



**Superintendência da Educação Profissional e Tecnológica – SUPROT**

**Ementa - Técnico em Multimídia 2018.2**

<b>Eixo Tecnológico:</b> Produção Cultural e Design	
<b>Curso:</b> Técnico em Multimídia	
<b>COMPONENTES CURRICULARES</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>
Empreendedorismo e Intervenção Social	40
História da Arte e Cultura Imagética	60
Comunicação Visual e Direitos Autorais	40
Projeto Multimídia	40
Semiótica	40
Fotografia	40
Introdução a Comunicação Audiovisual	40
Marketing	40
Design e Animação	40
Edição de Vídeo e Som	60
Internet e Programação Visual	80
Produção, Roteiros e Narrativas para Jogos Digitais	80
Produção de Multimídia e Interfaces Interativas	40
Política e Gestão Cultural	80
<b>TOTAL</b>	<b>720 horas</b>

**Componente Curricular:** Empreendedorismo e Intervenção Social  
**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

A disciplina pretende trabalhar os aspectos que envolvem o campo da Cultura, noções de empreendedorismo na área cultural, conceitos sobre Economia criativa e ideias sobre produto e projeto cultural. Dessa maneira, a disciplina irá focar na pesquisa teórica e prática, a partir de leitura de textos e estudos de casos sobre a cadeia produtiva da formação em curso, tipos de empreendedorismo criativo e os setores que compõem a economia criativa, além de trabalhar as noções de desenvolvimento e elaboração de projetos culturais.

**Componente Curricular:** História da Arte e Cultura Imagética  
**Carga Horária:** 60 horas



**Superintendência da Educação Profissional e Tecnológica – SUPROT**

**Ementa - Técnico em Multimídia 2018.2**

**Ementa:**

Conhecimento, análise e apreciação crítica dos principais movimentos estéticos, contemplando as produções, linguagens, meios e formas de expressão artística, produzidas em diversos contextos e períodos da história da humanidade. Arte brasileira: indígena, colonial, missioneira, barroca, rococó, neoclássica, moderna e contemporânea. Arte Contemporânea (1945/1960): Expressionismo Abstrato, Pop Art, Optical Art Arte Pós-Moderna: a partir de 1960 tendências artísticas happening, Arte performática, Arte Digital, Arte Postal, Arte Naïf, Arte Conceitual, Assemblage, Povera, Junk, Land Art, Hiper-realismo, Minimalismo, Instalações, Body Art e outras manifestações; Novas Linguagens: breve história do cinema, da escultura, da cerâmica, da tapeçaria, do design, da fotografia, da história em quadrinhos, da arquitetura e do circo; Arte e Tecnologia.

**Componente Curricular:** Comunicação Visual e Direitos Autorais

**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

Conhecimento dos elementos (formas, cores e tipologia) e princípios que articulam a linguagem visual. Noções introdutórias sobre o processo de Comunicação Visual e sobre planejamento e desenvolvimento de projetos que envolvam essa linguagem. Estratégias de comunicação visual; etapas do planejamento e desenvolvimento de projetos de comunicação visual; desenvolvimento da inteligência visual e ampliação da capacidade de manipulação consciente dos seus conteúdos. Conceituação da propriedade intelectual; Modificações, adaptações, traduções e utilização de criações intelectuais; O direito do Autor. Registros e Patentes.

**Componente Curricular:** Projeto Multimídia

**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

Conhecimentos teóricos básicos sobre metodologia para desenvolvimento de projeto multimídia e de projetos interativos. Gerenciamento do processo de desenvolvimento de projetos interativos. Segmentação dos processos de desenvolvimento de projetos multimídias. Etapas de desenvolvimento de projetos na Internet. Alternativas metodológicas para o planejamento, desenvolvimento e apresentação de projetos interativos. Diferenciais entre as diversas metodologias de desenvolvimento de aplicações interativas. Principais elementos do processo de desenvolvimento de projetos multimídias. Estratégias para implementação de metodologias de desenvolvimento. Planejamento de projetos interativos. Modalidades de pesquisa, técnicas de amostragem, instrumentos de coleta de dados e técnicas de análise de dados. Para plena compreensão dos conteúdos propostos, são utilizados desenvolvimento de projetos interativos, estudos de casos, aulas expositivas e avaliações de assimilação da matéria.

**Componente Curricular:** Semiótica

**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

Abordagem histórica sobre a semiótica; conceito de semiótica; conceito de signo; definição das três vertentes da semiótica: semiótica norte-americana, semiótica europeia (semiologia), semiótica russa; noções de semiótica da cultura; análise de sistemas culturais; relações Inter semióticas: semiótica e literatura, semiótica e cinema, semiótica e canção semiótica e mídias tradicionais e digitais.

**Componente Curricular:** Fotografia

**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**



## **Superintendência da Educação Profissional e Tecnológica – SUPROT**

### **Ementa - Técnico em Multimídia 2018.2**

Formação da imagem luz natural e luz artificial. Técnicas básicas de iluminação. Fotografia de interiores e exteriores. Prática de fotografia. Planos, enquadramentos e ângulos. O uso criativo do dispositivo fotográfico baseado nos conhecimentos teóricos e práticos voltados para o estudo da representação visual. Desse modo, pretende-se discutir a História da imagem fotográfica e do avanço tecnológico da fotografia considerando o período que antecede a sua invenção até os dias atuais; os processos e suportes analógicos e digitais através de atividades em laboratório; e a Construção do olhar/Narrativa visual, através de discussões sobre os elementos da linguagem fotográfica na construção do discurso.

**Componente Curricular:** Introdução a Comunicação Audiovisual  
**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

Elementos básicos da comunicação sonora, da comunicação visual e da comunicação audiovisual. A imagem e o som em seus vários suportes: fotografias, cinema, vídeo, televisão e comunicação audiovisual. Os formatos e concepções da comunicação audiovisual. Estudo dos meios audiovisuais, dos profissionais envolvidos e produtos audiovisuais. Mecanismos de difusão de produtos audiovisuais. Conceituação da produção no audiovisual: Fases da produção audiovisual; Profissionais do audiovisual. Análise de produtos audiovisuais. Práticas introdutórias de comunicação audiovisual com elaboração de produtos laboratoriais.

**Componente Curricular:** Marketing  
**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

As funções do marketing; segmentação do mercado; o composto de marketing: composto de produto, de preço, de praça e de promoção; tipos de marketing; canais de distribuição; noções de pesquisa de marketing; conceito e classificação dos serviços; marketing de serviços; noções de qualidade em serviços.

**Componente Curricular:** Design e Animação  
**Carga Horária:** 40 horas

**Ementa:**

Conhecimento dos principais tipos de animação e noções dos processos de criação. Definições. História da animação. Processo de desenvolvimento de animações. Conteúdos verbais e pictóricos da animação. Técnicas de animação. Tecnologias. Possibilidades de aplicação da animação.

**Componente Curricular:** Edição de Vídeo e Som  
**Carga Horária:** 60 horas

**Ementa:**

O papel da edição na construção do sentido no audiovisual. Edição, narratividade e construção espaço-temporal Som- Sistemas e tecnologias de edição. Conceitos e princípios – de edição de imagem e som: sequenciamento, continuidade, storyline, compasso/ritmo, timing/time, code/time base, campos/enquadramento e segmentos, scanning, tracking. Gravação digital: ao vivo, conversão analógico/digital, softwares de gravação multipista e de masterização. Sistemas digitais de edição. Tipologia de efeitos sonoros; Mixagem. Sistemas, padrões e formatos de registro e armazenagem de imagens. Recursos ou ferramentas básicas de edição de imagens – corte, fade, transições visuais em tempo e modo. Métodos e ferramentas de obtenção e inclusão de efeitos especiais de imagem. Produção e inclusão de legendas. Decupagem e softwares.

**Componente Curricular:** Internet e Programação Visual  
**Carga Horária:** 80 horas



## **Superintendência da Educação Profissional e Tecnológica – SUPROT**

### **Ementa - Técnico em Multimídia 2018.2**

#### **Ementa:**

Desenvolver habilidades nos programas de criação (Adobe Illustrator e Adobe Photoshop), para produção de material, tratamento de imagens e produção de peças para Internet. Estudo das questões teóricas e práticas que envolvem todas as etapas de um projeto de identidade visual. Tipos e categorias de marcas, etapas, metodologia e problematização. Briefing. Construção do Manual de Aplicação da Identidade Visual. O projeto gráfico e sua articulação com o projeto editorial. O processo de edição no jornalismo impresso. Edição de página e edição de primeira página. Os elementos essenciais da página informativa. A articulação texto-imagem. A infografia: leitura e interpretação. Criação de gráficos e tabelas. A edição de fotografia. Conceitos básicos de interface; Design de interação; Usabilidade; Navegabilidade; Interatividade, Hipertexto. Suportes de interfaces. Ergonomia cognitiva, heurísticas e diretrizes, técnicas de avaliação de interfaces.

**Componente Curricular:** Produção, Roteiros e Narrativas para Jogos Digitais

**Carga Horária:** 80 horas

#### **Ementa:**

Desenvolvimento de linguagens frente as possibilidades tecnológicas das mídias. Ideias e formas de expressão. Argumento e roteiro. Estrutura e adaptações textuais. Tipos de roteiro: no rádio, na televisão e no cinema. Argumento e sinopse. Elaboração técnica de roteiro. Nomenclatura específica de audiovisual. Fundamentos do roteiro documental, de ficção, publicitário, jornalístico e games. Fundamentos e técnicas de produção de escaleta e storyboard. Capacidade de adaptar roteiros de diversas origens (cinema, televisão, literatura) para desenvolvimento de jogos.

**Componente Curricular:** Produção de Multimídia e Interfaces Interativas

**Carga Horária:** 40 horas

#### **Ementa:**

Estudo das interfaces e suas relações com os usuários. Compreender o comportamento humano para projetar, avaliar e testar interfaces físicas digitais. Interfaces, comunicação e linguagem. Transformações e consequências do mundo digital no contexto da ciência e da produção de bens culturais e materiais.

**Componente Curricular:** Política e Gestão Cultural

**Carga Horária:** 80 horas

#### **Ementa:**

Conceitos e abordagens de cultura. Temas relevantes do campo cultural na contemporaneidade. Conceito de políticas culturais. Políticas culturais no Brasil. Políticas culturais na Bahia. Cultura, Identidade e Território. Territórios de Identidade e sua interface com a cultura local. Organização e gestão cultural. Modelos e práticas de gestão cultural: pública, privada e comunitária. Interrelações dos diferentes atores sociais na consolidação da gestão cultural. Cultura como processo. Gestão cultural e seus agentes. Conceitos correlatos e constituintes da gestão cultural. Gestão cultural e participação.