

Ementário do Curso Técnico em Multimídia

| DISCIPLINA | COMPETÊNCIA | BASE TECNOLÓGICA |
|--|---|---|
| Introdução a Informática | Produzir conhecimentos em relação à informática básica. Identificar o funcionamento e relacionamento entre os componentes de computadores e seus periféricos. Dominar meios digitalizados (hardwares e softwares) de informação, comunicação e gestão. | Conhecer conceitos básicos relacionados à informática. Acesso a informações de comunicação (verbal e visual) e organização de dados. Conhecer Fundamentos de administração e governança de TI, focados no Técnico em Multimídia. |
| Língua Portuguesa | Desenvolver no estudante a linguagem escrita e oral a ser expressa em padrão satisfatório para a necessidade efetiva de sua área de atuação. Estimular, pela leitura de textos científicos e afins, o pensamento ordenado e lógico, condição primordial para uma exposição clara, precisa e objetiva das ideias, assim como para o entendimento das ideias centrais e secundárias do texto. | Conhecer conceitos básicos de dos elementos essenciais da comunicação humana, com seus níveis de linguagem. Acesso a técnicas da linguagem em textos como coerência e coesão. Estruturar corretamente um texto respeitando a redação os tipos e descrição da informação. Conhecer sobre os gêneros e tipos textuais desde redação oficial a comercial. |
| Produção de Multimídia | Administrar e colocar em prática técnicas diferenciadas; escrever com eficiência e criatividade; atualizar-se constantemente por meio de investigação e sistematização de conhecimentos; atuar de forma ética em todas as situações; dirigir a execução e transmissão de produtos de comunicação de forma responsável; ter consciência de seu papel social, como criador e mediador das mensagens produzidas, tendo sobre elas uma leitura crítica e responsável; | Conhecer sobre interatividade e multimídia aplicando desde conceitos de multimídia até hipertextos e hiperlinks. Criar e produzir em formatos para internet com conceitos de banner interativo a personalização de banners. Conhecer e produzir podcast, conceitos de email-marketing, newsletter, modelos de apresentação em powerpoint, apresentação de projetos em multimídia. |
| Criação e tratamento de Ilustrações | Conhecer os recursos de software de tratamento de imagens. Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética. | Conhecer sobre editoração eletrônica (<i>tratamento de imagem, vetor, editoração</i>). Tratamentos de imagens. Variações em matrizes. Máscaras rápidas. |
| Imagens e Publicações Digitais | Capacitar o aluno para as etapas de produção e pós-produção, produção de arquivos, aplicação de cenário virtual e <i>lettering</i> , captação e digitalização de imagem e áudio em produção audiovisual e multimídia para distribuição em diversos suportes de exibição. | Construção de imagens para produções audiovisuais, Storyline, Argumento, Roteiro, Storyboard, Edição linear e não-linear, Captura e digitalização de imagens, Preparação dos arquivos e menus, Autoração, Cromo key e cenário virtual, Desenvolvimento de sinopse e roteiro, Produção de peças gráficas. |
| Criação e Produção de Animações | Conhecer e capacitar o aluno para desenvolver vídeos digitais de curta-duração através dos processos de montagem e edição digitais, utilizando-se as técnicas de animação 2D e 3D bem como as ferramentas comuns do mercado. | Entender os princípios da edição audiovisual digital utilizando ferramentas de edição audiovisual digital, técnicas e edição de vídeo digital, com formatos de vídeo digital, técnicas de animação digitais, modelagem e animação 3D, Softwares de Animação 2D e 3D, Animação e vídeo para web |
| Design gráfico | Conhecer e apresentar ao aluno os fundamentos da linguagem visual, a fim de melhor capacitar os mesmos a compreender e criar mensagens visuais com a utilização de ferramentas tradicionais e digitais. | Conhecer sobre comunicação visual, alfabetização visual: leitura e criação de imagens; elementos básicos da comunicação visual; Técnicas de comunicação visual; Design gráfico; História e evolução do design gráfico; Princípios do design gráfico e digital; Criação de imagens e ferramentas de edição gráfica digital; Desenho vetorial x edição bitmap. |

| | | |
|---|---|---|
| Produção de Web sites | Conhecer e capacitar o aluno a desenvolver páginas de internet interativas segundo os Padrões Web (W3C), utilizando ferramentas comuns do mercado, e que contemplem diretrizes e heurísticas de usabilidade e acessibilidade. | Aplicar as três camadas de desenvolvimento: informação, formatação e comportamento. usabilidade, acessibilidade, linguagens de desenvolvimento web: HTML, CSS, JavaScript. ferramentas de apoio ao desenvolvimento web: Editores gráficos, Editores de código, Sistemas gerenciadores de conteúdo (CMS) |
| Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design | Capacitar sobre a análise de mercado e identificar oportunidades para empreender. Articular competências gerais do curso para construção na implementação de um plano de negócios. Compreender como as normas de qualidade contribuem para a excelência da gestão de negócios. Sistemas de Gerenciamento, técnicas de negociação e legislação específica. Marketing e competitividade. Sistema de Produção. Sistema de Recursos Humanos. Constituição, tributação e legalização de empresa. Avaliação de desempenho empresarial. Análise de Casos. Elaboração de plano de negócios. | Conhecer e aplicar conhecimentos sobre o que é o empreendedorismo? Tipos de empreendedorismo. Perfil do empreendedor x não empreendedor. Desenvolvendo o intra empreendedorismo corporativo. Recursos para criação de novos empreendimentos. Formação da equipe empreendedora. Papel do planejamento no empreendedorismo. Aspectos Conceituais da Qualidade. Princípios da Qualidade. |
| Web games | Conhecer e possibilitar ao aluno criar, produzir e finalizar ilustrações e animações digitais de personagens e cenários, bem como, criar enredo de animação e jogos para Web, considerando-se as técnicas de roteirização e storyboard, linguagens e as ferramentas comuns do mercado. | Conhecer e aplicar os princípios de animação (personagens, enredo, roteirização, storyboard). Técnicas de animação digitais. Teoria e prática da Animação 2D. Softwares de Animação 2D e 3D. Animação para vídeo e web. Animação para jogos digitais. Lógica de programação para jogos. Softwares de criação de jogos digitais. Jogos para internet |
| Interfaces Interativas | Conhecer e explorar as possibilidades das interfaces da Internet, desenvolvendo habilidades para utilização destas tecnologias. Desenvolver habilidades no domínio das interfaces do ambiente virtual, planejar atividades a distância. | Conhecer e aplicar conceitos sobre Interfaces de Pesquisa, Comunicação e Socialização na Internet: chat, fórum de discussão, Orkut, blog, You tube, second life, jogos online, wiki e editores coletivos de textos, publicações online, museus virtuais e webquest. |
| TCC | Adquirir o conhecimento científico e tecnológico numa perspectiva interdisciplinar | Referencial teórico: pesquisa e compilação de dados, produções científicas; Elaboração dos dados de Pesquisa, tabulação, análise dos dados, interpretação e formatação de trabalhos acadêmicos |