

1 EMENTÁRIO DO CURSO DE COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS

1.1 CONTEÚDOS BÁSICO PROFISSIONAIS

1.1.1 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.

Bibliografia Básica

LOPES, Fernanda Lima; SACRAMENTO, Igor (Orgs). Retórica e mídia. Editora Insular, 2009.

FERREIRA, Luiz Antônio. Leitura e persuasão: princípios de análise retórica. Editora Contexto, 2010.

BLOCK, Bruce. A narrativa visual: criando estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. 1ª ed. Editora Elsevier, 2010.

Bibliografia Complementar

CAMPBELL, Karlyn Kohrs. Atos de retórica para pensar, falar e escrever criticamente. São Paulo: Cengage Learning, 2016. (Livro eletrônico)

ADEODATO, João Maurício. Ética e Retórica. São Paulo: Editora Saraiva, 2012.

FERREIRA, Luiz Antonio, Organizador. Artimanhas do dizer: **retórica**, oratória e eloquência. São Paulo: Blucher, 2017. (Livro eletrônico)

MEYER, Michel. A retórica. 1ª ed. Editora Ática, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. Editora Cengage Learning, 2002.

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).

Bibliografia Básica

AMARAL, Luiz. Técnica de jornal e periódico. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. 1 ed. Contraponto, 2007

LAGE, Nilson. Linguagem jornalística. São Paulo: Ática, 1990.

MARCONDES FILHO, Ciro. O capital da notícia. São Paulo: Ática, 1986.

MCCOMBS, Maxwell. A teoria da agenda: a mídia e a opinião pública. n/i. Vozes, 2009.

Artigos:

NEGRINI, Michele; AUGUSTI, Alexandre Rossato. O legado de Guy Debord: reflexões sobre o espetáculo a partir de sua obra. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*, 2013.

BARRETO, Emanuel. A construção do poder. *Estudos em jornalismo e Mídia*, 2006, 3.1: 11-22.

SILVA, Gislene. Valores-notícia: atributos do acontecimento. *Trabalho apresentado ao NP*, 2005.

GENESINI, Silvio. A pós-verdade é uma notícia falsa. *Revista Usp*, 2018, 116: 45-58.

Bibliografia Complementar

CHRISTOFOLETTI, Rogério (Org.). **Vitrine e vidraça: crítica de mídia e qualidade no jornalismo**. LabCom. 2010

HIRAO, Roberto. **70 lições de jornalismo**. Publifolha, 2009.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. . EDUSC. 2001

MEDINA, Cremilda. Profissão jornalista: responsabilidade social. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982. 302 p.

SILVA, Abigail; MELO, José Marques de. Ideologia, cultura e comunicação no Brasil. São Bernardo do Campo: Instituto Metodista de Ensino Superior Cortez, 1982. 116 p.

Artigos:

SERRANO, Estrela. Jornalismo e elites do poder. C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual, 2003.

BOLIN, Göran. Television journalism, politics, and entertainment: Power and autonomy in the field of television journalism. Television & New Media, 2014, 15.4: 336-349.

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.

Bibliografia Básica

ARAGÃO, Lúcia Maria de Carvalho. Razão comunicativa e teoria social crítica em Jurgen Habermas. 2ªed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997

CHAUI, Marilena – Convite à Filosofia. São Paulo: Ática, 1995.

ESTEVES, João Pissarra. A Ética da Comunicação e os Media Modernos: Legitimidade e Poder nas Sociedades Complexas. 3ªed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.

Bibliografia Complementar

BOCHENSKI, Joseph M.; CARVALHO, Antônio Pinto de. A filosofia contemporânea ocidental. São Paulo: Herder, 1962.

CORREIA, João Carlos; GRADIN, Anabela; ZWICK, Elisa; XARÃO; Francisco. Filosofia, Comunicação e Subjetividade; Volume 1, Linguagem, cultura e sociedade. Labcom: Universidade da Beira Interior: Ubi Thesis - Conhecimento Online, 2020. (livro online)

MELO, Hygina Bruzzi de. A cultura do simulacro: filosofia e modernidade em J. Baudrillard. São Paulo: Edições Loyola, 1988.

PARENTE, André (org.). Tramas da rede novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2015.

STEGMULLER, Wolfgang. A filosofia contemporânea: introdução crítica. São Paulo: E.P.U, EDUSP, 1977.

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.

Bibliografia Básica

COHN, Gabriel. Sociologia da Comunicação: teoria e ideologia, Vozes, 1973

COMTE, AUGUSTE. DISCURSO SOBRE O ESPÍRITO POSITIVO. 01. LAFONTE. 2020

GIDDENS, Anthony; COSTA, Ronaldo Cataldo. Sociologia. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012. 847 p. ISBN: 9788536302225.

Bibliografia Complementar

GOLDMANN, Lucien. Ciências humanas e filosofia : que é a sociologia? Brasiliense, 1979.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34. 1999.

MCLUHAN, Marshall. Cultrix. 1979.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. Histórias das Teorias da Comunicação. Loyola. 2011.

SANTAELLA, LÚCIA. POR QUE AS COMUNICAÇÕES E AS ARTES ESTÃO CONVERGINDO?. 01. PAULUS. 2005

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.

Bibliografia Básica

HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz; VEIGA, Vera. Teorias da Comunicação. Vozes. 2010.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. Histórias das Teorias da Comunicação. Loyola. 2011.

WOLF, Mauro. Teorias da comunicação. Presença. 1995.

Bibliografia Complementar

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34. 1999.

MCLUHAN, Marshall. Cultrix. 1979.

Teoria do Jornalismo em Mídias Digitais

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas

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 a teoria do jornalismo em mídias digitais é perfazer os percursos epistemológicos, teóricos e conceituais.

Bibliografia Básica

ALSINA, Miquel Rodrigo. A construção da notícia.. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

ARBEX JÚNIOR, José. Shornalismo – a notícia como espetáculo. 1ª ed. Casa Amarela. 2001, São Paulo.

MARCONDES, Ciro. Jornalismo – A Saga dos Cães Perdidos.. 1ª ed. Hacher Editores, 2000, São Paulo.

Bibliografia Complementar

LEVY, Pierre. As árvores de conhecimentos. ESCUTA, 2008.

MATTELART, Armand. História das teorias da comunicação. LOYOLA, 2011.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do Jornalismo. Volume 1 - Porque as Notícias São Como São. 2ª. Quimera. Lisboa, 2002

Técnicas de Entrevistas e Reportagens On-line

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas

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.

Bibliografia Básica

AUZIAS, Jean-Marie; FONSECA, Carlos Alberto da. A antropologia contemporânea. São Paulo: Cultrix, 1978. 150p.

FERRARI, Maria Helena; SODRÉ, Muniz. Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística – Summus, 2010

PATERNOSTRO, Vera I. O texto na TV: manual de telejornalismo. Editora Campus, 1999.

Bibliografia Complementar

BARBEIRO, H. Manual de telejornalismo: os segredos das notícias na TV. Editora Campus, 2002.

SODRÉ, M. Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística

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).

Bibliografia Básica

LAGE, Nilson. Linguagem jornalística. São Paulo: Ática, 1990.

_____. A reportagem: teoria e técnicas de entrevista e pesquisa jornalística. Rio de Janeiro: Record, 2001.

Manual de Telejornalismo da Rede Record. São Paulo. 2005.

Bibliografia Complementar

Manual de Estilo Editora Abril. Editora Abril, 2000.

KOVACH, Bill; ROSENTHAL, Tom. Elementos do Jornalismo. Editora Geração Editorial, 2003

PATERNOSTRO, Eva Iris. O texto na TV: manual de telejornalismo. Rio de Janeiro: Campus. 1999.

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).

Bibliografia Básica

FRANCO, Guillermo. COMO WEB ESCREVER PARA A WEB.

1 <https://journalismcourses.org/wp-content/uploads/2020/08/How-to-write-for-the-Web-por.pdf>. Centro Knight para o Jornalismo nas Américas. n/i
LAGE, Nilson. A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística. 7.ed. Rio de Janeiro: Record, 2008. 189p. ISBN: 9788501060907.

LAGE, Nilson. Estrutura da notícia. 5.ed. São Paulo: Ática, 2004. 64 p. (Série Princípios) ISBN: 8508017170.

Bibliografia Complementar

ALI, Fátima. A arte de editar revistas: um guia para jornalistas, diretores de redação, diretores de arte, editores e estudantes. Companhia Nacional, 2009.

ALSINA, Miguel Rodrigo. A construção da notícia. Vozes, 2009.

KOTSCHO, Ricardo. A prática da reportagem. Editora Ática, 1989.

LAGE, Nilson. Linguagem jornalística. 3.ed. São Paulo: Ática, 1990. 78p. (Princípios 37) ISBN: 850801659.

LAGE, Nilson. Ideologia e técnica da notícia. 4.ed.rev.atual. Florianópolis: Insular, 2012. 152 p. (Jornalismo a rigor, 5) ISBN: 9788574746180

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).

Bibliografia Básica

SACRAMENTO, Igor. A midiatização da retórica. In: *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*. V. 11, n. 2, maio/agosto de 2009.

SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

FERREIRA, Luiz Antonio. Leitura e persuasão: princípios de análise retórica. São Paulo: Contexto, 2010.

Bibliografia Complementar

LAGE, Nilson. Linguagem jornalística. São Paulo: Ática, 1990.

REBOUL, Olivier. Introdução à retórica. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

1.1.2 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.

Bibliografia Básica

LEVY, Pierre. Ciberultura. Editora 34, 2010.

LEMOS, André. Ciberultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre; DA COSTA, Carlos Irineu. As Tecnologias da Inteligência, Editora 34, 2010.

Bibliografia Complementar

CASTELLS, Manuel; GERHARDT, Klauss Brandini. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

Castells, Manuel. Power of Identity : Economy, Society, and Culture. (2nd Edition). Hoboken, NJ, USA: Wiley-Blackwell, 2009. ProQuest ebrary.

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.

Bibliografia Básica

Costella, Antonio F., *Comunicação - Do Grito ao Satélite*. 4ª ed. Editora Mantiqueira, 2001. ISBN: 85-85681-25-X

Gontijo, Silvana. *O Livro de Ouro da Comunicação*. 2ª ed. Ediouro Publicações, 2009. Ltda. ISBN: 9788579470561

STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert. Comunicação, Mídia e Tecnologia. Editora Pioneira / Thomson Learning Ltda, 2009.

CASTELLS, Manuel et al. A sociedade em rede: do conhecimento à política. A sociedade em rede: do conhecimento à acção política, p. 17-30, 2005.

LE MOS, André. Cibercultura. 3ª Edição Porto Alegre: Sulina 2007

MATTE, Ana. O Processo Semiótico De Comunicação. v. 6, p. 1–12, 2008

RAGNEDDA, Massimo. MUSCHERT, Glenn W. The digital divide: The Internet and social Inequality in International Perspective. Routledge, 2013.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpbebooks/reader.action?docID=1221501>

RAINIE, Harrison; WELLMAN, Barry. Networked: The new social operating system. Cambridge, MA: Mit Press, 2012.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpbebooks/reader.action?docID=3339439>

Bibliografia Complementar

STRAUBHAAR, Joseph; DAVENPORT, Lucinda. Media Now, 2010 Update: Understanding Media. Wadsworth Publishing. 2009.

FERRARETO, Luiz Artur. *Radio: O Veículo, A História e a Técnica*. 3ª Edição. 2007. Editora Sagra Luzzato. ISBN: 8599219200

SANTINI, Rose, M. *Admirável chip novo: a música na era da internet*. 2005. E-papers serviços editoriais. ISBN:85-7650-039-6

SIQUEIRA, Ethevaldo. *Para compreender o mundo digital*. 2008. Editora Globo. ISBN:978-85-250-4602-4.

WATKINSON, John. An introduction to digital audio. 2ª Edição. 2002. Focal press. ISBN: 0 240 51643 5

RAGNEDA, Yuval Noah. Sapiens: História Breve da Humanidade, Elsinore, 2013.

RHEINGOLD, Howard. Net smart: How to thrive online. Mit Press, 2012.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpbebooks/detail.action?docID=3339401>

PARRY, Roger. A ascensão da mídia:A história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao google. Rio de Janeiro: Elsevier ; Campus, 2012. 396p. ISBN: 9788535256109.

MCQUAIL, Denis; JESUS, Carlos de. Teoria da Comunicação de Massas. Lisboa: Fundação Calouste Gulbelkian, 2003. 555p. ISBN: 9723110210

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. 4.ed. São Paulo: Paulus, 2010. 357p. (Comunic Ação) ISBN: 9788534921015

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 frequência do áudio. Microfones: principais tipos e características. Perfis de captação. Resposta de frequência. 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.

Bibliografia Básica

BARTLLET, Bruce; BARTLLET, Jenny. *Recording music on location*. Focal Press, 2007.

EVEREST, F. Alton. *Master handbook of acoustics*. 4. ed. McGraw-Hill, 2009.

VALLE, Sólton do. *Manual prático de acústica*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2007.

Bibliografia Complementar

IZHAKI, Zoey. *Mixing audio: concepts, practices and tools*. Focal Press, 2008.

OWSINSKI, Bobby. *The recording engineer's handbook*. Course Technology PTR, 2009.

VALLE, Sólton do. *Microfones*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2002.

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.

Bibliografia Básica

ALVARENGA, André Luis de; A Arte da Fotografia Digital. Ciência Moderna. 2005.

FOLTS, James A. ; Manual de Fotografia. Thomson. 2007.

RAMALHO, José; Fotografia Digital. Campus. 2004.

Bibliografia Complementar

BANKS, Iain; EVANS, Duncan. Classic Glamour Photography: Techniques of the top glamour photographers. Argentum. 2003.

CHILD, John. Studio Photography: Essentials Skills. Focal Press. 2008.

FARACE, Joe; STAYER, Barry. Better Available Light: Digital Photography. Focal Press. 2009

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: pixel, 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.

Bibliografia Básica

COUTO, Mozart. *Curso Básico de Desenho* 2010. Editora Escala. São Paulo. ISBN: 85-7556-895-7

HERRIOT, Luke. *Templates para design gráfico e design de embalagens*; 2010. Editora Bookman. Porto Alegre. ISBN: 978-2-940361-73-1

AMBROSE, Gavin. *Design Gráfico: grids/ Gavin Ambrose e Paul Harris*; 2009. Editora Bookman. Porto Alegre. ISBN: 978-2-940361-73-1

Bibliografia Complementar

SAMARA, Timothy. Elementos do Design – Guia de estilo gráfico; 2010. Editora Bookman. Porto Alegre. ISBN: 978-85-7780-584-6

Manual Illustrator CS5. Adobe; 2011

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.

Bibliografia Básica
ALBERS, Josef. La interacción del color. Madrid: alianza editorial, 1985. 115p. ISBN: 8420670014.
BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: versão 3.2. 2.ed. São Paulo: CosacNaify, 2011. 423p. ISBN: 9788575038567.
HARRIS, Paul 1971 et al. Fundamentos de Design Criativo. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 184p. ISBN: 9788540701274.

Bibliografia Complementar
PESSOA, Alberto. www.professoralbertopessoa.blogspot.com
HERRIOT, Luke. Templates para design gráfico e design de embalagens; 2010. Editora Bookman. Porto Alegre. ISBN: 978-2-940361-73-1
ZEEGEN, Lawrence; FIRMA, Crush; BANDARRA, Mariana. Fundamentos de ilustração: como gerar ideias, interpretar briefings e se promover. Uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176p. (Design básico) ISBN: 9788577805266.
WOLLNER, Alexandre; STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: CosacNaify, 2008. 111p. ISBN: 9788575034484.

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.

Bibliografia Básica
AMBROSE, Gavin. Fundamentos de Design Criativo. 2ªed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. 12. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1996

Bibliografia Complementar

BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a teoria de Goethe. 3ªed. São Paulo: Senac, 2009.

GOMES FILHO, João. Design do Objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.

HELLER, E. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Blücher, 2009.

WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2010

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.

Bibliografia Básica

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. Novas buscas em comunicação, v. 20. São Paulo: Summus, 1987.

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em publicidade. São Paulo: Edgard Blücher, Ed. da Universidade de São Paulo, 1975.

MAGALHÃES, Henrique. O rebuliço apaixonante dos fanzines. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003

Bibliografia Complementar

AGUIAR, Vera Teixeira de. O verbal e o não verbal. São Paulo: Unesp, 2004. Coleção Paradidáticos, Série Linguagens e Representações

BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a teoria de Goethe. 3ªed. São Paulo: Senac, 2009.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Idéias e formas na história do design: uma investigação estética. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1998.

SILVA, Rafael Souza. Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa. São Paulo: Summus, 1985. Novas buscas em comunicação, v. 7.

TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Blücher, 2009.

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”.

Bibliografia Básica

BONAZIO, W. Televisão: manual de produção e direção. Leitura, 2002.

KELLER, T; HAWKINS, S.H. Hathaway. Television news: a handbook for reporting, writing, shooting, editing and producing. 3rd edition. Holcomb Hathaway Pubs, 2009.

SHOOK, LARSON e DETARS. Television field production and reporting. (5th edition). Prentice Hall, 2008.

Bibliografia Complementar

SOUZA, R M P. A Libras como gênero na tv: um mundo imaginário para ouvintes. Canal 6.

CANNITO, N. A TV na era digital: interatividade. Editora Summus, 2010.

RABIGER, M. Directing the documentary. 5th edition. Focal press, 2009.

DONALDSON, M. Clearance & copyright: everything you need to know for film and television. 3rd edition. Silman-James, 2008.

ORGERET, Kristin Skare. Television News. Lighting Source, 2009.

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.

Bibliografia Básica

DANCYGER, K. The technique of film and video editing. 4th edition. Elsevier science, 2010.

BROWNE, S. High definition postproduction: editing and delivering HD video. Focal press, 2007.

BLOCK, B A. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, tv e mídias digitais. Campus, 2010.

Bibliografia Complementar

FREIRE Filho, J (org). A tv em transição. Sullina, 2009.

PEDROSO; MARTINS (org). Admirável mundo MTV Brasil. Editora: Saraiva, 2005.

CRUZ, R. TV digital no Brasil. Editora: Senac, 2008.

CROCOMO, F. TV Digital e produção interativa. UFSC.2007

MILLERSON; OWENS. Television production. Editora: Elsevier Science, 2012.

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.

Bibliografia Básica

BROWN, Blain. Cinematography: Theory and Practice. Focal Press. 2012

OWSINSKI, Bobby. The Mixing Engineer's Handbook. 3ª. Course Technology PTR. 2013

OWSINSKI, Bobby. The Recording Engineers Handbook. . Pro Audio Press. 2005

BARTLETT, Bruce ; BARTLETT, Jenny. Practical recording techniques: The Step-by-Step Approach to Professional Audio Recording. 5ª. Focal Press. 2009

HENRIQUES, Fábio. Guia de mixagem. 2ª. Música & Tecnologia. 2007

FUNDAÇÃO ARMANDO ALVARES PENTEADO. Iluminar:design da luz - 1920-2004 - design et lumiere. São Paulo: Fundação Armando Alvares Penteado, 2004. 295p.

MOREIRA, Vinícius de Araújo. Iluminação e fotometria: teoria e aplicação. São Paulo: Edgard Blucher, 1976. 195p.

PRAKEL, David; PRAKEL, David. Iluminação. Porto Alegre: Bookman, 2010. 175p. ISBN: 9788577807147.

MONCLAR, Jorge. O diretor de fotografia. Rio de Janeiro: Solutions Comunicações, 1999. 206p. (Coletânea Audiovisual Profissões do Milênio - Manual Técnico do Cinema)

JACKMAN, J. Lighting for digital video and television. 3rd edition. Elsevier Science, 2010.

Bibliografia Complementar

CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda. 7.ed. São Paulo: Futura, 2005. 253p. ISBN: 9788574130605.

BLOCK, Bruce; BELHASSOF, Claudia Mello; LIGOCKI, Marcus. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, tv e mídias digitais. São Paulo: Elsevier ; Campus, 2010. 311 p. ISBN: 9788535237603.

MOREIRA, Vinicius de Araújo; MOREIRA, Vinicius de Araújo. Iluminação elétrica. São Paulo: Edigard Blucher, 1999. 189p. ISBN: 9788521201755.

PARKER, W. Oren. Scene design and stage lighting. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1967. 376p.

Solón do Valle. Microfones. 2ª. Música & Tecnologia, 2002.

WYATT; AMYES. Audio Postproduction for television and film: an introduction to technology and techniques. 3rd edition. Focal press, 2004.

ZETTL, H. Television production handbook. Cengage, 2011.

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.

Bibliografia Básica

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. 2.ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009. 193p. ISBN: 9788578120177.

BEAIRD, Jason. *The Principles of Beautiful Web design*. Publisher: Site Point Pty Ltd, 2007. ISBN-13: [978-0-9758419-6-3](#)

BEAIRD, Jason. Princípios da web design maravilhoso: crie maravilhoso web sites utilizando este guia simples passo a passo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 165 p. ISBN: 9788576082323.

FRANCO, Guillermo. *Como Escrever para a Web*. Publisher: Knight Center for Journalism in the Americas. 2008.

GAVIN, A.; Paul, H. Design Thinking. Grupo A, 2015. 9788577808267. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577808267/>. Acesso em: 2021 ago. 06. - Cap. 1

JAMES, K. Design de Navegação Web. Grupo A, 2009. 9788577805310. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/>. Acesso em: 2021 ago. 06. - Cap. 6

LEAVITT, M. O., SHNEIDERMAN, B., *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Publisher: U.S. Dept. of Health and Human Services. 2006. ISBN-13: [978-0160762703](#)

SOBRAL, W. S. DESIGN DE INTERFACES - INTRODUÇÃO. Editora Saraiva, 2019. 9788536532073. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532073/>. Acesso em: 2021 ago. 06. - Cap. 6

Bibliografia Complementar

CARNEIRO, L. E. dos S.; ALMEIDA, M. B. Design Science: Representação de um campo teórico. Informação amp; Sociedade: Estudos, [S. l.], v. 29, n. 1, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/44260>. Acesso em: 6 ago. 2021.

GOMES FILHO, João Gestalt do Objeto. 8ª Edição. Editora: Escrituras. ISBN-13: [978-85-86303-57-6](#).

GUIMARÃES, Luciano, A Cor Como Informação. 2ª Edição. 2002. Editora Anna Blume. ISBN: 85-7419-168-X

KRUG, Steve Don't Make Me Think. New Riders Editor, 2000. ISBN: [0-7897-2310-7](#)

KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso á usabilidade web e mobile. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 198p. ISBN: 9788576088509.

NIELSEN, Jakob, Designing Web Usability. Peachpit Press, 1999. ISBN-13: [978-1562058104](#)

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de janeiro: Elsevier, 2007. 406 p. ISBN: 9788535221909.

NORMAN, Donald A; CARDOSO, Ana Lúcia Deiró. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271p. (Hiperestudos) ISBN: 8532520839

ROSENFELD LOUIS, Morville Peter. Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites. 3rd Edition. 2006. Editora: O'Reilly Media Editor. ISBN-13: [978-0596527341](#)

SILVA, Jeruzalém de Lima. Minha Biblioteca:avaliação da usabilidade pelos usuários do Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa: s.n, 2018. 118 f. Dissertação (Mestrado) - UFPB/CE.

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 página 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.

Bibliografia Básica

ROSENFELD, Louis; MORVILLE Peter. Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites. 3rd Edition. 2006. Editora: O'Reilly Media Editor. ISBN-13: 978-0596527341

NEGRINO, Toni. Smith, Dori. Dreamweaver CS5. Visual Quickstart Guide. Editora: Peachpit Press. 2010. ISBN-13: 978-0-321-70357-6.

TEAGUE, Jason Cranford. CSS3. Visual Quickstart Guide. Editora: Peachpit Press. 2011. ISBN-13: 978-0-321-71963-8.

Bibliografia Complementar

BEAIRD, Jason. The Principles of Beautiful Web design. Editora: Site Point Pty Ltd, 2007. ISBN-13: 978- 0-9758419-6-3

Adobe Creative Team. Adobe Fireworks CS5 Classroom in a Book. Editora: Adobe Press, 2010. ISBN 978-0321704481.

Adobe Systems Incorporated, Adobe Dreamweaver CS5 User Guide, Editora: Adobe Press, 2010.

DERR, Marni; SYMES, Tanya. Joomla!: Visual QuickStart Guide, 2nd Edition. Peachpit Press, 2011.

NIELSEN, Jakob, Designing Web Usability. Peachpit Press, 1999.
ISBN-13: [978-1562058104](#)

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.

Bibliografia Básica

CAIRO, Alberto. Infografia 2.0; 2008. Editora Alamut. Madrid. ISBN: 978 –84 – 9889-010-5

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: versão 3.2. 2.ed. São Paulo: CosacNaify, 2011. 423p. ISBN: 9788575038567.

HELLER, Eva; SILVA, Maria Lúcia Lopes da. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2016. 311 p. ISBN: 9788565985079.

HELLER, Steven; SAAD, Juliana. Linguagens do design: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Rosari, 2009. 452p. ISBN: 9788588343924.

Bibliografia Complementar

GUIMARÃES, Luciano, A Cor Como Informação. 2ª Edição. 2002. Editora Anna Blume. ISBN: 85-7419-168-X

LIMA, Patrícia Medeiros de; BEZERRA, Ed Porto. Novos paradigmas produtivos da notícia: usos da infografia interativa na prática web jornalística. João Pessoa: s.n., 2015. 115f. Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

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.

Bibliografia Básica
LANKOW, Jason; RITCHIE, Josh; CROOKS, Ross. Infographics: The power of visual storytelling. John Wiley & Sons, 2012. MYATT, Glenn J.; JOHNSON, Wayne P. Making sense of data II: A practical guide to data visualization, advanced data mining methods, and applications. John Wiley & Sons, 2009. YAU, Nathan. Visualize this: the FlowingData guide to design, visualization, and statistics. John Wiley & Sons, 2011

Bibliografia Complementar
LANGTON, David; CAMPBELL, Anita. Visual marketing: 99 proven ways for small businesses to market with images and design. John Wiley & Sons, 2011. GRAY, Carole; MALINS, Julian. Visualising Research : A Guide for Postgraduate Students in Art and Design. Abingdon, Oxon, GBR: Ashgate Publishing Group, 2004. ProQuest ebrary.

1.1.3 ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Estágio Supervisionado I Créditos: 10 Carga Horária Total: 150 horas Pré-requisito(s): Haver integralizado 112 crédito
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.

Bibliografia Básica

Legislação em Vigor:

Olavo Mendes e Colegiado do Curso de Comunicação em Mídias Digitais. **Regulamentação do Estágio Supervisionado Obrigatório em Mídias Digitais**. 1a. UFPB. 2013

CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO. **Regulamento Geral de Graduação da Universidade Federal da Paraíba**. RESOLUÇÃO Nº 29/2020. UFPB. 2020

Bibliografia Complementar

Legislação em Vigor:

Presidência da República. **LEI Nº 11.788 (25 09 2008)**. . Casa Civil - Subchefia para Assuntos Jurídicos. 2008

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.

Bibliografia Básica

Legislação em Vigor:

Olavo Mendes e Colegiado do Curso de Comunicação em Mídias Digitais. **Regulamentação do Estágio Supervisionado Obrigatório em Mídias Digitais**. 1a. UFPB. 2013

CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO. **Regulamento Geral de Graduação da Universidade Federal da Paraíba**. RESOLUÇÃO Nº 29/2020. UFPB. 2020

Bibliografia Complementar

Legislação em Vigor:

Presidência da República. **LEI Nº 11.788 (25 09 2008)**. . Casa Civil - Subchefia para Assuntos Jurídicos. 2008

1.2 CONTEÚDOS COMPLEMENTARES

1.2.1 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.

Bibliografia Básica

GAVIN, Ambrose; HARRIS, Paul. Fundamentos de Design Criativo. São Paulo: Bookman, 2009.

RODRIGUES, Iesa; ACIOLI, Paula. Fundamentos do desenho artístico. São Paulo: Martins Fontes, 2007

GAVIN, Ambrose; HARRIS, Paul. Design Gráfico V.08 – Tipografia. São Paulo: Bookman, 2011.

Bibliografia Complementar

GAVIN, Ambrose; HARRIS, Paul. Design Gráfico, V.5 Imagem. São Paulo: Bookman, 2010.

TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Edgard Blücher, 2009.

SALTZ, Ina. Design e tipografia: 100 fundamentos do design com tipos. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

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

Bibliografia Básica

EDGAR-HUNT, Robert.. A linguagem do cinema.. . Bookman. 2013

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias:do cinema às mídias interativas. 3.ed.rev.e ampl. São Paulo: Senac São Paulo, 2010. 279. ISBN: 9788573597110.

KELLISON, C. Producing for TV and New Media. 2nd edition. Focal press, 2008.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. 1ªed. Brasiliense, 2009.

MASCELLI, Joseph. Os Cinco Cs da Cinematografia. Summus Editorial, 2010.

UTTERBACK, A. H. Studio television production and directiong: studio-based television production and directing. Focal press, 2007.

ROBERTS-BRESLIN. J. Making Media: fundamentals of sound and image production. 3rd edition. Focal Press, 2011.

WATTS, Harris. Direção de câmera:um manual de técnicas de vídeo e cinema. São Paulo: Summus, 1999. 107 p. ISBN: 8532306845.

Bibliografia Complementar

BROWN, Blain.. Cinematography: Theory and Practice.. . Focal Press, 2011.

CARDOSO, J. B. Cenário televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas. Annablume, 2009.

DONALD; MAYNAR; SPANN. Fundamentals of television production. 2nd edition. Allyn & bacon, 2007.

GLEBAS, F. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Focal Press, 2008.

GUERRA, A; LEITE, A. Figurino: uma experiência na televisão. Paz e Terra, 2002.

LANDAU, David.. Lighting For Cinematography. Bloomsbury Academic, 2014.

MACHADO, A. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. Editora: Paulus, 2007.

MERCADO, G. The filmmaker's eye - htelearning (and breaking).. Elsevier Science, 2010.

SIJLL, Jeniffer Van. Cinematic Storytelling.. . Michael Wiese Productions. 2005

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.

Bibliografia Básica

ALTEN, Stanley R. *Audio in media*. 5. ed. Wadsworth Publishing, 2011.

CHION, Michel. *Audio vision: Sound on Screen*. Columbia University Press, 1994.

PURCELL, John. *Dialogue editing for motion pictures: A Guide to the Invisible Art*. Focal Press, 2007.

Bibliografia Complementar

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro. Objetiva, 1995. ISBN: 857302044X

PUCCINI, Sérgio. *Roteiro de documentário: da pré-produção a pós-produção*. Campinas, SP: Papirus, 2009.
ISBN: 978-85-308-0889-1

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
ISBN: 852091764-X

LUCENA, Luiz Carlos. *Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção*. São Paulo: Summus, 2012.
ISBN: 978-85-323-0656-2

CHION, Michel. *O roteiro de cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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.

Bibliografia Básica

CARRIÈRE, Jean-Claude. 1995. A linguagem secreta do cinema. São Paulo: Nova Fronteira.. 1ª. São Paulo: Nova Fronteira,1995.

CAMPOS, Flávio. Roteiro de Cinema e Televisão. 2ª. Zahar. 2007

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus, 2009. ISBN: 978-85-323-0540-4

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias*. São Paulo: Senac, 2003. ISBN: 978-85-7359-711-0

LIRA, Bertrand. Manual de Roteiro para audiovisual (Apostila).. 1ª. Independente. 2012

MUSBURGER, Robert B. *Roteiro para mídia eletrônica*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier., 2008. ISBN: 978-85-3522717-8

Bibliografia Complementar

ARISTÓTELES, HORÁCIO e LONGINO. A Poética Clássica.. 2ª. São Paulo: Cultrix, 1997.

CHION, Michel. O roteiro de cinema. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro. Rio de Janeiro. Objetiva, 1995. ISBN: 857302044X

LUCENA, Luiz Carlos. Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção. São Paulo: Summus, 2012. ISBN: 978-85-323-0656-2

PUCCINI, Sérgio. Roteiro de documentário: da pré-produção a pós-produção. Campinas, SP: Papyrus, 2009. ISBN: 978-85-308-0889-1

REY, Marcos. O Roteirista Profissional - TV e Cinema.. 1ª. Ática. 1989

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. ISBN: 852091764-X

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.

Bibliografia Básica

BROWN, Blain. Cinematography: Theory and Practice.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=720723>. Taylor & Francis Group, 2011.

MÓNACO, Ana María. El ABC de la producción audiovisual: manual instructivo.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=3227526>. Ediciones CICCUS, 2014.

HONTHANER, Eve Light. The Complete Film Production Handbook.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=535150>. Taylor & Francis Group, 2010.

ANDERSSON, Barry, and Janie L. Geyen. The DSLR Filmmaker's Handbook : Real-World Production Techniques. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=1895186>. John Wiley & Sons, 2015.

ROSENTHAL, Alan, and Ned Eckhardt. Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Digital Videos. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=4414608>. Southern Illinois University Press, 2015.

Bibliografia Complementar

LAURENT LUCAS, et al.. 3D Video : From Capture to Diffusion.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=1576680>. John Wiley & Sons, 2013.

WYATT, Hilary, and Tim Amyes. Audio Post Production for Television and Film : An

Introduction to Technology and Techniques. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=286652>. Taylor & Francis Group, 2004.

PAUL, Sanjoy. Digital Video Distribution in Broadband, Television, Mobile and Converged Networks : Trends, Challenges and Solutions. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=624782>. John Wiley & Sons, 2010.

PÉREZ VEGA, Constantino. Fundamentos de televisión analógica y digital.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=4776022>. Editorial de la Universidad de Cantabria, 2012.

PARDO, Alejandro. Producción ejecutiva de proyectos cinematográficos.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-ebooks/detail.action?docID=5514067>. EUNSA, 2016.

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 avançadas. Inserção de áudio em páginas web. Inserção de áudio em páginas web. Modalidades (download, streaming etc.). Controladores de áudio e vídeo. Plugins (reconhecimento e download).

Bibliografia Básica

ANDREW, Rachel. The CSS Anthology 101 Essential Tips, Tricks & Hacks. Editora SitePoint Pty Ltd, 2009.

CSS Tutorial. Disponível em: <https://www.w3schools.com/css/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

DUCKETT, Jon; RUPPERT, Gilles; MOORE, Jack. Javascript e jquery: desenvolvimento de interfaces web interativas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015. 640p. ISBN: 9788576089452.

DUCKETT, John. HTML PROJETE E CONSTRUA WEBSITES. Alta Books Rio de Janeiro, 2014.

FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a Cabeça: Programação em HTML 5 / Head First HTML 5. Editora Alta Books, 2014.

GASSTON, Peter. The Book of CSS3 A Developer's Guide to the Future of Web Design. No Starch Press Inc. San Francisco. 2014

KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade web e mobile. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 198p. ISBN: 9788576088509.

MEYER, Eric A. CSS Pocket Reference. Editora O'Reilly Media, 2018.

MEYER, Eric A. CSS The Definitive Guide: Visual Presentation for the Web. Editora O'Reilly Media, 2017.

MILETTO, Evandro Manara. Desenvolvimento de software II : Introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS. Bookman Porto Alegre, 2014.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 406 p. ISBN: 9788535221909.

MEMÓRIA, Felipe. Design para a internet. Elsevier Brasil, 2006.

Bibliografia Complementar

ANDREW, Rachel. The CSS Anthology 101 Essential Tips, Tricks & Hacks. . SitePoint Pty Ltd, 2009.

CODEX. Disponível em: <https://codex.wordpress.org/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

DUCKETT, John. HTML and CSS: Design and Build Website. Editora John Wiley & Sons, 2011.

FREEMAN, Eric; ROBSON, Elisabeth. Use a Cabeça: Programação em HTML 5 / Head First HTML 5. Alta Books, 2014.

MEYER, Eric A. Basic Visual Formatting in CSS. Editora O'Reilly Media, 2015.

MEYER, Eric A. Grid Layout in CSS Interface Layout for the Web. Editora O'Reilly Media, 2016.

SOUZA, Natan. Bootstrap 4 - Conheça a biblioteca front end mais utilizada no mundo. Editora Casa do Código, 2011.

SABIN-WILSON, lisa. WordPress for dummies. John Wiley & Sons, 2011.

PATEL, Savan K.; RATHOD, V. R^{††}; PARIKH, Satyen. Joomla, Drupal and WordPress-a statistical comparison of open source CMS. In: 3rd International Conference on Trendz in Information Sciences & Computing (TISC2011). IEEE, 2011. p. 182-187.

WILLIAMS, Brad; DAMSTRA, David; STERN, Hal. Professional WordPress: design and development. John Wiley & Sons, 2015.

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

Bibliografia Básica

PIVA, Gustavo Dibbern. de Oliveira, Wilson José. INFORMÁTICA Vol. 3. ANÁLISE E GERENCIAMENTO DE DADOS. Centro Paula Souza. Fundação Padre Anchieta. São Paulo, 2010.

<http://colecaotecnica.cpscetec.com.br/livros/informatica/>

CAYRES, Paulo Henrique. Modelagem de Banco de Dados. Escola Superior de Redes. Rede Nacional de Pesquisa. Rio de Janeiro, 2015.

<https://esr.rnp.br/des5>

MEIRA, Regilan. APOSTILA BANCO DE DADOS. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia. IFBA Campus Ilhéus. Bahia, 2013.

<http://www.regilan.com.br/wp-content/uploads/2013/10/Apostila-Banco-de-Dados.pdf>

O que é normalização 1FN, 2N, 3FN & FNBC com exemplos / What is Normalization? 1NF, 2NF, 3NF&BCNF with Examples

<https://www.guru99.com/database-normalization.html>

K19 Treinamentos. SQL e Modelo Relacional (K03 - Apostila de Curso). K19 Treinamentos. São Paulo, 2015.

<https://denivalsantos.webnode.com/files/200000468-395df3a65e/k19-k03-sql-e-modelo-relacional.pdf>

Bibliografia Complementar

WODEHOUSE, Carey. Um guia para a tecnologia de servidor / A Guide to Server Technology

<https://www.upwork.com/hiring/development/a-guide-to-server-technology/>

WIJESINGHE, Maneesha. O que acontece quando voce digita uma URL no navegador e pressiona enter? / What happens when you type an URL in the browser and press enter?

<https://medium.com/@maneesha.wijesinghe1/what-happens-when-you-type-an-url-in-the-browser-and-press-enter-bb0aa2449c1a>

PAIVA JR., Sérgio de Sá Leitão; Souza, Ellen Polliana Ramos. BANCO DE DADOS. Secretaria de Educação e Esportes. Governo do Estado – PE. Recife, 2014.

<https://sisacad.educacao.pe.gov.br/bibliotecavirtual/bibliotecavirtual/texto/CadernodeINFOBancodeDadosRDDI1.pdf>

NIEDERAUER, Juliano. Desenvolvendo Websites com PHP. 3a. Novatec Editora, 2016.

DALL'OGGIO, Pablo. PHP. Programando com Orientação a Objetos. 3ª. Novatec Editora, 2015.

Zerando Suas Dúvidas – Parte 02 – Conceitos Básicos de Banco de Dados

<https://www.estrategiaconcursos.com.br/blog/conceitos-basicos-de-banco-de-dados/>

Modelagem de Dados com brModelo3.2

<http://www.sis4.com/brModelo/download.html>

Tutorial Definitivo de Diagrama de ER (diagramas de entidades - relacionamentos) /

Ultimate ER Diagram Tutorial (Entity Relationship Diagrams)
<https://creately.com/blog/diagrams/er-diagrams-tutorial/>

Referencia Rápida MySQL /
MySQL Quick Reference (deepX Ltd. Dublin Ireland)
<https://www.slideshare.net/piyushmittalin/my-sql-cheat-sheet>

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.

Bibliografia Básica

DANCYGER, Ken; COUTINHO, Angélica. Técnicas de edição para cinema e vídeo: História, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 490p. ISBN: 9788535212426.

HUTTERBACK, Andrew.. Studio Television Production and directioning: Studio-based television production and directing. Focal Press, 2007.

KELLISON, Cathrine. Producing for TV and New Media. 2ª ed. Focus. 2008

Bibliografia Complementar

BLOCK, Bruce; BELHASSOF, Claudia Mello; LIGOCKI, Marcus. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, tv e mídias digitais. São Paulo: Elsevier ; Campua, 2010. 311 p. ISBN: 9788535237603.

DONALD, Ralph. Fundamentals of television production.. 2ª. Wiley. 2000

FRASER, Tom; BANKS, Adam; BOTTINI, Renata. O Guia Completo da Cor. 2.ed. São Paulo: Senac/São Paulo, 2007.

GLEBAS, Francis.. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live-Action and animation. Focal Press, 2008.

OBE, John. Timing em Animação. Elsevier. 2012.

Concepção Visual e Sonora para Multimídia

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas

Pré-requisito(s): Infografia II

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.

Bibliografia Básica

BLOCK, Bruce. A Narrativa Visual: Criando a estrutura visual para cinema, tv e mídias digitais. São Paulo: Elsevier/Campus, 2010.

CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte e animação: técnica e estética através da história. 3ªed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

Bibliografia Complementar

BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação visual e multimídia. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FRASER, Tom; BANKS, Adam; BOTTINI, Renata. O Guia Completo da Cor. 2.ed. São Paulo: Senac/São Paulo, 2007.

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo personagens em 3D com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Animatv, 2011.

OBE, John; SITO, Tom; WHITAKER, Harold. Timing em Animação. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2012.

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.

Bibliografia Básica

COSTA, Sánchez, Carmen, and Otero, Teresa Piñeiro.. Estrategias de comunicación multimedial. Editorial UOC. 2014

KATZ, James E.. Handbook of Mobile Communication Studies, edited by James E. Katz. MIT Press. 2008

OTERO, Carlos.. Software engineering design: theory and practice. CRC Press. 2012

RAINIE, Lee, and Barry Wellman.. Networked : The New Social Operating System. MIT Press. 2012

WARE, Colin. Information Visualization : Perception for Design. Elsevier Science & Technology. 2012

Bibliografia Complementar

Chang, Ann Mei. Lean Impact : How to Innovate for Radically Greater Social Good. . John Wiley & Sons. 2018

GOODMAN, Danny, et al.. JavaScript Bible. John Wiley & Sons. 2010.

WILTON, Paul; MCPEAK, Jeremy. Beginning JavaScript. . John Wiley & Sons. 2009

SHERRIFF, Nicholas.. Learn Qt 5 : Build Modern, Responsive Cross-Platform Desktop Applications with Qt, C++, and QML. Packt Publishing. 2018

STRAKHOV, Pavel Vladimirovich. Game Programming using Qt 5 Beginner's Guide : Create amazing games with Qt 5, C++, and Qt Quick. Packt Publishing. 2018

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 autoriação 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).

Bibliografia Básica

AMBROSE, Gavin et al. Fundamentos de Design Criativo. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. (ISBN: 978-85-407-0127-4). [Número de Chamada: 7.05 A496f 2.ed.]

DVD Authoring and Production. Autor: Ralph LaBarge. Publisher: Focal Press; Bk&DVD edition (August 2001).

High-Definition DVD Handbook: Producing for HD-DVD and Blu-Ray Disc Mark Johnson (Author), Charles Crawford (Author), Chris Armbrust (Author). Publisher: McGraw-Hill/TAB Electronics; 1 edition (March 15, 2007).

Bibliografia Complementar

PHILLIPS, Peter L.. Briefing: A Gestão do Projeto de Design. São Paulo: Blucher, 2008. (ISBN: 978-85-212-0438-1). [Número de Chamada: 658.5 P562b]

WOLLNER, Alexandre; STOLARSKI, André. Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: Cosacnaify, 2008. (ISBN: 978-85-7503-448-4). Livro acompanha DVD. [Número de Chamada: 74(81) W864a]

SALTZ, Ina; CARDINALI, Luciano. Design e Tipografia: 100 fundamentos do design com tipos. São Paulo: Blucher, 2010. (ISBN: 978-85-212-0535-7). [Número de Chamada: 655.26 S179d]

SHAUGHNESSY, Adrian; BOTTINI, Renata Lucia. Como ser um designer gráfico sem vender sua alma. São Paulo: Editora Senac, 2010. (ISBN: 978-85-7359-924-4). [Número de Chamada: 7.05 S533c]

BURNS, Michael. Designing Dvd Menus. Editora: Cmp Books (Elsevier), 2004.

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.

Bibliografia Básica

CORNIS-POPE, Marcel. New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression : Crossing borders, crossing genres. . John Benjamins Publishing Company. 2014

KATZ, James E.. and book of Mobile Communication Studies. . MIT Press. 2008

STAMATOUDI, Irini A.. Copyright and Multimedia Products : A Comparative Analysis. . Cambridge University Press. 2001

VALERO Sancho, José Luis. Infografía digital: la visualización sintética. Wolters Kluwer España. 2012

Bibliografia Complementar

GOODMAN, Danny, et al.. JavaScript Bible. . John Wiley & Sons. 2010

TRONCY, Raphael, Huet, Benoit, and Schenk, Simon. Multimedia Semantics: Metadata, Analysis and Interaction. John Wiley & Sons. 2011

SHERRIFF, Nicholas. Learn Qt 5 : Build Modern, Responsive Cross-Platform Desktop Applications with Qt, C++, and QML. . Packt Publishing. 2018

STRAKHOV, Pavel Vladimirovich. Game Programming using Qt 5 Beginner's Guide : Create amazing games with Qt 5. . Packt Publishing. 2018

WILTON, Paul, and Jeremy McPeak. Beginning JavaScript. . John Wiley & Sons. 2009.

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..

Bibliografia Básica

CASAROTTO FILHO, Nelson. Elaboração de projetos empresariais: análise estratégica, estudo de viabilidade e plano de negócio. São Paulo: Atlas, 2012

CHIAVENATO. Introdução à Teoria Geral da Administração. Editora Campus, 2000.

DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

Artigos:

DE MORAES, Thiago Assunção; VALDEVINO, Antonio Messias; PELLIZZONI, Lívia Nogueira. Todo mundo# NU: uso de data science em serviços. In: **CLAV 2017**. 2017.

DOS SANTOS, Levy Henrique Barbosa; MATOS, Beatriz Gondim. Johnnie Walker: sempre em frente. **Revista Brasileira de Casos de Ensino em Administração**, v. 9, n. 1, p. 2, 2019.

GERMANO, Edson Carlos; DE SOUZA, Cesar Alexandre. Só mais uma startup no tema mobilidade urbana?. **Revista Brasileira de Casos de Ensino em Administração**, p. c9-c9, 2016.

MORTARI, Elisangela Carlosso Machado; SANTOS, Suzana Fernandes dos. Monitoramento de redes sociais digitais como estratégia organizacional. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 39, p. 91-109, 2016.

Bibliografia Complementar

ALIM, Cesar Simões. Construindo Planos de Negócios: Todos os passos necessários para planejar e desenvolver negócios de sucesso.3.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

BUENO, Wilson da Costa. Estratégias de comunicação nas mídias sociais. Barueri: Manole, 2015.

DORNELAS, José Carlos Assis. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. Empreende/Atlas, 2017.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua. Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Aleph, 2014.

MORAIS, Felipe. Planejamento Estratégico Digital. Saraiva. 2015.

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. Cyberbullying. 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.

Bibliografia Básica

Gusmão, Paulo Dourado de. Introdução ao estudo do direito. FORENSE, 2000.

Manual de mídia e direitos humanos.- USP/UNESCO/FES/MJ/SEDH, 2001.

Mídia e direitos humanos/ Coordenado por Veet Vivarta.- ANDI/SEDH/UNESCO, 2006.

PINHEIRO, Patricia Peck. Direito Digital. 1ª ed. São Paulo: Saraiva. 2009

Bibliografia Complementar

Associação dos Magistrados Brasileiros. Rádio, movimentos sociais e direito à comunicação. AMB, 2007.

SEMAMA, Paolo. Linguagem e Poder. Ed. Universidade de Brasília, 1981.

SENADO. CONSTITUIÇÃO FEDERAL. SENADO, 2018.

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.

Bibliografia Básica
CARVALHO, Maria Cecília M. de. [org.]. Construindo o saber: metodologia científica – fundamentos e técnicas. Campinas: SP, Papirus, 2006.
GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 173 p. ISBN: 9788597012613.
LEITE, Bastos Cleverson. Aprendendo a aprender: introdução á metodologia científica. Petrópolis: Vozes, 1992, 1998. 104p.
MALDONATO, Alberto Efendy. Metodologias de Pesquisa em Comunicação: olhares, trilhas e processos. Porto Alegre: Sulina, 2006.
MATOS, Henrique Cristiano José. Aprenda a estudar: orientações metodológicas para o estudo. 6.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. 102p.
SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: Cortez, 2012.

Bibliografia Complementar
ALVES, Rubem. Filosofia da ciência: introdução ao jogo e suas regras. 17.ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. 238p. ISBN: 9788515019694.
DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2006.
HOHLFELDT, Antônio. [org.]. Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 297 p. ISBN: 9788522457588.
MINAYO, Maria Cecília de Souza. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
MORIN, Edgar. Ciência com consciência. 16.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014. 344p. ISBN: 9788528605792.

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 referências bibliográficas. Leitura e discussão das referências identificadas.

Bibliografia Básica
GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002, 2006, 2009. 175 p. ISBN: 85224316982006, 97885224316942009. CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de. Construindo o saber: metodologia científica - fundamentos e técnicas. 24.ed. Campinas, SP: Papirus, 2013. 224p. ISBN: 9788530809119. PINHEIRO, José Maurício dos Santos. Da Iniciação Científica ao TCC: Uma Abordagem para os Cursos de Tecnologia. Ciência Moderna 2010.

Bibliografia Complementar
BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa com Texto Imagem e Som: um manual prático. Petrópolis. RJ: Vozes, 2002. CALAZANS, Maria Julieta. Iniciação Científica – Construindo o Pensamento Crítico. Cortêz 2002. KOCHE, José Carlos. Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 28.ed.. Petrópolis: Vozes, 2010. 182 p. ISBN: 9788532618047. MASSI, Luciana, QUEIROZ, Salete Linhares. Iniciação Científica no Ensino Superior – Funcionamento e Contribuições. Editora Alínea e Átomo 2010.

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.

Bibliografia Básica

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. Projeto de pesquisa: propostas metodológicas. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2012, 2013. 127 p. ISBN: 9788532600189.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 173 p. ISBN: 9788597012613.

GIL, Antônio Carlos. *Projetos de Pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1996.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2011, 2012, 2015. 225 p. ISBN: 9788522448784.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007, 2011. 304 p. ISBN: 9788524913112.

Bibliografia Complementar

DIONNE, Jean et al. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Editora UFMG; Artemed, 1999, 2007. 340 p. ISBN: 9788573074895.

A PESQUISA em ensino de ciências no Brasil e suas metodologias. 2. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011. (Coleção educação em ciências) ISBN: 9788574299730.

TEIXEIRA, Elizabeth. As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa. 11. ed. Petrópolis, RJ Belém: Vozes UNAMA, 2014. 203p. ISBN: 9788532631930.

KOCHE, José Carlos. Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 28.ed.. Petrópolis: Vozes, 2010. 182 p. ISBN: 9788532618047.

CHIZZOTTI, Antônio. Pesquisa qualitativa em ciências sociais e humanas. Petrópolis. RJ: Vozes, 2006.

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.

Bibliografia Básica

GIL, Antônio Carlos. *Projetos de Pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1996.

MATOS, Henrique Cristiano José. *Aprenda a estudar: orientações metodológicas para o estudo*. 13ª ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 1994.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; GOMES, Suely Ferreira Deslandes Romeu (Org.). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 25ª ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2007.

Bibliografia Complementar

CHIZZOTTI, Antônio. Pesquisa qualitativa em ciências sociais e humanas. Petrópolis. RJ: Vozes, 2006.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa com Texto Imagem e Som: um manual prático. Petrópolis. RJ: Vozes, 2002.

MALDONATO, Alberto Efendy. Metodologias de Pesquisa em Comunicação: olhares, trilhas e processos. Porto Alegre: Sulina, 2006.

1.3 CONTEÚDOS COMPLEMENTARES OPTATIVOS

1.3.1 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.

Bibliografia Básica

GLENY Terezinha Duro Guimarães, Org.. Aspectos da teoria do cotidiano: Agnes Heller em perspectiva. EDIPUCRS. 2002

CERTEAU, Michel de; GIARD, Luce. A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer. 19.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. 316p. ISBN: 9788532611482.

BARBOSA, Regis et al (tradutor). Economia e sociedade, volume 2: fundamentos da sociologia compreensiva. 4. ed. Brasília: Editora UNB, 2015. 580 p. ISBN: 9788523003906.

HELLER, Agnes. O cotidiano e a história. 8.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011. 158 p. ISBN: 9788577530557.

PAULO NETTO, Jose; CARVALHO, Maria do Carmo Brant de. Cotidiano: conhecimento e crítica. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2007. 93p. ISBN: 9788524900921.

WEBER, Max; BARBOSA, Regis; BARBOSA, Karen Elsabe. Economia e Sociedade: Fundamentos da sociologia compreensiva: v.1. 4.ed. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009. v1. ISBN: 9788523003142.

LEÃO, Lucia. O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 608 p. ISBN: 8573594209.

BLOCK, Bruce; BELHASSOF, Claudia Mello; LIGOCKI, Marcus. A Narrativa Visual: Criando a estrutura visual para cinema, tv e mídias digitais. São Paulo: Elsevier; Campua, 2010. 311p. ISBN: 9788535237603.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2012. 232p. ISBN: 9788573210567.

Bibliografia Complementar

GOMES, Christianne Luce. Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas. 2 ed. Editora UFMG. 2008
Scruton, Roger. Beleza. 1 ed. É Realizações. 2013

TURKLE, Sherry. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Expanded, Revised edition. Basic Books. 2017

TURKLE, Sherry. Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age. Reprint edition. Penguin Books. 2016

HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. 2 ed.. Editora Vozes. 2015

HAN, Byung-Chul. La salvación de lo bello. 1 ed.. Herder Editorial. 2015

HAN, Byung-Chul. Filosofía del budismo Zen. 1 ed.. Herder Editorial. 2015

HAN, Byung-Chul. El aroma del tiempo: Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse. 1 ed.. Herder Editorial. 2015

HAN, Byung-Chul. Sociedade da transparência. 1 ed.. Editora Vozes. 2017

HAN, Byung-Chul. Agonia do Eros. 1 ed.. Editora Vozes. 2017

HAN, Byung-Chul. Topologia da violência. 1 ed.. Editora Vozes. 2017

HAN, Byung-Chul. Psicopolítica. 1 ed.. Ayine. 2018

HAN, Byung-Chul. No enxame: Perspectivas do digital. 1 ed.. Editora Vozes. 2018

HAN, Byung-Chul. Hiperculturalidade: Cultura e globalização. 1 ed.. Editora Vozes. 2019

Han, Byung-Chul. O que é poder?. 1 ed.. Editora Vozes. 2019

DOWNING, John D. H; VIEIRA, silvana. Mídia radical: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. 2.ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2004. 544 p. ISBN: 857359280.

RAMOS, Silvia; PAIVA, Anabela colab. Mídia e violência: Novas tendências na cobertura de criminalidade e segurança no Brasil. Rio de Janeiro: IUPERJ, 2007. 191p. ISBN: 9788598272108.

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.

Bibliografia Básica

FREIRE, Marcius; LOURDOU, Philipe. Descrever o visível: cinema documentário e antropologia fílmica. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.
ISBN:

BARBOSA, Andréa; CUNHA, Edgar Teodoro. Antropologia e imagem. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
ISBN: 85-7110-936-2

SAMAIN, Etienne. O fotográfico. São Paulo: Hucitec, 1998.
ISBN: 85.271.0433-4

Bibliografia Complementar

GURAN, Milton. Linguagem fotográfica e informação. 3ª Ed. Ver. e ampliada. Rio de Janeiro: Ed. Gama Filho, 2002.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas, SP: Papirus, 2005.
ISBN: 85-308-0785-5

MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir. O cinema do real. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
ISBN: 85-7503-427-8

ANDRADE, Rosane de. Fotografia e Antropologia: olhares fora-dentro. São Paulo: Estação Liberdade; EDUC, 2002.
ISBN: 85-7448-067-3

Comunicação e Cognição

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.

Bibliografia Básica

MATURANA, Humberto; MAGRO, Cristina; PAREDES, Victor. Cognição, ciência e vida cotidiana. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MATLIN, Margaret W. Psicologia Cognitiva. Rio de Janeiro: 2004.

SANTAELLA, Lucia; HERMONT, Arabie Bezri; SANTO, Rosana Silva do Espírito; CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. Linguagem e Cognição: Diferentes Perspectivas: De cada lugar um outro olhar. Belo Horizonte: Ed. PUC Minas, 2010.

Bibliografia Complementar

SANTAELLA, Lucia; MORTIMER, Eduardo Fleury; SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. Linguagem, cultura e cognição: reflexões para o ensino e a sala de aula. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 2012

SPERBER, Dan; ALVES, Helen Santos; TORRE, Manuel Gomes da. Comunicação e Cognição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 2001.

STERNBERG, Robert J. Psicologia Cognitiva. Porto Alegre: 2000.

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.

Bibliografia Básica

SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo?. 3.ed. São Paulo: Paulus, 2008.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. 3.ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

SANTAELLA, Lucia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. 2.ed. São Paulo: Paulus, 2011.

Bibliografia Complementar

MORAES, Dênis de. Planeta Mídia: Tendências da Comunicação na Era Global. Campo Grande, MS: Letra Livre, 1998.

GUEDES, Viviane Marques. Mídia e sociedade: interfaces contemporâneas. Olinda: Livro Rápido, 2010.

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.

Bibliografia Básica

Rodger, Richard. Beginning Mobile Application Development in the Cloud. Hoboken, NJ, USA: Wrox, 2011. ProQuest ebrary.

KLIMCZAK, Erik. Design for Software: A Playbook for Developers. John Wiley & Sons, 2013.

La Counte, Scott. Going Mobile : Developing Apps for Your Library Using Basic HTML Programming. Chicago, IL, USA: ALA Editions, 2011. ProQuest ebrary.

Bibliografia Complementar

SCOLASTICI, Claudio; NOLTE, David. Mobile Game Design Essentials. Olton, Birmingham, GBR: Packt Publishing Ltd, 2013. ProQuest ebrary.

HARTMANN, Maren; HÖFLICH, Joachim, and RÖSSLER, Patrick, eds. Kommunikationswissenschaft, Volume 4: After the Mobile Phone? : Social Changes and the Development of Mobile Communication. Berlin, DEU: Frank & Timme, 2008. ProQuest ebrary.

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.

Bibliografia Básica

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética Digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/ Arte, 2006.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. 2ªed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008

Bibliografia Complementar

GRAHAN, Gordon. Filosofia das Artes: Introdução à Estética. Lisboa:Edições 70, 2001.

HUISMAN, Denis. A estética. Lisboa: Edições 70, 2005.

PARSONS, Michael J. Compreender a arte: uma abordagem à experiência estética do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo. Lisboa: Presença, 1992.

PERNIOLA, Mário. A Estética do Século XX . Lisboa: Estampa, 1998.

PAREYSON, Luigi. Os problemas da estética. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

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. Blogs. 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 consequências sociais e culturais em decorrência das redes sociais (social networks).

Bibliografia Básica

Lemos, Andre; Levy, Pierre. O Futuro Da Internet. Ed. Paulus, 2010.

Rheingold, Howard. A Comunidade Virtual. Editora Gradiva Portugal,1997.

Kelly, Kevin. What Technology Wants. Editora Penguin Usa, 2011.

Bibliografia Complementar

Rheingold, Howard. Smart Mobs - The Next Social Revolution. Ed. Perseus Book/Eua. 2003

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.

Bibliografia Básica

AUMONT, Jacques. A imagem. 2. ed. Campinas: Editora Papirus, 1995.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. 14. ed. Campinas: Editora Papirus, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. Imagem - Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2012.

Bibliografia Complementar

BAUDRILLARD, Jean. O sistema de objetos. São Paulo: Perspectiva, 1973.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. 12. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1996.

PIETROFORTE, Antônio Vicente. Semiótica Visual - os percursos do olhar. 3. ed. São Paulo: Contexto 2012.

Peirce, Charles Sanders. Semiótica. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.

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.

Bibliografia Básica

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

MAGALHÃES, Henrique. O rebuliço apaixonante dos fanzines dos fanzines. Série Quiosque n. 27. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

MCCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2005.

Bibliografia Complementar

MAGALHÃES, Henrique. A nova onda dos fanzines. Série Quiosque n. 7. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2009.

Processos de Criação e Oficina de Ideias

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas Pré-requisito(s): Não há
Ementa
Os processos e as técnicas de criação. Inovação e criatividade para produtos hipermediáticos. Desenvolvimento de técnicas de criação individual e coletiva: insights e brainstormings. As mídias digitais como suportes para as atividades intelectuais de criação.

Bibliografia Básica
AZNAR, Guy. 100 técnicas de criatividade. Editora Summus, 2011.
DE BONO, Edward. Os chapéus do pensamento. Sextante, 2008.
KELLEY, Thomas; LITTMAN, Jonathan. As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade. Editora Elsevier, 2007.

Bibliografia Complementar
SILVA, Antônio Carlos Teixeira. Inovação: como criar ideias que geram resultados. Editora QualityMark, 2003.
ALENCAR, Eunive Soriano; FLEITH, Denise Souza. Criatividade: múltiplas perspectivas. 3 ed. Editora da Universidade de Brasília, 2009.
LIGHTMAN, Alan. Sonho de Einstein. Companhia das Letras, 1993.
TERRA, José Cláudio Cyrineu (org). Inovação: quebrando paradigmas para vencer. Editora Saraiva, 2007.

Libras Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas Pré-requisito(s): Não há
Ementa
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.

Bibliografia Básica
FALCAO, Luiz Alberico. Surdez, cognição visual e LIBRAS. 3 ed. Editora Luiz Alberico, 2012.
PAUL, Peter. Language and deafness. 4ed. Jones and Bartlett Publishers, 2000.
PEREIRA, Maria C. da Cunha. LIBRAS - Conhecimento além dos sinais. Pearson Brasil, 2011.

Bibliografia Complementar

BRANDÃO, Flávia. Dicionário ilustrado de libras: Língua Brasileira de Sinais. Global Editora, 2021.

1.3.2 CONTEÚDOS COMPLEMENTARES OPTATIVOS: MÍDIAS DIGITAIS

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.

Bibliografia Básica

BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney. Design: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. 178p. ISBN: 9788573935813.

CANDIDO, Roberto [et al.]. Gerenciamento de Projetos. Aymar. 2012

CARVALHO, Marly Monteiro de; RABECHI JR., Roque. Fundamentos em gestão de projetos: construindo competências para gerenciar projetos. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2017. 482p. ISBN: 978852249888.

KEELING, Ralph. Gestão de projetos: Uma abordagem global. 3.ed. São Paulo: Saraiva, 2014. 286p. ISBN: 9788502227101.

PHILLIPS, Peter L. Briefing: A Gestão do Projeto de Design. São Paulo: Blucher, 2008. 183 p. ISBN: 9788521204381

Site: Curso - Gerência de Projetos: teoria e prática - Escola Nacional de Administração Pública (Enap) – 2017

Bibliografia Complementar

BERNARDES, Maurício Moreira e Silva. Microsoft Project 2007: gestão e desenvolvimento de projetos. 2.ed. São Paulo: Érica, 2008. 216 p. ISBN: 9788536501710.

KERZNER, Harold; ANDREI, Christiane de Brito. Gestão de projetos: as melhores práticas. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2017. 778 p. ISBN: 9788582603802.

LACRUZ, Adonai José. Gestão de projetos no terceiro setor: uma aplicação prática. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 155 p. ISBN: 9788550801452.

MENEZES, Luis Cesar de Moura. Gestão de projetos. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2008. 211p.

MOURA, Dácio G; BARBOSA, Eduardo Fernandes. Trabalhando com projetos: planejamento e gestão de projetos educacionais. 7. ed. rev. e ampl. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. 293p. ISBN: 9788532641694.

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.

Bibliografia Básica

Gil, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. Atlas. 2002

LAKATOS, Eva Maria. Marina de Andrade Marconi. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. Atlas. 2003

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. rev. e atual. Cortez. 2007

Bibliografia Complementar

ECO, Umberto. Como se faz uma tese. 13. ed. Editorial Presença. 2007

RAYMOND QUIVY, Luc Van Campenhoudt. Manual de Investigação em Ciências Sociais. 2. ed. Gradiva. 1998

DEMO, Pedro. Metodologia científica em ciências sociais. 3. ed. rev. e ampl.. Atlas. 1995

LUC ALBARELLO, Françoise Digneffe, Jean-Pierre Hiernaux, Christian Maroy, Danielle Ruquoy, Pierre de Saint-Georges. Práticas e Métodos de Investigação em Ciências Sociais. 1. ed. Gradiva. 1997

MARTINS, Gilberto A.; THEÓPHILO, Carlos Renato. Metodologia da Investigação Científica para Ciências Sociais Aplicadas. Atlas. 2007

1.3.3 EIXO DE APLICAÇÃO II: IMAGEM DIGITAL/INFOGRAFIA

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.

Bibliografia Básica
ALVARENGA, André Luis de; A Arte da Fotografia Digital. Ciência Moderna, 2005.
BARTHES, Roland; TORRES, Manuela. A câmara clara: nota sobre a fotografia. Lisboa: Edições 70, 2009, 2010. 141 p. ISBN: 978972441349.
BAURET, Gabriel. A fotografia: história - estilos - tendências - aplicações. Lisboa: Edições 70, 2010. 134 p. (Arte e comunicação, 72) ISBN: 9789724412849.
FOLTS, James A. Manual de Fotografia. Thomson, 2007.
HEDGECOE, John. O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos. 4.ed. São Paulo: Senac, 2005. 416 p. ISBN: 9788573598841.
RAMALHO, José; Fotografia Digital. Campus, 2004.

Bibliografia Complementar
ANG, Tom. Advanced Digital Photography. New York: Watson-Guptill, 2003. 144p. ISBN: 0817432736.
BARROSO FILHO, Clicio. Adobe Photoshop Lightroom 4: o guia completo para fotógrafos digitais. Balneário Camboriú, SC: Photos, 2012. 557p. ISBN: 9788562626388.
KRAGES, Bert. Photography: The Art of Composition. Allworth Press. 2005.
PETERSON, Bryan. Understanding Close-Up Photography. Amphotos Books. 2009.
POGUE, David; COSTA, Ana Carolina Frota. Fotografia digital: o manual que faltava. São Paulo: Digerati Books, 2009. 295p. ISBN: 9788578730550.
WRIGHT, Terence. The Photography Handbook. Routledge. 2003.

1.3.4 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 frequência do áudio. Aspectos fisiológicos,

físicos e culturais caracterizando o som. Sinal e ruído. Frequência, amplitude, alongação, 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.

Bibliografia Básica

EVEREST, F. Alton. *Critical Listening Skills for Audio Professionals Book/CD*. 2. ed. Artistpro, 2006.

EVEREST, F. Alton. *Master handbook of acoustics*. 4. ed. McGraw-Hill, 2009.

VALLE, Sólton do. *Manual prático de acústica*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2007.

Bibliografia Complementar

HUBER, David Miles. *Modern recording techniques*. Focal Press, 2009.

OWSINSKI, Bobby. *The recording engineer's handbook*. Course Technology PTR, 2009.

VALLE, Sólton do. *Microfones*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2002.

Técnicas e Equipamentos de Áudio

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas

Pré-requisito(s): Áudio II

Ementa

O ouvido humano. Características anatômicas e fisiológicas do sistema de audição humano. Espectro de frequência do áudio. Aspectos fisiológicos, físicos e culturais caracterizando o som. Sinal e ruído. Frequência, amplitude, alongação, 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.

Bibliografia Básica

BARTLLET, Bruce; BARTLLET, Jenny. *Recording music on location*. Focal Press, 2007.

EVEREST, F. Alton. *Master handbook of acoustics*. 4. ed. McGraw-Hill, 2009.

OWSINSKI, Bobby. *The recording engineer's handbook*. Course Technology PTR, 2009.

Bibliografia Complementar

EVEREST, F. Alton. *Critical Listening Skills for Audio Professionals Book/CD*. 2. ed. Artistpro, 2006.

HUBER, David Miles. *Modern recording techniques*. Focal Press, 2009.

VALLE, Sólton do. *Microfones*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2002.

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).

Bibliografia Básica

EVEREST, F. Alton. Master handbook of acoustics. 4. ed. McGraw-Hill, 2009.

OWSINSKI, Bobby. The mixing engineer's handbook. Thomson Course Technology PTR, 2006.

OWSINSKI, Bobby. The recording engineer's handbook. Course Technology PTR, 2009.

Bibliografia Complementar

DAVIS, Don; PATRONIS, Eugene. Sound system Engineering. 3. ed. Focal Press, 2006.

HUBER, David Miles. Modern recording techniques. 3. ed. Focal Press, 2009.

DAMBLY, Thomas E. Pro Tools 8 for Mac OS X and Windows: Visual QuickStart Guide. Peachpit Press, 2010.

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-ruídos-fala-música. Música incidental e integração da música às imagens.

Bibliografia Básica

AMENT, Vanessa Theme. The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Focal Press, 2009.

CHION, Michel. Audio vision: Sound on Screen. Columbia University Press, 1994.

PURCELL, John. Dialogue editing for motion pictures: A Guide to the Invisible Art. Focal Press, 2007.

Bibliografia Complementar

ALTEN, Stanley R. Audio in media. 5. ed. Wadsworth Publishing, 2011.

BARTLLET, Bruce; BARTLLET, Jenny. Recording music on location. Focal Press, 2007.

OWSINSKI, Bobby. The mixing engineer's handbook. Thomson Course Technology PTR, 2006.

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. Análise 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).

Bibliografia Básica

AMENT, Vanessa Theme. The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Focal Press, 2009.

PURCELL, John. Dialogue editing for motion pictures: A Guide to the Invisible Art. Focal Press, 2007.

MAXIMO, João. A música do cinema: Os 100 Primeiros anos. Rocco, 2004.

Bibliografia Complementar

ALTEN, Stanley R. *Audio in media*. 5. ed. Wadsworth Publishing, 2011.

CHION, Michel. *Audio vision: Sound on Screen*. Columbia University Press, 1994.

DAMBLY, Thomas E. Pro Tools 8 for Mac OS X and Windows: Visual QuickStart Guide. Peachpit Press, 2010.

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). Captação 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).

Bibliografia Básica

AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal Press, 2009.

HUBER, David Miles. *Modern recording techniques*. Focal Press, 2009.

ROSE, Jay. *Producing great sound for film & video*. 3. ed. Focal Press. 2008.

Bibliografia Complementar

EVEREST, F. Alton. *Master handbook of acoustics*. 4. ed. McGraw-Hill, 2009.

NISBETT, Alec. *The sound studio: Audio techniques for Radio, Television, Film and Recording*. 7. ed. Focal Press. 2003.

OWSINSKI, Bobby. *The recording engineer's handbook*. Course Technology PTR, 2009.

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.

Bibliografia Básica

MARK, Aaron. *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers*. Focal Press, 2008.

WATKINSON, John. *An introduction to digital audio*. 2. ed. Focal Press, 2002.

Pro Tools 101 Official Courseware, Version 9.0

Bibliografia Complementar

OWSINSKI, Bobby. *The recording engineer's handbook*. Course Technology PTR, 2009.

PURCELL, John. *Dialogue editing for motion pictures: A Guide to the Invisible Art*. Focal Press, 2007.

AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal Press, 2009.

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

Bibliografia Básica
WATKINSON, John. <i>An introduction to digital audio</i> . 2. ed. Focal Press, 2002.
Pro Tools 101 Official Courseware, Version 9.0
AMENT, Vanessa Theme. <i>The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation</i> . Focal Press, 2009.

Bibliografia Complementar
Designers, Game Developers. Focal Press, 2008.
OWSINSKI, Bobby. <i>The recording engineer's handbook</i> . Course Technology PTR, 2009.
HUBER, David Miles. <i>Modern recording techniques</i> . Focal Press, 2009.

1.3.5 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. Vetorskópio e monitor de forma de onda. Animação. Keyframes. Composição de vídeo. Transparência e máscaras. Exportando o vídeo editado.

Bibliografia Básica
CURY, I. <i>Directing and producing for television. A format approach</i> . Fourth edition. Focal press, 2010.

KOPPELMAN, C. Behind the seen: how Walter Murch edited cold mountain using apple's final cut pro and what this means for cinema. New Riders, 2004.

FELIPPI, A. Edição de Imagem em jornalismo. Edunisc, 2009.

Bibliografia Complementar

JAGO, Maxim. Learn Adobe Premiere Pro CS5 by video. Adobe Press.2010

WOHL, Michael. Final Cut pro x advanced editing. Prentice Hall, 2011.

YOSHIURA, E V. Video arte, video clipe. Porto de ideias, 2007.

BUCCI; KEHL. Videologias. Boitempo, 2004.

LUCHETTI, A. Alltv - a Primeira Tv Interativa da Internet 24 Horas ao Vivo. Do Autor, 2009.

DUARTE, M; CASTRO, E Comunicação audiovisual: gêneros e formatos. Sulina, 2007.

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 seqü.ncia. Sub-clips. Editando seqü.ncias 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. Animação. Keyframes. Composição de vídeo. Transparência e máscaras. Exportando o vídeo editado.

Bibliografia Básica

BRINKMAN, R. The art and science of digital compositing: techniques for visual effects, animation and motion graphics. 2nd edition. Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SILVA; ROSÁRIO. Audiovisualidades nas mídias. Editora Entremeios, 2009.

MACHADO, Arlindo. Made in Brazil: 3 décadas de video brasileiro. Editora Iluminuras, 2007.

Bibliografia Complementar

MEYER, C; MEYER, T. Creating Motion graphics with aftereffects: Essential and Advanced Techniques. 5th edition. Focal Press, 2010.

Adobe Premiere pro CS5 Classroom in a book. Adobe creative team. Adobe press. 2010

WALTER, R. Essentials of screenwriting: the art, craft, and business of film and television writing. PENGUIN USA, 2010.

YOUNG, Rick. Final cut pro 7 - o guia oficial. Editora Campus, 2010.

1.3.6 EIXO DE APLICAÇÃO V: INTERNET, APLICAÇÕES WEB E EAD

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.

Bibliografia Básica

ERRARI, P.; MARTINEZ, A. G. Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.

KOTLER, P.; KELLER, K. L. Administração de Marketing. 12. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

LAS CASAS, A. L. Administração de marketing: conceitos, planejamento e aplicações à realidade brasileira. São Paulo: Atlas, 2010.

Bibliografia Complementar

IMEIRA, T. M. V. E-marketing: o marketing na internet com casos brasileiros. São Paulo: Saraia, 2010.

SAMPAIO, R. Propaganda de A a Z: como usar a propaganda para construir marcas e empresas de sucesso. 7. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

SILVA, H. H.; TENCA, E. C.; SCHENINI, P. H.; FERNANDES, S. Planejamento estratégico de marketing. 3. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

Mídias Digitais e Marketing Eletrônico

Créditos: 04 Carga Horária: 60 horas

Pré-requisito(s): Internet IV e Infografia II

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. Análise 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..

Bibliografia Básica

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin L.; YAMAMOTO, Sônia Midori. Administração de Marketing. 14. ed.. São Paulo: Pearson, 2012. 765 p. ISBN: 9788581430003.

MICELI, André L; SALVADOR, Daniel O. Planejamento de marketing digital. 2.ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2017. 257 p. ISBN: 9788574528267.

VILELA, Alessandra Pinto; NÓBREGA, Zulmira. Storytelling, jornalismo e marketing digital. João Pessoa: Autor, 2018. 71 f. Monografia (Graduação) – UFPB/CCTA.

SANTOS, Lucas Luis dos. Conte-me uma história: Storytelling como estratégia de marketing de conteúdo. João Pessoa: s.n, 2019. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – UFPB/CCSA.

KARTAJAYA, Hermawan et al. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017. 201p. ISBN: 9788543105338.

Bibliografia Complementar

CITTADIN, Jackson et al. Práticas contemporâneas de marketing: o caso de pequenas empresas de confecção de vestuários. REGEPE - Revista de Empreendedorismo e Gestão de Pequenas Empresas, p. 408–442, 2020.

SCANFONE, Leila; TORRES JUNIOR, Noel; GOSLING, Marlusa De Sevilha. As diversas formas de ofertar valor para o cliente em sistemas de serviços. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, v. 9, n. 4, p. 38, 2015.

FRADE, João; OLIVEIRA, Jorge; GIRALDI, Janaina. Como a eficácia de anúncios em vídeos em streaming está sendo avaliada? XXII SEMEAD, 2019.

CHRISTO, Neidy et al. Digital Influencer. XXII SEMEAD, 2019.

BASSO, Kenny; LAIMER, Claudionor Guedes; BASEGGIO, Henrique Webber. Personalidade e boca-a-boca: proposições de pesquisa. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, v. 9, n. 2, p. 17, 2015.

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 científicas on line.

Bibliografia Básica

FILATRO, Andrea. Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. 173p. ISBN: 9788576051886.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012. 157 p. ISBN: 9788530807085.

ROMANELLI, Otaiza de Oliveira. História da educação no Brasil:1930/1973. 40.ed. Petrópolis: Vozes, 2014. 279p.

Bibliografia Complementar

MAIA, Carmem; MATTAR, João. ABC da EaD:a educação a distância hoje. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 142p. ISBN: 9788576051572.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21. ed. a Campinas,SP: Papirus, 2013. 171 p. ISBN: 9788530809966

TORI, Romero. Educação sem distância:as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Senac, 2010. 254p. ISBN: 9788573599213.

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 página web. Plugins e players. Detectar a presença e a versão. Linking e embedding de arquivos multimídia em páginas web. Download e streaming. Controlar a exibição dos conteúdos multimídia. Oferecer um preview movie. Oferecer um sequel. Integrando uns arquivos em uma página web: mp3, Windows media, QuickTime, Flash, vídeos Google e YouTube. Criar um slide show automático. Adicionar scripts e botões de controle.

Bibliografia Básica

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Ed. Objetiva. 2001.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Ed. Brasiliense. 2003.

RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção. Lamparina. 2007.

Bibliografia Complementar

BERGER, Jonah. Contágio. Ed. Leya. 2014.

DOUGLAS, Pamela. Writing The Tv Drama Series. Michael Wise. 2011.

LANDAU, David. Lightining For Cinematography. Focal Press. 2012.

TRUBY, John. The Anatomy of Story. Faber e Faber. 2007.

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.

Bibliografia Básica

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Objetos de Aprendizagem: teoria e prática. Evangraf. 2014

PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Christina Aun de Azevedo. Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico. MEC, SEED. 2007

BRAGA, Juliana Cristina. Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos. Editora da UFABC. 2014

BRAGA, Juliana Cristina. Objetos de aprendizagem, volume 2: metodologia de desenvolvimento. Editora da UFABC. 2015

PEREIRA NETO, D., Biagiotti, B. de A., Baldessar, M. J., & Siqueira, F. C. G. de. (2017). REVISÃO SISTEMÁTICA DE METODOLOGIAS DE AVALIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM. Anais Do Congresso Internacional De Conhecimento E Inovação – Ciki, 1(1). Recuperado de <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/313>

Bibliografia Complementar

MORCHIDA KISHIMOTO, Tizuko. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpbebooks/detail.action?docID=3232341>. Red Educação e Pesquisa. 2006

ALEJANDRE MARCO, José Luis. Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiências en 2018. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb/books/detail.action?docID=5885233>. Prensas de la Universidad de Zaragoza. 2019

BOWER, Matt. Design of Technology-Enhanced Learning: Integrating Research and Practice. [https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=4717043](https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb/books/detail.action?docID=4717043). Emerald Publishing Limited. 2017

GONZÁLEZ, María Luz Cacheiro. Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=5426517>. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. 2018

EDEN, Brad. Institutional Repositories: Institutional Repositories. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=348659>. Emerald Publishing Limited. 2008

HAMILTON, Boni. Integrating Technology in the Classroom: Tools to Meet the Needs of Every Student. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=5880825>. International Society for Technology in Education. 2018

POMERANTZ, Jeffrey. Metadata. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=4397948>. MIT Press. 2015

GONZÁLEZ, Ruiz, Lilibeth Mercedes. Propuesta para evaluar la calidad de los objetos de aprendizaje mediante el uso de ontologías. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bcufpb-books/detail.action?docID=4794685>.

1.3.7 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.

Bibliografia Básica

ARGAN, Giulio Carlo. Arte moderna do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. 5.ed. Editora Companhia das Letras, 1992.

GOMBRICH, Ernest. H. História da arte. 16.ed. Editora LTC, 2000.

WÖLFFLIN, Heinrich. Conceitos Fundamentais da História da Arte: Problema da Evolução dos Estilos na Arte Mais Recente. 4ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

Bibliografia Complementar

BAUMGART, Fritz. Breve História da Arte. 3ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOMBRICH, E. H. História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 2015

JANSON, H. W. História da arte. 7ªed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

____ Iniciação à história da arte. 2ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

PROENÇA, Graça. História da Arte. 17ªed. São Paulo: Editora Ática, 2007;2011.

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.

Bibliografia Básica

CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte e animação: técnica e estética através da história. 3ªed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BENDAZZI, Giannaberto. Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age:1. Editora Routledge, 2016.
(online)

Bibliografia Complementar

Furniss, Maureen. Animation Art and Industry. Indiana University Press, 2009. (online)

GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbiologia das cores. 3ª ed. São Paulo: AnnaBlume, 2004

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo personagens em 3D com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo:Animatv, 2011.

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016

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.

Bibliografia Básica

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da Animação- Técnica e Estética através da história.São Paulo: SENAC, 2002.

OBE, John; SITO, Tom; WHITAKER, Harold. Timing em Animação. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2012.

Bibliografia Complementar

BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação visual e multimídia. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FRASER, Tom; BANKS, Adam; BOTTINI, Renata. O Guia Completo da Cor. 2.ed. São Paulo: Senac/São Paulo, 2007.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo:Animatv, 2011.

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016

WELLS, Paul. Desenho para Animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

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.

Bibliografia Básica

DERAKHSHANI, Dariush. Introducing Autodesk Maya 2016: Autodesk Official Press, John Wiley & Sons, Incorporated, 2015

DERAKHSHANI, Randi L., and Dariush Derakhshani. Autodesk 3ds Max 2014 Essentials: Autodesk Official Press, John Wiley & Sons, Incorporated, 2013

GALANAKIS, Robert. Practical Maya Programming with Python, Packt Publishing, Limited, 2014

MAGAL, Royo, Teresa. Tècniques de representació fotorealista per al disseny de productes. 3ds Max Design, Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia, 2015

MURDOCK, Kelly L.. Autodesk 3ds Max 2014 Bible, John Wiley & Sons, Incorporated, 2013

PALAMAR, Todd. Mastering Autodesk Maya 2016: Autodesk Official Press, John Wiley & Sons, Incorporated, 2015

Bibliografia Complementar

AGUIAR, Fabio Calciolari. 3ds Max 2009: modelagem, render, efeitos e animação. São Paulo: Érica, 2009. 508 p. ISBN: 9788536502243.

DERAKHSHANI, Randi L; DERAKHSHANI, Dariush. Autodesk 3ds max 2012:guia de treinamento oficial. Poto Alegre: Bookman, 2012. 380 p. ISBN: 9788540700888.

BRITO, Alan. blender 3D: guia do usuário. 2.ed. São Paulo: Novatec, 2007. 496p. ISBN: 9788575221259.

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo personagens em 3D com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. xvi, 507p. ISBN: 9788573935578.

OLIVEIRA, Adriano de. Modelagem automotiva e de produtos: com Rhinoceros 3.0 e 3ds max 8. São Paulo: Érica, 2005. 332p. ISBN: 8536500956.

WARTMANN, Carsten. The blender gamekit: interactive 3D for artists. 2.ed. San Francisco: Blender, 2003. 317 p. ISBN: 9781593272050.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte e animação: técnica e estética através da história. 3ªed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

FRASER, Tom; BANKS, Adam; BOTTINI, Renata. O Guia Completo da Cor. 2.ed. São Paulo: Senac/São Paulo, 2007.

LIMA, Alessandro. Desenvolvendo personagens em 3D com 3Ds Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016

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 início (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 à concepção, produção, comercialização e impactos sócio culturais dos jogos interativos baseados em computador.

Bibliografia Básica

MARCELO, Antonio; PESCUITE, Julio. Design de jogos. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

DIMAND, Mary A.; DIMAND, Robert W. History of Game Theory Vol. 1: From the Beginnings to 1945. London, GBR: Routledge, 1996. ProQuest ebrary.

RUGGILL, Judd Ethan; MCALLISTER, Ken S. Gaming Matters : Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium. Tuscaloosa, AL, USA: University of Alabama Press, 2011. ProQuest ebrary.

Bibliografia Complementar

Lecky-Thompson, Guy W.. Video Game Design Revealed. Boston, MA, USA: Course Technology / Cengage Learning, 2007. ProQuest ebrary.

Sicart, Miguel. Ethics of Computer Games. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2009. ProQuest ebrary.

NICOLAU, Marcos. Ludosofia: A sabedoria dos jogos. 2011 Marca de Fantasia. Disponível em:
<http://www.insite.pro.br/elivre/ludosofia.pdf>

1.3.8 TÓPICOS 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.

Bibliografia Básica
Não se aplica a Bibliografia.

Bibliografia Complementar
Não se aplica a Bibliografia.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais II (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.

Bibliografia Básica
Não se aplica a Bibliografia.

Bibliografia Complementar
Não se aplica a Bibliografia.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais III (Atividades Extra Classe)
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.

Bibliografia Básica
Não se aplica a Bibliografia.

Bibliografia Complementar
Não se aplica a Bibliografia.

Tópicos Especiais em Mídias Digitais IV (Atividades Extra Classe) 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.

Bibliografia Básica
Não se aplica a Bibliografia.

Bibliografia Complementar
Não se aplica a Bibliografia.