confirmar a perspectiva social que agora se torna mais evidente, ultrapassar a busca pelo acúmulo de conhecimento e procurar cada vez mais aumentar a qualidade de suas interações, seja entre co-produtores, colaboradores ou entre seus receptores e clientes. O indivíduo interage com as transformações tecnológicas, assim como o conhecimento torna-se também mais estratégico em seus enlaces com diferentes campos do conhecimento que aqui, ressaltamos no intercruzamento das áreas: Mídias Digitais, Ciências Humanas e Educação.

A formação em Mídias Digitais conforme propomos, atende a necessidades formativas do **Produtor de Conteúdos em Mídias Digitais**, que compreende campos inerentes à capacitação deste profissional, tais como: Texto Digital, Áudio Digital e Vídeo Digital; Infografia; Multimídia e Internet; os quais interagem e trocam contribuições com as Ciências Humanas, dispondo de teorias e metodologias correspondentes às demandas e necessidades da sociedade atual. Destacamos os campos das Artes, Sociologia, Comunicação, Semiótica, Filosofia, Psicologia, como um agrupamento de conhecimento imprescindível ao enlace de Linguagens entre contextos tecnológicos, simbólicos, artísticos, sociais e culturais.

A contemporaneidade é a sociedade da interação. Nos entrelaçamentos das Artes, Linguagem, Semiótica e Tecnologia, Priscila Arantes[1] observa dentre as facetas da artimídia (trabalhos em bioarte, arte transgênica e arte artificial) que, essas poéticas associadas às tecnologias da informação, além de desencadear um processo dialógico, interativo, co-autoral e coletivo, possibilitam repensar a natureza do ser humano, do corpo e da própria vida. Aqui a importância é com a emergência de novos discursos estéticos, no sentido de que dêem conta dos hibridismos da cibercultura. Mas as possibilidades e terminologias da arte eletrônica não param por aí, net arte, game arte, ambientes imersivos, teleperformances, entre outras vão sendo acrescidas. Philippe Quéau (1985) desenvolve por exemplo, o conceito de arte intermediária, equiparada a uma arte viva, que pulsa; para ele o movimento, a metamorfose e o devir constantes definem a arte digital.

No entrelaçamento da Sociologia, Filosofia, Educação, Comunicação, Semiótica e Tecnologia[2], vamos encontrar outro significativo número de estudiosos e pesquisas dialogando entre objetos e recortes metodológicos, alguns deles estabelecem

---

[1] É critica e pesquisadora em artemídia e estética digital. Formada em filosofia pela USP; professora de Arte e Escrita Digital da PUC/SP; e de Estética, Arte e Tecnologia da Universidade Anhembi-Morumbi (www.brasilmidiadigital.com.br).

[2] Alguns estudiosos brasileiros podem ser lembrados, envolvidos com os olhares sobre a *cibercultura*, sem que seja possível enumerá-los na sua totalidade: André Lemos, Alex Primo, Paula Sibilia, Paulo Cunha, Suely Fragoso; no campo das chamadas *imagens técnicas*, tais como fotografia, cinema, vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas, temos Arlindo Machado; sobre a arquitetura da *navegação no ciberespaço* vem Lucia Leão; na humanização das tecnologias, Diana Domingues é lembrada; e mais recentemente Lucia Santaella, trata a *era da mobilidade* e da comunicação móvel em suas transmutações do tempo, do espaço e dos modos de viver, aprender, agir, sentir.

interseções múltiplas entre linguagens de texto, áudio e imagem digitais, examinadas sob a denominação de multimídias; características do hipertexto, da hipermídia e da interatividade digital também estão presentes; as potencialidades da educação à distância e do comércio eletrônico acrescido pelo móbile marketing têm conquistado seu espaço; concorrem em atenção os estudos sobre cibercultura, envolvendo dinâmicas e características do ciberespaço, das comunidades virtuais e das relações sociais *on line*; as mídias móveis contempladas pelo celulares de terceira geração vem se destacando; o jornalismo digital e a sociedade da informação conseguem avolumar um bom número de estudos; as relações dessas tecnologias com o corpo e a subjetividade contemporânea voltam a dialogar no contexto da tecnocultura; são apenas algumas marcas do debate científico das Mídias Digitais, Ciências Humanas e Educação.

A Educação têm demonstrado que o fluxo das informações ocupa espaço privilegiado em diferentes campos de saberes, sejam economia, política, comunicação, relações sociais, cultura. Teóricos da área começam a acreditar na possibilidade concreta de acesso universal à informação e, nesse contexto da era informacional, a educação rever o seu modelo tradicional e reconhece que precisa absorver essas mudanças. A defesa de ações educativas extensivas a todos os segmentos sociais, propõe uma visão na direção de que diferentes áreas do conhecimento devem estabelecer múltiplas interações.

As áreas Mídias Digitais, Ciências Humanas e Educação são reconhecidas, em nossa proposição acadêmica, como potencialidades e criatividades decorrentes de espaços abertos. Nessa perspectiva trata-se de permitir a construção de um conhecimento múltiplo, sejam em suas abordagens tecnológicas e metodologias permeáveis. Neli Klix Freitas (2007)[3] ilustra considerações do gênero, no âmbito das ciências da Educação, ponteando posições defendidas pelos estudiosos Pierre Lévy e Michel Authier (1995), Popert (1993), Vygotsky (1987), Guattari (1992), Castells (1999) e outros, para concluir que as tecnologias devem ser integradas aos processos de formação continuada de professores, multiplicando informações com vistas ao novo cenário sócio educativo. Por fim, é praticamente recorrente entre os autores que discutem a superação de dicotomias: global, local, universal e particular (Hernández, 1998) defender que, a Educação deve promover mudanças - preocupadas com a adequação dos saberes transmitidos e construídos - no sentido de atender às necessidades da sociedade atual.

Imagens e Mídias Digitais

A área que envolve as imagens talvez tenha sido a que mais apresentou mudanças com o suporte eletrônico. A rápida passagem do analógico para o digital propiciou

[3] "Novas tecnologias, educação, formação de professores e construção do conhecimento". In: *Revista Iberoamericana de Educación*, nº44/5 – 25 de novembro de 2007.

intensos debates entre estudiosos. Duas correntes de pensamento passaram a produzir discussões sobre as implicações dessa nova modalidade no campo da representação.

Divididos entre "apocalípticos e integrados"[4] os debates estão centrados na ausência ou inexistência da referencialidade das imagens digitais, embora, no que diz respeito à fotografia esta questão não encontre base: a fotografia, analógica ou digital conta com o registro referenciado.

A discussão mais intensa ocorre, no entanto, sobre as possibilidades de manipulação das imagens digitais favorecendo idéias e conceitos (BAEZA, 2001). É bem verdade que as imagens analógicas também se prestavam a tais intenções, embora aportassem maiores dificuldades de execução.

Uma série de mudanças significativas no âmbito da comunicação está sendo verificada. A cadeia de produção de impressos, por exemplo, foi profundamente reduzida, provocando uma diminuição do quadro de pessoal necessário para a veiculação de fotografias. Os setores de revelação e ampliação foram descartados, já que a produção de imagens - através de câmeras digitais - tornou esses departamentos obsoletos.

Em se tratando de armazenamento e estocagem as mudanças são ainda mais significativas. A área destinada à organização de acervos pôde ser reduzida drasticamente, em virtude de modos de armazenamento mais simplificados e dinâmicos. Discos rígidos e mídias como CDs e DVDs possuem alta capacidade de estocagem de imagens e ocupam áreas bastante pequenas. Também a praticidade e agilidade, com que podem ser acessados os acervos, garantem um maior dinamismo e velocidade na produção de conteúdos informativos e educacionais.

Por outro lado, as imagens digitais estão favorecendo uma verdadeira revolução no campo do entretenimento e da educação. As cifras milionárias obtidas com a venda de videojogos já superam as arrecadações do cinema e do setor musical, isoladamente. Nos próximos cinco anos, as estimativas dão conta de que os ganhos com a produção de vídeo jogos deverá superar os do cinema e música juntos.

Na área da educação as imagens digitais encontraram um nicho de desenvolvimento ainda pouco estimado. Suas possibilidades estão sendo discutidas no campo da educação e alfabetização de crianças através de videojogos. Também nesta área existe uma fração que vê essa aproximação de maneira cética e outra de modo entusiástico (ARNSETH, 2006).

O fato é que as imagens digitais já são de uso recorrente para algumas áreas de atuação profissional, a exemplo dos pilotos de jatos comerciais e militares. Os custos do ensino e aprendizagem são reduzidos e isso tem levado a uma intensificação do uso desta modalidade de ensino. Sem contar com a redução da exposição ao risco de morte bastante acentuado nestas profissões.

[4] Humberto Eco, nos anos 1980, introduziu estes termos para categorizar duas correntes de pensamento no campo da comunicação (uma que mantinha forte ceticismo para com as novas tecnologias da informação e outra que defendia entusiaticamente seu uso irreversível).

Cinema e Mídias Digitais

Já se tornou lugar-comum se referir a contemporaneidade como a era da convergência tecnológica, o que joga muitas vezes o debate para o plano da obviedade, limitando-se a um entendimento demasiado repetido e insuficiente para explicar a complexidade dos fenômenos midiáticos. O que muda o tom, entretanto, reacendendo a importância do debate é quando se fixa o foco nas novas relações entre gêneros, conteúdos e respectivos suportes, que integram o cerne das questões que envolvem a emergência do cinema digital.

Três exemplos expressam a magnitude das mudanças que estão na ordem do dia: 1 - A democratização do uso de câmeras digitais - desde as Mini-Dvs às micro-câmeras que acompanham celulares e máquinas fotográficas – constitui um fenômeno recente, resultado do que se convencionou chamar de convergência tecnológica, e que estaria desta forma apenas "ensaiando" os primeiros passos de uma revolução ainda maior na área digital que está por vir; 2 – No cinema, desde a última década do século 20, produtores e diretores contam com o *transfer* processo responsável por operar a transcodificação de imagens captadas em suporte digital para película, o que barateia o custo da produção propriamente dita, provocando por outro lado, a "aposentadoria" da tradicional moviola; 3 – Todos os prognósticos apontam o cinema digital como futuro da Sétima Arte, o que levará à extinção da própria película em que pese a postura refratária de alguns diretores e fotógrafos que não desejam abrir mão do passado.

Afunilando a questão tomemos como exemplo a forte tradição documentarista brasileira na área do audiovisual, segmento que contempla não apenas o cinema, mas também a produção televisiva (vide a experiência do Globo Repórter nos anos 70, uma das expressões bem-sucedidas na área). Como compreender esses legados históricos? Que transições se estabeleceram entre as gerações precursoras (dos anos 1960, em especial) e as que se seguiram? Que temporalidades temos envolvidas nesse percurso geracional que torne possível identificar continuidades, rupturas e interlocuções através da filmografia e do discurso de seus autores?

Se a emergência do digital provocou novas identidades e olhares sobre o gênero documental e suas matrizes conceituais e estéticas, como se processa, na prática, esse re-ordenamento do gênero, otimizando possibilidades de intervenção e de manipulação nas instâncias de produção e pós-produção (edição), alterando inclusive a condução das narrativas? Ou seja, se o gênero documental, desde seus primórdios, na primeira metade do século 20, apresenta-se híbrido, permutando-se com a narrativa ficcional; no século 21 é o formato, o modo de "capturar" a realidade e sua pós-produção via HDs quem, afinal, vai apontar a extensão das mudanças em curso na contemporaneidade.

Eis, portanto, um conjunto de questões que encontrarão no curso de Mídias Digitais o fórum adequado para tais enfrentamentos teórico-metodológicos. Vale o registro de que a reflexão teórica acerca do cinema digital ainda se ressente de uma maior envergadura que se reflete na área editorial; tal escassez de publicações explica-se pela própria emergência deste suporte entre nós, ainda de recente presença como novo *modus operandi* de quem se ocupa do gênero documental. Em todo caso, já é

possível rastrear em publicações mais recentes, de autores de variadas nacionalidades, a presença do tema.

Formatos Audiovisuais e Mídias Digitais

O surgimento e expansão da tecnologia digital no contexto das mídias analógicas impressas (livros, jornais e revistas), eletrônicas (TV e rádio) e telefonia, acrescidos da aparição da Internet convergindo todas essas mídias, redundaram numa larga demanda de conteúdos áudio e/ou visuais (sons, falas, textos, imagens fixas e móveis).

Na chamada era da mídia participativa, de mão dupla e sob demanda, tendo os usuários agora poder de decisão, os desafios tomam uma nova dimensão. Vemos surgir modalidades de mídias alternativas e altamente segmentadas para usuários que buscam informação e entretenimento que atendam a seus interesses.

O domínio da linguagem, requeridas por diferentes mídias, se impõe como uma condicionante à compreensão das pontencialidades comunicacionais, visando não só a produção de conteúdos e formatos para as novas plataformas digitais, como também o ensino e a pesquisa em torno desses novos meios. Em pesquisa recente[5], realizada no Brasil, o usuário (em sua maioria jovens) da Internet superou o público da televisão, dedicando 82 horas por semana e interagindo com diversos tipos de mídia, incluindo o celular.

A interdisciplinaridade mobilizada na produção de conteúdos para as mídias digitais e seus produtos, a exemplo dos games, como aponta Santaella e Feitoza (2009) passa, além de outros campos do saber, pelo conhecimento da estética do som e da imagem (fotografia, vídeo, cinema), contribuindo para uma concepção artística de imagens; transita ainda pelas técnicas de roteirização, como etapa fundamental na criação de narrativas audiovisuais, amparadas em bases teóricas e práticas na produção de diferentes formatos (programas, games, documentários, ficções, entre outros), destinados a diversas plataformas digitais (Internet, telefonia móvel 3G, CD, DVD etc.).

As mídias portáteis - cada vez mais disseminadas - demandam por conteúdos diferenciados e adequados a esses novos formatos. Portanto, exige-se uma formação que contemple estudos de linguagem e estética dos meios que utilizam como recursos expressivos a imagem e o som. A adoção da tecnologia digital pelas mídias convencionais e a invenção de novas mídias, a exemplo da Internet e da telefonia móvel (3G), solicitam do mercado de trabalho um profissional com habilidades multimídias e conhecimento multidisciplinar.

A formação em Mídias Digitais contempla o conhecimento das tecnologias e linguagens da fotografia, cinema, vídeo, games, rádio e TV digital, utilizando-se de um suporte teórico-prático exigido nestas produções de conteúdos, disponíveis em diferentes

[5] "O futuro da mídia" (Deloitte/Harrison Group, 2009). In: *Revista Mundo Corporativo*, nº24 Abril-Junho –2009.

plataformas midiáticas. Vale acrescentar que nestas mídias, disponível na Internet ou via rádio freqüência, a interatividade determina o formato e o conteúdo no contexto cultural da tecnologia digital.

Desenvolvimento, Educação e Tecnologias no Turismo

Um dos elementos a serem pensados no estudo das tecnologias digitais é a sua interface com ações e instrumentalizações de caráter educativo. A busca de compreensão das redes de conexão existentes entre a formação humana e o desenvolvimento humano, assim como as repercussões do movimento ocorrido e o desenvolvimento sócio-espacial, tem como foco o estudo das tecnologias de apoio aos movimentos formativos. Nesta perspectiva a cadeia produtiva do Turismo é rica em demandas de recursos para a sua operacionalização. As Humanidades e Tecnologias Digitais, através do desenvolvimento e uso das novas tecnologias e seus impactos nas: Artes, Ciências Sociais, Comunicação, Psicologia (Cognitiva) e Novas Formas de Aprendizagem Inteligente: através de leituras de Teorias e processo de aprendizagem apoiadas pelas TMD, Ambientes de aprendizagem para EAD e Objetos pedagógicos para ensino presencial e a distância, constituem-se eixos norteadores para o alicerçamento do projeto político pedagógico de um curso de graduação com este enfoque.

No que se referem às Ações de Extensão, tem-se por foco as Mídias Digitais e Jogos Educacionais e as Mídias Digitais e Educação Turística. Por sua vez a concepção de Produtos e Serviços, oriundos de laboratórios de produção tecnológicas em Educação e Turismo, possibilitarão a concepção de: Aplicativos Educacionais; Expedições Técnicas Científicas On-line; Formação de Formadores em EAD; Formação de Gestores Públicos em EAD; Bibliotecas Virtuais de Objetos Pedagógicos; Sites e DVD's para Divulgação Sócio-educacional, de Serviços e do Patrimônio Histórico, Natural Artístico e Cultural; GPS – Turismo e *E-Groups* e *Newsletter* em TMD

Estas ações serão desenvolvidas através de atuações em Coordenação de Estágio I, II e III, orientação de Trabalhos de Conclusão de Curso [0 e I], Oficinas de Criatividade: *Brainstorming* / Oficina de Idéias; Disciplinas de Tópicos em Comunicação Multimídia Aplicados ao EAD e Concepção e Produção de Objetos Pedagógicos Educacionais. Necessariamente, amparados na visão e missão da UFPB:

Visão: "A UFPB, universidade pública, gratuita e estatal, instituição de referência no ensino, pesquisa e extensão, funcionando com uma boa infra-estrutura e um modelo gerencial democrático e eficiente, adequado às múltiplas transformações e demandas da sociedade, tendo uma relevante atuação dinamizadora no desenvolvimento científico, tecnológico, cultural e socioeconômico da Paraíba, do Nordeste e do Brasil, visando à melhoria de qualidade da vida".

Missão: "Realizar atividades de ensino, pesquisa e extensão, à base do planejamento estratégico participativo da vida acadêmico-administrativa institucional, visando o progresso científico, tecnológico, cultural e socioeconômico local, regional e nacional, na perspectiva do desenvolvimento sustentável, da integração com a sociedade e do exercício da cidadania".

Atividades Acadêmicas e Mídias Digitais

As implementações da informática e a conseqüente criação da Internet tem sido responsável por uma revolução sem precedentes em nossas vidas pessoal e profissional. A passagem da tecnologia do analógico para a tecnologia do digital permitiu que desenvolvêssemos um maior poder de criação e produção de trabalhos nas mais diversas áreas de atuação.

Para nós, professores, significou, primeiro, uma ampliação do espaço de comunicação e diálogo com os nossos alunos, estendendo o processo de ensino e aprendizagem para além dos horários e fronteiras da sala de aula; segundo, dotou a todos nós, alunos e professores de um número sem fim de recursos de pesquisa e elaboração de produções científicas imprescindíveis a uma melhor formação profissional.

De um lado, os suportes da tecnologia digital tais como computadores, celulares, *palms*, projetores; do outro, *software*s de interface gráfica e de acesso à rede mundial de computadores que, devidamente integrados e disponibilizados para as atividades acadêmicas, contribuem cada vez mais, não somente para aquisição de conhecimentos teóricos, mas também, para a experimentação e vivência significativas ao desenvolvimento de habilidades, cujas práticas não seriam possíveis de simular anteriormente.

O desdobramento de todo esse aparato tecnológico tem como conseqüência o surgimento de uma cultura das mídias que permeia nossas vidas integralmente. Já não somos meros receptores de notícias de meios de comunicação unilaterais, e sim, participantes de uma interatividade midiática, de cujo conteúdo também somos responsáveis.

Através dos mais diversos gêneros de mídias digitais como *blogs*, sites, *podcasts*, *fotologs* etc., temos acesso a produtos midiáticos e somos produtores de conhecimentos. As gerações atuais não aprendem apenas de gerar comunicação ou pesquisa, mas, principalmente, aprendem a criar suas próprias expressões e a disponibilizá-las na *Web* a partir do princípio da usabilidade e ergonomia cognitiva que os aplicativos e programas apresentam hoje.

Os cursos de graduação e de pós-graduação aos quais nós professores estamos vinculados já não conseguem subsistir com a mesma capacidade sem os aparatos e os processos midiáticos dessa tecnologia digital. É no âmbito da academia que os alunos precisam, não apenas obter informações à sua formação, mas também aprender a lidar com as inovações fomentadoras de uma cultura que exige competência digital.

A comunicação, por exemplo, já vive o seu novo paradigma: a instauração de um sistema comunicacional em que meio e mensagem se confundem a partir dos fazeres comuns de produzir e comunicar. Somos todos usuários "interatuantes" de uma realidade cultural que exige de nós muito mais do que o estar no mundo da comunicação; exige que sejamos, em qualquer profissão, os produtores dos conteúdos para a cultura das mídias digitais.

7. OBJETIVOS DO CURSO

7.1. Geral

- O bacharelado em Mídias Digitais, implantado na UFPB, na modalidade presencial, tem como objetivo geral e precípuo formar **produtores de conteúdo** capazes de atuar nas seguintes áreas do conhecimento (entre outras):

    - Educação a distância (produção de objetos multimídias pedagógicos para cursos virtuais)
    - Jornalismo e Televisão (infográficos fixos ou animados e interativos que contextualizam, explicam, ilustram e ampliam as informações veiculadas
    - Ensino de línguas (animações multimídias para ensino de regras gramaticais, pronúncias, vocalizações etc.)
    - Engenharias Civil, Mecânica, Química, Eletrônica (desenvolvimento de projetos em 2D e 3D)
    - Arquitetura (desenvolvimento de projetos em 2D e 3D)
    - Medicina (estudos da anatomia e fisiologia humana, usando simuladores 2D e 3D)
    - Direito (simulações forenses: crimes, acidentes etc.)
    - Psicologia (Cognitiva e Social)

7.2. Específicos

O bacharelado de Comunicação em Mídias Digitais tem como objetivos específicos promover a formação de profissionais para o mercado de trabalho, capazes de atuar nas atividades abaixo relacionadas, respondendo às necessidades da sociedade.

Os profissionais formados pelo curso de Mídias Digitais da UFPB estarão aptos a realizar de maneira autônoma ou integrando equipes multidisciplinares (educadores, editores, *webmasters*, analistas-programadores):

- Desenvolver conteúdos informacionais, planejar, escolher e utilizar tecnologias digitais (*hardwares* e *softwares*) adequadas ao desempenho otimizado das necessidades e assessorar profissionais de várias áreas de conhecimento.

- Formar profissionais capacitados na elaboração e produção de pacotes multimídia (vídeos, ilustrações, infografias) como ferramenta auxiliar para educadores no processo de ensino.

- Aplicar com elevado padrão de competência as diversas tecnologias digitais aplicáveis a estudos forenses: reconstituições de cenários de crime em ambiente 3D.

- Reconstrução de cenários da história antiga e recente em ambiente 3D com objetivo de facilitar a compreensão sobre eventos ocorridos para aplicação no cinema e teatro.

- Integrar equipes de comunicação - constituídas por redator-chefe, editor, jornalista, fotógrafo etc. - responsáveis pela produção de jornais ou revistas impressos ou *on line*.

- Formar profissionais com capacidade para gerenciar empresas destinadas à prestação de serviços em infografia e multimídia.

8. PERFIL DO PROFISSIONAL

Os profissionais que possuírem conhecimentos teóricos e práticos em informática e novas tecnologias estarão melhor posicionados para responder às atuais demandas no mercado de trabalho nas mais diversas áreas, atuando como **produtor de conteúdos** multimidiáticos interativos. Para atender a essas demandas, o perfil do graduado em Mídias Digitais deverá torná-lo capacitado a conceber e produzir:

- Objetos de aprendizagem multimídia (*learning objects*) para uso em ensino presencial e à distância (EAD):

  - Planejamento dos módulos que integrarão a disciplina a ser ministrada na modalidade virtual (com participação de um educador EAD);
  - Segmentação do material a ser veiculado via EAD: textos, áudios, vídeos;
  - Concepção de cenários, planejamento de iluminação e de captura de áudio, e vídeo;
  - Gravação das vídeo-aulas com as modernas técnicas e recursos de comunicação, utilizados no jornalismo televisivo e em programas de entretenimento;
  - Pós-produção das vídeo-aulas: edição não-linear, sincronização de áudio e vídeo, adição de títulos e efeitos, adição de infográficos e de animações, renderização e exportação dos objetos de aprendizagem multimídia;
  - Criação de biblioteca de módulos de aulas e objetos de aprendizagem multimídia (*learning objects*);
  - Atribuição e meta-tags e catalogação (com a participação do professor responsável) dos módulos e objetos de aprendizagem multimídia produzidos;
  - Transferência dos módulos e objetos de aprendizagem multimídia produzidos para um servidor de documentos multimídias;
  - Recomendações técnicas sobre o gerenciamento do acesso de conteúdos da biblioteca de objetos de aprendizagem multimídia, para garantir a otimização da sua qualidade e do seu desempenho via rede.

- Programação visual e arte final de publicações (impressas ou eletrônicas): jornais, revistas, *house-organs*, boletins, *folders*, cartazes, peças publicitárias;

- Conteúdos infográficos – estáticos ou dinâmicos – destinados a: situar o contexto, ilustrar, exemplificar, explicar, sintetizar as informações relevantes sobre um dado assunto;

- Conteúdos informacionais multimídias, envolvendo texto, imagens, áudio e vídeo para publicações eletrônicas;

- Objetos gráficos para publicidade e propaganda, utilizando imagens vetoriais e/ou *bitmap*.

Além disto, o produtor de conteúdos estará apto a desenvolver as seguintes atividades:

- Integrar equipes de comunicação, responsáveis pela produção de jornais ou revistas impressos ou *on line*;

- Assessorar profissionais de comunicação a planejar, escolher e utilizar tecnologias digitais (*hardwares e softwares*) adequadas ao desempenho otimizado de suas tarefas;

- Produzir *flogs, blogs, vlogs, podcasts, videocasts, websites*, portais *web*;

- Prover serviços de *web designer* para empresas desenvolvedoras de sites e portais de informação, secretarias e assessorias de comunicação;

- Produzir *web sites* estáticos e dinâmicos para *e-Commerce / e-Business*: B2C, B2B, B2PA, C2PA;

- Prover serviços de edição de áudio e gravação de conteúdos em CDs, DVDs ou outros formatos digitais;

- Produzir conteúdos radiofônicos (prefixos de emissora, vinhetas, *spots* publicitários), utilizando *hardwares e softwares* especializados para edição e mixagem de áudio;

- Prover serviços de edição não-linear de vídeos e gravação de conteúdos em DVDs ou outros formatos digitais;

- Produzir conteúdos para televisão utilizando imagens gravadas e editadas, com incrustações de textos e infográficos animados;

- Produzir *softwares* baseados em conteúdos dinâmicos e interativos, para emissoras de TV difundindo conteúdos de TV digital via antena, cabo ou satélite;

- Empacotar conteúdos destinados à publicação/distribuição ao grande público, ou a públicos-alvo específicos, via CDs, DVDs e *on line*;

- Produzir pacotes *softwares* com vistas a aprendizagem/formação, cultura e entretenimento.

- Conceber e produzir games/jogos destinados a dispositivos móveis e plataformas *Windows*, *MacOS*, *Linux,* co-localizados em modo síncrono, ou geograficamente dispersos e operando em modo assíncrono;

- Implantar e/ou administrar empresas destinadas especificamente à prestação de serviços em infografia e multimídia;

- Conceber e produzir novas formas de arte usando combinações de texto, imagens, sons, vídeos e ativação eletrônica seqüenciais de dispositivos eletrônicos, destinados a produzir efeitos artísticos (visuais, sonoros, tácteis, geometria variável);

- Pesquisar e desenvolver novas formas de uso das Tecnologias e Mídias Digitais, bem como especificar requisitos funcionais;

- Pesquisar e participar do desenvolvimento de novos conhecimentos, fazendo avançar as tecnologias em Mídias Digitais, enquanto área de conhecimento.

9. CONHECIMENTOS, HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Com base nas Diretrizes Curriculares Nacionais para cursos de graduação em Comunicação Social é possível realizar um comparativo entre os conhecimentos, habilidades e competências adquiridos por um **produtor de conteúdos** e aqueles adquiridos pelo **profissional de comunicação social** (em particular, a habilitação de jornalismo).

As diferenças de perfil de atuação entre os dois perfis profissionais, encontram-se sintetizadas nas tabelas 9.1 e 9.2 apresentadas a seguir:

9.1. Conhecimentos

#	Conhecimentos	Jornalista	Produtor de Conteúdos
1.0	**PERFIL COMUM AO PROFISSIONAL DE COMUNICACAO Parecer CNE/CES #492 (03.04.2001)**		
.1	"Capacidade de criação, produção, distribuição, recepção e análise crítica referentes às mídias, às práticas profissionais e sociais relacionadas com estas, e as suas inserções culturais, políticas e econômicas".	✓	✓ **(Cobertura parcial)**
.2	"Habilidade em refletir a variedade e mutabilidade de demandas sociais e profissionais na área, adequando-se à complexidade e velocidade do mundo contemporâneo".	✓	✓
.3	"Visão integradora e horizontalizada - genérica e ao mesmo tempo especializada de seu campo de trabalho, possibilitando o entendimento da dinâmica das diversas modalidades comunicacionais e das suas relações com os processos sociais que as originam e que destas decorrem".	✓	✓ **(Cobertura parcial)**

#	Conhecimentos	Jornalista	Produtor de Conteúdos
1.0	**PERFIL COMUM AO PROFISSIONAL DE COMUNICAÇÃO Parecer CNE/CES #492 (03.04.2001)**		
.4	"Utilizar criticamente o instrumental teórico-prático oferecido em seu curso, sendo portanto competente para posicionar-se de um ponto de vista ético-político sobre o exercício do poder na comunicação, sobre os constrangimentos a que a comunicação pode ser submetida, sobre as repercussões sociais que enseja e ainda sobre as necessidades da sociedade contemporânea em relação à comunicação social".	✓	✓ **(Cobertura parcial)**
1.1	**PERFIL COMUM AO PROFISSIONAL DE COMUNICAÇÃO – JORNALISMO Parecer CNE/CES #492 (03.04.2001)**		
.1	"Produção de informações relacionadas a fatos, circunstâncias e contextos do momento presente".	✓	✓ **(Cobertura parcial)**
.2	"Exercício da objetividade na apuração, interpretação, registro e divulgação dos fatos sociais".	✓	
.3	"Exercício da tradução e disseminação de informações de modo a qualificar o senso comum".	✓	
.4	"Exercício de relações com outras áreas sociais, culturais e econômicas com as quais o jornalismo faz interface".	✓	
1.2	**PERFIL ESPECÍFICO AO PROFISSIONAL DE MIDIAS DIGITAIS**		
.1	Desenvolver sistemas e aplicações infográficas, multimídias, interativas veiculadas através de pacotes auto-executáveis ou on line, determinando a interface gráfica, critérios ergonômicos e cognitivos de navegação, montagem da estrutura de banco de dados e codificação de programas.		✓
.2	Desenvolver sistemas e aplicações infográficas, multimídias, interativas e *on line*.		✓
.3	Realizar manutenção (atualização e modificações) de sistemas e aplicações infográficas, multimídias, interativas e *on line*.		✓
.4	Selecionar recursos de trabalho a serem utilizados em projetos, tais como metodologias de desenvolvimento de sistemas, linguagem de programação e ferramentas de desenvolvimento.		✓
.5	Planejar etapas e atividades no contexto de projetos multimídia.		✓
.6	Aplicar as teorias da comunicação visual, criação artística e ergonomia de interfaces associadas ao conhecimento tecnológico para conceber a forma e a funcionalidade de produtos e serviços em resposta a uma encomenda ou oportunidade de mercado.		✓
.7	Trabalhar de maneira autônoma, sem supervisão e em horários irregulares, prestando serviços técnicos especializados. Em empresas de maior porte (públicas e privadas), estar apto a realizar trabalho integrando-se, de maneira pró-ativa, à equipes multidisciplinares, com supervisão ocasional.		✓
.8	Identificar problemas, pesquisar temas, analisar alternativas, escolher a *alternativa ótima* para implementação.		✓
.9	Realizar pesquisas, identificar oportunidades de aplicação, elaborar propostas e desenvolver produtos destinados aos usuários finais.		✓
.10	Comprometimento dos profissionais com a promoção individual e social.		✓

9.2. Habilidades e Competências

#	Habilidades e Competências	Jornalista	Produtor de Conteúdos
2.0	**PERFIL COMUM AO PROFISSIONAL DE COMUNICAÇÃO Resolução CNE/CES #16 (13.03.2002)**		
.1	"Assimilar criticamente conceitos que permitam a apreensão de teorias".	✓	✓
.2	"Usar tais conceitos e teorias em análises críticas da realidade".	✓	✓
.3	"Posicionar-se de modo ético-político".	✓	✓
.4	"Dominar as linguagens habitualmente usadas nos processos de comunicação, nas dimensões de criação, de produção, de interpretação e da técnica".	✓	✓
.5	"Experimentar e inovar no uso destas linguagens".	✓	✓
.6	"Refletir criticamente sobre as práticas profissionais no campo da comunicação".	✓	
.7	"Ter competência no uso da língua nacional para escrita e interpretação de textos gerais e especializados na área".	✓	✓
2.1	**PERFIL ESPECÍFICO AO PROFISSIONAL DE JORNALISMO Resolução CNE/CES #16 (13.03.2002)**	✓	
.1	"Registrar fatos jornalísticos, apurando, interpretando, editando e transformando-os em notícias e reportagens".	✓	
.2	"Interpretar, explicar e contextualizar informações".	✓	✓
.3	"Investigar informações, produzir textos e mensagens jornalísticas com clareza e correção e editá-los em espaço e período de tempo limitados".	✓	
.4	"Formular pautas e planejar coberturas jornalísticas".	✓	
.5	"Formular questões e conduzir entrevistas".	✓	
.6	"Relacionar-se com fontes de informação de qualquer natureza".	✓	
.7	"Trabalhar em equipe com profissionais da área jornalística".	✓	✓
.8	"Compreender e saber sistematizar e organizar os processos de produção jornalística".	✓	
.9	"Desenvolver, planejar, propor, executar e avaliar projetos na área de comunicação jornalística".	✓	
.10	"Avaliar criticamente produtos, práticas e empreendimentos jornalísticos".	✓	
.11	"Compreender os processos envolvidos na recepção de mensagens jornalísticas e seus impactos sobre os diversos setores da sociedade.	✓	
.12	"Buscar a verdade jornalística, com postura ética e compromisso com a cidadania".	✓	
.13	"Dominar a língua nacional e as estruturas narrativas e expositivas aplicáveis às mensagens jornalísticas, abrangendo-se leitura, compreensão, interpretação e redação".	✓	
.14	"Dominar a linguagem jornalística apropriada aos diferentes meios e modalidades tecnológicas de comunicação".	✓	✓

#	Habilidades e Competências	Jornalista	Produtor de Conteúdos
2.2	**PERFIL ESPECÍFICO AO PROFISSIONAL DE MÍDIAS DIGITAIS (PRODUTOR DE CONTEÚDOS)**		
.1	Dominar, em adição à língua portuguesa, pelo menos uma língua estrangeira, objetivando leitura de literatura técnica, redação e pesquisa na Internet.		✓
.2	Possuir conhecimentos básicos e intermediários em linguagens de programação (XHTML, *JavaScrip*t, Java, PHP, XML, *ActionScript*, Lingo).		✓
.3	Conhecer e ser capaz de desenvolver aplicações em aplicativos de edição eletrônica e on line (infografia, multimídia, interatividade).		✓
.4	Conceber e desenvolver produtos multimídia: suporte CD, DVD, *on line*.		✓
.5	Projetar aplicações infográficas, multimídia, interativas, veiculadas através de pacotes auto executáveis ou via Internet.		✓
.6	Realizar modificações e atualizações das aplicações desenvolvidas.		✓
.7	Planejar etapas e ações de trabalho para implementação de projetos de médio e grande porte.		✓
.8	Selecionar os recursos necessários a implementação de projetos envolvendo infografia, multimídia, interatividade e *on line*.		✓
.9	Pesquisar assunto ou tema para elaboração de projetos envolvendo infografia, multimídia, interatividade.		✓
.10	Elaborar projeto gráfico, arte final e a implementação de produtos envolvendo infografia, multimídia, interatividade e on line.		✓
.11	Implantar, divulgar e eventualmente comercializar produtos multimídias.		✓
.12	Demonstrar iniciativa, empreendedorismo e capacidade de inovação.		✓
.13	Demonstrar criatividade e senso estético no contexto de projetos multimídia.		✓
.14	Demonstrar aptidão para o trabalho em equipes interdisciplinares: editores, jornalistas, artistas, conceptores de interfaces, analistas e programadores, representantes dos usuários finais.		✓
.15	Demonstrar aptidão ao raciocínio abstrato e lógico aplicados ao contexto da programação informática e das tecnologias de informação.		✓
.16	Demonstrar capacidade de atenção, concentração e observação de detalhes.		✓
.17	Agir com ética profissional e com comportamento socialmente correto.		✓
.18	Manter sigilo sobre os dados e informações manipulado em projetos.		✓
.19	Manter-se atualizado, acompanhando a evolução das novas tecnologias, do *hardware*, das linguagens de programação (*softwares*).		✓

10. CAMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL

É difícil identificar hoje em dia uma área de atividade que não se beneficie (ou não utilize) diversas tecnologias digitais para a operacionalização de suas atividades de produção, distribuição ou comercialização. Em conseqüência, o mercado de trabalho para um profissional dotado de competências em tecnologias digitais é bastante amplo e sempre em expansão.

Um levantamento realizado de maneira não exaustiva, veio a permitir identificar os seguintes campos de atuação profissional do diplomado em Comunicação em Mídias Digitais:

- **Empresas de engenharia** (planejamento e desenvolvimento de projetos assistidos por computador e de maquetes 3D)
- **Empresas especializadas em games/jogos interativos para diversão, entretenimento, cultura etc.** (uma ou várias pessoas, co-localizadas ou a distância, interagindo via rede, de maneira síncrona ou assíncrona)
- **Firmas de advocacia e laboratórios técnicos forenses** (simulação e reconstituição de eventos)
- **Empresas de telefonia/telecomunicações**
- **Artistas,** criadores de novas formas de expressão baseadas em tecnologias: arte eletrônica, arte interativa, *net* art etc.
- **Empresas especializadas em formação** de usuários finais no uso das tecnologias digitais (*hardware e softwares*)
- **Universidades** (desenvolvimento de objetos pedagógicos para ensino presencial e EAD; ensino e pesquisa e desenvolvimento de projetos).
- **Empresas especializadas em desenvolvimento de conteúdos para EAD**
- **Empresas e indústrias** que comercializem produtos via **e-Business**: B2C (*business-to-consumers*), **B2B** (*business-to-business*), **B2PA** (*business-to-public administration*), operando via Internet, Intranets ou Extranets
- **Órgãos governamentais operando C2PA** (*consumer-to-public*) com foco na recepção e disseminação de informações governamentais ao público em geral, preenchimento de formulários, retornos de impostos
- **Jornais** (*on line*), em especial aqueles atuando nos segmentos do web jornalismo e jornalismo multimídia
- **Revistas especializadas** (fotografias, criação artística e programação visual)
- **Blogs, Flogs, Vlogs, Podcasts** (desenvolvimento periódico de conteúdos)
- **Rádios** (em especial aquelas difundindo em *simulcasting* via *web* ou com programação específica para a difusão via *web*)
- **Estações de rádio** (AM, FM, Ondas curtas) e de **TVs** (aberta e via cabo)

- **Estações de rádio** e de **TVs corporativas** (aeroportos, estações de trem e ônibus), supermercados, centros de compras (shoppings)
- **Empresas especializadas em produtos e serviços nas áreas de infografia e multimídia**
- **Televisões** (em especial estações iniciando emissões de TV digital (HDTV) e programação interativa)
- **Empresas produtoras e programadoras de conteúdos para TV** distribuídos via cabo ou via satélites de comunicação
- **Produtoras de Cinema e Vídeo digital** (criação de efeitos especiais, concepção e criação de *animats* interagindo com humanos ou em filmes de animações, criação de cenários/ ambientações digitais, para seqüências curtas ou longas)
- **Gravadoras** (gradação, produção de efeitos, masterização de áudio digital)
- **Estúdios profissionais de fotografia** (restaurações, retoques, composições, ajustes de cor, brilho, saturação, para fotografias profissionais e *book*s)
- **Editoras e Gráficas** (publicações impressas)
- **Empresas especializadas em estampagem de tecidos e roupas** (camisetas e objetos em geral)
- **Assessorias de comunicação** (empresas, indústrias, órgãos governamentais, organizações não governamentais etc.)
- **Secretarias de Comunicação** (esferas municipal, estadual e federal)
- **Assessorias de Relações Públicas**
- **Empresas de publicidade e propaganda**
- **Empresas especializadas em Marketing eletrônico**
- **Empresas produzindo e/ou hospedando web sites e portais** (*web designer*s e programadores)

Um detalhamento das áreas de atuação acima mencionadas permite identificar as seguintes atividades do profissional em Mídias Digitais, distribuídas em vários eixos de atuação:

- Comunicação Social
- Turismo
- Artes Visuais
- Ensino
- Publicações eletrônicas
- Aplicações Forenses
- Jogos e Entretenimento
- Arte Científica

Eixos	Áreas de Atuação
I	**Comunicação Social**
1.1	**Jornalismo** Jornais e revistas impressas ou *on line*: editoração eletrônica; Jornalismo assistido por computador (pesquisas na Internet e na base documental, prévias ao desenvolvimento de uma matéria); Infografias e animações multimídias interativas destinadas a informar, explicar, prover contexto; Blogs e Vlogs; *Podcasting*; Video *podcastin*g.
1.2	**Editoração** Uso de técnicas e *softwares* de editoração eletrônica/diagramação de publicações: jornais, revistas, folhetos, *folders*, páginas Web, produção de artes-finais.
1.3	**Relações Públicas** Produção de sites corporativos. Produção de *blogs*, *flogs, podcasts* e *vlogs/vídeocasts* para a comunicação, utilizando textos, imagens (*bitmaps* e vetoriais), áudios, animações Flash, vídeos, adequados aos objetivos gerais da comunicação empresarial e institucional.
1.4	**Publicidade e Propaganda** Infografias (artes e grafismos utilizando imagens fotográficas ou sintetizadas para peças publicitárias: impressas, *on line* ou TV (2D ou 3D); Concepção gráfica, diagramação e arte-finalizacao de peças publicitárias.
1.5	**Produtoras de Vídeo** Produção de conteúdos gráficos e de imagens sintetizadas 2D e 3D para agências de produção de vídeos.
1.6	**Gravadoras** Concepção e criação de conteúdos audiofônicos para estúdios de gravação: edição do áudio, filtragens, mixagens, efeitos sonoros.
1.7	**Rádio** Rádio AM, FM, ondas curtas, via cabo, via Internet, via satélite, corporativas: vinhetas, cortinas, aberturas e fechamentos de módulos, comerciais.
1.8	**Televisão** Via rádio-freqüências, cabo, Internet, satélite, corporativas; Peças envolvendo grafismos 2D e produções 3D, destinadas a prover o indicativo da emissora, seqüências de abertura e fechamento de programas, transição entre módulos, *spots* publicitários; Produção de menus de navegação para DVDs: filmes, shows, programas, e-Business etc, veiculados pela TV aberta ou a cabo; Produção de menus de navegação para DVDs: filmes, shows, programas, seminários, cursos *on line*, e-*Commerce*; Produção de menus de navegação e pacotes permitindo a interatividade (entretenimento, cultura, e-*Business*) na TV digital de alta definição.

1;9	**Cinema e Documentário (Analógico e Digital)** Peças envolvendo grafismos 2D (apresentações e créditos finais) e produções 3D: cenarização 3D integrada as ações reais, destinadas a simulações de locais internos e externos (de custo de acesso elevado ou de acesso difícil para filmagens), eventos climáticos, desastres e explosões etc.
II	**Turismo** Infografias e animações multimídias interativas destinadas a informar, explicar, prover contextos; Websites apresentando e descrevendo cidades, pólos de atração e eventos turísticos, sob os ângulos do turismo cultural, ecológico, esportivo, religioso, comemorações populares etc.; Jogos educacionais, segmentado por faixas etárias, permitindo conhecer ou aprofundar conhecimentos sobre regiões, estados, cidades, pólos de atração e eventos turísticos.
III	**Artes** Produção de obras de arte integrando: elementos gráficos, experimentos com sólidos, líquidos, gazes controlados via *hardware* e *software* respondendo a estímulos originados por movimentos humanos, áudio, imagem; Produção de obras de arte cênica que integrem cenários 2D, 3D, hologramas, no qual estão inseridos atores humanos; Ensaios com tecnologias de comunicação e informação: novas alternativas de uso destas tecnologias, uso não convencionais ou alternativos, experimentos exploratórios, objetivando ampliar a fronteira de uso destas tecnologias.
IV	**Ensino**
4.1	**Ensino Presencial** Concepção e desenvolvimento de objetos pedagógicos, jogos educativos e módulos interativos para ambientes de aprendizagem.
4.2	**Educação a Distância (EAD)** Concepção e desenvolvimento de objetos pedagógicos, cursos modulares a distância, ambientes de aprendizagem.
4.3	**Seminários - Palestras** Concepção e desenvolvimento de objetos pedagógicos.
V	**Publicações eletrônicas** Jornais, Revistas, Boletins *on line*: infografias para Jornalismo visual, produção de conteúdos multimídias.
VI	**Aplicações Forenses** Simulações forenses: reconstituição e visualização 3D de eventos ocorridos e comprovado por dados laboratoriais, estudo sob ângulos variados, visão externa, interna, lateral etc.
VII	**Jogos e Entretenimento** Pacotes CD, DVD-ROM Dispositivos móveis: telefones celulares, smartphones, PDA.
VIII	**Arte Científica** Infografias e animações multimídias interativas destinadas a informar, explicar e prover contextos, nas mais variadas áreas do conhecimento: ciências médicas, da natureza, humanas etc.

11. CARACTERIZAÇÃO DA ESTRUTURA DO PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO

Tendo em vista o perfil profissional almejado para o diplomado em Mídias Digitais, inspirado nas Diretrizes Curriculares do Conselho Nacional de Educação (em particular as diretrizes para a área de Comunicação Social), e o perfil *profissiográfico* definido pelo Cadastro Brasileiro das Ocupações do Ministério do Trabalho, apresentaremos na secção 12.2, o conteúdo curricular do bacharelado em Comunicação em Mídias Digitais que, em observância à Resolução nº 34/2004 do CONSEPE, apresenta-se estruturado da seguinte maneira:

1. **Conteúdos Básicos Profissionais**

   1.1 **Conteúdos básicos** (eixo ciências humanas: comunicação, filosofia, sociologia, artes);
   1.2 **Conteúdos básicos** (eixo tecnológico);
   1.3 **Estágio supervisionado**: inserção do estudante em um ambiente profissional, envolvendo o uso de tecnologias digitais para comunicação.

2. **Conteúdos Complementares**

   2.1 Obrigatórios – Conteúdos de fundamentação teórica em editoração eletrônica de publicações, imagens digitais (vetoriais e *bitmaps*), áudio digital, vídeo digital, aplicações Internet, conteúdos multimídias, metodologia do trabalho científico, pesquisa aplicada, ensino de língua portuguesa e o trabalho de conclusão do curso.

   2.2 Optativos – Conteúdos que possibilitam ao estudante um aprofundamento dos conteúdos técnicos profissionais e uma ampliação de seus horizontes de conhecimento.

   2.2.1 **Gerais** – Conteúdos que preparam os estudantes para o eixo ciências humanas, subjacente aos sete eixos de aplicação tecnológica do curso (vide figura 1).

   2.2.2 **Específicos** – Conteúdos relativos à formação tecnológica para as sete eixos do curso: Editoração de publicações impressas e eletrônicas, Imagem digital/Infografia, Áudio digital, Vídeo digital, Internet/Aplicações Web/EAD, Multimídia, Animação 2D e 3D.

   2.3 Flexíveis - Conteúdos possibilitando o aprofundamento de conhecimentos nos sete eixos temáticos do curso, mediante utilização das seguintes modalidades de ensino: iniciação à pesquisa, extensão, monitoria, seminários, discussões temáticas, participação em eventos, artigos científicos publicados etc.

2.5 As disciplinas que integram a composição curricular de Mídias Digitais serão oferecidas contemplando três níveis: Introdutório (disciplina obrigatória), Intermediário (obrigatória ou optativa) e Avançado (sempre optativa).

12. COMPOSIÇÃO CURRICULAR

12.1 SÍNTESE DA COMPOSIÇÃO CURRICULAR

Cumpre destacar, na matriz curricular proposta, os seguintes aspectos:

- Integração entre o ensino, a pesquisa e a extensão, e a unidade teoria (conhecimentos) e prática (habilidades e competências), deste o 1º semestre letivo;
- Presença de duas vertentes na composição curricular, indissociáveis e idênticas em nível importância: ciências humanas e tecnologia;
- Estágio supervisionado, realizado em 4 etapas, objetivando a observação e intervenção do estudante para o exercício profissional, bem como facilitar sua integração no meio profissional;
- TCC dividido em três etapas, totalizando 10 créditos da seguinte forma: TCC-0: Definição da problemática e revisão bibliográfica inicial (4 Cr), TCC-1: Elaboração do ante-projeto (4 Cr) e TCC-2: Execução do projeto (4 Cr).
- Conteúdos flexíveis, permitindo ao estudante ser creditado em atividades como seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou em forma de projetos de ensino, de pesquisa e de extensão;
- Carga horária totalizando 3.360 horas, o que contribui para aprofundar a formação em disciplinas profissionalizantes.

Conteúdos Curriculares	Carga Horária	Créditos	%
1. Conteúdos Básicos Profissionais CBP	**1800**	**120**	**53.6 %**
1.1. CBP: **Vertente Ciências Humanas**	660	44	19.6 %
1.2. CBP: **Vertente Mídias Digitais**	840	56	25.0 %
1.3. **Estágio Supervisionado**	300	20	8.9 %
2. Conteúdos Complementares	**1.560**	**104**	**46.4 %**
2.1. Conteúdos Complementares **Obrigatórios**	1020	68	30.4 %
2.2. Conteúdos Complementares **Optativos**			
2.2.1. **Ciências Humanas**	120	08	3.6 %
2.2.2. **Mídias Digitais**	300	20	8.9 %
2.3 Conteúdos Complementares **Flexíveis**	120	08	3.6 %
TOTAL	**3.360**	**224**	**100%**

12.2 DETALHAMENTO DA COMPOSIÇÃO CURRICULAR

1. Conteúdos Básicos Profissionais			
Disciplinas	**Créditos**	**Carga Horária**	**Pré-requisitos**
1.1 Conteúdos Básicos Profissionais: Ciências Humanas			
Leitura e Análise Crítica de Textos I	04	60	Não há
Leitura e Análise Crítica de Textos II	04	60	Leitura e Análise Crítica de Textos I
Filosofia da Comunicação e Mídias Digitais	04	60	Não há
Sociologia da Comunicação e Mídias Digitais	04	60	Não há
Teorias da Comunicação em Mídias Digitais	04	60	Não há
Teoria do Jornalismo em Mídias Digitais	04	60	Teorias da Comunicação em Mídias Digitais
Técnicas de Entrevistas e Reportagens *On line*	04	60	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I
Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I	04	60	Leitura e Análise Crítica de Textos II
Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais II	04	60	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I
Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais III	04	60	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais II
Legislação e Ética para Mídias Digitais	04	60	Não há
Sub-Total Básicos Profissionais - Ciências Humanas:	**44**	**660**	
1.2 Conteúdos Básicos Profissionais: Mídias Digitais			
Informação, Tecnologias e Mídias Digitais	02	30	Não há
Tecnologias de Informação e Comunicação I	04	60	Não Há
Áudio I	04	60	Inform., Tecnol.s e Mídias Digitais
Fotografia Digital	04	60	Não Há
Imagens Digitais I	02	30	Não Há
Imagens Digitais II	04	60	Imagens Digitais I
Imagens Digitais III	04	60	Imagens Digitais II
Editoração I	04	60	Não Há
Oficina de Produção de Vídeo I	04	60	Imagens Digitais I Argumento e Roteiro
Edição de Vídeo I	04	60	Co-requisito: Oficina de Produção de Vídeo I

1. Conteúdos Básicos Profissionais (continuação)			
Aspectos Técnicos de Som e Iluminação	04	60	Áudio II
Internet I	04	60	Informação, Tecnologias e Mídias Digitais
Internet II	04	60	Internet I
Infografia I	04	60	Imagens Digitais III
Infografia II	04	60	Infografia I
Sub-Total Básicos Profissionais – Mídias Digitais:	**56**	**840**	
1.3 Estágio Supervisionado			
Estágio Supervisionado I	10	150	Haver integralizado **112** créditos
Estágio Supervisionado II	10	150	Estágio Supervisionado I
Sub-Total Estagio Supervisionado:	**20**	**300**	
Total dos Conteúdos Básicos Profissionais:	**120**	**1800**	

2. Conteúdos Complementares			
Disciplinas	**Créditos**	**Carga Horária**	**Pré-requisitos**
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios			
Editoração II	04	60	Editoração I
Oficina de Produção de Vídeo II	04	60	Oficina de Produção de Vídeo I
Áudio II	04	60	Áudio I
Argumento e Roteiro	04	60	Co-requisito: Oficina de Prod. de Texto em Mídias Digitais II
Aspectos Técnicos do Vídeo e do Tratamento Digital	04	60	Co-requisito: Oficina de Produção de Vídeo I
Internet III	04	60	Internet II
Internet IV	04	60	Internet III
Produção de Efeitos Digitais para TV	04	60	Edição de Vídeo I
Concepção Visual e Sonora para Multimídia	04	60	Infografia II
Produção de Aplicações Multimídia I	04	60	Infografia II
Authoring de CDs e DVDs	04	60	Infografia II
Produção, Integração e Distribuição de Aplicações Multimídia	04	60	Produção de Aplicações Multimídia I

2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios (continuação)			
Gestão de Negócios em Tecnologias Digitais	04	60	Haver integralizado **196** créditos Multimídia
Metodologia do Trabalho Científico	04	60	Não há
Pesquisa Aplicada à Comunicação em Mídias Digitais (TCC -0)	04	60	Haver integralizado **140** créditos e Metodologia do Trabalho Científico
Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC -1)	04	60	TCC-0
Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC -2)	04	60	TCC-1
Sub-Total Conteúdos Complementares Obrigatórios:	**68**	**1020**	

2.2 Conteúdos Complementares Optativos (Mínimo de **28 créditos**, carga horária: 420 horas, sendo **08** créditos dentre os conteúdos complementares em **Ciências Humanas** e o restante dentre os conteúdos complementares **Mídias Digitais** dos Eixos I e VII)			
Disciplinas	**Créditos**	**Carga Horária**	**Pré-requisitos**
2.2.1 Conteúdos Complementares Optativos: Ciências Humanas (Mínimo de **08** créditos, carga horária: **120h**)			
Mídia e Cotidiano	04	60	Não há
Comunicação e Cultura Audiovisual	04	60	Não há
Antropologia Visual	04	60	Não há
Comunicação e Cognição	04	60	Não há
Linguagens em Mídia Móvel	04	60	Não há
Laboratório em Mídia Móvel	04	60	Não há
Hipertexto no Processo Digital	04	60	Não há
Estéticas da Arte Digital	04	60	Não há
Cultura das Mídias Digitais	04	60	Não há
Comunidades Interativas	04	60	Não há
Teorias em Mídia Digital I	04	60	Não há
Teorias em Mídia Digital II	04	60	Teorias em Mídia Digital I
Semiótica da Imagem Digital	04	60	Não há
Fanzines e HQtrônicas	04	60	Não há
Processos de Criação e Oficina de Idéias	04	60	Não há
Novos Mercados em Mídias Digitais	04	60	Não há
Abordagens Teóricas da Comunicação nas Redes Digitais	04	60	Não há

2.2.1 Conteúdos Complementares Optativos: Ciências Humanas (continuação)

Disciplinas	Créditos	Carga Horária	Pré-requisitos
Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Administração Pública	04	60	Não há
Economia das Indústrias Culturais	04	60	Não há
Aspectos Administrativos e Mercadológicos em Mídias Digitais	04	60	Não há
Estatística Aplicada a Mídias Digitais	04	60	Não há
Turismo e Tecnologias Digitais	04	60	Internet III
Educação Turística a Distancia	04	60	Internet III
Direito Digital	04	60	Legislação e Ética p Mídias Digitais
Língua Portuguesa I	04	60	Não há
Língua Portuguesa II	04	60	Língua Portuguesa I
Língua Portuguesa III	04	60	Língua Portuguesa II
Língua Inglesa I	04	60	Não há
Língua Inglesa II	04	60	Língua Inglesa. I
Língua Inglesa III	04	60	Língua Inglesa II
Língua Inglesa IV	04	60	Língua Inglesa III
LIBRAS	04	60	Não há

2.2.2 Conteúdos Complementares Optativos: Mídias Digitais
(Mínimo de **20** créditos, carga horária: **300** horas, disciplinas escolhidas nos Eixos I a VII)

Disciplinas	Créditos	Carga Horária	Pré-requisitos
Aspectos Cognitivos e Ergonômicos: Publicações e IPS	04	60	Não há
Aspectos Cognitivos, Ergonômicos e Tecnológicos. em Multimídia	04	60	Infografia I Edição de Vídeos I
Tecnologias de Informação e Comunicação II	04	60	Tecnologias de Informação e Comunicação I
Gestão de Projetos em Mídias Digitais	04	60	Haver integra-lizado 112 créditos
Estado da Arte em Tecnologias e Mídias Digitais I	02	30	Não há
Estado da Arte em Tecnologias e Mídias Digitais II	04	60	Não há

Eixo de Aplicação I: Editoração Eletrônica			
Editoração III	04	60	Editoração II
Eixo de Aplicação II: Imagem Digital e Infografia			
Imagens Digitais IV	04	60	Imagens Digitais II
Imagens Digitais V	04	60	Imagens Digitais III
Composição Criativa em Fotografia	04	60	Fotografia Digital Imagens Digitais II
Fotojornalismo e Fotografia Artística	04	60	Fotografia Digital Imagens Digitais II
Infografia III	04	60	Infografia II
Eixo de Aplicação III: Áudio Digital			
Bases Psico-Fisiológicas da Percepção do Som e Física do Som	04	60	Não há.
Técnicas e Equipamentos de Áudio	04	60	Áudio II
Captação de Áudio e Tratamento Digital	04	60	Áudio I
Áudio e Efeitos para Rádio e TV I	04	60	Áudio II
Áudio e Efeitos para Rádio e TV II	04	60	Edição de Vídeo I
Trilha Sonora para TV e Cinema	04	60	Áudio II
Produção e Controle de Áudio em TV e Cinema	04	60	Áudio II
Introdução à Síntese Sonora	04	60	Áudio II
Síntese Sonora	04	60	Introdução à Síntese Sonora
Eixo de Aplicação IV: Vídeo Digital			
Edição de Vídeos II	04	60	Edição de Vídeo I
Edição de Vídeos III	04	60	Edição de Vídeo II
Eixo de Aplicação V: Internet, Aplicações Web e EAD			
Comunicação Informatizada	04	60	Não há
Blogosfera e Produção de Blogs	04	60	Internet III
WebRádio	04	60	Internet III
Produção de Animações para a Web	04	60	Internet III, Infografia II
Mídias Digitais e Marketing Eletrônico	04	60	Internet IV
Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais I	04	60	Internet III
Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais II	04	60	Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais I

Eixo de Aplicação V: Internet, Aplicações Web e EAD (continuação)			
Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais III	04	60	Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais II
Marketing Eletrônico	04	60	Internet IV, Infografia II
Banco de Dados para Aplicações via Web	04	60	Internet IV
Áudio e Vídeo Disponibilizados Via Internet	04	60	Internet II
Introdução ao Design Instrucional	04	60	Não há
Tecnologias e Aprendizagem à Distância	04	60	Não há
Modelização Cognitiva para o Design Pedagógico	04	60	Introdução ao Design Instrucional
Ambientes de Aprendizagem Informatizada	04	60	Tecnologias e Aprendizagem à Distância
Concepção e Produção de Objetos Pedagógicos	04	60	Modelização Cognitiva para o Design Pedagógico
Difusão de Objetos Pedagógicos Educacionais	04	60	Modelização Cognitiva para o Design Pedagógico
Gestão de Projeto em EAD	04	60	Concepção e Produção de Objetos Pedagógicos
Tópicos em Multimídia Aplicados ao EAD	04	60	Tecnologias e Aprendizagem à Distância
Eixo de Aplicação VI: Multimídia			
Criação Multimídia para DVD	04	60	Produção de Aplicações Multimídia I
Linguagem Interativa para TV Digital	04	60	Edição de Vídeo I
Desenvolvimento de Aplicações Interativas para TV Digital	04	60	Linguagem Interativa para TV Digital
Produção de Aplicações Multimídia II	04	60	Produção de Aplicações Multimídia I
Scripts para Animação e Interatividade Multimídia I (Básico)	04	60	Produção de Aplicações Multimídia I
Scripts para Animação e Interatividade Multimídia II (Avançado)	04	60	Scripts para Animação e Interatividade Multimídia I (Básico)

Eixo Temático VII: Animação Digital			
História da Arte e Tecnologia da Imagem Analógica e Digital	04	60	Não há
Introdução à História e à Teoria da Animação	04	60	Não há
Introdução ao Desenvolvimento de Personagens e Encenação	04	60	História da Arte e Tecnologia da Imagem Analógica e Digital
Produção de Animação 2D	04	60	Introdução à História e a Teoria da Animação
Produção de Animação 3D	04	60	Produção de Animação 2D
Jogos Eletrônicos: Evolução Tecnológica	04	60	Introdução à História e a Teoria da Animação
Multimídia, Jogos Eletrônicos e Interatividade	04	60	Produção de Animação 2D
Sub-Total dos Conteúdos Optativos Mídias Digitais:	**20**	**300**	

2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis (**08** créditos, carga horária: **120h**)

Componentes curriculares livres, **presenciais ou via EAD**, como atividades de enriquecimento curricular, seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Deverão ser regulamentados subsequentemente pelo colegiado do curso.

Disciplinas	**Créditos**	**Carga Horária**	**Pré-requisitos**
Tópicos Especiais em Mídias Digitais I (Atividades Extra Classe)	01	15	Não há
Tópicos Especiais em Mídias Digitais II	01	15	Não há
Tópicos Especiais em Mídias Digitais III	02	30	Não há
Tópicos Especiais em Mídias Digitais IV	04	60	Não há
Sub-Total dos Conteúdos Complementares Flexíveis:	**08**	**120**	

12.3 FLUXOGRAMA ATUALIZADO DO CURSO DE COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS

Eixo	1º Período	Cr	2º Período	Cr	3º Período	Cr	4º Período	Cr	5º Período	Cr	6º Período	Cr	7º Período	Cr	8º Período	Cr
1	Leitura e Análise Crítica de Textos I	4	Leitura e Análise Crítica de Textos II	4	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I	4	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais II	4	Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais III	4	Legislação e Ética para em Mídias Digitais	4			Gestão de Negócios em Tecnologias Digitais	4
2	Filosofia da Comunicação e Mídias Digitais	4	Sociologia da Comunicação e Mídias Digitais	4	Teorias da Comunicação em Mídias Digitais	4	Técnicas de Entrevistas e Reportagens *On line*	4			Concepção Visual e Sonora para Multimídia	4				
3	Informação, Tecnologias e Mídias Digitais	**2**					Argumento e Roteiro	4	Oficina de Produção de Vídeo I	4	Oficina de Produção de Vídeo II	4	Produção de Efeitos Digitais para TV	4		
4	Editoração I	4			Editoração II	4			Aspectos Técnicos do Vídeo e do Tratamento Digital	4	Produção de Aplicações Multimídia I	4	Produção, Integração e Distribuição de Aplicações Multimídias	4		
5	Tecnologias de Informação e Comunicação I	4	Áudio I	4	Áudio II	4	Teorias do Jornalismo em Mídias Digitais	4	Aspectos Técnicos de Som e Iluminação	4						
6	Imagens Digitais I	**2**	Imagens Digitais II	4	Imagens Digitais III	4	Infografia I	4	Infografia II	4			*Authoring* de CDs e DVDs	4		
7	Fotografia Digital	4	Internet I	4	Internet II	4	Internet III	4	Edição de Vídeo I	4	Internet IV	4				
8			Metodologia do Trabalho Científico	4							Pesquisa Aplicada à Comunicação em Mídias Digitais .(TCC 0)	4	Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC 1)	4	Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC 2)	4
Opt	**Optativa** Ciências Humanas	4	**Optativa** Ciências Humanas	4	**Optativa** (Mídias Digitais)	4	**Optativa** (Mídias Digitais)	4	**Optativa** (Mídias Digitais)	4	**Optativa** (Mídias Digitais)	4	**Optativa** (Mídias Digitais)	4		
Est Sup									**Estágio Supervisionado I**	10	**Estágio Supervisionado II**	10				
	420 h	**28**	**420 h**	**28**	**420 h**	**28**	**420 h**	**28**	**570 h**	**38**	**570 h**	**38**	**300 h**	**20**	**120 h**	**08**
Flx	**Conteúdos Flexíveis: 08 Créditos**															
	Total: 224 Créditos (3.360 h)															

Legenda:

	Ciências Humanas
	Fundam. Tecnológica
	Imagem Digital
	Infografia
	Áudio Digital
	Vídeo Digital
	Multimídia
	Aplicações Web
	Disciplina Optativa
	Conteúdo Flexível
	Estágio Supervisionado
	Preparação Monografia

13. EMENTÁRIO

13-1. CONTEUDOS BÁSICOS PROFISSIONAIS

13-1.1 Conteúdos Básicos Profissionais: Ciências Humanas

Leitura e Análise Crítica de Textos I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: A leitura crítica para a produção de textos deve estabelecer certos recortes metodológicos: 1) O conceito de texto na retórica clássica a partir da Arte Retórica de Aristóteles e na retórica moderna; 2) A imagem como discurso ou *tropos* de formas discursivas veiculadas pelas mídias; 3) As divergências e convergências entre a ação que se apresenta ao mundo exterior e a intencionalidade do narrador. Em suma, quais são o *logos*, o *pathos* e o *ethos* do discurso midiático.

Leitura e Análise Crítica de Textos II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Leitura e Análise Crítica de Textos I
Ementa: Análise crítica dos eventos da atualidade (nacional/internacional) e de leitura crítica aprofundada para a produção de textos veiculados pelas mídias (impressa, radiofônica, televisada e eletrônica), observando seus diferentes gêneros jornalísticos (opinativo, informativo, interpretativo e grande reportagem).

Filosofia da Comunicação e Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há.
Ementa: Discutir como foram construídos os processos discursivos na mídia a partir de interações com as realidades sociais. Um dos aspectos investigados deve ser a criação de "escolas de pensamento" sobre os saberes efetivados pelas novas mídias; considerando o surgimento da Escola de Frankfurt, Escola de Chicago e dos estudos sobre os processos comunicacionais na América Latina. A investigação epistemológica se dará desde Aristóteles – a política como técnica – até os princípios ideológicos da técnica nas sociedades modernas e os seus reflexos na "retribalização" do mundo em torno das novas mídias.

Sociologia da Comunicação e Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há.
Ementa: Principais abordagens teóricas sobre o fenômeno comunicação de massa (Escola Sociológica) e seus diferentes aspectos: funções e efeitos dos sistemas de comunicação; ideologia e produção da consciência; indústria cultural e produtos culturais; tecnologia e comunicação.

Teorias da Comunicação em Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Panorama dos principais sistemas teóricos na área da comunicação social. Inter-relação destes sistemas com os diferentes paradigmas da comunicação. As principais teorias e conceitos aplicados no estudo dos fenômenos da comunicação de massa (como Escola de Frankfurt, Escola de Chicago, Escola de Palo Alto etc.). Contexto histórico-social vigente quando da aparição e desenvolvimento das principais teorias de comunicação.

Teoria do Jornalismo em Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Teorias da Comunicação em Mídias Digitais
Ementa: Interpretar as epistemologias que legitimam o fazer jornalístico. Para tanto, se faz necessário verificar os procedimentos técnicos e cognitivos que legitimam o campo jornalístico, através da organização dos espaços de difusão e ordenação da linguagem e dos gêneros narrativos no jornalismo. O estudo das teorias aplicadas aos novos campos do jornalismo deve se estender à verificação dos fazeres e saberes desde a escrita verbal até às manifestações icônicas que habitam o universo da produção da informação nas sociedades contemporânea. Portanto, ensinar teoria do jornalismo em mídias digitais é perfazer percursos epistemológicos, teóricos e conceituais.

Técnicas de Entrevistas e Reportagens *On line*
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I
Ementa: Linguagem, linhas narrativas e principais ferramentas de abordagem; capacitação para o exercício de novas funções que se diferenciam dos paradigmas tradicionais que norteiam o ato de entrevistar, coletar e apurar as notícias no processo de formatação de uma reportagem realizada em estúdio ou ambiente externo.

Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Leitura e Análise Crítica de Textos II
Ementa: Possibilitar o conhecimento e a elaboração de textos – nível introdutório - levando em consideração as suas principais características e respeitando as peculiaridades do texto escrito (clareza, objetividade e concisão).

Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais I
Ementa: Possibilitar o conhecimento e a elaboração de textos – nível intermediário - tendo em conta as suas principais características e respeitando as peculiaridades do texto escrito (acompanhado por sons e imagens).

Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Oficina de Produção de Texto em Mídias Digitais II
Ementa: Possibilitar o conhecimento e a elaboração de textos – nível avançado - tendo em conta as suas principais características e respeitando as peculiaridades do texto escrito (acompanhado por sons e imagens).

13-1.2 Conteúdos Básicos Profissionais: Mídias Digitais

Informação, Tecnologias e Mídias Digitais
Créditos: 02 Carga Horária: 30 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Dado, Informação, Conhecimento. Geração, transmissão, recepção, estocagem e tratamento de informações. Sinal e ruído. Sistemas de codificação e decodificação. Tecnologias, métodos e técnicas. Tecnologia analógica vs. digital: características, limitações, pontos fortes. As principais tecnologias digitais e as redes digitais de comunicação. As mídias digitais. O tratamento de informações digitais: texto, imagens, áudio, vídeo. Principais *softwares* utilizados. Dispositivos e tecnologias de armazenamento digital: características e funcionalidades.

Tecnologias de Informação e Comunicação I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As principais tecnologias de comunicação e informação (NTIC). Categorização das NTIC usando um *framework*. Retrospectiva dos aspectos históricos, culturais e tecnológicos determinantes para a descoberta e/ou aperfeiçoamento das principais NTIC. Atores envolvidos, contexto da época, problemáticas que alavancaram a descoberta e/ou desenvolvimento tecnológico, resultando na criação ou aperfeiçoamento das NTIC.

Áudio I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Informação, Tecnologias e Mídias Digitais
Ementa: Gravação, Tratamento e Estocagem de Áudio: Audição humana. Aspectos fisiológicos e físicos caracterizando o som. Sinal e ruído. Espectro de freqüência do áudio. Microfones: principais tipos e características. Perfis de captação. Resposta de freqüência. Impedância de saída. *Phantom power*. *Direct Box*. Posicionando microfones junto às fontes sonoras (locução, reuniões, instrumentos musicais). Gravação analógica e digital de áudio. Amostragem e quantização do sinal analógico de áudio. *Softwares* para processamento digital do sinal de áudio. Equipamentos para processamento do sinal de áudio: filtros passivos e ativos; equalizadores; compressores; *gates*; geradores de efeitos de áudio. Estocagem de áudio profissional: ADAT, DTRS etc. Formatos de arquivo áudio. Algoritmos de compressão com e sem perdas. Gravadores CD, DVD RW etc.

Fotografia Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Conceito de Fotografia Digital. Processo da Fotografia Digital. Equipamento de Fotografia. Operação Básica de Câmeras Digitais. A problemática de captação, tratamento e transformação da imagem fixa. Aspectos estéticos, técnicos e metodológicos subjacentes a captura da imagem fotográfica ou digitalizada. Captura de imagens em ambientes naturais e artificiais. Regras de enquadramento, iluminação, focalização e ponto de vista. Fotografia Digital e Cultura

Imagens Digitais I
Créditos: 02 Carga Horária: 30 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Principais tipos de imagens digitais. Imagens fixas e Imagens animadas. Imagens analógicas vs digitais (*bitmaps* e vetoriais). Dispositivos de captura/geração e digitalização de imagens *bitmaps* e vetoriais. Conceitos: p*ixe*l, resolução (dpi), profundidade de cor. Principais formatos de codificação de imagens digitais fixas e animadas (características, pontos fortes e limitações). Algoritmos de compressão com perdas e sem perdas. *Softwares* para edição de imagens *bitmaps* e vetoriais: características e funcionalidades. Dispositivos de estocagem e transferência de imagens digitais: principais características técnicas.

Imagens Digitais II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais I
Ementa: A criação de uma imagem *bitmap*. *Softwares* de edição de imagens *bitmap*. Adobe *Photoshop*. Ambiente de trabalho. Menus, ferramentas e painéis. Pixeis. Camadas (*Layers*). Selecionando objetos. Combinando imagens. Ajuste de cores. Pinceis. Exposição. Refocalizando. Retocando. Filtros. Texto. Gradientes. Definindo preferências e ajustes. Imprimindo. Exportando.

Imagens Digitais III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais II
Ementa: Principais características e formatos de codificação. Principais ambientes *software* para criação e edição de imagens vetoriais: características e funcionalidades. Desenvolvimento de objetos vetoriais simples e complexos.

Editoração I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As funções cognitivas superiores humanas. *Gestalt*: teoria da organização perceptual. Ergonomia: aspectos históricos, conceituais e metodológicos. A interação humano-computador. Noções de publicações, de público e segmentação nas mídias digitais; gêneros de publicações Impressas e Eletrônicas; propriedades das publicações digitais; noções de acessibilidade e navegabilidade; concepção de projetos de publicações eletrônicas. Projeto editorial. Projeto gráfico da publicação.

Oficina de Produção de Vídeo I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais I e Argumento e Roteiro
Ementa: A linguagem do documentário. A apresentação e discussão do instrumental teórico para o desenvolvimento de projetos visando à produção de obras audiovisuais nos gêneros documentário, jornalístico, educativo e institucional. A análise de documentários de distintas procedências, épocas e estilos para um embasamento do olhar no sentido de um aprendizado do "ver" que antecede a um "fazer".

Edição de Vídeo I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Co-requisito(s): Oficina de Produção de Vídeo I
Ementa: Edição de vídeo: principais conceitos. Tecnologias analógica vs digital; edição linear, não linear, *on-line* e *off-line*. Planejamento e organização da edição do filme conforme o roteiro.
Captura e digitalização de vídeos (manual e programada). Importando/convertendo arquivos vídeos para edição. Pré-visualização. Formatos de codificação. *Aspect ratio. Workflow. Timecode*. Criação e utilização de *assets* e arquivos *proxy*. Edição de vídeo: fundamentos. Aparando vídeo *clips*. Rearranjando seqüências. Visualizando seqüências. Renderização. Exportando os vídeos.

Aspectos Técnicos de Som e Iluminação
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: A utilização de equipamentos na captação do som em estúdios e externas, tratamento, edição e mixagem do áudio captado. Iluminação em estúdio e externas. A construção dos diferentes estilos de iluminação, o uso dos equipamentos de iluminação e acessórios, a luz e seu registro em suportes digitais. Os sistemas informatizados de planejamento e de suporte ao gerenciamento do áudio e da iluminação, em estúdios e externas.

Internet I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Informação, Tecnologias e Mídias Digitais
Ementa: As interfaces pessoa-sistema (IPS): evolução tecnológica (texto, GUI, multimodais). Diretrizes (*guidelines*) e práticas recomendadas (*best practices*), orientando o *design* de *web sites*. Princípios da *gestalt* aplicados ao *design* de um *web site*. Princípios de *design* para facilitar a navegação. Aspectos a considerar no design de IPS. Usabilidade. Principais técnicas de avaliação das IPS. Quantificando a usabilidade de um *site*. *Web patterns*. Teoria das cores. Princípios facilitando a indexação do site por engenhos de busca.

Internet II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet I
Ementa: Produção de *web sites* com páginas estáticas. Internet e Web. Intranet e Extranet. Principais etapas da construção de um *web site*. A realização técnica do *site* a partir das especificações. Definindo a arquitetura do site. Pasta raiz. Estruturação das pastas e conteúdos. Tipos de referenciamento. Definindo e aplicando estilos. Estilos internos e externos. CSS (folhas de estilo em cascata). Introduzindo e formatando: texto, imagens, listas, separadores, *links*. Formatando e otimizando imagens e *backgrounds*. *Favicons*. Áudio. Vídeos. Flash. Mapa imagem. Posicionando conteúdos na pagina com CSS. Tabelas. Formulários. Enviando informações ao servidor. *Frames*. Eventos e *behaviors*. Processando eventos. *Rollover*. Barras de navegação. *Snippets* e bibliotecas. *Templates*. *Spry*. Publicando o site. Posicionando o site junto aos engenhos de busca e diretórios.

Infografia I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais III
Ementa: Produzir graficamente informações/notícias. Imagens digitais (*bitmaps* e vetoriais). *Softwares* para edição de imagens *bitmap* e vetoriais: características e funcionalidades. A interface e os principais comandos. Infográficos estáticos e dinâmicos. Calibração e retoques de imagens. Manipulações e transformações da imagem. Montagem e colagem multicamada. Otimização dos arquivos e transformação nos diferentes formatos de arquivo digitais. Exportar.

Infografia II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia I
Ementa: *Softwares* para edição de imagens animadas vetoriais: características e funcionalidades. Principais funcionalidades. Construir animações complexas multicamadas: *frame a frame*; com *tweening*; com *shape tweening*; com *motion tweening*. Animações em múltiplas camadas. *Inverse kinematics*. Importar e integrar vídeos. *Action scripts*: objetos, classes, métodos, propriedades. Identificar e tratar eventos. Botões: invisíveis, *tweenings*, animados, complexos, propriedades. Controlar múltiplas *timelines*. Gerenciar conexões externas. Controle de *movie clips*, gráficos *bitmap*, som. Controlando o fluxo de informações. Controlar o texto, Tratar matematicamente as informações. Compartilhamento de fontes e símbolos nas bibliotecas.

13-1.3 Estágio Supervisionado

Estágio Supervisionado I
Créditos: 10 Carga Horária Total: 150 horas
Pré-requisito(s): Haver integralizado 112 créditos
Ementa: Os estágios constituem oportunidades de observação e interlocução com a realidade do mercado profissional e possibilitam a iniciação e intervenção para o exercício profissional. A opção de estágio “integração em empresa/indústria” oferece ao aluno a possibilidade de participar de um projeto aplicado em meio empresarial, integrando uma equipe multidisciplinar, colocando em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. A opção de estágio “projeto institucional” colocará o aluno em uma situação de produção semelhante aquela dos profissionais autônomos. O aluno deverá tratar um problema real, analisar as possíveis soluções, escolher (e justificar) a solução a adotar e implementar a mesma, mediante a realização técnica de um produto/sistema. Finalmente, a opção “exploração e experimentação” colocará o aluno em situação de pesquisa e desenvolvimento, dentro de um laboratório de pesquisa.

Estágio Supervisionado II
Créditos: 10 Carga Horária Total: 150 horas
Pré-requisito(s): Estágio Supervisionado I

Ementa: Os estágios constituem oportunidades de observação e interlocução com a realidade do mercado profissional e possibilitam a iniciação e intervenção para o exercício profissional. A opção de estágio "integração em empresa/indústria" oferece ao aluno a possibilidade de participar de um projeto aplicado em meio empresarial, integrando uma equipe multidisciplinar, colocando em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. A opção de estágio "projeto institucional" colocará o aluno em uma situação de produção semelhante aquela dos profissionais autônomos. O aluno deverá tratar um problema real, analisar as possíveis soluções, escolher (e justificar) a solução a adotar e implementar a mesma, mediante a realização técnica de um produto/sistema. Finalmente, a opção "exploração e experimentação" colocará o aluno em situação de pesquisa e desenvolvimento, dentro de um laboratório de pesquisa.

13-2. Conteúdos Complementares

13-2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios

Editoração II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Editoração I
Ementa: Projetos editorial e gráfico de publicações. Principais ferramentas de editoração eletrônica. *Layout* de página. Arquivos mestre/*templates*. Texto. Estilos. Tipografia. Tabelas. Desenhos/Grafismos e Gráficos. Quadros e objetos. Efeitos de transparência. Cor: tons, gradientes, misturas. Gerenciamento de cores. *Trapping* de cores. Criação de arquivos PDF.

Oficina de Produção de Vídeo II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Oficina de Produção de Vídeo I
Ementa: As ferramentas para o domínio da linguagem narrativa audiovisual na criação de obras no gênero ficção, videoarte e videoclipe. Conceitos básicos de dramaturgia e teoria narrativa para som e imagem. Elementos da narrativa. Tempo, espaço e ambiente na narrativa. Personagens. Narrador. A ação dramática. A formatação de um roteiro para uma obra audiovisual

Áudio II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio I
Ementa: Criação e Produção de Áudio para Rádio. As características de vinhetas e *jingles* para mídias digitais. Os diferentes usos mercadológicos dos *jingles* na Rádio e na Web. Concepção de *jingles*: criação, locução e sonoplastia.

Argumento e Roteiro
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Co-requisito(s): Oficina de Produção de Texto II
Ementa: Teoria e prática do roteiro: etapas na elaboração de argumento e roteiro de obras audiovisuais para uma multiplicidade de veículos e suportes: cinema, vídeo, Internet e mídias móveis.

Aspectos Técnicos do Vídeo e do Tratamento Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Co-requisito(s): Oficina de Produção de Vídeo I
Ementa: Imagens fixas e animadas. Câmeras (analógicas, digitais, DVD, HD). Acessórios. Monitoração. Estocagem de imagens (analógica e digital). Procedimentos e técnicas de gravação de vídeo com qualidade profissional. Padrões e procedimentos de gravação de vídeo. Práticas de gravações de diálogos e imagens externas. Transmissão/descarga das imagens e sonoras gravadas: DVD, IP (Internet) etc. Principais *softwares* de tratamento de imagens vídeo (Adobe *Premiere* e *After Effects*, Sony Vegas Pro. Sincronismo de áudio e vídeo.

Internet III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet II
Ementa: Formatação de páginas em web sites. CSS (folhas de estilo em cascata). Comandos e funcionalidades avançados. Inserção de áudio em páginas web. Inserção de áudio em páginas web. Modalidades (*downlad, streamming* etc.). Controladores de áudio e vídeo. *Plugins* (reconhecimento e *download*).

Internet IV
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III
Ementa: Concepção e construção de *websites* com páginas dinâmicas, utilizando ferramentas profissionais do mercado. Criação e aplicação de conteúdos para sites multimídia com interatividade. Estudo de conceitos e aplicações do *design* em meios eletrônicos. Estudo e avaliação das técnicas para a concepção e o desenvolvimento de produtos em multimídia

Produção de Efeitos Digitais para TV
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Edição de Vídeo I
Ementa: Utilização avançada de *softwares* de edição vetorial para criação de objetos 2D integrados a *softwares* de manipulação e tratamento de imagens para a inclusão de arquivos de imagem (fotos ou fotocomposições) no material a ser produzido. Concepção e realização de incrustação (texto e imagens), transições e efeitos visuais para televisão. Ênfase nos aspectos técnicos ligados a definição, sincronização e performance.

Concepção Visual e Sonora para Multimídia
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia II
Ementa: Animação por computador. As principais etapas do processo de produção de animações multimídia. *Storyboard*/Roteiro. Composição visual e sonora (CVS). Problemáticas subjacentes à composição visual e sonora: aspectos estéticos, técnicos e metodológicos. Principais ambientes, *software* para o concepção de animações digitais. O processo de elaboração de um personagem virtual, abordando desde sua psicologia, inserção no roteiro, concepção visual e adequação à direção de arte.

Produção de Aplicações Multimídia I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia II
Ementa: Conceitos metodológicos. As principais etapas do processo de produção de aplicações multimídia: planificação, cenarização, pesquisa e aquisição de informações, concepção sonora, concepção visual, realização técnica, testes, integração/empacotamento e distribuição. Os aspectos técnicos subjacentes à integração e sincronização de texto, imagens, áudio e vídeo em um produto multimídia interativo.

***Authoring* de CDs e DVDs**
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia II
Ementa: Planejamento artístico, estratégias de comercialização e distribuição de Cds e DVDs em pontos de venda físicos e *on line*. Principais etapas do processo de produção de música, filmes, shows etc., via mídias digitais ou Internet. O processo de autoração de CDs e DVDs. Os formatos de arquivos para codificação de música e filmes/shows/ palestras em CDs e DVDs. A estruturação dos arquivos (menus, áudio e vídeo).

Produção, Integração e Distribuição de Aplicações Multimídia
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Produção de Aplicações Multimídia I

Ementa: Principais etapas do processo de produção de aplicações multimídia. Aspectos técnicos subjacentes à integração e distribuição de conteúdos multimídia interativos, constituído por texto, imagens, áudio e vídeo.

Gestão de Negócios em Tecnologias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Haver integralizado 196 créditos
Ementa: Natureza da iniciativa empresarial. Oportunidades e riscos. Inovação e espírito empreendedor. Possibilidades de empreendimentos na área das mídias digitais. Decisões estratégicas e planos operacionais de bens e serviços. A autonomia do produtor de conteúdos. Criação de projetos e novos negócios em mídias digitais. Como abrir a sua própria empresa de produção em mídias digitais. Plano de negócios. *Portfólio* para apresentação da empresa. Público-alvo. Plano de mídia para divulgação da empresa. Perfil dos profissionais a contratar. Principais equipamentos e *softwares*. Investimentos necessários. Fontes de captação de recursos. Retorno do investimento.

Legislação e Ética para Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As novas tecnologias e a legislação de *copyright* (direitos autorais) na era digital. O direito no mundo digital. Normas e leis relacionadas à atuação do produtor de conteúdos / designer de multimídia. Deontologia. Direito Digital: Conceitos de liberdade de expressão, propaganda enganosa, privacidade e obscenidade. *Ciberbullying*. Crimes digitais: delitos no mundo virtual: apropriação e uso indevidos de informações e de identidade. Direitos de uso de textos, áudio, imagens e vídeo. Explicitação dos direitos autorais definidos no *Creative Commons*.

Metodologia do Trabalho Científico
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Ciência e metodologia científica. Metodologia de estudo e expressão. Comunicações científicas. Elaboração de projetos e produção de comunicações científicas. Redação de resenhas, artigos, comunicações, *posters*, relatórios técnicos.

Pesquisa Aplicada à Comunicação em Mídias Digitais (TCC -0)
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Haver integralizado 140 créditos e Metodologia do Trabalho Científico
Ementa: Epistemologia da comunicação. Pesquisa em comunicação e culturas midiáticas. Tipologia da pesquisa. Pesquisa aplicada e seus desdobramentos. Novas teorias aplicadas às mídias digitais. Identificação do problema de pesquisa em Mídias Digitais. Identificação de pistas de pesquisa e de referencias bibliográficas. Leitura e discussão das referencias identificadas.

Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC -1)
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Pesquisa Aplicada à Comunicação em Mídias Digitais (TCC-0)
Ementa: Elaboração de pré-projeto. Concepção metodológica do projeto de pesquisa. Delimitação de objeto de estudo. Fundamentação teórica em comunicação e culturas midiáticas. Aspectos éticos de pesquisa na *Web*. Construção de metodologia de pesquisa: instrumentos de busca. Normatização do trabalho científico.

Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC -2)
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Trabalho de Conclusão de Curso I
Ementa: Execução de projeto de pesquisa elaborado. Mapeamento e aplicação da pesquisa. Levantamento e tratamento de dados. Conclusão, formatação e apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso.

13-2.2 Conteúdos Complementares Optativos

13-2.2.1 Conteúdos Complementares Optativos: Ciências Humanas

Mídia e Cotidiano
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Através das teorias do cotidiano, das sociologias compreensiva e formal, esta disciplina tem como principal objetivo estudar quais são as formas de inferência da mídia no cotidiano dos cidadãos e como estes produzem saberes capazes de recuperar o valor do senso comum e da sensibilidade no enfrentamento com as linguagens midiáticas.

Comunicação e Cultura Audiovisual
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: A comunicação no contexto das mídias digitais. Os processos tecnológicos de produção dos sistemas audiovisuais. A tecnologia das culturas audiovisuais e seus desdobramentos em hipermídias. A linguagem do cinema e dos vídeos e sua convergência para os novos cenários midiáticos.

Antropologia Visual
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: O uso de iconografias, fotografias, filmes e vídeos como fonte documental. O emprego da fotografia e do vídeo como instrumentos de pesquisa em ciências sociais. O estudo das diversas linguagens audiovisuais na representação e documentação do real, sua função heurística e suas potencialidades na captação e difusão de conhecimentos.

Comunicação e Cognição
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As interfaces entre a biologia, as ciências cognitivas e a comunicação. Principais paradigmas em psicologia e em ciências cognitivas. Percepção. Aprendizagem. Representação. Linguagem. Inteligência humana. Cognição, NTIC e inteligência artificial.

Linguagens em Mídia Móvel
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Linguagens intersemióticas, hibridizações dos sistemas de signos: verbal, visual e sonoro em hipersintaxes espaciais e temporais. Linguagens aplicadas aos dispositivos Celular, iPod, PDA, *Smartphone*, MP3, MP4, MP5, etc., CD, DVD, Videogame e Site para portáteis.

Laboratório em Mídia Móvel
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Experimentos com linguagens híbridas [verbal, visual e sonora], em reduzido espaço e curto tempo. Linguagens aplicadas aos dispositivos Celular, iPod, PDA, Smartphone, MP3, MP4, MP5, etc., CD, DVD. Formatação em AVI e MP4.

Hipertexto no Processo Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Enlaces do hipertexto entre fragmentos associativos, interligados por conexões conceituais, chaves indicativas ou metáforas visuais. Novas características do texto em ambientes de hipermídia: ler, perceber, escrever, pensar e sentir. O papel da hipermídia na cultura dos ambientes virtuais.

Estéticas da Arte Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Recursos/procedimentos de criação digital e novas formas de sensibilidade: *estética da remixabilidade; estética das redes; estética dos ambientes simulados, estética wireless.* Produção da arte digital e o circuito dessa produção até chegar ao receptor, inseridos na cultura contemporânea.

Cultura das Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Novos meios de produção, armazenamento, transmissão e recepção dos signos na vida social. Cibercultura: tecnologias, equipamentos, linguagens e consumo, permitindo novos comportamentos e conseqüências sociais e culturais.

Comunidades Interativas
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Internet, contexto de criação e evolução histórica. Plataformas de publicação de conteúdo para compartilhamento (textos, música, vídeo, fotos, *links*). *Blogosfera. Blog*s. *Microblogs, Videoblogs, Fotologs, Sexting*. O surgimento e a evolução das redes sociais (*PlanetAll, MySpace*, MSN, *Orkut, Facebook*, etc.). *Twitter*. A filosofia Wiki e as interações à distância para trabalho e lazer. Os novos comportamentos e conseqüências sociais e culturais em decorrência das redes sociais (*social networks*).

Teorias em Mídia Digital I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: O termo mídia e as suas variações terminológicas. Sentidos estritos e amplos no campo de referência das mídias digitais. A comunicação teleinformática: tipos de meios, aparelhos, dispositivos ou programas auxiliares da comunicação.

Teorias em Mídia Digital II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Teorias em Mídia Digital I
Ementa: Redes de comunicação, dimensão empírica e conceitual. Empírica: funcionamento das redes telemáticas, criação dos espaços virtuais, novas formas de sociabilidade, relações global/local, artes digitais. Conceitual: estatuto teórico da noção de rede e seu poder explicativo.

Semiótica da Imagem Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Teorias da imagem fixa e móvel. Variações de imagens: imagem pura, imagem de imagens, imagem de não-imagens, não-imagem de imagens. Estímulo visual em forma e fundo. Arquétipo e representação icônica. Significação simbólica e inconsciente coletivo.

Fanzines e HQtrônicas
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Os fanzines como mídia independente; gêneros e fanzines e sua diversidade expressiva; a mutação dos fanzines para as mídias digitais: os e-zines; HQtrônicas: Histórias em Quadrinhos em mídias digitais, projetos em mídias digitais.
Processos de Criação e Oficina de Idéias
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há

Ementa: Os processos e as técnicas de criação. Inovação e criatividade para produtos hipermidiáticos. Desenvolvimento de técnicas de criação individual e coletiva: *insights* e *brainstormings*. As mídias digitais como suportes para as atividades intelectuais de criação.

Novos Mercados em Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Aquisição dos conhecimentos fundamentais para a compreensão do contexto global no qual as mídias digitais se desenvolvem atualmente. As novas tendências mercadológicas: análise do ambiente sócio-econômico das mídias digitais no mundo. Evolução do mercado. Abordagem comparativa das legislações de propriedade intelectual dos principais mercados internacionais.

Abordagens Teóricas da Comunicação nas Redes Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: O processo da comunicação e suas diferentes leituras teóricas na contemporaneidade. Comunicação, globalização e novas Tecnologias. Pós-modernidade e micropolítica. Sociedade do espetáculo, estetização do cotidiano e construção dos fatos pela mídia. O real versus o virtual. As novas concepções de tempo e espaço na contemporaneidade. Internet, sociabilidade e consumo.

Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Administração Pública
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: A sociedade digital: características, desafios e perspectivas. A Internet como instrumento facilitador da comunicação organizacional. As novas tecnologias multimidiáticas como canais estratégicos de prestação de serviços aos cidadãos. Segmentação e aplicabilidade de recursos tecnológicos para atingir os diferentes públicos. As Intranets, os portais, sites e *blogs* corporativos como ferramentas de gestão da comunicação pública. Estudos de Caso.

Economia das Indústrias Culturais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: A cultura enquanto manifestação dos saberes, tradições, musicalidade e religiosidade dos povos. As indústrias culturais: evolução histórica e categorização. Principais fatores/*drives* influenciando e moldando as indústrias culturais. As dinâmicas envolvidas no processo de produção de bens culturais. Quantificando, do ponto de vista econômico, os mercados subjacentes às indústrias culturais. Tendências de evolução das indústrias culturais, a nível local, nacional e internacional.

Aspectos Administrativos e Mercadológicos em Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Identificação dos aspectos administrativos, financeiros e mercadológicos (AAFM) estratégicos para o sucesso de projetos, envolvendo a produção em mídias digitais. Desenvolvimento de um *framework,* categorização e posicionamento dos AAFM estratégicos identificados. Identificação dos inter-relacionamentos dos aspectos e impactos (positivos e negativos) causados pelos mesmos.

Estatística Aplicada a Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Princípios teórico-conceituais da estatística: terminologia, métodos, processos, técnicas e medidas estatísticas. *Softwares* aplicáveis à estatística. Uso da estatística como ferramenta auxiliar na execução de trabalhos e pesquisa sobre meios de Comunicação. Amostragem. Estatísticas descritivas e teorema do limite central. Testes de hipótese (uni e bilaterais):

formulação, intervalos de confiança. Regressões lineares. Coeficientes de correlação. Interpretação de resultados experimentais.

Turismo e Tecnologias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III
Ementa: Turismo: principais conceitos e categorias. Agencias governamentais de fomento ao turismo e secretarias estaduais e municipais de turismo. ONGs. As Tecnologias Digitais. As tecnologias digitais aplicadas ao turismo: Reservas, confirmações, emissões etc. Turismo virtual. Sites *web* dedicados a divulgação dos recursos turísticos (nacional, estadual e municipal). Softwares para entretenimento e educação. Turismo e geoposicionamento. A catalogação dos recursos turísticos brasileiros. Bases de dados de recursos turísticos. Sites e jogos educacionais para ensino do turismo, historia, geografia e cultura brasileira. Objetos pedagógicos para turismo.

Educação Turística à Distância
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-Requisito: Internet III
Ementa: Turismo e EAD. Introdução à Educação Turística. Requisitos Tecnológicos e Educação Turística à Distância (ETAD). Objetivos Educacionais e EAD; Conteúdos, Interatividade e Processos Avaliativos; Segmentação da Educação Turística (Infanto-Juvenil, Jovens e Adultos, Terceira Idade, Gestão Pública). Projeto Técnico Pedagógico em ETAD.

Direito Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Legislação e Ética para Mídias Digitais
Ementa: Conceitos básicos de Direito Digital. Termos técnico-jurídicos para a Internet. Visão crítica sobre o uso da moderna tecnologia e seu impacto na sociedade contemporânea. Conseqüências jurídicas dos atos praticados no meio eletrônico. O Direito das Comunicações. Direito das Comunicações na Internet. Lei do processo eletrônico. Direito do consumidor no meio eletrônico. Crimes contra a honra e estelionato eletrônico. Responsabilidade civil dos provedores. Monitoramento e contratos eletrônicos. Valor probante das provas obtidas na Internet.

Língua Portuguesa I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: A Língua Portuguesa como fonte de comunicação. Gêneros textuais no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. Construção do hábito de ler e escrever. Leitura, compreensão e interpretação de textos. Regras gramaticais da língua portuguesa (nível introdutório).

Língua Portuguesa II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Língua Portuguesa I
Ementa: Leitura, contextualização e redação de textos. Regras gramaticais da língua portuguesa (nível intermediário).

Língua Portuguesa III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Língua Portuguesa II
Ementa: Leitura, contextualização, análise crítica e redação de textos. Regras gramaticais da língua portuguesa (nível avançado).

Língua Inglesa I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Introdução ao estudo das estruturas simples da língua inglesa em seus aspectos morfológicos, sintáticos, semânticos, lexicais, fonológicos e pragmáticos, desenvolvendo habilidades compreensão e expressão oral e escrita.

Língua Inglesa II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Língua Inglesa I
Ementa: Consolidação do estudo das estruturas simples da língua inglesa em seus aspectos morfológicos, sintáticos, semânticos, lexicais, fonológicos e pragmáticos, desenvolvendo habilidades compreensão e expressão oral e escrita.

Língua Inglesa III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Língua Inglesa II
Ementa: Aprofundamento (nível intermediário) das estruturas da língua inglesa em seus aspectos morfológicos, sintáticos, semânticos, lexicais, fonológicos e pragmáticos, desenvolvendo habilidades compreensão e expressão oral e escrita.

Língua Inglesa IV
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Língua Inglesa III
Ementa: Aprofundamento (nível avançado) das estruturas complexas da língua inglesa em seus aspectos morfológicos, sintáticos, semânticos, lexicais, fonológicos e pragmáticos, desenvolvendo habilidades compreensão e expressão oral e escrita.

Libras - A Língua Brasileira de Sinais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Aspectos sócio-históricos, lingüísticos e culturais da Surdez. Concepções de linguagem, língua e fala e suas implicações no campo da Surdez. Elementos definidores do status lingüísticos da Língua de Sinais. Aspectos fonológicos, morfológicos, sintáticos e semântico-pragmáticos da Língua Brasileira de Sinais. A Libras na relação fala/escrita.

13-2.2.2 Conteúdos Complementares Optativos: Mídias Digitais

Aspectos Cognitivos e Ergonômicos: Publicações e IPS
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As funções cognitivas superiores humanas. *Gestalt*: teoria da organização perceptual. Ergonomia: aspectos históricos, conceituais e metodológicos. A interação humano-computador. As interfaces pessoa-sistema (IPS): evolução tecnológica (texto, GUI, multimodais). Aspectos determinantes no design das IPS. Usabilidade das interfaces. Aspectos a considerar no design de IPS. Heurísticas. *Patterns*. Prototipagem. Principais técnicas de avaliação das IPS.

Aspectos Cognitivos, Ergonômicos e Tecnológicos em Multimídia
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia I e Edição de Vídeos I
Ementa: Principais aspectos - cognitivos, ergonômicos e tecnológicos - do processo de realização de projetos multimídia interativos (PMI). Planejamento e principais etapas de realização de um PMI. Principais atores envolvidos no projeto e suas inter-relações. Contatos. Tomadas de decisão Acompanhamento. Resolução de conflitos. Ambientes multi-plataformas. Desenvolvimento do projeto usando ambientes de produção (*authoring environments*). Design de interfaces. Conectividade com bases de dados. Exigências de realização e organização do ambiente de produção. Instaladores. *Packaging*. Cópias. Difusão. Codificação e proteção dos conteúdos. Usabilidade avançada. Comunicação entre aplicativos multimídia e Internet.

Tecnologias de Informação e Comunicação II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Tecnologias de Comunicação e Informação I
Ementa: Panorama geral, com uma visão critica, das atuais tecnologias de comunicação e informação (NTIC). Contextualização das mesmas, através de breve retrospectiva da evolução histórica tecnológica. Categorização das NTIC usando um *framework*. Identificação das principais características, pontos fortes, exigências (*hardware* e *software*), custos de implantação, treinamento e curva de apropriação das mesmas. Análise dos principais *drives* tecnológicos, políticos e sociais que permeiam a comunicação na atual sociedade da informação: digitalização, redes de alta velocidade, convergência/integração das mídias, interatividade, colaboração, portabilidade, conteúdos multimodais. O estado da arte. Ubiqüidade. Mobilidade. Aplicações atuais e modificação de comportamentos. Tendências de evolução futura.

Gestão de Projetos em Mídias Digitais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Haver integralizado 112 créditos
Ementa: Princípios e métodos de gestão de projetos aplicados às Mídias digitais. A equipe de projeto. Principais atores. Principais etapas da gestão de projetos: estudo de viabilidade (técnica, organizacional, financeira etc.), planificação, realização técnica, implantação e pós-avaliação. Planificação estrutural, organizacional, operacional e financeira. Organograma de tarefas (WBS). Encadeamento de tarefas (CPM).Estimativa dos custos, Métodos de equilíbrio de recursos. Direção e controle (desenvolvimento, custos e qualidade) do projeto. Os principais atividades de controle. Gestão de alterações e da configuração. Ferramentas software para gestão de projetos.

Estado da Arte em Tecnologias e Mídias Digitais I
Créditos: 02 Carga Horária: 30 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Temática relacionada ao estado atual das mídias digitais: apresentação de resultados de projeto de pesquisa ou extensão (em andamento ou concluído recentemente), de projeto de desenvolvimento de produto usando mídias e tecnologias digitais ou ainda, revisão de literatura apresentando o *estado da arte* sobre um determinado tópico das mídias digitais.

Estado da Arte em Tecnologias e Mídias Digitais II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Temática relacionada ao estado atual das mídias digitais: apresentação de resultados de projeto de pesquisa ou extensão (em andamento ou concluído recentemente), de projeto de desenvolvimento de produto usando mídias e tecnologias digitais ou ainda, revisão de literatura apresentando o *estado da arte* sobre um determinado tópico das mídias digitais

Eixo de Aplicação I: Publicações Impressas e Eletrônicas

Editoração III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Editoração II
Ementa: Editoração Avançada de Publicações. Gêneros de publicações. Projetos editorial e gráfico de publicações. Principais softwares de editoração eletrônica. Elementos visuais da página impressa: texto, ilustração, cor, grafismos; diagramação e planejamento de publicações. Layout de página. Arquivos mestre. *Templates*. Texto. Estilos. Tipografia. Tabelas. Grafismos. Efeitos de transparência. Cor: tons, gradientes, misturas. Gerenciamento de cores. *Trapping*. Criação de arquivos PDF. Adição de *hiperlinks*, marcadores, botões, vídeos e áudios em PDF. XML: marcação de conteúdos, estruturação do documento, importação e exportação. Impressão PB e cores: configurações, marcas, pré definições. Separação de cores. Automação: scripts, *plugins*, mesclagens.

Eixo de Aplicação II: Imagem Digital / Infografia

Imagens Digitais IV
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais II
Ementa: Edição avançada de imagens *bitmap*. Efeitos especiais e artísticos: Correção, modificação e criação/síntese de imagens digitais: fronteiras e técnicas. Arte digital. Calibração. Correção de cores. Camadas (*layers*) e máscaras. Composição de imagens com múltiplas camadas, camadas de ajuste e marcaras. Efeitos usando *blends*, filtros, camadas, posterização e *patterns*. Sombras. Imagens vetoriais: Preenchimentos interativos. Gradientes de cores. Gradientes de transparência. *Photoshop Art*.

Imagens Digitais V
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Imagens Digitais III
Ementa: Edição avançada de imagens vetoriais. Efeitos especiais e artísticos: Correção, modificação e criação/síntese de imagens digitais: fronteiras e técnicas. Arte digital. Calibração. Correção de cores. Camadas (*layers*) e máscaras. Composição de imagens com múltiplas camadas, camadas de ajuste e marcaras. Efeitos usando *blends*, filtros, camadas, posterização e *patterns*. Sombras. Imagens vetoriais: Preenchimentos interativos. Gradientes de cores. Gradientes de transparência. Mistura interativa. Contorno interativo. Sombras projetadas. Envelopes interativos. Aparar, soldar, intercessão. *Tweening* de formas e atributos. Corel art.

Composição Criativa em Fotografia
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Fotografia Digital e Imagens Digitais II

Ementa: A arte da composição em diversas formas de representação imagética. Os conceitos a serem observados no ato de compor uma imagem: movimento, ritmo, equilíbrio, perspectiva, luz e sombra, diversidade, unicidade.

Fotojornalismo e Fotografia Artística
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Fotografia Digital e Imagens Digitais II
Ementa: Modos de ver abrangendo os conceitos do fotojornalismo (compromisso com o caráter documental da realidade) e da fotografia artística (estilo, beleza, composição): as imagens documentais como aproximação do registro de alta criação e as testemunhais como parte do território da reprodução da realidade.

Infografia III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Infografia II
Ementa: Infográficos Animados Avançados. Construindo animações complexas multicamadas: *frame a frame*; *tweening*; *shape tweening*; *motion tweening*. Animações em múltiplas camadas. *Inverse kinematics*. Importando e integrando vídeos. *Action scripts*: objetos, classes, métodos, propriedades. Identificando e tratando eventos. Botões: invisíveis, *tweenings*, animados, complexos, propriedades. Controlando múltiplas timelines. Gerenciando conexões externas. Controlando: movie clips, gráficos bitmap, som. Controlando o fluxo de informações. Controlando texto, Tratando matematicamente as informações. Compartilhamento de fontes e símbolos nas bibliotecas.

Eixo de Aplicação III: Áudio Digital

Bases Psico-Fisiológicas da Percepção do Som e Física do Som
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: O ouvido humano. Características anatômicas e fisiológicas do sistema de audição humano. Espectro de freqüência do áudio. Aspectos fisiológicos, físicos e culturais caracterizando o som. Sinal e ruído. Freqüência, amplitude, elongação, fase, velocidade. Sinal elétrico dBv, dBu e pressão sonora dB SPL. Psicoacústica. Limites de tolerância. Medidores de nível sonoro. A propagação do som nos diversos meios. Influência da temperatura, pressão e umidade na propagação. Timbre, fundamental e harmônicas. A reflexão e refração das ondas sonoras. Características reflexivas das superfícies. Ondas em fase e fora de fase. Efeito Haas.

Técnicas e Equipamentos de Áudio
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: O sistema auditivo. Analisador de espectro de áudio em tempo real. Microfones. Consoles de áudio mixagem. Filtragem do sinal de áudio: filtros passivos e ativos (1ª, 2ª, Nésima ordem): características de atenuação. Filtros paramétricos. Equalizadores. Compressores. Gates. Limitadores. *Crossovers*. Alto-falantes (*sub-woofer, woofer, medium, selenium, tweeter*, etc.) Multicabos. Amplificadores. Geradores de efeitos de áudio.

Captação de Áudio e Tratamento Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio I
Ementa: Som e princípios de acústica. Microfones. Acessórios. *Mixers* de externa. Monitoração. Gravadores analógicos e digitais. Procedimentos e técnicas de microfonação (captura do áudio). Sincronismo de áudio e vídeo. Padrões e procedimentos de gravação. Práticas de gravações de diálogos e efeitos sonoros bem como a captação de ambientes em sistema 5.1. Principais *softwares* de tratamento de imagens vídeo (Adobe Soundbooth, Sony SoundForge, ProTools).

Áudio e Efeitos para Rádio e TV I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: Conceito de produção. Equipamentos e suas funções. Fases da produção. Técnicas de pré e pós produção. Como elaborar um roteiro. Técnicas de captação, edição, finalização, gravação. Noções de Teoria Musical. Compasso, andamento, ritmo. A estética musical. Efeitos dramáticos da música. Edição de trilha sonora. Sincronismo, imagens-ruidos-fala-música. Música incidental e integração da música às imagens.

Áudio e Efeitos para Rádio e TV II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Edição de Vídeo I
Ementa: Sincronia som/eventos; Paisagens sonoras; Histórico da música de cena/trilha sonora; Dublagem; *Foley*; MIDI; Criação visual; Composição sonora; Acústica musical; Rítmica; Noções de harmonia e contraponto aplicados; Treinamento auditivo; *Softwares* SoundForge, Acid Pro, Sonar, Pro Tools. Conversão de unidade de tempo; Formatos de áudio digital; *Softwares* de edição de vídeo. Formatos de vídeo digital.

Trilha Sonora para TV e Cinema
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: Especificidade da linguagem musical e sonoplastia aplicada ao audiovisual (ponto, linha e plano). Técnicas de composição aplicadas ao tempo visual do cinema e televisão. Analise das trilhas sonoras clássicas e expressivas no mercado. Criação e sincronização de trilhas pelos alunos e utilização de *softwares* (áudio vídeo e sincronismo). O "Catálogo de seqüências" e a possibilidade de padronização técnica-expressiva. Principais *softwares* utilizados (Sony VEGAS, Windows *Movie Maker*, Adobe *Premiere*, *Pro Tools*).

Produção e Controle de Áudio em Televisão e Cinema
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: Principais conceitos do áudio em TV e cinema. A evolução tecnológica da captura do som no cinema e TV. Captação de som direto (diálogos). Captura de som ambiente (incidental). Dificuldades impostas pela acústica (interior vs exterior). Captura de sons especiais (efeitos sonoros). Principais equipamentos e softwares utilizados na captura e tratamento do áudio. Organização e cuidados com os equipamentos de áudio-captura. Etapas da Sonorização (Edição de som, FX, Foley, Mixagem). Sincronismo (áudio vs Vídeo).

Introdução à Síntese Sonora
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Áudio II
Ementa: Principais aspectos relacionados à síntese sonora: estéticos, técnicos e metodológicos. Os diferentes tipos de geração (síntese) sonora. Formalização e estruturação dos processos dinâmicos em tempo real. Estudo dos aspectos dinâmico, espectral (freqüências) e temporal do som.

Síntese Sonora
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Introdução à Síntese Sonora
Ementa: Aplicação prática das principais teorias e conceitos ligados à síntese sonora. Desenvolvimento de projetos envolvendo a produção realização de música eletrônica. Principais equipamentos que integram um estúdio de áudio profissional e de um *home audio studio:* básicos, médios e avançados. Principais *softwares* utilizados para a síntese e gravação de áudio digital (*Reason, Sonar, FruitLoops, ProTools, Acid Pro*). Interfaces e principais funcionalidades dos *softwares* de síntese, edição e gravação de áudio. Produção de Música Eletrônica

Eixo de Aplicação IV: Vídeo Digital

Edição de Vídeos II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Edição de Vídeos I
Ementa: Edição de vídeos não linear. Marcadores. Edição de vídeo usando o *Timeline. Clips* especiais. Múltiplas seqüência. *Sub-clips*. Editando seqüências multi-câmeras. Criando transições. Transições personalizadas. Áudio: clips, canais e *tracks*. Editando o áudio. Aplicando transições e efeitos no áudio. *Panning* e balanço. Mixagem áudio avançada. Integração com softwares de edição de áudio. Títulos: adicionando e formatando texto e imagem nos títulos. Efeitos: *Rolling* e *crawling*. Aplicando efeitos. Tipos de efeitos para vídeo e áudio. Correção de cor. Vetorscópio e monitor de forma de onda. Animação. *Keyframes*. Composição de vídeo. Transparência e máscaras. Exportando o vídeo editado.

Edição de Vídeos III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Edição de Vídeos II
Ementa: Edição de Vídeos Não Linear Avançada**.** Marcadores. Edição usando o *timeline. Clips* especiais. Múltiplas seqüência. Sub-clips. Editando seqüências multi-câmeras. Criando transições. Transições personalizadas. Áudio: clips, canais e *tracks*. Editando o áudio. Aplicando transições e efeitos no áudio. *Panning* e balanço. Mixagem áudio avançada. Integração com softwares de edição de áudio. Títulos: adicionando e formatando texto e imagem nos títulos. Efeitos: Rolling e *crawling*. Aplicando efeitos. Tipos de efeitos para vídeo e áudio. Correção de cor. Vetorscópio e monitor de forma de onda. Animação. *Keyframes*. Composição de vídeo. Transparência e máscaras. Exportando o vídeo editado.

Eixo de Aplicação V: Internet, Aplicações Web e EAD

Comunicação Informatizada
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: As interações humano-computador e a comunicação midiatizada: mundos virtuais, e*Commerce*. Formação à distancia. Compartilhamento de informações e de recursos. Acessibilidade. Personalização das interfaces pessoa-sistema (IPS). Interfaces inteligentes. Princípios de análise, concepção e avaliação heurística dos sistemas de interação informatizada (IPS).

Blogosfera e Produção de Blogs
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III
Ementa: *Blogs* e *Blogosfera*: Principais conceitos. Evolução histórica. Sistemas de gerenciamento de conteúdo (CMS). Jornalismo participativo. *Blogs* e empresas. *Blogs* e comunicação social/relações públicas. Aspectos a considerar na produção de um *blog*. Principais ambientes e ferramentas software para construção de um *blog*. Perspectivas de evolução futura.

WebRádio
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III
Ementa: Principais conceitos ligados ao rádio digital/rádio via Internet/*WebRadio*. Evolução histórica. Rádio via RF e WebRadio: características, vantagens e limitações. *Download vs Streaming*. *Hardware* e *softwares* necessários para uma WebRadio. *Podcasting* (agregadores de mídia): características e diferenças em relação a Web radio. Diretórios de WebRadio e de Podcasting. Perspectivas de evolução futura.

Produção de Animações para a Web
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III e Infografia II
Ementa: Imagens digitais (*bitmaps* e vetoriais): principais características e formatos de codificação. Animação usando o computador: principais conceitos e aspectos técnicos. Evolução da tecnologia. Principais softwares para *authoring* de animações digitais: características e funcionalidades. Criando e editando objetos simples. Trabalhando com texto. Gráficos complexos em uma única camada. Gráficos em múltiplas camadas. Símbolos e bibliotecas. Animações: *Frame a frame*; com *tweening*; com *shape tweening*; com *motion tweening*. Animações em múltiplas camadas. *Inverse kinematics*. Botões para interatividade. Interatividade básica. Adicionando som e vídeo. Distribuindo animações para o público.

Mídias Digitais e Marketing Eletrônico
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet IV
Ementa: Marketing Eletrônico: conceitos básicos. Quantificando o mercado eletrônico. Exemplos. Quantificando acessos a um site. Diretrizes orientando o *design* de e-*banners* comerciais. Desenvolvimento de um plano de mídia *on line*. O *Interactive Advertising Bureau*. A padronização de tamanhos. Analise de *cases* de e-*banners*. Etapas do processo de criação de e-*banners*. Tecnologias de produção de e-*banner*. Editores de animação vetorial. Flash. Projeto de criação de e-*banners*.

Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais I
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet III
Ementa: JavaScript: aspectos históricos e evolução das versões. Ajax. Ferramentas de edição/desenvolvimento em JavaScript e Ajax. Elementos estruturais da linguagem: Palavras reservadas. Objetos. Funções. A*rrays. Loops Do While.* Estruturas condicionais. Imagens: *rollover* (simples, 3 estados, múltiplos). *Banners* cíclicos. *Slideshows. Frames*. Abrindo e definindo múltiplas janelas no *browser*. Formulários. Alterando menus dinamicamente. Validando conteúdos de campos. Eventos. Manuseando eventos: janelas, mouse, formulários, teclado. C*ookies*. Estilos e Folhas de estilo. Objetos e DOM. Páginas dinâmicas. Menus dinâmicos (*sliding, pull-down*). Ajax. Ajax *toolkits*.

Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Linguagem de Programação para Internet I
Ementa: JAVA: aspectos históricos e evolução das versões. *Java Virtual machine*. Tipos de JDK. Principais ambientes de desenvolvimento Java. Eclipse: interface e funcionalidades. Integrando e posicionando *applets* Java nas páginas web (*tags: applet, object, embed*). A hierarquia de objetos em Java. Os tipos fundamentais em Java. Estruturas de controle e de iteração. Estruturas de seleção. Capturando movimentos dos periféricos (mouse, teclado etc.). Interface usuário: senhas, formulários, controles etc. Projetando interfaces com SWING. Java Server Pages (JSP) e Servlets. Adicionando *applets tags* em Dreamweaver.

Linguagem para Aplicações Dinâmicas em Mídias Digitais III
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Linguagem de Programação para Internet II
Ementa: PHP: Aspectos históricos e evolução das versões. Sintaxe da linguagem. Constantes e variáveis. *Strings*: concatenação e outras operações, codificação e decodificação. Estruturas de controle (*If else, Switch, For). Array*s: declaração, uso, ordenação. Funções: argumentos, tipos, *defaults*, retorno valores. Criando aplicações web com PHP. Formulários. Envio de dados ao servidor (*Get, Post*). *Cookies* e sessões de trabalho. Arquivos: permissão de acesso, leitura, escritura, navegação. Interação entre MySQL e PHP. SQL e *queries*.

Marketing Eletrônico
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet IV e Infografia II
Ementa: Evolução e tipologia da publicidade na Internet: *banners*, *pop-ups* e demais modelos. Características da publicidade *on line*. Modalidades de *Pay-per-view*, *Pay-per-click*, *Pay-per-sale*. Criação, redação e *design* de peças publicitárias para a Web. Softwares de produção de peças publicitárias para mídias digitais.

Banco de Dados para Aplicações via Web
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet IV
Ementa: Estruturas de dados. Bases de dados: conceitos, categorias (rede, relacional, OO) e aplicações. SGBDs relacionais. Modelagem de dados: bases, tabelas, campos, conteúdos, tipos, índex, relacionamentos. Arquitetura e diagramas. Inserção e atualização de registros e conteúdos de campos. Relacionamentos. As formas normais. SQL. Filtragem e seleção de dados. *Joints*. Grupos. Indexação. Tratamento de erros. Introdução a PHP: estrutura, variáveis, *strings,* números, constantes, comentários. Programação PHP basica. Usando PHP com MySQL em páginas ativas. Q*ueries*. Formulários. *Cookies*. Segurança das aplicações Internet. Desenvolvendo aplicações para e-*Commerce*.

Áudio e Vídeo Disponibilizados Via Internet
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Internet II
Ementa: Principais formatos de codificação de áudio e vídeo. Integrar arquivos áudio e vídeo em pagina web. *Plugins* e *players*. Detectar a presença e a versão. *Linking e embeding* de arquivos multimídia em páginas web. *Download e streamming*. Controlar a exibição dos conteúdos multimídia. Oferecer um *preview movie*. Oferecer um *sequel*. Integrando um arquivos em uma página web: mp3, Windows media, QuickTime, Flash, vídeos Google e You Tube. Criar um slide show automático. Adicionar scripts e botões de controle.

Introdução ao *Design* Instrucional
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Bases teóricas e conceituais da aprendizagem à distância, baseada em computadores. Aspectos históricos. Problemáticas relacionadas ao *design* de um curso de Ensino a Distância (EAD). Componentes: cognitiva, comunicacional, emocional e tecnológica subjacentes a EAD. Concepção, planejamento, realização técnica, implantação, avaliação e operação de um curso de EAD. Panorama das plataformas existentes para *authoring* em EAD. Características da plataforma MOODLE.

Tecnologias e Aprendizagem à Distância
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Não há
Ementa: Histórico da evolução das tecnologias utilizadas em EAD. Teorias e modelos subjacentes a EAD. Panorama atual das tecnologias: *Podcasting, Videocasting, Blogs, Wikis*, etc. Ambientes de aprendizagem usados em e-*Learning*. Os *softwares* livres. *m-Learning*. Objetos pedagógicos (concepção, produção, avaliação, disseminação, utilização). Bases de dados documentais. Revistas cientificas *on line*.

Modelização Cognitiva para o *Design* Pedagógico
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Introdução ao *Design* Instrucional
Ementa: O *design* pedagógico. Especificação das necessidades de formação. Principais metodologias de modelização cognitiva objetivando o *design* pedagógico. Métodos e ferramentas de análise cognitivas das tarefas, modelização de conhecimentos para produção de objetos pedagógicos multimídia. Especificação das exigências: modelo de conhecimento e objetivos de

aprendizagem. Princípios orientando a escolha de uma estratégia de táticas pedagógicas, seleção das mídias a utilizar, dos métodos de avaliação das aprendizagens, definição das atividades e das ferramentas a empregar.

Ambientes de Aprendizagem Informatizada
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Tecnologias e Aprendizagem à Distância
Ementa: Conceituação de ambientes de aprendizagem informatizada (AAI). Bases teórico-conceituais do *design* pedagógico. Panorama dos métodos atuais de *design* pedagógico. Aspectos relacionados ao desenvolvimento de um AAI. Arquitetura e principais módulos integrando um AAI. Navegação e interatividade. O processo de concepção e desenvolvimento de um módulo para AAI. Ferramentas de modelização.

Concepção e Produção de Objetos Pedagógicos
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Modelização Cognitiva para o Design Pedagógico
Ementa: Objetos pedagógicos (OP)/ *learning objects* (LO), conceituação e categorização. Ambientes de aprendizagem e bibliotecas de OP. Gerenciamento dos OP e suas versões. Aspectos técnicos subjacentes à produção, armazenamento e distribuição dos OP. Modelização cognitiva. Especificação das exigências: modelo de conhecimento e objetivos de aprendizagem. Diretrizes para escolha da estratégia e táticas pedagógicas, seleção das mídias à utilizar, métodos de avaliação das aprendizagens, definição das atividades. Aspectos pedagógicos do multimídia. Produção do multimídia educativo: principais etapas e atividades, equipe de produção, estruturação do conteúdo, modelo pedagógico, modelo midiático. Integração do multimídia no ambiente de ensino (presencial e a distância). Aspectos jurídicos relativos na utilização de objetos pedagógicos.

Difusão de Objetos Pedagógicos Educacionais
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Modelização Cognitiva para o Design Pedagógico
Ementa: Principais atividades após a produção dos Objetos Pedagógicos Educacionais (OPE). O planejamento da difusão. A escolha do modelo de difusão (classes distribuídas, ensino *on line*, comunidade de prática, sistemas de suporte à performance). Verificação e validação dos objetos pedagógicos. Processos de controle de qualidade dos objetos pedagógicos.

Gestão de Projeto em EAD
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Concepção e Produção de Objetos Pedagógicos
Ementa: A definição de um projeto de EAD. Definição dos objetivos, metas, métodos de avaliação e controle. O ciclo de vida do projeto de EAD. Principais fases e atividades envolvidas em um projeto para EAD. Atores envolvidos no processo. Atividades relacionadas ao gerenciamento de um projeto EAD. Gestão de tempo, recursos humanos e materiais, orçamento, e nível de qualidade intrínseca. Softwares para apoiar o gerenciamento de um projeto EAD.

Tópicos em Multimídia Aplicados ao EAD
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Tecnologias e Aprendizagem à Distância
Ementa: Conteúdos abordando temáticas que se relacionadas às mídias digitais, aplicadas a área da EAD. Objetos pedagógicos: processos de concepção e produção, disponibilização em servidores, controle de versões, e utilização em EAD. Reutilização. *Creative commons.* Revisão de literatura apresentando o estado da arte sobre um determinado tópico dos objetos multimídias aplicados à EAD.

Eixo de Aplicação VI: Multimídia

Criação Multimídia para DVD
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Produção de Aplicações Multimídia I
Ementa: Principais etapas do processo de produção de música, filmes, shows etc. via mídias digitais (CDs e DVDs). Recursos de autoração (*authoring*). Concepção e produção de menus interativos integrando texto, sons e animações. Os formatos de arquivos para música e filmes/shows/palestras em CDs e DVDs. A estruturação dos arquivos (menus, áudio e vídeo). Projeto de criação de CDs e DVDs. Projeto de criação de menus interativos para DVDs utilizando Adone Photoshop, Adobe Premiere e Adobe Encore.

Linguagem Interativa para TV Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Edição de Video I
Ementa: TV Digital e interatividade. Contexto e evolução histórica. Os sistemas americano, europeu e japonês de TV digital. O Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD). *Softwares* para interatividade na TV digital. O *middleware* GINGA (PUC-RJ). O editor *Composer*. Ginga-NCL (*Nested Context Language*) e GINGA-J (UFPB). A plataforma de execução. Ginga-NCL: ambiente de trabalho, menus e ferramentas. Principais funcionalidades. Concepção e produção de aplicações interativas para TV digital e dispositivos móveis.

Desenvolvimento de Aplicações Interativas para TV Digital
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Linguagem Interativa para TV Digital
Ementa: TV Digital e interatividade. O *middleware* GINGA (PUC-RJ). Ginga-NCL (*Nested Context Language*) e GINGA-J (UFPB). Etapas de um projeto de produção de aplicações interativas. Concepção e produção de aplicações interativas para TV digital e dispositivos móveis.

Produção de Aplicações Multimídia II
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Produção de Aplicações Multimídia I
Ementa: Desenvolvimento de um projeto aplicado envolvendo a concepção sonora e visual, realização técnica e integração de produto multimídia interativo. Ênfase especial aos aspectos técnicos *software* e *hardware*, subjacentes à produção de um produto multimídia comercializável, integrando texto, imagens, áudio e vídeo sincronizados.

***Scripts* para Animação e Interatividade Multimídia I (Básico)**
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Produção de Aplicações Multimídia I
Ementa: Principais aspectos relacionados à interação no contexto das comunicações midiáticas. Estudo e aplicação de técnicas algorítmicas de base aplicadas à realização de um projeto de multimídia interativa. Estruturas condicionais, aleatórias e estocásticas. Iteratividade e recursividade. Estruturas de dados. Gestão de eventos. Controle dos elementos audiovisuais.

***Scripts* para Animação e Interatividade Multimídia II (Avançado)**
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): *Scripts* para Animação e Interatividade Multimídia I (Básico)
Ementa: Estudo das problemáticas relacionadas as integrações complexas (sistemas distribuídos) incluindo os mundos imersivos e conteúdos dinâmicos. Aplicação de técnicas algorítmicas avançadas à síntese audiovisual dinâmica e à vida artificial

Eixo de Aplicação VII: Animação Digital

História da Arte e Tecnologia da Imagem Analógica e Digital
Crédito: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: Não há
Ementa: O entendimento da emergência e da evolução dos estilos de arte da pré-história aos dias atuais; o desenvolvimento da estética em sua relação com as ferramentas e técnicas de produção; o aprendizado da produção visual nas diferentes épocas; a invenção dos principais recursos técnicos analógicos e digitais e procedimentos para a criação visual.

Introdução à História e à Teoria da Animação
Créditos: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: Não há
Ementa: Desenvolvimento da animação tradicional: a intenção da animação de figuras na história da arte; a invenção dos dispositivos óptico-mecânicos; a descoberta da técnica de animação; os modelos artísticos; a definição artística; a industrialização da animação; os avanços na técnica e na estética; a animação independente e os grandes estúdios. Desenvolvimento da animação computadorizada: conceitos básicos e antecedentes da computação; a estruturação da tecnologia e a possibilidade da arte intermediada pelo computador; o advento da computação gráfica; gráficos geométricos 2D; gráficos geométricos 3D; gráficos animados 2D e 3D; a multimídia e a interatividade.

Introdução ao Desenvolvimento de Personagens e Encenação
Créditos: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: História da Arte e Tecnologia da Imagem Analógica e Digital
Ementa: Desenho narrativo; componentes do *design* em animação; *mise-en-scene; layout*; estória e design; *storyboard* e narrativa; *storyboard* e composição; desenvolvimento de personagem; personagem e mecânica; animação total e animação limitada; encenação para personagens animados; os princípios fundamentais da animação.

Produção de Animação 2D
Crédito: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: Introdução à História e à Teoria da Animação
Ementa: O estúdio, os materiais e os equipamentos. Teoria da mecânica e do movimento. metamorfoses e ciclos. Animação direta. Animação por *keyframe*. Investigação da forma no tempo. análise e expressão do movimento. Temporização. Técnicas analógicas. Técnicas digitais. Animação GIF e Flash.

Produção de Animação 3D
Crédito: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: Produção de Animação 2D
Ementa: Materiais e equipamentos. Interface e ferramentas de *software*. Modelagem básica 3D. Iluminação, tonalização, textura e renderização. Hierarquização. Animação de objeto. Animação de personagem. Animação de câmara. animação de luz.

Jogos Eletrônicos: Evolução Tecnológica
Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas
Pré-requisito(s): Introdução à História e a Teoria da Animação
Ementa: A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos desde seu inicio (anos 50 e 60) até os dias de hoje. A influência de fatores: tecnologia, cultura e economia de mercado, no desenvolvimento de jogos eletrônicos. As sete gerações de jogos eletrônicos: conceituação e principais características. A evolução da computação gráfica e da tecnologia de áudio como fatores propulsores. Os dispositivos periféricos efetores e os jogos eletrônicos, como fatores propulsores da evolução do *hardware* e do *software*. A segmentação do mercado de games eletrônicos. A diversificação das técnicas e categorias de jogos eletrônicos. Jogos em rede. Mundos virtuais. Simulações. As transferências de tecnologias (simulações militares etc.). As problemáticas

relacionadas á concepção, produção, comercialização e impactos sócio-culturais dos jogos interativos baseados em computador.

Multimídia, Jogos Eletrônicos e Interatividade
Crédito: 04 Carga horária: 60 horas
Pré-requisito: Produção de Animação 2D
Ementa: Breve história dos gráficos interativos (arte e técnica). *Software* para produção multimídia. Conceitos de multimídia. Combinação de tipos de dados. Planejamento em multimídia. Criando para multimídia. Formatos e características de produtos multimídia interativos – o livro multimídia, a enciclopédia multimídia, o stand interativo, o jogo eletrônico, o projeto multimídia para internet.

13-2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis

Tópicos Especiais em Mídias Digitais I (Atividades Extra Classe)
Pré-requisito(s): Não há
Crédito: 01 Carga horária: 15 horas
Ementa: Conteúdo aberto destinado a cobrir tópicos que abordem problemáticas específicas pertinentes à área de comunicação em mídias digitais, bem como componentes curriculares livres como atividades de enriquecimento curricular, seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Os tópicos serão selecionados em função de sua atualidade, relevância científica/tecnológica, tendências de mercado ou por oferecerem *insights* importantes para novos projetos.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais II
Pré-requisito(s): Não há
Crédito: 01 Carga horária: 15 horas
Ementa: Conteúdo aberto destinado a cobrir tópicos que abordem problemáticas específicas pertinentes à área de comunicação em mídias digitais, bem como componentes curriculares livres como atividades de enriquecimento curricular, seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Os tópicos serão selecionados em função de sua atualidade, relevância científica/tecnológica, tendências de mercado ou por oferecerem *insights* importantes para novos projetos.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais III
Pré-requisito(s): Não há
Crédito: 02 Carga horária: 30 horas
Ementa: Conteúdo aberto destinado a cobrir tópicos que abordem problemáticas específicas pertinentes à área de comunicação em mídias digitais, bem como componentes curriculares livres como atividades de enriquecimento curricular, seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Os tópicos serão selecionados em função de sua atualidade, relevância científica/tecnológica, tendências de mercado ou por oferecerem *insights* importantes para novos projetos.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais IV
Pré-requisito(s): Não há
Crédito: 04 Carga horária: 60 horas
Ementa: Conteúdo aberto destinado a cobrir tópicos que abordem problemáticas específicas pertinentes à área de comunicação em mídias digitais, bem como componentes curriculares livres como atividades de enriquecimento curricular, seminários, congressos, colóquios, oficinas, tópicos especiais e flexíveis ou projetos de ensino, de pesquisa e de extensão. Os tópicos serão selecionados em função de sua atualidade, relevância científica/tecnológica, tendências de mercado ou por oferecerem *insights* importantes para novos projetos.

14. PROCESSO DE AVALIAÇÃO DO CURSO

A avaliação do curso de bacharelado em Mídias Digitais compreenderá duas dimensões: o **processo de formação acadêmica** do corpo discente (avaliação dos parâmetros internos) e o **produto do processo de formação** (avaliação do nível e da qualidade dos conteúdos apreendidos pelos diplomados egressos do curso de Mídias Digitais da UFPB).

A primeira dimensão, o **processo de formação acadêmica**, se fará no contexto de avaliação realizado pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e integra análises e reflexões relativas às dimensões estruturais e organizacionais do curso, numa abordagem didático-pedagógica, como também, as dimensões relativas aos aspectos políticos do processo de formação de profissionais para atender ao mercado de trabalho (local, regional e nacional) na área das mídias digitais.

A segunda dimensão, **o produto,** será realizada através do **ENADE – Exame nacional de Desempenho dos Estudantes**. Seus resultados, que medem o **output do processo** de formação acadêmica do curso de Mídias Digitais, a saber, os conhecimentos apreendidos pelos diplomados, permitirão conhecer o rendimento do processo: o quociente entre conhecimentos apreendidos e conhecimentos transmitidos. A avaliação do produto permitirá confrontar o *planejado versus o realizado* e fornecerá *insights* importantes para identificar os aspectos a serem melhorados ou otimizados no processo de formação acadêmica em Mídias Digitais.

Avaliação do processo de formação acadêmica
O processo de avaliação interna será realizado anualmente e envolverá os seguintes aspectos:

- **Avaliação dos recursos humanos** do curso, sob os aspectos da qualificação, adequação ao perfil de trabalho e produção:
  - Corpo docente
  - Corpo técnico-administrativo

- **Avaliação da proposta curricular**
  - Estrutura curricular do curso (verificar aderência às resoluções do CNE e CONSEPE)
  - Conteúdos das disciplinas (verificar aderência às exigências do mercado em termos de conhecimentos, habilidades e competências)
  - Ementas e programas das disciplinas
  - Material didático utilizado
  - Orientação acadêmica: professor tutor (individualizar a integralização curricular) e professores orientadores (orientação do trabalho de conclusão de curso)
  - Avaliação continuada do Projeto Político Pedagógico, conforme regulamentado

- **Avaliação da infra-estrutura**
  - Física: salas de aula, laboratórios e bibliotecas (se atendem à quantidade de alunos admitidos no curso e aos propósitos técnicos e acadêmicos)
  - Equipamentos: *hardware* e *softwares* (se atendem as exigências tecnológicas, em função dos propósitos técnicos e acadêmicos do curso)

- **Conteúdo programático do curso**
  - Metodologia de funcionamento e freqüência das reuniões pedagógicas
  - Estruturação e metodologia de funcionamento do colegiado de curso

- **Avaliação das interações do curso**
  - Integração do curso com outros cursos e departamentos (via projetos e atividades em acadêmicas);
  - Integração com outras instituições (IFES e governamentais, a nível municipal, estadual e federal, via projetos de pesquisa e acordos de cooperação técnica);
  - Integração com a sociedade, através de projetos de extensão.

15. SISTEMÁTICA DE CONCRETIZAÇÃO DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

A implantação do PPP curso de bacharelado em Comunicação em Mídias Digitais, uma vez aprovado pelas instâncias superiores da UFPB, inicialmente pelo **CONSUNI,** para autorização de criação do curso de Mídias Digitais e em seguida pelo **CONSEPE,** para aprovação da estrutura curricular e criação do curso – compreenderá múltiplas etapas objetivando assegurar as condições indispensáveis à operacionalização e avaliação deste PPP:

- Acompanhamento da construção das salas de aula e dos laboratórios que atenderão às necessidades específicas do curso de Comunicação em Mídias Digitais, a fim de assegurar que os mesmos ofereçam as condições adequadas para conforto térmico, controle do nível de iluminação, projeção usando *datashow*, acesso Internet alta velocidade, adequação às necessidades tecnológicas (bancadas cabeadas para o uso em rede dos computadores, estúdios para gravação de áudio (insonorizados) e vídeo (com cenários e *chroma*), além de cabines com mesas de controle de áudio e vídeo.

- Seleção e contratação dos docentes e dos técnicos para os laboratórios de áudio, vídeo, multimídia e Internet;

- Projeto e desenvolvimento de uma rede **Intranet para o curso de Comunicação em Mídias Digitais**, com acesso diferenciado, mediante senha de acesso, às informações destinadas ao corpo discente, docente, técnico-administrativo, bem como ao público externo.

  Todas as informações acadêmicas poderão ser acessadas mediante páginas XHTML e PHP estáticas e dinâmicas, que retornarão os registros pertinentes contidos uma base de dados corporativa, relativas às datas e horas de eventos acadêmicos (matrículas, realização de aulas teóricas e práticas, trancamentos, depósito de TCCs, diplomação etc.), acesso aos resultados das avaliações, documentos das disciplinas disponibilizados em formato PDF, Word e PPT, além de avisos sobre salas e laboratórios, horários de realização das atividades letivas, cancelamentos de aula etc.

- Reuniões de *sincronização* nas quais serão explicitadas a visão estratégica que se tem para o curso, as exigências do mercado de trabalho para o profissional de Mídias Digitais, a proposta político-pedagógica do curso.

- Reuniões para verificação e validação dos programas de disciplina, elaborados a partir das ementas que integram a composição curricular deste PPP.

- Reuniões para programação da oferta de disciplinas a cada período letivo. Ênfase especial será dada ao planejamento de conteúdos complementares optativos e flexíveis (a partir do conjunto de disciplinas integrando a composição curricular deste PPP), que respondam às exigências do mercado e ao interesse dos estudantes.

- Reuniões ao início e ao final de cada sessão letiva destinadas a planejar ou avaliar aspectos relacionados às questões pedagógicas, atividades de orientação dos professores tutores e avaliação acadêmica.

- Avaliação continuada do Projeto Político Pedagógico, a fim de verificar sua aderência às exigências do mercado de trabalho e sua conformidade com a regulamentação especifica.

Anexo I

Comunicação em Mídias Digital - REUNI

- **Obras**
- **Equipamentos e Softwares**
- **Recursos Humanos**
- **Recursos para Manutenção de Equipamentos**

ANEXO I

Anexo I-1. Infra-Estrutura do Curso de Comunicação em Mídias Digitais

Quatro laboratórios integrarão, até 2012, a estrutura do DEMID, destinados a atender as atividades acadêmicas do Curso de Comunicação em Mídias Digitais e serão construídos mediante aplicação de recursos do Projeto REUNI-CCHLA Mídias Digitais, já aprovado:

- **Laboratório de Editoração**
- **Laboratório de Imagem Digital e Infografia**
- **Laboratório de Áudio Digital e Estúdio para captação de áudio**
- **Laboratório de Vídeo Digital e Estúdio para produção de vídeo**
- **Laboratório de Internet, Aplicações Web e EAD**
- **Laboratório de Multimídia e Animação 2D e 3D**

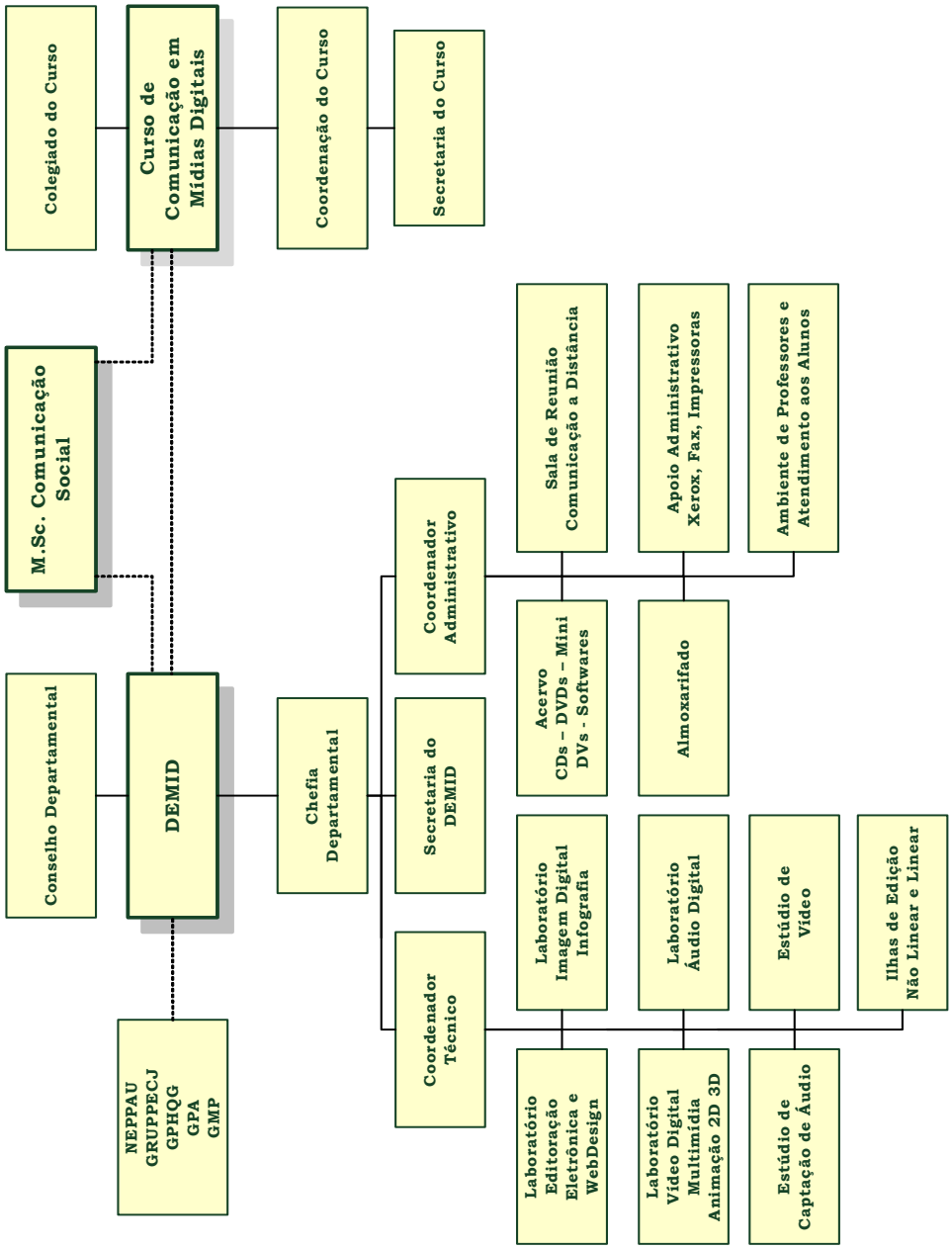

Figura 3: Organograma do DEMID e do curso de Comunicação em Mídias Digitais

Anexo I-2. INVESTIMENTOS EM OBRAS: SALAS DE AULA E LABORATÓRIOS

1. Investimento em Obras (2009 – 2012):

Construção	m²	R$
Lab. Áudio e Vídeo digital	**90**	**49 500,00 $**
Lab. Imagens digitais e Multimídia	**90**	**49 500,00 $**
Lab. Editoração Eletrônica e *WebDesign*	**90**	**49 500,00$**
	Total	**148 500,00$**

REUNI – CCHLA:

Construção de 43 novas salas, padrão 5, para 60 alunos (90 m2), 04 para 120 alunos (180 m2) do CCHLA e **03 laboratórios de informática de uso comum,** com previsão para climatização central, data shows fixos no teto, acesso à Internet, aterramento, material de construção com tratamento termo acústico.	**5508 m2** 43 * 90 4 * 180	**3 029 400,00$**
20% Adicional : Área circulação, WC	(20%) 1296	
Biblioteca Setorial CCHLA. Atendimento aos atuais e futuros alunos acervo, estudos, administração, WC, consulta periódicos on line, circulação	**492 m2**	**270.600,00$**
Total em Obras REUNI-CCHLA	**6000 m2**	**3.300.000,00$**

3. EQUIPAMENTOS DE SALAS DE AULA E LABORATÓRIOS

Equipamentos para doze salas de aula: **Sistema de climatização *Split* (2 x 60.000 BTUs): 12** ***Datashow* (fixos no teto): 12**	**100 000,00 $**
Equipamentos para cinco laboratórios	**1 155 550,00 $**
Total em Equipamentos:	**1 255 550,00 $**

4. RECURSOS PARA MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS (OCC)

OCC	2009	2010	2011	2012	Total
R$	24.000	24.000	24.000	24.000	72.000 $

5. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

Professores que integram o Departamento de Mídias Digitais (DEMID) e participarão do curso de Comunicação em Mídias Digitais:

#	Docentes a serem redistribuídos para o DEMID	Titulação
01	Bertrand de Souza Lira	Doutor
02	Derval Gomes Golzio	Doutor
03	Henrique Paiva de Magalhães	Doutor
04	Lucio Sergio de Oliveira Vilar	Mestre
05	Marcos Antonio Nicolau	Doutor
06	Nadja de Moura Carvalho	Doutora
07	Olavo Antonio Saraiva Mendes	Doutorando
08	Saint-Clair Fernandes de Avelar	Notório Saber
09	Signe Dayse Castro de M. e Silva	Doutoranda
10	Wellington José Pereira de Oliveira	Doutor
11	Docente 01 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.
12	Docente 02 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.
13	Docente 03 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.
14	Docente 04 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.
15	Docente 05 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.
16	Docente 06 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	M.Sc. ou Ph.D.

Técnicos que integrarão o Departamento de Mídias Digitais:

#	Técnicos de Nível Superior	Titulação
01	Técnico 01 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	Nível Superior
02	Técnico 02 (a ser contratado pelo projeto REUNI – Mídias Digitais)	Nível Superior

Anexo II

Certidões, Resolução, Parecer Técnico

- **Aprovação do PPP de curso Comunicação em Mídias Digitais no Conselho de Centro do CCHLA (11.12.2008)**
- **Aprovação da criação do DEMID no CONSUNI (30.04.2009)**
- **Resolução de Criação do Departamento de Mídias Digitais (06.05.2009)**
- **Aprovação das disciplinas e ementas pelo DEMID (20.05.2009)**
- **Aprovação das disciplinas e ementas pelo DLCV (21.05.2009)**
- **Recomendações de Profa. Milva B. Hernandez Pereira CCP – PRG (20.05.2009)**