



Ministério da Educação  
Universidade Federal do Cariri  
Conselho Universitário  
Câmara Acadêmica

## RESOLUÇÃO CÂMARA ACADÊMICA CONSUNI N° 37, DE 5 DE DEZEMBRO DE 2024

Aprova a reformulação do Projeto Pedagógico - PPC do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia – PMM na modalidade de Educação a Distância.

**O PRESIDENTE DA CÂMARA ACADÊMICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**, no uso da competência que lhe confere a Portaria Consuni n° 52, de 18 de novembro de 2024, e tendo em vista o que deliberou a Câmara Acadêmica em sua Quadragésima Segunda Sessão Ordinária, por meio da plataforma virtual RNP, em 5 de dezembro de 2024, conforme documentos contidos no Processo n° 23507.004702/2024-42, na forma do que dispõe o art. 34 do Regimento Interno do Consuni, decide:

Art. 1° Aprova a reformulação do Projeto Pedagógico - PPC do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia – PMM, na modalidade de Educação a Distância, com a oferta de 200 (duzentas) vagas anuais, divididas em polos, carga horária de 2.278 (duas mil, duzentas e setenta e oito) horas, contemplando 10% (dez por cento) da carga horária total para Integralização da carga horária de extensão, com duração mínima de 4 (quatro) semestres e máxima de 8 (oito) semestres, vinculado ao Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes - IISCA, nos termos do anexo a esta resolução.

Art. 2° Este Ato Decisório entra em vigor na data de sua publicação.

*Documento Assinado Digitalmente*

CLAUDENER SOUZA TEIXEIRA

Presidente da Câmara Acadêmica da Universidade Federal do Cariri – UFCA



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO**

**CARIRI**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - CEAD**

**CAMPUS ICÓ**

## **PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO**

**Curso Superior de Tecnologia em**  
**PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**  
**(PMM)**  
**na modalidade a distância**

**Eixo Tecnológico:**  
**PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN**

**Juazeiro do Norte, outubro de 2024**



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

**PRESIDENTE DA REPÚBLICA**

Luiz Inácio Lula da Silva

**MINISTRO DA EDUCAÇÃO**

Camilo Santana

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**

**REITOR**

Prof. Silvério de Paiva Freitas Júnior

**PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO (PROGRAD)**

Profa. Polliana de Luna Nunes Barreto

**PRÓ-REITORA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS (PRAE)**

Prof. Ledjane Lima Sobrinho

**PRÓ-REITORA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO (PRPI)**

Prof. Claudener Souza Teixeira

**PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO (PROEX)**

Profa. Fabiana Aparecida Lazzarin

**PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO (PROAD)**

Prof. Tiago de Alencar Viana

**PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO (PROPLAN)**

Prof. Juscelino Pereira Silva

**PRÓ-REITOR DE GESTÃO DE PESSOAS (PROGEP)**

Prof. Mario Henrique Gomes Pacheco

**PRÓ-REITOR DE CULTURA (PROCULT)**

Profa. Aglaíze Damasceno Levy



**COMISSÃO RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO PROJETO**

Tae Antonio Batista de Lima Filho  
Profa. Adriana Barroso Botelho  
Prof. Manoel Deisson Xenofonte Araújo  
Prof. Isaac Brito Roque  
Prof. Alexander Catunda Carneiro  
Prof. Jayr Alencar Pereira  
Profa. Leonilia Gabriela Bandeira de Souza  
Prof. Tássio José da Silva Costa

**CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA/CEAD**

Diretor: Prof. Nilo Cesar Batista da Silva

**ASSESSORIA TÉCNICO-PEDAGÓGICA/CEAD**

Antonio Batista de Lima Filho



## Sumário

1. APRESENTAÇÃO	7
2. JUSTIFICATIVA PARA A CRIAÇÃO DO CURSO	14
3. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL	20
4. PRINCÍPIOS NORTEADORES	25
4.1. Identidade Docente	29
4.2. Fortalecimento entre a Teoria e a Prática	29
4.3. Compreensão da diversidade cultural e pluralidade dos indivíduos	30
4.4. Políticas Institucionais no Âmbito do Curso	32
5. OBJETIVOS DO CURSO E CAMPOS DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL FORMADO	34
6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DO EGRESSO	35
7. INFRAESTRUTURA E TECNOLÓGICA	40
7.1. Salas de aula	40
7.2. Laboratórios e equipamentos	41
7.3. Bibliotecas	41
7.4. Estrutura do Polo de Apoio Presencial Associado	41
8. RECURSOS HUMANOS	42
8.1. Coordenação	45
8.2. Colegiado	45
8.3. Núcleo Docente Estruturante (NDE)	46
8.4. Pessoal Técnico-Administrativo	46
8.5. Apoio ao discente	47
9. METODOLOGIA DE ENSINO	49
10. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO	53
10.1. Acompanhamento do Projeto Pedagógico do Curso (PPC)	53
10.2. Critérios e procedimentos de avaliação da aprendizagem discente	54
10.3. Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores	58
10.4. Certificados e diplomas a serem emitidos	59
10.5. Formas de Ingresso (acesso)	60
11. ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	61
11.1. Educação a Distância	61
11.2. Tecnologias da Informação e Comunicação	63



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

---

11.3. Atividades didático-pedagógicas	63
11.4. Metodologia na EaD	64
11.5. Atividades de tutoria	65
11.6. Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)	66
11.7. Conteúdos e materiais de estudos dos estudantes	68
11.8. Suporte tecnológico para interação síncrona e assíncrona	68
11.9. Processo de avaliação do ensino e aprendizagem na EaD	69
11.10. Infraestrutura para a oferta na EaD	73
11.11. Medidas de acompanhamento da implantação do projeto	74
11.12. Rede Comunicacional	75
11.13. Produção de Material Didático	76
11.14. Seleção de Professores Tutores	77
11.15. Sistema de Tutoria	78
11.16. Encontros Presenciais	79
11.17. Processo de comunicação-interação entre os participantes	81
<b>12. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR</b>	<b>82</b>
12.1. Estrutura Curricular e Integralização	83
12.2. Atividades Complementares e Formativas	88
12.3. Estágio Supervisionado	89
12.4. Integralização das Atividades de Extensão	93
<b>13. EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS E OPTATIVAS</b>	<b>95</b>
<b>14. REFERÊNCIAS</b>	<b>119</b>



## ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Patrimônio Histórico e Cultural – Icó - Ce	17
Figura 2: Localização no Mapa do Ceará – Icó - Ce	18
Figura 3: Campus de Icó - Ce.	19

## QUADROS

Quadro 1: Identidade do Curso	11
Quadro 2: Dados dos Polos Presenciais e Número de Vagas	19
Quadro 3: Fundamentação Legal	20
Quadro 4: Indicação dos professores, instrutores e técnico-administrativos, com respectivas qualificações	43
Quadro 5: Programas Oferecidos pela Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis	48
Quadro 6: Carga Horária do Curso PMM-EAD	83
Quadro 7: Integração Curricular do Curso PMM-EAD	84
Quadro 8: Integração Curricular – Resumo dos Semestres.	86
Quadro 9: Representação Gráfica – Perfil de Formação (Fluxograma).	87



## 1. APRESENTAÇÃO

A Universidade Federal do Cariri (UFCA) foi criada através da lei federal nº 12.826, de 05 de junho de 2013, integrando os campi de Juazeiro do Norte, Crato e Barbalha, desmembrada da Universidade Federal do Ceará (UFC). A criação da Instituição também concebeu a instalação de mais dois campi na região do Cariri e do Vale do Salgado, nas cidades de Brejo Santo e Icó, respectivamente.

Este **Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM)** na modalidade EaD da UFCA, tem como base o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), que orienta a organização do Cursos Superiores de Tecnologia - CST, do Ministério da Educação, viabilizando esta oferta de Educação Profissional e Tecnológica.

O curso é ofertado na modalidade EaD, aqui entendida como uma forma de desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem que permite a atuação direta do docente e do estudante em ambientes físicos diferentes, em consonância com o disposto no art. 80 da Lei nº 9.394/1996 e sua regulamentação.

O **Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM)** da UFCA foi implantado na Unidade Acadêmica da UFCA do Campus de Icó-Ce. Pretende, juntamente com o Projeto de Institucionalização da EaD da UFCA contribuir para a elevação dos índices quantitativos e qualitativos de matrículas no ensino superior da Universidade. Foi concebido com o princípio do acesso à educação gratuita e de qualidade, ofertado com base nas novas tecnologias da informação e da comunicação. Parte-se do fundamento que a modalidade de Educação a Distância - EaD, visa atender uma demanda já circunscrita no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI-PPI) da UFCA que visa, sobretudo, a implementação de boas práticas e modernização das metodologias de ensino e aprendizagem. O ensino na modalidade a distância constitui-se numa realidade da qual a Universidade não deve abster-se, sob o risco de involuir.



O contexto do ensino superior ora vivenciado por todos exige novas práticas e metodologias e estas requerem os usos de novas mediações pedagógicas baseadas em tecnologias de informação e comunicação que são próprias dessa era digital.

Partindo desses pressupostos e, portanto, considerando as diretrizes nacionais de educação a distância e, dentre estas, as implementadas por meio da UAB/CAPES, desde o decreto 5.800 de 8 de junho de 2006 que impulsiona as Instituições de ensino superior a aderir a novos métodos de ensino em plataformas digitais de aprendizagens, além de outros mecanismos de organização e fomento da proposta é que foi criado o presente curso.

Somado ainda às atuais diligências do Ministério da Educação através da Portaria MEC nº 434, de 22 de outubro de 2020 ao instituir o Grupo de Trabalho com a finalidade de elaborar estratégias para a ampliação da oferta dos cursos de nível superior na modalidade de educação a distância - EaD em universidades federais, a UFCA vem considerar esta estratégia como viável, desde que cumpridos os requisitos legais; didático-pedagógicos e de tecnologias necessárias e os pressupostos de revitalização do campus de Icó. Aliados com os aportes necessários de recursos materiais, humanos e financeiros mínimos, prevê-se a implantação deste curso da UFCA na modalidade EaD.

Proposição esta que se coaduna com o crescimento da modalidade EaD e com ofertas nas instituições de ensino superior que visam alcançar um amplo nível de universalização ao ensino superior, onde as bases legais estão cada vez mais consolidadas, proporcionando viabilidade na oferta de cursos.

O curso representa também a oportunidade de reabertura da Unidade Acadêmica do Campus de Icó. Este projeto identifica e integra a UFCA na era digital, ampliando o livre acesso à universidade pública e gratuita, nos lugares mais longínquos e possíveis da região Centro-Sul do Ceará, alcançando aqueles que, imersos em dadas circunstâncias, estão impedidos de se deslocarem diuturnamente às sedes dos *campi* da Universidade.



Foi composto interinamente um colegiado do curso/proposta, a partir da Unidade Acadêmica Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA), do curso de Graduação Presencial de Design Bacharelado, do Campus Sede da UFCA de Juazeiro do Norte-CE.

A partir do Projeto de Criação/Implantação do Centro de Educação a Distância (CEAD) da UFCA que previa a implantação de Cursos de CST na modalidade a Distância no Campus Icó, deram-se as primeiras tratativas às possibilidades de efetivação dessas propostas, nessas incluídas a presente proposta de curso com docentes ligados ao IISCA. Deu-se então a construção deste PPC, já como apoio do Centro de Educação a Distância, apesar de não ter sido criado formalmente.

Assim, chegou-se à construção e aprovação deste PPC que tem como definição geral um projeto que, contemplando o perfil sugerido no Catálogo CNCST, sob a denominação **“Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia”**, levando em consideração que a UFCA desencadeou o ensino e aprendizagem em CST na modalidade presencial. Com este curso, inaugura na metodologia formativa, a modalidade de educação a distância, expandindo sua capacidade de formação em nível superior e atingindo públicos até então distantes dessas oportunidades, nos mais diversos municípios e localidades.

Na formulação deste projeto, levou-se ainda em consideração que a Educação Profissional e Tecnológica é uma modalidade educacional que perpassa todos os níveis da educação nacional, integrada às demais modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia, organizada por eixos tecnológicos, em consonância com a estrutura sócio-ocupacional do trabalho e as exigências da formação profissional nos diferentes níveis de desenvolvimento, observadas as leis e normas vigentes.



Nesse contexto é importante citar a promulgação pelo Congresso da emenda constitucional da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), alterando a Constituição de 1988.

Aprovada em 2018, a LGPD entrou em vigor em setembro de 2020 e representa um marco histórico na regulamentação sobre o tratamento de dados pessoais no Brasil, seja em meios físicos ou plataformas digitais. Essa lei exige que as empresas colem, armazenem e disponibilizem as informações dos clientes, incluindo os órgãos públicos, garantindo a proteção de dados pessoais. Nesse curso tem-se essa proteção de dados pessoais incluída como direitos e garantias fundamentais dos cidadãos.

Vale afirmar que a presente proposta apresenta forte elo com os instrumentos de avaliação do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira INEP: 1. Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação (Presencial e a Distância): Credenciamento e 2. Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação (Presencial e a Distância): Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento. Ambos do MEC, ano 2017. O curso tem ainda como base o Instrumento Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia – CNCST do MEC (3ª edição, 2016).

Portanto, a proposta foi construída com bases nesses instrumentais, de forma a buscar garantir que o projeto esteja em atendimento às exigências do MEC (eixos, dimensões e indicadores) para a modalidade do curso, seja no atendimento de determinado indicador; seja na previsão de atendimento a uma determinado dimensão ou eixo, de forma que o curso tenha na sua formatação os critérios avaliativos no curso, na Instituição e previstos nos eventos análise, avaliação e de aprovação e reconhecimento e renovação de reconhecimentos futuros pelo MEC-INEP.

Além dessa base normativa geral, dos instrumentais e outras, o curso leva em consideração os Referenciais de Qualidade para Educação Superior a Distância (<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/legislacao/refead1.pdf>), documento este que tem como preocupação central apresentar um conjunto de definições e conceitos de



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

modo a, de um lado, garantir qualidade nos processos de educação a distância e, de outro, coibir tanto a precarização da educação superior, verificada em alguns modelos de oferta de EaD, quanto a sua oferta indiscriminada e sem garantias das condições básicas para o desenvolvimento de cursos com qualidade.

A equipe também acompanhará os registros, cadastros e atualizações do Curso, junto ao Sistema E-Mec, de forma a mantê-lo sempre em consonância e regular perante as instâncias superiores.

O curso PMM-EAD da UFCA, além de fomento com orçamento próprio da Universidade, poderá ser ofertado no âmbito do Sistema Universidade Aberta do Brasil. Para isto e se necessário for, serão realizadas adaptações neste PPC para atender a Edital da UAB, chamadas públicas, outras formas de adesão e fomento.

Dessa forma, em 2022, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM) em EaD foi aprovado.

**Quadro 1: Identidade do Curso**

<b>DADOS DA ESTRUTURA CURRICULAR</b>	
<b>Código (INEP):</b>	1605465
<b>Nome:</b>	<b>Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM) na Modalidade EaD.</b>
<b>Matriz Curricular:</b>	<b>PMM – Icó – Tecnólogo - Educação a Distância (EaD) - Integral.</b>
<b>Grau Acadêmico:</b>	Tecnólogo
<b>Turno:</b>	Integral
<b>Diploma Concedido:</b>	Tecnólogo em <b>Produção Multimídia.</b>



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Área do Curso:</b>	CNCST: Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design.
<b>Área de Conhecimento:</b>	Produção Cultural e Design
<b>Natureza do Curso:</b>	Graduação
<b>Tipo de Oferta do Curso:</b>	Regular
<b>Tipo de Oferta de Disciplina:</b>	Semestral Modular
<b>Tipo de Ciclo de Formação:</b>	Um ciclo
<b>Modalidade de oferta do curso:</b>	Educação a Distância (EaD)
<b>Formas de Ingresso:</b>	Editais Específicos / SISU - ENEM
<b>Município de Execução do Curso:</b>	Icó - CE
<b>Nº de vagas:</b>	<b>200</b> (duzentas) vagas anuais. Via edital específico. <b>06</b> Polos.
<b>Unidade de Vinculação:</b>	IISCA- CEAD - ICÓ - CE
<b>Endereço de Funcionamento:</b>	Avenida Josefa Nogueira Monteiro, nº 1668, Bairro Centro, CEP: 63.430-00, Icó-Ceará
<b>Decreto de Criação:</b>	Resolução CONSUNI Nº 77, de 10 de maio de 2022.
<b>Possui Habilitação?</b>	Não
<b>Possui Ênfase?</b>	Não
<b>Convênio Acadêmico:</b>	UFCA, (Gestão Municipal)
<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>	Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)– J. do Norte/CE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Unidade Responsável 2:</b>	CEAD – Icó/CE		
<b>Unidade da Coordenação:</b>	Coordenação do <b>Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.</b>		
<b>Coordenador Pode Matricular Discente:</b>	Sim		
<b>Ativo:</b>	Sim		
<b>Carga Horária Total</b>	<b>2.278</b> Horas		
<b>Carga Horária Obrigatória</b>	1.760 Horas		
<b>Carga Horária Optativa Mínima</b>	240 Horas		
<b>Carga Horária Mínima:</b>	<b>Obrigatória:</b>	1.760 Horas	
	<b>Optativas:</b>	240 h	160 h - <b>Optativas</b>
			80 h – <b>Optativas-Livres</b>
<b>Atividades Complementares</b>	<b>48</b> horas		
<b>Atividades de Extensão</b>	<b>230</b> horas		
<b>Prazos para conclusão em Semestres Letivos e prazo máximo para a integralização.</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Médio</b>	<b>Máximo</b>
	4	4	8
<b>Carga horária por Semestre Letivo:</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Médio</b>	<b>Máximo</b>
	320 H	400 H	480 H

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC - 2024



## 2. JUSTIFICATIVA PARA A CRIAÇÃO DO CURSO

A UFCA, que possui em seus princípios institucionais “Universidade e Ensino Público”, assume a responsabilidade de ampliar o ingresso dos estudantes aos seus cursos e garantir sua permanência, reconhecendo e valorizando o princípio da universalidade do acesso ao ensino superior. Essa ampliação vem acompanhada do seu compromisso com a valorização de cursos na área de ciências e tecnologias.

Os cursos de graduação superior em tecnologias da Unidade Acadêmica CCT na modalidade presencial, Ciência da Computação e Matemática Computacional inauguraram essa fase formativa da Universidade, abrindo oportunidades a um público que passou a compor essa formação de nível superior na região caririense do Ceará.

Na área de Cursos Superiores de Tecnologia, na formação de tecnólogos, a UFCA também já conta com uma experiência nessa oferta presencial, no caso o curso Superior de Tecnologia em Design de Produto, com ênfase nas áreas de calçados e Joias da Unidade Acadêmica IISCA. Nessa época a UFCA compunha a Universidade Federal do Ceará – Campus do Cariri. Esse primeiro curso teve o primeiro semestre letivo do ano de 2010, com vestibular de acesso em 2009. Atualmente esse curso passou de tecnólogo para bacharelado.

A criação do presente curso e a aprovação de seu PPC ora apresentado, se dá com a constatação de um momento histórico na UFCA que é, por um lado o fortalecimento da Educação a Distância no País, por meio do amplo desenvolvimento de novas tecnologias da informação e comunicação, metodologias de ensino e aprendizagem nessa modalidade, além dos avanços na legislação da EaD e por outro, a vontade política da gestão universitária e docentes, tendo como fatores fortes a essa imersão da UFCA na modalidade EaD e à CST a oportunidade surgida com a inativação que passava o Campus de Icó-CE.

Além dessa oportunidade de revitalização do Campus citado, soma-se a criação do Centro de Educação a Distância (CEAD) com sede naquela cidade.



Porém, o fator decisivo à criação do presente curso superior de Educação Profissional e Tecnológica dá-se pela necessidade de uma ampla região (Centro-Sul do Ceará), em contar com um curso dessa dimensão, vindo a beneficiar pela inclusão no ensino superior um público carente e que necessita de uma formação dessa amplitude para poderem atender sua necessidade e opção formativa quanto ao atendimento de formação acadêmica de nível superior e da empregabilidade na região.

O **Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia** - EAD formará profissionais que atuarão em atividades voltadas ao setor de PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN. Uma área de destaque no cenário atual de desenvolvimento mundial. Vê-se, portanto, uma crescente curva de oportunidades de trabalho e desenvolvimento do setor nos últimos anos aos formados. Esse eixo tecnológico está inserido nos mais diversos setores de atuação, seja na indústria, no comércio, no varejo, nos negócios, enfim, em todos os outros segmentos de mercado. A formação do curso considera os aspectos tecnológicos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e multiculturais, com visão ética e humanística, em atendimento às demandas da sociedade.

Para tanto, as atividades do curso devem resultar de um processo integrado de ensino, pesquisa, extensão e cultura de qualidade, capaz de dotar os futuros profissionais de discernimento e habilidades para pesquisar, propor, gerenciar e conduzir mudanças em prol do desenvolvimento da sociedade cearense.

Esta proposta visa ofertar o curso na modalidade de educação a distância da Universidade Federal do Cariri. Esta proposta integra o plano estratégico de atividades administrativas e acadêmicas, para o Instituto de Estudos do Semiárido - IESA, na Unidade Acadêmica do Campus de Icó pertencente a Universidade Federal do Cariri (UFCA), numa ação de reabertura desse Campus, como citamos.

A Unidade Acadêmica Instituto de Estudos do Semiárido - IESA foi fundada através da resolução 12B/2013 CONSUP, de 14 de novembro de 2013, na intenção de projetar políticas de expansão e interiorização da educação superior no centro-sul do



Ceará. A Unidade teve início de suas atividades com o Curso de bacharelado em História, com ênfase em Gestão do Patrimônio Histórico e Cultural, cuja finalidade na época era habilitar bachareis, historiadores para atuação na pesquisa histórica e gestão de Patrimônio histórico, tendo em vista que a cidade de Icó possui um conjunto arquitetônico tombado pelo Patrimônio Histórico Nacional sob a direção do IPHAN. Em 2018 através da Resolução nº 15/Consup, de 25 de maio de 2018 aprovou-se a extinção do referido curso, suspendendo as atividades no campus de Icó até a sua reativação com essa oferta inovadora.

O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST) orienta a organização deste curso dando visibilidade às ofertas de Educação Profissional e Tecnológica na UFCA, fator imprescindível para assegurar que a oferta desses cursos e a formação dos tecnólogos acompanhem a dinâmica do setor produtivo e as demandas da sociedade. O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM) se situa, no âmbito do CNCST Junto ao Eixo Tecnológico: PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN, que prevê uma carga horária mínima de **1.600** horas.

Ao ser concluído, o curso oferece ao graduado possibilidades de prosseguimento de estudos na Pós-Graduação, correspondentes à continuidade de estudos em cursos de pós-graduação *lato sensu* e *stricto sensu*, coerentes com o itinerário formativo. Por exemplo a Pós-graduação nas áreas de Artes e de Ciência da Computação, entre outras.

Contextualização do funcionamento (sede) do curso PMM-EAD da UFCA (Município de Icó-CE): Neste universo é importante ressaltar a importância histórica de Icó. A povoação da Ribeira dos Icó foi elevada a vila em 1738, considerada a terceira vila do Ceará, logo após Aquiraz e Fortaleza. Em 1842 por decreto imperial foi elevada à categoria de cidade. Devido a sua importância econômica, no centro-sul do Ceará o Icó foi uma das cidades que tiveram projetos urbanísticos planejados pela corte de Lisboa. O conjunto arquitetônico e urbanístico de Icó, atualmente tombado pelo Iphan em 1998, é considerado o melhor da arquitetura tradicional registrada na região do Ceará.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

Este patrimônio concentra-se em suas principais ruas, onde estão os bens de maior relevância e o traçado urbanístico imposto pelas normas da Coroa Portuguesa, no século XVIII. Como toda a arquitetura tradicional produzida na antiga Província do Ceará, a de Icó também prima pela simplicidade e despojamento.

Considerando a extensa massa territorial da região Centro Sul do Ceará, a cidade de Icó está localizada geograficamente no espaço estratégico que faz fronteiras com vários municípios, tais como Orós, Iguatu, Cedro, Lavras da Mangabeira, Ipaumirim, Baixio, Umari, Várzea Alegre, Jaguaribe, além de outras várias cidades divisas com o Estado de Rio Grande do Norte e Paraíba. Isso significa que a Universidade Federal do Cariri inicialmente poderá potencializar o desenvolvimento social e econômico para um contingente populacional de aproximadamente 347.645 habitantes.

Portanto, o Município polo de apoio presencial do Curso PMM-EAD da UFCA se localiza no Campus da UFCA, na cidade de Icó-Ce. Município que se localiza na Mesorregião Centro Sul e Microrregião Iguatu.

**Figura 1: Patrimônio Histórico e Cultural – Icó - Ce.**



Fonte: Imagem da Internet

Municípios limítrofes do polo presencial (Icó): Cedro, Iguatu, Jaguaribe, Lavras da Mangabeira, Orós, Pereiro, Umari (e os dos estados do Rio Grande do Norte e da Paraíba). O polo fica distante da capital Fortaleza, 361,4 km.



**Figura 2: Localização no Mapa do Ceará – Icó - Ce.**



Fonte: Imagem da Internet

A partir dessas considerações, propõe-se este Curso Superior de Tecnologia, na modalidade EaD, proporcionando aos egressos uma formação sólida e necessária para o bom desenvolvimento dos conhecimentos em produção cultural e design.

O curso de graduação PMM terá suas atividades administrativas e acadêmicas funcionando no Centro de Educação a Distância (CEAD), localizado na Avenida Josefa Nogueira Monteiro, nº 1668, Bairro Centro, CEP: 63.430-00, Icó-Ceará.

**Figura 3: Campus de Icó - Ce.**





Fonte: Projeto IESA – EAD 2021

### PMM

Quadro 2: Dados dos Polos Presenciais e Número de Vagas

Município Polo		Nº de vagas (anual)
1	ASSARÉ	33
2	ICÓ (CAMPUS)	34
3	IGUATU	33
4	MILAGRES	34
5	MISSÃO VELHA	33
6	SANTANA DO CARIRI	33
TOTAL DE VAGAS:		200

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC – 2024

### 3. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

O Projeto Pedagógico do Curso de PMM ampara-se nas seguintes disposições legais:

Quadro 3: Fundamentação Legal

NORMA	DESCRIÇÃO	DISPONÍVEL EM:
<b>Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.</b>	CF. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.</b>	Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006.</b>	Dispõe sobre o Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/decreto/d5800.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/decreto/d5800.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017.</b>	Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017.</b>	Dispõe sobre o exercício das funções de regulação, supervisão e avaliação das instituições de educação superior e dos cursos superiores de graduação e de pós-graduação no sistema federal de ensino.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/D9235.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/D9235.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. LDB.</b>	LDB.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004.</b>	Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e os INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DE CURSOS DE GRADUAÇÃO Presencial e a Distância (Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento e de Autorização. INEP: Ano: 2017).	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/l10.861.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/l10.861.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Lei nº 11.645, de 10 março de 2008.</b>	Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-brasileira e Indígena".	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm</a> . Acesso em: 13/01/2022.
<b><a href="#">Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003.</a></b>	Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm</a> . Acesso em: 14/02/2022.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008.</b>	Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".	<a href="https://www2.camara.leg.br/legif/fed/lei/2008/lei-11645-10-marco-2008-572787-publicacaooriginal-96087-pl.html">https://www2.camara.leg.br/legif/fed/lei/2008/lei-11645-10-marco-2008-572787-publicacaooriginal-96087-pl.html</a> . Acesso em: 14/02/2022.
<b>Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2005.</b>	Dispõe sobre o estágio de estudantes.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012.</b>	Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm">:http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b><a href="#">Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.</a></b>	Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências.	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm</a> . Acesso em: 14/02/2022.
<b><a href="#">Lei nº 12.826, de 5 de Junho de 2013.</a></b>	Dispõe sobre a criação da Universidade Federal do Cariri - UFCA, por desmembramento da Universidade Federal do Ceará - UFC, e dá outras providências.	<a href="http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12826.htm">http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12826.htm</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b>Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014.</b>	PNE. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE).	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2013.005%20DE%2025.PNE%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2013.005%20DE%2025.PNE%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias</a> . Acesso em: 12/01/2022



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.</b>	Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).	<a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm</a> . Acesso em: 13/01/2022.
<b>Lei nº 14.254, de 30 de novembro de 2021.</b>	Dispõe sobre o acompanhamento integral para educandos com dislexia ou Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) ou outro transtorno de aprendizagem.	<a href="https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.254-de-30-de-novembro-de-2021-363377461">https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.254-de-30-de-novembro-de-2021-363377461</a> . Acesso em: 13/01/2022.
<b>Parecer CNE nº 583/2001, de 04 de abril de 2001.</b>	Orientação para as diretrizes curriculares dos cursos de graduação.	<a href="http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0583.pdf">http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0583.pdf</a> . Acesso em: 13/01/2022.
<b>Parecer CNE nº 776/97, de 03 de dezembro de 1997.</b>	Orienta para as diretrizes curriculares dos cursos de graduação.	<a href="http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/superior/legisla_superior_parecer77697.pdf">http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/superior/legisla_superior_parecer77697.pdf</a> . Acesso em: 13/01/2022.
<b>Parecer CNE/CEB nº 14, de 11 de novembro de 2015.</b>	Diretrizes Operacionais para a implementação da história e das culturas dos povos indígena na Educação Básica, em decorrência da Lei nº 11.645/2008.	<a href="http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=27591-pareceres-da-camara-de-educacao-basica-14-2015-pdf&amp;category_slug=novembro-2015-pdf&amp;Itemid=30192">http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=27591-pareceres-da-camara-de-educacao-basica-14-2015-pdf&amp;category_slug=novembro-2015-pdf&amp;Itemid=30192</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<b><a href="#">Parecer CNE/CES nº 497/2021, aprovado em 2 de setembro de 2021</a> -</b>	Consulta sobre a oferta de Cursos Superiores de Tecnologia.	<a href="http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=216571-pces497-21&amp;category_slug=outubro-2021-pdf&amp;Itemid=30192">http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=216571-pces497-21&amp;category_slug=outubro-2021-pdf&amp;Itemid=30192</a> . Acesso em: 09/02/2022.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<a href="#">Parecer CNE/CES nº 564/2015, aprovado em 10 de dezembro de 2015.</a>	Diretrizes e Normas Nacionais para a oferta de Programas e Cursos de Educação Superior na Modalidade a Distância.	<a href="http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=31361-parecer-cne-ces-564-15-pdf&amp;category_slug=dezembro-2015-pdf&amp;Itemid=30192">http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&amp;view=download&amp;alias=31361-parecer-cne-ces-564-15-pdf&amp;category_slug=dezembro-2015-pdf&amp;Itemid=30192</a> . Acesso em: 09/02/2022.
<b>Parecer CNE/CP nº 03/2004, de 10 de março de 2004.</b>	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.	<a href="http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp_003.pdf">http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp_003.pdf</a> . Acesso em: 12/01/2022.
<a href="#">Parecer CNE/CES nº 239/2008, aprovado em 6 de novembro de 2008.</a>	Carga horária das atividades complementares nos cursos superiores de tecnologia.	<a href="http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2008/pces239_08.pdf">http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2008/pces239_08.pdf</a> . Acesso em: 09/02/2022.

Fonte: Equipe Elaboração do PPC 2022

#### 4. PRINCÍPIOS NORTEADORES

Inicialmente o curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia PMM - EAD cita a articulação entre as modalidades de Educação a Distância (EaD) e Ensino Presencial nos cursos superiores de tecnologia, sendo que para a oferta em educação a distância da graduação no âmbito de CST, devem ser observadas as Diretrizes Curriculares Nacionais definidas pela Resolução CNE/CES nº 1, de 11 de março de 2016, definidas com fundamento no Parecer CNE/CES nº 564, de 10 de dezembro de 2015, que “estabelece Diretrizes e Normas Nacionais para a Oferta de Programas e Cursos de Educação Superior na Modalidade a Distância”. A presente proposta norteia-se na **Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021**, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, portanto, bem recente. Já o arcabouço-base relativo a EaD, está disposto no **Decreto nº 9.057, de 25 de maio de**



**2017.**

Objetivando a preparação de profissionais qualificados para a EPT, há princípios que devem ser observados na elaboração de propostas de formação, procurando conciliar quantidade e qualidade no processo de ensino e aprendizagem.

O presente curso PMM-EAD, conforme o disposto na Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, assume, quanto à sua concepção formativa em nível superior, os princípios dessa modalidade:

I - articulação com o setor produtivo para a construção coerente de itinerários formativos, com vista ao preparo para o exercício das profissões operacionais, técnicas e tecnológicas, na perspectiva da inserção laboral dos estudantes;

II - respeito ao princípio constitucional do pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas;

III - respeito aos valores estéticos, políticos e éticos da educação nacional, na perspectiva do pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho;

IV - centralidade do trabalho assumido como princípio educativo e base para a organização curricular, visando à construção de competências profissionais, em seus objetivos, conteúdos e estratégias de ensino e aprendizagem, na perspectiva de sua integração com a ciência, a cultura e a tecnologia;

V - estímulo à adoção da pesquisa como princípio pedagógico presente em um processo formativo voltado para um mundo permanentemente em transformação, integrando saberes cognitivos e socioemocionais, tanto para a produção do conhecimento, da cultura e da tecnologia, quanto para o desenvolvimento do trabalho e da intervenção que promova impacto social;

VI - a tecnologia, enquanto expressão das distintas formas de aplicação das bases científicas, como fio condutor dos saberes essenciais para o desempenho de diferentes funções no setor produtivo;



VII - indissociabilidade entre educação e prática social, bem como entre saberes e fazeres no processo de ensino e aprendizagem, considerando-se a historicidade do conhecimento, valorizando os sujeitos do processo e as metodologias ativas e inovadoras de aprendizagem centradas nos estudantes;

VIII - interdisciplinaridade assegurada no planejamento curricular e na prática pedagógica, visando à superação da fragmentação de conhecimentos e da segmentação e descontextualização curricular;

IX - utilização de estratégias educacionais que permitam a contextualização, a flexibilização e a interdisciplinaridade, favoráveis à compreensão de significados, garantindo a indissociabilidade entre a teoria e a prática profissional em todo o processo de ensino e aprendizagem;

X - articulação com o desenvolvimento socioeconômico e os arranjos produtivos locais;

XI observância às necessidades específicas das pessoas com deficiência, Transtorno do Espectro Autista (TEA) e altas habilidades ou superdotação, gerando oportunidade de participação plena e efetiva em igualdade de condições no processo educacional e na sociedade;

XII - observância da condição das pessoas em regime de acolhimento ou internação e em regime de privação de liberdade, de maneira que possam ter acesso às ofertas educacionais, para o desenvolvimento de competências profissionais para o trabalho;

XIII reconhecimento das identidades de gênero e étnico-raciais, assim como dos povos indígenas, quilombolas, populações do campo, imigrantes e itinerantes;

XIV reconhecimento das diferentes formas de produção, dos processos de trabalho e das culturas a elas subjacentes, requerendo formas de ação diferenciadas;

XV - autonomia e flexibilidade na construção de itinerários formativos profissionais diversificados e atualizados, segundo interesses dos sujeitos, a relevância para o contexto local e as possibilidades de oferta das instituições e redes que



oferecem Educação Profissional e Tecnológica, em consonância com seus respectivos projetos pedagógicos;

XVI - identidade dos perfis profissionais de conclusão de curso, que contemplem as competências profissionais requeridas pela natureza do trabalho, pelo desenvolvimento tecnológico e pelas demandas sociais, econômicas e ambientais;

XVII - autonomia da instituição educacional na concepção, elaboração, execução, avaliação e revisão do seu Projeto Político Pedagógico (PPP), construído como instrumento de referência de trabalho da comunidade escolar, respeitadas a legislação e as normas educacionais, estas Diretrizes Curriculares Nacionais e as Diretrizes complementares de cada sistema de ensino;

XVIII - fortalecimento das estratégias de colaboração entre os ofertantes de Educação Profissional e Tecnológica, visando ao maior alcance e à efetividade dos processos de ensino-aprendizagem, contribuindo para a empregabilidade dos egressos; e

XIX - promoção da inovação em todas as suas vertentes, especialmente a tecnológica, a social e a de processos, de maneira incremental e operativa.

#### **4.1. Fortalecimento entre a Teoria e a Prática**

É de fundamental importância a vivência profissional com a teoria e prática, que não seja nem dicotômica nem excludente, mas que possuam um olhar epistemológico, cujos saberes sejam entendidos numa perspectiva de práxis social.

Faz-se necessário superar o pensamento de que a teoria precede a prática, ou que a prática é o campo de aplicação da teoria. Saber e saber fazer são partes de um mesmo processo contínuo e unitário que se entrelaçam permanentemente.

Este curso ofertado na modalidade a distância deve observar as condições necessárias para o desenvolvimento das competências requeridas pelo respectivo perfil profissional, resguardada a indissociabilidade entre teoria e prática.

Portanto, a organização curricular do curso, seja por áreas de estudos, projetos, núcleos temáticos ou outros critérios ou formas de organização, devem ser



compatíveis com os princípios da interdisciplinaridade, da contextualização e da integração permanente entre teoria e prática ao longo de todo o processo de ensino e aprendizagem.

Sejam nos componentes que têm essa característica própria, como no caso dos Projetos Integrados e estágio não obrigatório, atividades presenciais nos polos e ainda nos componentes curriculares que preveem essa prática. Esses componentes, na EaD, podem beneficiar-se do potencial da tecnologia utilizando recursos como simuladores, realidade virtual e laboratórios remotos, desde que comprovem e promovam a interatividade, a interação, o manuseio e a experimentação por parte do aluno para o desenvolvimento das capacidades previstas.

#### **4.2. Compreensão da diversidade cultural e pluralidade dos indivíduos**

O processo formativo deve respeitar a diversidade e a diferença, e levá-las em conta, seja relativa aos sujeitos de aprendizagem, seja no tocante aos contextos de vida em que se encontram.

Este princípio revela-se de suma importância quando se considera o profissional em formação na medida em que, muitas vezes, existem enormes diferenças entre o educador e o educando. Portanto, o professor é elemento fundamental no trabalho em prol do respeito à diversidade e valorização das diferenças.

Integração de Ensino, Extensão, Pesquisa e Cultura no curso: Extensão: As ações de extensão devem estar dentro de dois grandes eixos temáticos: atividades de capacitação junto à comunidade e atividades de apoio à pesquisa. Por atividades de capacitação junto à comunidade, entendam-se as ações que envolvam a sociedade, seja como agente, seja como receptora-partícipe de certo conhecimento ou produto midiático, algo que tem como fundamento as diretrizes de imersões problemáticas com a realidade local, democratização do conhecimento produzido na academia e a participação efetiva da comunidade na atuação da Universidade. Cada atividade de pesquisa e/ou extensão deve resultar em um artigo científico ou relatório de



atividades para publicação e divulgação em revistas, encontros e eventos.

**Pesquisa:** As atividades de apoio à pesquisa são aquelas onde a sociedade é objeto de estudo e resolutividade, sendo examinada em alguma de suas interfaces com a Comunicação. Volta-se, basicamente, à aplicação de metodologias para estudo e captação de dados para pesquisas e projetos.

**Cultura:** A Pró-Reitoria de Cultura é Pró-Reitoria fim da Universidade Federal do Cariri (PROCULT-UFCA) e realiza, dentre outras atividades, programas e projetos de caráter contínuo. Dentre os programas realizados atualmente estão: Terça Musical, Conversas Filosóficas, Mediações Culturais, Cinema Nordeste, Cordas Brasileiras e Feira Cariri Criativo. A PROCULT conta ainda com o grupo de pesquisa Observatório Cariri de Políticas e Práticas Culturais e apoia mais de 30 projetos culturais e esportivos, propostos pela comunidade acadêmica (discentes, servidores docentes e técnico- administrativos). Todas essas atividades propostas e mantidas pela Pró-Reitoria são gratuitas e abertas à comunidade de servidores e estudantes da UFCA. Salvo se para sua realização tenha um número definido para seu próprio funcionamento. Ao considerar que todas as grandes questões e dilemas humanos têm seu mote ou seu fim na dimensão da Cultura e que é imprescindível que essa dimensão ganhe um amparo de reflexão e ação continuada na Universidade, a Pró-Reitoria de Cultura da UFCA desenvolve suas ações institucionais e de parcerias através de oito eixos fundamentais com o intuito de tratar da diversidade de sua visão de Cultura. O Curso atuará em parceria com a PROCULT tanto no âmbito do desenvolvimento das atividades complementares, como nas ações direcionadas para o estágio dos estudantes.

#### **4.3. Políticas Institucionais no Âmbito do Curso**

O curso, em consonância com as políticas institucionais, e juntamente com a Pró- Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE), visa o estabelecimento de parcerias com outras unidades para disponibilizar atendimento e serviços que possam intervir em situações que dificultam a concretização do processo de ensino e aprendizagem.



Assim, considerando outras diversidades, deve-se atentar para que haja a integração educativa e social de estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica, bem como os direitos do idoso e pessoas com transtorno do espectro autista, por exemplo.

No âmbito do Curso de PMM-EAD, são adotadas as políticas institucionais que buscam alcançar uma formação docente abrangente, flexível e em consonância com as necessidades da sociedade contemporânea. Nesse contexto, será incentivada uma educação que experimente outros espaços de ensino e outros ritmos de aprendizagem, para além da sala de aula, visando a uma formação individual e cidadã (PDI, 2016-2020).

As políticas de ensino, pesquisa, extensão e cultura desenvolvidas no curso visam atender às atuais demandas sociais e diretrizes curriculares nacionais. Assim, o graduado em PMM-EAD deve ser capaz de analisar e propor soluções para as dificuldades relacionadas com o ensino de PMM, numa sinergia entre experiências teóricas e práticas. Para tanto, o curso busca fortalecer a integração universidade-escola e mercado de trabalho, ampliando o processo contínuo de avaliação dos discentes, numa perspectiva de aprendizagem colaborativa entre os diferentes sujeitos que integram a formação inicial do profissional de PMM.

As diferentes ações desenvolvidas ao longo do curso visam oportunizar ao egresso em PMM-EAD a interação dialógica, a indissociabilidade ensino-pesquisa extensão-cultura. O impacto positivo na sua formação e a transformação social, por meio da articulação entre os diferentes campos do saber, considerando-se o poder transformador do conhecimento científico, desenvolvido na Universidade, em saber social, útil à melhoria das condições de vida e no desenvolvimento social do entorno no qual a UFCA está inserida. Portanto, as políticas de ensino-pesquisa-extensão-cultura buscam fortalecer o papel fundamental de ligação dos diferentes elementos inerentes à formação docente para uma vida universitária integral, cujo desenvolvimento máximo da ciência relaciona-se com a formação intelectual, cidadã, ética e que colabora para o crescimento coletivo da sociedade



local, regional e global.

Como atividades enriquecedoras para a formação discente, os professores poderão ofertar bolsas de programas de pesquisa, extensão e cultura, como por exemplo, Programa de Iniciação Científica (PIBIC) ou Programa Iniciação à Docência (PIBID), além de bolsas de monitorias.

#### **4.4. Política de inclusão e acessibilidade**

A promoção da acessibilidade às pessoas com deficiência, em condições de igualdade com as demais pessoas, envolve pensar tudo o que é compartilhado na vida universitária na perspectiva do Desenho Universal. Trata-se, portanto, de um trabalho que deve ser realizado de modo articulado, portanto, intersetorial e interprofissional. Dado o exposto, a política institucional de inclusão e acessibilidade deve ser desenvolvida na busca de garantir a todos os acadêmicos as condições para seu pleno desenvolvimento, com remoção gradativa das barreiras à participação e à aprendizagem, à luz do entendimento contemporâneo para a inclusão educacional e da legislação vigente. É papel do curso, em articulação com as demais Unidades da Universidade, “eliminar barreiras físicas, de comunicação e de informação que restringem a participação e o desenvolvimento acadêmico e social de estudantes com deficiência”.

Na modalidade EaD buscar-se-á adotar mecanismos atuais de promoção da acessibilidade na Web, orientadas pelo organismo W3C.

A base dessa política se consolida no Estatuto da Pessoa com Deficiência.

### **5. OBJETIVOS DO CURSO E CAMPOS DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL FORMADO**

Formar profissionais especializados no cenário multimidiático contemporâneo, habilitados a exercerem as suas funções de modo transdisciplinar, unindo conhecimento técnico com capacidade crítica. Tem como objetivos específicos os quais, por meio dos componentes curriculares, atividades complementares, práticas,



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

iniciação científica e atividades de pesquisa, extensão e cultura formar um profissional de comunicação ético e consciente de suas responsabilidades sociais e cidadãs, capaz de:

- Desenvolver capacidade crítica diante de fenômenos midiáticos, culturais e artísticos contemporâneos;
- Dominar mecanismos de elaboração e execução de produtos e projetos artísticos e culturais em geral;
- Dominar as etapas de produção visual, sonora e audiovisual;
- Desenvolver capacidade comunicativa através de múltiplas mídias;
- Reconhecer os aspectos relevantes e fundamentais da área do conhecimento

em que atua;

- Desenvolver produtos nas áreas de ciências humanas, produção cultural e ciência e arte;
- Desenvolver capacidade crítica e reflexiva sobre temas transversais como

Educação ambiental, Cultura afro-brasileira e indígena e Direitos Humanos;

- Elaborar e desenvolver bens, serviços e produtos culturais através de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs);
- Atuar na comunidade de modo a valorizar e contribuir para melhorar constantemente a inclusão e a acessibilidade no que tange ao acesso e à produção multimidiática.

Campo de atuação do profissional formado no curso PMM-UFCA:

- Agências de Comunicação e de Publicidade.
- Empresas públicas e privadas.
- Portais de Informação.
- Produtoras de Conteúdos Digitais.
- Provedores de acesso.



- Instituições de Ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

O egresso do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia deverá estar apto a atuar nas seguintes áreas:

- UI/UX Designer
- Motion Designer
- Roteirista, Produtor e Editor de vídeos
- Designer gráfico

## 6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO DO EGRESSO

O Tecnólogo em Produção de Multimídia, formado pela UFCA, será o profissional capaz de identificar as demandas e necessidades da sociedade, propor soluções e modelos informacionais midiáticos informatizados. Esse profissional terá habilidades necessárias para conceber, desenvolver, implementar e supervisionar soluções técnicas e criativas envolvendo sons, imagens, textos e recursos

audiovisuais diversos para os mais variados projetos e finalidades; aplicar o conhecimento em prol do desenvolvimento da instituição e da sociedade.

De acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (3ª edição, 2016) o profissional concluinte: Projeta, elabora, implanta e avalia conteúdos nas mídias digitais. Supervisiona as interações geradas no meio digital que geram dados analíticos quantitativos e qualitativos para análise. Produz e gerencia recursos de texto, imagem e som para relações interativas em mídias sociais digitais e redes sociais. Desenvolve ambientes e instalações de hipermídia interativa. Agrega as inovações tecnológicas ao processo de produção de conteúdo digital. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação (2016, p. 111).

O egresso estará apto para atuar junto a empresas, como estúdios e produtoras audiovisuais, agências de comunicação e publicidade, empresas públicas e privadas, portais de informação, escritórios de design e desenvolvimento de produtos digitais, produtoras de conteúdos digitais diversos, provedores de acesso, instituições



de ensino, produtor de linguagens poéticas audiovisuais como também identificar eventuais demandas do mercado. De acordo com as novas tendências do mercado, poderá ainda atuar de forma autônoma em e-commerce, associar-se a startups entre outros projetos que são oportunizados por iniciativas próprias.

De acordo com a Classificação Brasileira de Ocupação, será caracterizado como tecnólogo em produção multimídia. Ao final do curso o discente terá ainda, a possibilidade de prosseguimento de seus estudos nas Pós-Graduações nas áreas de Artes, de Ciência da Informação, entre outras, de acordo com o interesse do egresso e edital de seleção do programa escolhido.

O planejamento curricular fundamenta-se no compromisso ético da instituição em relação à concretização da identidade do perfil profissional de conclusão do curso, o qual é definido pela explicitação dos conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções, compreendidos nas competências profissionais e pessoais, que devem ser garantidos ao final da formação.

## **7. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESPERADAS DO EGRESSO**

As **habilidades** esperadas do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (PMM) são organizadas em cinco áreas: as de natureza teórica, as de natureza comportamental, as habilidades técnicas, as de natureza pessoal e as de natureza empreendedora.

As de *natureza teórica* são as relativas ao domínio cognitivo, conceitual, à organização e sistematização do conhecimento decorrente de sua práxis e ao desenvolvimento de modelos analíticos. Isto se faz necessário na formação de qualquer profissional devido a forma de organização do mundo contemporâneo, especialmente pela rápida evolução das tecnologias de informação e a formação de redes de relacionamentos, tornando o conhecimento um instrumento precioso nos processos de planejamento, de organização, de coordenação, de avaliação, de tomada de decisão e de produção. Para tanto, o novo profissional deve ser capaz de organizar e de elaborar conhecimentos, ultrapassando a formação tecnicista e instrumental; ter capacidade de comunicação; habilidades de escrita e leitura; domínio de tecnologias



de comunicação e informação.

As de *natureza comportamental* são aquelas ligadas ao relacionamento humano, ao respeito, aos direitos e necessidades das pessoas, à condição de empatia no exercício de funções diretivas e de liderança. O processo de desenvolvimento de sistema deixou de ser uma atividade individual e cada vez mais são realizadas por grupos de pessoas e suas múltiplas interações internas e externas. O exercício da profissão somente se viabiliza através de pessoas, exigindo, portanto, habilidades e atitudes decorrentes e promotoras de relacionamentos interpessoais, bem como daquelas referentes à paz, ao respeito à natureza e a ética.

As *habilidades técnicas* são aquelas vinculadas a aspectos instrumentais e tecnológicos necessários à realização de atividades de produção de multimídias, são habilidades decorrentes da formação profissional. O profissional de produção de multimídias necessita de um conjunto de habilidades técnicas que o permita interagir com a sociedade, identificar demandas, projetar soluções, especificar sistemas e fluxos de processos, desenvolver e criar aplicações midiáticas, testar e avaliar sistemas e mídias, escrever relatórios e pareceres técnicos, elaborar manuais de utilização de software e efetuar treinamento no uso das tecnologias midiáticas.

As de *natureza pessoal* são aquelas habilidades que contribuem para a constante qualificação e atualização do profissional. Para tanto, é preciso: saber pesquisar; ter capacidade de comunicação; ter habilidades de relacionadas à área de tecnologia da informação; ter independência e autonomia; ter abertura a mudanças; capacidade de autoaprendizado.

As de *natureza empreendedora* são aquelas relacionadas ao perfil empreendedor, que possibilita o desenvolvimento de novos produtos ou produtos já disponíveis no mercado, porém criados de maneira inovadora. Para tanto, é preciso desenvolver: a criatividade, liderança, desenvolver o pensamento sistêmico; saber o que fazer com base nas informações disponíveis; analisar, sintetizar e interpretar dados, fatos e situações; habilidades para tomada de decisões; a capacidade de comunicação.



Para concretizar as habilidades referidas, faz-se necessário, articular os vários saberes oriundos de diferentes esferas formais e informais do conhecimento, sejam estas epistemológicas, teóricas ou práticas, capazes de promover um conjunto de qualidades necessárias ao exercício profissional.

São habilidade requeridas ao profissional de Produção Multimídia:

- a capacidade crítica diante de fenômenos midiáticos, culturais e artísticos contemporâneos;
- o domínio dos mecanismos de elaboração, gestão e execução de produtos e projetos culturais em geral;
- o domínio das etapas de produção visual (fotografia e material gráfico): preparação, captação, edição, finalização e exibição.
- o domínio das etapas de produção fonográfica: composição, captação, edição, mixagem, masterização, divulgação e distribuição;
- o domínio das etapas de produção audiovisual: argumento, roteiro, decupagem, captação visual e sonora, direção, produção, edição, finalização, divulgação e distribuição;
- capacidade de desenvolvimento de projetos investigativos poéticos a partir de ferramentas reflexivas e modos de compreensão da pesquisa em arte;
- capacidade comunicativa; e
- capacidade para reconhecer os aspectos relevantes e fundamentais da área do conhecimento em que atua.

Entende-se por competência profissional a capacidade pessoal de mobilizar, articular, integrar e colocar em ação conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções que permitam responder intencionalmente, com suficiente autonomia intelectual e consciência crítica, aos desafios do mundo do trabalho.

O profissional de Produção Multimídia, deverá possuir as seguintes



**competências:**

- Assimilar conceitos que permitam apreender e formular teorias, assim como desenvolver análises da realidade, para se posicionar do ponto de vista ético-político;
- Atuar como realizador, produtor e pesquisador de produtos audiovisuais refletindo criticamente sobre sua prática profissional, valorizando os princípios éticos que norteiam sua profissão;
- Desenvolver competências teóricas e técnicas sobre as variadas possibilidades do audiovisual, tanto do ponto de vista histórico quanto da linguagem;
- Desenvolver atividades relacionadas com o fazer artístico e estético vinculados ao audiovisual;
- Trabalhar em grupo, valorizando a prática coletiva desta atividade profissional, tendo conhecimento sobre organização, planejamento e realização de trabalho em equipe;
- Ter uma base sólida para a reflexão acerca do audiovisual enquanto formas de expressão artística e técnica;
- Estabelecer diálogos com as outras artes, tais como as artes cênicas, as artes visuais, a literatura, a música, as manifestações da cultura popular;
- Planejar e gerenciar os projetos de audiovisual, tendo a dimensão local e global dos modos de circulação e seus diferentes suportes;
- Planejar a inserção de projetos, produtos, soluções e artes multimídias em diferentes circuitos, como festivais, mostras, salas de cinema, cineclubes, portais na internet, redes sociais e midiáticas, marketing digital, mercados e propagandas, museus, galerias, emissões televisivas, videotecas, etc;
- Gerenciar os projetos de audiovisual, coordenando atividades de captação de recursos, tais como os editais de fomento, chamadas públicas, concursos e seleções da área, as linhas de financiamento, etc.

**8. INFRAESTRUTURA E TECNOLÓGICA**



O Curso PMM-EAD fundamenta-se na Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica.

Infraestrutura mínima requerida: Biblioteca incluindo acervo específico e atualizado; Laboratório de informática com programas e equipamentos compatíveis com as atividades educacionais do curso.

O curso tecnológico superior em PMM-EAD tem como objetivo principal a formação de profissionais para atuarem em empresas de planejamento, desenvolvimento de projetos, assistência técnica e consultoria; em empresas de tecnologia; empresas em geral (indústria, comércio e serviços); organizações não-governamentais; órgãos públicos; institutos e centros de pesquisa e em instituições de ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

O Curso PMM-EAD da UFCA utiliza a infraestrutura disponível no Centro de Educação a Distância (CEAD), Campus de Icó da Universidade Federal do Cariri (UFCA) e dos polos de apoio presencial criados e/ou conveniados pelo CEAD à oferta do curso.

### **8.1. Salas de aula**

O número de salas de aulas será informado no Projeto Básico do polo associado, conveniado ou UAB presencial (total de salas de aula, suas dimensões, número de alunos que comportam, mobiliário, equipamentos disponíveis nas mesmas, ventilação, limpeza, acessibilidade, iluminação e acústica e tecnologias da educação).

### **7.2 Laboratórios e equipamentos**

O número de laboratórios e equipamentos será informado no Projeto Básico do polo. (Quais os laboratórios existentes, as condições gerais de instalação, quantidade de equipamentos, mobiliário, normas de funcionamento, contemplando utilização e segurança, iluminação, ventilação e tecnologias).



### **7.3. Bibliotecas**

Os alunos do curso TNPMM-EAD contam com as bibliotecas físicas da UFCA, de forma presencial, nos campus de Barbalha, Brejo Santo, Crato e Juazeiro do Norte. Em adição às bibliotecas físicas, os alunos também têm acesso às plataformas digitais Minha Biblioteca, com um acervo multidisciplinar de milhares de livros e apostilas; ao portal de Periódicos da CAPES, acessível através dos computadores da universidade e à Coleção ABNT. Além disso, o número de bibliotecas, mobiliários, equipamentos e acervos é informado no Projeto Básico de cada polo presencial.

### **7.4. Estrutura do Polo de Apoio Presencial Associado**

O polo de educação a distância é a unidade acadêmica e operacional descentralizada, no País ou no exterior, para o desenvolvimento de atividades presenciais relativas aos cursos ofertados na modalidade a distância.

Os polos de apoio presencial dispõem de infraestrutura e recursos humanos adequados às fases presenciais dos cursos e programas do curso e Sistema UAB.

A UFCA deverá dispor de espaços com mobiliário correspondente às suas finalidades, além de condições adequadas de conforto ambiental, iluminação, acústica e ventilação. Ressalta-se que os espaços disponíveis no polo UFCA e/ou UAB devem garantir o pleno desenvolvimento das atividades previstas.

#### **Infraestrutura necessária**

##### *a) Espaços gerais do Polo*

- Sala para coordenação do Polo (obrigatório);
- Sala para secretaria do Polo (obrigatório);
- Sala de reunião (opcional);
- Banheiros (ao menos um feminino e outro masculino) com acessibilidade, conforme o que demanda a Lei Brasileira de Inclusão.

##### *b) Espaços de apoio do Polo (obrigatório)*

- Laboratório de informática com instalações elétricas adequadas (rede estabilizada);
- Biblioteca física, com espaço para estudos e acervos também digitais;
- Espaços acadêmicos;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

- Sala multiuso - para realização de aula(s), tutoria, prova(s), vídeo/webconferência(s) etc.;
- Laboratório pedagógico (quando couber).

## 9. RECURSOS HUMANOS

O curso PMM-EAD contará com recursos humanos distribuídos conforme o desenvolvimento da oferta, contando ainda com pessoal lotado no Instituto de Estudos do Semiárido - IESA, Centro de Educação a Distância (CEAD).

. Equipe técnico-pedagógica e de apoio: Professores coordenadores, professores formadores, tutores (presencial e a distância) e professores conteudistas. Assistente do curso (TAE), serviços de limpeza e manutenção, vigilância patrimonial.

. Equipe de T.I. (comuns ao curso e CEAD): Front-end design, design educacional, arquiteto de softwares, técnico em diagramação, revisor ortográfico, técnico em análise e desenvolvimento de sistemas, desenvolvedor/programador, técnico em TI – Infraestrutura, e analista de banco de dados.

**Quadro 4: Indicação dos professores, instrutores e técnico-administrativos, com respectivas qualificações**

PROFESSOR	TITULAÇÃO	REGIME DE TRABALHO
Alexander Catunda Carneiro	Bacharelado em Design	40h/DE
	Mestrado em Comunicação	
Jayr Alencar Pereira	Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	40h/DE
	Doutorado em Ciência da Computação	
Leonilia Gabriela Bandeira de Souza	Bacharel em Publicidade e Propaganda	40h/DE
	Doutorado em Comunicação	
Tássio José da Silva Costa	Tecnólogo em Design	40h/DE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

	Mestrado em Design	
--	--------------------	--

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC - 2024

Além do quadro efetivo, com formação na área de Produção cultural e Design, o Curso PMM-EAD conta com a colaboração de outros docentes, responsáveis por ministrar disciplinas de outras áreas do conhecimento.

O curso buscará uma ação em trabalho de equipe multidisciplinar, estabelecida em consonância com este projeto. Essa equipe será constituída por profissionais de diferentes áreas do conhecimento e será responsável pela concepção, produção e disseminação de tecnologias, metodologias e os recursos educacionais para a educação a distância no âmbito do curso. Possuirá plano de ação documentado e implementado e processos de trabalho formalizados. Essa equipe buscará apoio junto ao CEAD, com base nas normas definidoras e diretrizes para a oferta de cursos e componentes curriculares na modalidade a distância.

O curso promoverá a experiência do corpo docente no exercício da docência na educação a distância. Esta característica possibilitará identificar as dificuldades dos discentes, expor o conteúdo em linguagem aderente às características da turma, apresentar exemplos contextualizados com os conteúdos dos componentes curriculares, e elaborar atividades específicas para a promoção da aprendizagem de discentes com dificuldades e avaliações diagnósticas, formativas e somativas, utilizando os resultados para redefinição de sua prática docente no período. Buscará o exercício da liderança e o reconhecimento pela sua produção.

A experiência do corpo tutorial do curso permitirá fornecer suporte às atividades dos docentes, realizar mediação pedagógica junto aos discentes, demonstrar inequívoca qualidade no relacionamento com os estudantes, incrementando processos de ensino aprendizagem, e orientar os alunos, sugerindo atividades e leituras complementares que auxiliam sua formação.

A mediação pedagógica será feita pelo próprio docente, a partir de suas formações no AVA.



O curso promoverá ações para que o corpo de tutores possua experiência em educação a distância, permitindo identificar as dificuldades dos discentes, expor o conteúdo em linguagem aderente às características da turma, apresentar exemplos contextualizados com os conteúdos dos componentes curriculares e elaborar atividades específicas, em colaboração com os docentes, para a promoção da aprendizagem de alunos com dificuldades, e adotar práticas comprovadamente exitosas ou inovadoras no contexto da modalidade a distância.

O curso terá organizado em pastas docentes a documentação comprobatória obre a experiência docente na EaD de sua equipe.

O curso promoverá a interação da sua equipe de docentes e tutores. Será garantida a mediação e a articulação entre tutores, docentes e coordenador do curso, por meio de planejamento devidamente documentado e avaliações periódicas para a identificação de problemas ou incremento na interação entre os interlocutores. As interações ocorrerão por meio de encontros, reuniões e essas serão registradas em atas, memoriais e outros instrumentos.

### **9.1. Coordenação**

A Coordenação do Curso é formada pelo(a) Coordenador(a) e Vice-coordenador(a) e cujas atribuições são: o acompanhamento dos discentes; planejamento pedagógico; auxílio aos docentes; avaliação contínua do Projeto Pedagógico do Curso, com base nas recomendações propostas pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE).

### **9.2. Colegiado**

O colegiado funciona com a presença da maioria de seus membros e suas decisões serão tomadas pela maioria dos presentes, sendo computados no quórum os membros com direito a voto. Os docentes do curso ocupam o mínimo de 70% (setenta por cento) dos assentos do colegiado, cujo mesmo é presidido pelo coordenador do curso que possui o mandato de 02 (dois) anos, sendo permitida uma única recondução. Além disso, respeita-se o quantitativo mínimo, em sua composição, de 10% (dez por cento) de



técnicos-administrativos e 10% (dez por cento) de discentes de graduação.

Vale destacar que, uma das preocupações do colegiado do curso é com a qualidade e desenvolvimento do curso e, para isso, observa os quantitativos de evasões e reprovações, além de ouvir os alunos com o intuito de identificar as dificuldades que eles estão encontrando para a frequência e conclusão do seu curso.

### **9.3. Núcleo Docente Estruturante (NDE)**

De acordo com o art. 3º da Resolução CONAES N° 01/2010, o Núcleo Docente Estruturante NDE deve ser composto:

- I - por, no mínimo, cinco (5) professores pertencentes ao corpo docente do curso, incluído o coordenador do curso, como seu presidente;
- II – por, pelo menos, sessenta por cento (60%) dos membros com titulação acadêmica de Mestre e/ou Doutor;
- III – com todos os membros em regime de trabalho parcial ou integral, sendo pelo menos 20% em tempo integral.

O núcleo de docente estruturante tem como objetivo contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso bem como zelar pela integralização curricular entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo e pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN).

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso PMM é responsável pelo acompanhamento das avaliações do projeto pedagógico do curso, de acordo com as diretrizes curriculares. Quando necessário o NDE, deve propor reformulações, adequações e promover retificações.

Assim, o NDE busca cumprir as demandas necessárias ao acompanhamento do desenvolvimento dos discentes bem como do próprio projeto pedagógico do curso, de modo a garantir uma formação sólida e adequada às demandas da profissão docente em matemática.

### **9.4. Pessoal Técnico-Administrativo**



Para o auxílio às atividades relativas ao curso PMM-EAD, o Instituto de Estudos do Semiárido - IESA, do Centro de Educação a Distância (CEAD), disponibilizará em parceria com a PROGRAD, PRAE, SIBI e PROAD:

- Pedagogo(a);
- Assistente Social;
- Psicólogo(a);
- Bibliotecário(a);
- Administrador(a);
- Assistente administrativo.

Vale ressaltar que outros serviços, como: manutenção de equipamentos de tecnologias da Informação (TI), jornalismo e comunicação, assistência estudantil, entre outros são prestados regularmente por servidores advindos do Centro de Educação a Distância (CEAD), em Icó-CE, em conjunto com a Sede da UFCA, distante cerca de 150 km do campus Icó.

#### **9.5. Apoio ao discente**

O curso disporá de uma sala de apoio ao discente, que tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento acadêmico do educando.

O apoio ao discente conta com a parceria da Secretaria de Acessibilidade (SEACE) e da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE), podendo estabelecer outras parcerias para atender às demandas que possam surgir no decorrer do curso.

O apoio ao discente contemplará ações de acolhimento e permanência, acessibilidade metodológica e instrumental, monitoria, nivelamento, intermediação e acompanhamento de estágios não obrigatórios remunerados, apoio psicopedagógico, participação em centros acadêmicos ou intercâmbios nacionais e internacionais e promoverá outras ações comprovadamente exitosas ou inovadoras.

A Secretaria de Acessibilidade-SEACE tem por objetivo articular, junto aos setores da UFCA, ações voltadas aos estudantes e servidores com deficiência, mobilizando os diversos órgãos e segmentos da instituição na promoção da



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

acessibilidade. A Secretaria adota como princípios o acesso, a permanência e inclusão de pessoas com deficiência na instituição. Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (PRAE) tem como objetivo atender os diversos aspectos relativos à política de assistência aos estudantes, atuando no desenvolvimento de programas projetos que visam garantir a permanência, o bem-estar, a melhoria do desempenho acadêmico e o êxito na conclusão da graduação, com especial atenção aos estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica e aos que ingressaram na Universidade por meio de ação afirmativa.

Dentre as principais atividades da PRAE, destacam-se os programas de concessão de bolsas e auxílios e os atendimentos especializados nas áreas de Serviço Social, Pedagogia, Psiquiatria e Psicologia. O quadro 5 apresenta os programas e auxílios disponíveis na Pró-Reitoria em questão:

**Quadro 5: Programas Oferecidos pela Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis**

<b>Programas</b>	<b>Características</b>
Auxílio moradia	Auxílio financeiro voltado para complementação de despesas com moradia.
Auxílio alimentação	Auxílio financeiro destinado atender os discentes dos campi que não dispõe de refeitório universitário.
Auxílio creche	Auxílio financeiro com o objetivo de reduzir a evasão acadêmica decorrente da maternidade ou paternidade.
Auxílio transporte	Subsidiar, com auxílio financeiro, a locomoção diária dos discentes com transportes no trajeto entre a residência e a Universidade, durante os dias letivos.
Auxílio óculos	Auxílio destinado à aquisição de óculos com lentes corretivas.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Auxílio financeiro a eventos	Concedido preferencialmente para estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica que necessitem de apoio financeiro para participar de eventos extracurriculares de caráter acadêmico, esportivo, cultural ou sociopolítico.
Auxílio inclusão digital	Disponibilizar auxílio financeiro aos estudantes a fim de que possam ter acesso a equipamento que promova a inclusão digital (compra de notebook, manutenção ou upgrade).
Auxílio emergencial	Auxílio destinado aos discentes que não tenham sido alcançados por nenhuma das outras ações de apoio financeiro disponíveis na Universidade Federal do Cariri.
Auxílio Tecnologia Assistiva	Disponibilizar auxílio financeiro a fim de contribuir para a permanência dos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades e superdotação, a fim de que os discentes possam ter uma complementação financeira para realizar a aquisição ou manutenção de tecnologia assistiva que promova acesso, participação e aprendizagem.
Refeitório universitário	O Refeitório Universitário (RU) tem a finalidade de fornecer refeições balanceadas, higiênicas e de baixo custo à comunidade universitária.
Programa de Bolsa Permanência - PBP/MEC	É uma ação do Governo Federal de concessão de auxílio financeiro a matriculados/as em instituições federais de ensino superior em situação de vulnerabilidade socioeconômica e para estudantes indígenas e quilombola independente do curso no qual estejam matriculados/as. De acordo com análise da PRAE, dentre os cursos ofertados pela UFCA, o curso de Medicina é o que atende os critérios estabelecidos no referido programa.



Todos esses programas estão disponíveis de acordo com as necessidades dos/as estudantes, sendo realizada a oferta dos referidos sob a responsabilidade da Universidade Federal do Cariri através dos serviços dos profissionais responsáveis pela divulgação, gerência, descentralização e prestação de contas dos setores responsáveis.

Ademais, outras maneiras que o curso PMM-EAD conjuntamente com os setores do CEAD e da UFCA proporcionará intervenções de apoio aos discentes é por meio do diálogo constante com os representantes estudantis, dos projetos de atividades de monitoria, da troca de experiências com outras Instituições de Ensino Superior e da formação de grupos de estudos tendo em vista sanar algumas dificuldades inerentes do processo de ensino e aprendizagem da PMM.

## **10. METODOLOGIA DE ENSINO**

A metodologia pedagógica definida para o curso PMM-EAD da UFCA está comprometida com o uso de tecnologias digitais; a integração entre conhecimentos específicos e pedagógicos; o diálogo intercultural; o desenvolvimento do espírito científico e com a formação de sujeitos autônomos e cidadãos. Um processo formativo humanista, crítico e ético, baseado na apropriação e produção do conhecimento pelo aluno e no desenvolvimento de competências e habilidades que o preparem plenamente para a vida cidadã e profissional. Tal processo deve basear-se em estratégias metodológicas ativas que privilegiem os princípios de indissociabilidade das funções de ensino, pesquisa e extensão, integração teoria e prática, interdisciplinaridade e flexibilidade, entre outros.

A metodologia a ser abordada no curso se baseia tanto em aspectos pedagógicos, quanto didáticos, tais como: exposição oral, estudos de caso, videoaulas, aulas síncronas e assíncronas, webconferências, webinars, exercícios práticos em sala de aula física e remota, aulas de campo, estudos dirigidos e seminários. Além disso, aborda-se a articulação da vida acadêmica do estudante com a realidade da sociedade em que



ele está inserido e os avanços tecnológicos que permeiam seu cotidiano. O curso atuará numa perspectiva inter e transdisciplinar.

A didática indica as grandes linhas de ação utilizadas pelos professores em suas aulas, através da qual eles (professores) trabalham os conteúdos curriculares e alcançam os objetivos pretendidos. Segundo Libâneo (2004, p. 5), a “[...] didática tem o compromisso com a busca da qualidade cognitiva das aprendizagens, esta, por sua vez, associada à aprendizagem do pensar”.

As estratégias de ensino presentes no curso estão centradas na valorização do processo de ensino e aprendizagem, através de uma postura dinâmica e crítica dos alunos, assim como na utilização de ferramentas de ensino que contribuam para a implementação de um processo emancipatório, que permita a abertura de espaços para a reflexão e a construção do conhecimento.

O curso PMM do CEAD/UFCA privilegia estratégias para a realização das atividades propostas, dando aos alunos liberdade de ação e criação, o que é de fundamental importância para o processo de formação profissional.

No curso PMM do CEAD/UFCA destaca-se a importância das tecnologias de informação e comunicação (TIC) nos processos de produção midiática, pois, ao longo de sua trajetória acadêmica, o estudante terá acesso a diversas metodologias integradoras do ensino, fundamentadas no uso intensivo de tecnologias. As TIC também servirão de base para a expansão do curso para outros municípios/polos, conforme parcerias estabelecidas entre a UFCA e os municípios e o Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB).

Na EaD os papéis pedagógicos e intelectuais dos interlocutores da ação de ensinar a aprender se multiplicam em possibilidades de usos de inúmeras formas e tipos de metodologias, desde as mais “tradicionais”, às mais complexas e que envolvem tecnologias atuais, possibilitadas com o da WEB nas ações pedagógicas ativas e por literaturas ricas que se encontram disponíveis nessa área.

A preocupação com a contextualização dos conteúdos a serem ensinados, sua articulação com a pesquisa e com a extensão, o rigor teórico e as referências éticas são,



entre outros, indicadores do desenvolvimento metodológico do ensino no curso.

Formar profissionais capazes de trabalhar em grupos, resolver problemas de forma criativa, crítica e reflexiva, apropriar-se dos conhecimentos necessários, desenvolver a autonomia intelectual são alguns dos desafios da Educação Superior.

Tentar alcançar esses objetivos por meio de metodologias educativas tradicionais, sem valer-se da internet e das mídias digitais, é ainda mais desafiador. A sociedade mudou. E as intuições educativas precisam acompanhar essas modificações, sob pena de não formar cidadãos conscientes e capazes de enfrentar o mercado do futuro.

Nesse sentido cabe ao docente, em parceria ativa com o discente, desenvolver atividades de forma que haja uma positiva construção coletiva e colaborativa do conhecimento entre os partícipes da ação de ensinar a aprender.

O AVA (Moodle) tem alta relevância na definição pedagógica das metodologias de ensino e aprendizagem no curso e, nestas, as metodologias ativas, sendo uma plataforma rica pedagogicamente e que a cada dia mais avança nessas inovações.

Percebia-se que o termo metodologias ativas já havia se incorporado à modalidade de educação a distância. Porém, a EaD é por si só uma metodologia, mas não significa que os processos na EaD, cheguem aos estudantes na forma de metodologias ativas.

As metodologias ativas, portanto, são somadas à EaD, sendo que esta surgiu a partir da possibilidade de ampliação de ensino e aprendizagem, constituindo numa modalidade que, devido a sua flexibilidade, oferece facilidade de acesso e autonomia ao educando.

Portanto, a sala de aula virtual é um rico espaço, no qual os atores envolvidos têm a possibilidade de explorar e mudar a forma de aquisição de novos conhecimentos e habilidades.

O curso tem uma dinâmica que propicia ao uso de novas metodologias ativas, tanto no recurso virtual (síncronos e assíncronos, EaD e remoto) e ainda nos diversos espaços da formação, tais como os encontros presenciais, os projetos, os encontros de



extensão, as avaliações, dentre outros *locus* da ação educativa do curso.

A seguir citamos alguns exemplos de metodologias tradicionais e ativas que serão desenvolvidas no curso, conforme os Planos de Ensino de cada docente, sob sua autonomia.

Aprendizagem cooperativa (aprendizado baseado em problemas – ABP, em projetos e em equipes); aulas virtuais expositivo-interativas; estudo do meio; estudo dirigido; visitas técnicas; estudos de caso; seminários; design thinking; educação maker; ensino híbrido; ensino personalizado; educação baseada em competências; gamificação; instrução por Pares; metodologia STEM; storytelling; visual thinking; inteligência artificial; aprendizagem criativa (4P's); metodologia ágil e ensino remoto.

Nas metodologias de ensino e aprendizagem os eixos transversais e outras temáticas que integram uma formação plena em cidadania serão contemplados, por meio de estratégias pré-definidas nos Planos de Ensino Docente, nas disciplinas que têm relação com os temas e nos momentos de interações e estudos nas atividades complementares e de extensão durante todo o curso.

As contribuições de teor metodológico podem ainda ser advindas das pesquisas em Arte e Comunicação, especificamente em audiovisual e abrem as portas para o diálogo entre saberes e culturas que balizarão o emprego de uma pluralidade de metodologias de ensino e aprendizagem. Com o objetivo de construir o perfil do egresso, os procedimentos metodológicos aplicados no Curso privilegiarão a busca do saber e a aquisição e desenvolvimento das competências e habilidades necessárias a esse profissional, promovendo a relação teoria-prática de maneira intensa e contínua através de: Aulas teóricas; Atividades teórico-práticas; Atividades de extensão; Atividades em laboratórios – disciplinas práticas; Trabalhos individuais e colaborativos em pequenos e grandes grupos; Seminários; Leituras orientadas; Atividades de pesquisa.

## **11. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO**

### **11.1. Acompanhamento do Projeto Pedagógico do Curso (PPC)**



O sistema de acompanhamento e avaliação do Projeto Pedagógico do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia da UFCA, a cargo do Colegiado de Curso e do Núcleo Docente Estruturante, está direcionado ao desenvolvimento institucionalizado de processo contínuo, sistemático, flexível, aberto e de caráter formativo. O processo avaliativo do curso integra o contexto da avaliação institucional da Universidade Federal do Cariri, promovido pela Comissão Própria de Avaliação – CPA da UFCA.

Nessa dinâmica de avaliação deste PPC do curso PMM, ressalta-se um dos princípios da Educação Profissional e Tecnológica que define a autonomia da instituição educacional na concepção, elaboração, execução, avaliação e revisão do seu Projeto Pedagógico de Curso (PPC), que deve ser construído como instrumento de referência de trabalho da comunidade escolar, respeitadas a legislação e as normas educacionais e as Diretrizes Curriculares Nacionais da EPT.

As ações que se destinam ao cumprimento do processo de avaliação têm como base as orientações do Ministério da Educação, por meio da Lei no 10.861, de 14 de abril de 2004, que institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES). Pautada na referida lei, a Instituição deve garantir que sejam realizadas a Autoavaliação institucional, a avaliação de cursos e de desempenho dos estudantes.

A Autoavaliação diz respeito ao universo acadêmico e busca conhecer a Instituição por meio dos resultados obtidos através de questionários respondidos por docentes, discentes, técnicos administrativos e terceirizados; na avaliação in loco, realizada pelo MEC, são avaliadas as três dimensões dos cursos quanto à adequação ao projeto proposto: a organização didático-pedagógica; o corpo docente e técnico-administrativo e as instalações físicas; e o Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE) tem como objetivo aferir o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares do respectivo curso de graduação, e as habilidades e competências em sua formação.

## **11.2. Critérios e procedimentos de avaliação da aprendizagem discente**



Os estudantes serão avaliados de acordo com o Regulamento dos Cursos de Graduação da Universidade Federal do Cariri, aprovado pela resolução nº 04/CONSUP, de 13 de janeiro de 2017. O processo de avaliação de aprendizagem na Educação a Distância, embora se sustente em princípios análogos aos da educação presencial, requer tratamento e considerações especiais em alguns aspectos.

Primeiro, porque um dos objetivos fundamentais da Educação a Distância deve ser a de obter dos estudantes não a capacidade de reproduzir ideias ou informações, mas sim a capacidade de produzir e reconstruir conhecimentos, analisar e posicionar-se criticamente frente às situações concretas que se lhes apresentem.

Segundo, porque no contexto da EaD o estudante não conta, comumente, com a presença física do professor. Por este motivo, faz-se necessário desenvolver método de estudo individual e em grupo, para que o acadêmico possa:

- ✓ buscar interação permanente com os colegas, os professores formadores e com os orientadores todas as vezes que sentir necessidade;
- ✓ obter confiança e autoestima frente ao trabalho realizado; e
- ✓ desenvolver a capacidade de análise e elaboração de juízos próprios.

O trabalho do autor, ao organizar o material didático-pedagógico do Curso PMM-EAD, é levar o estudante a questionar aquilo que julga saber e, principalmente, para que questione os princípios subjacentes a esse saber.

Nesse sentido, a relação teoria-prática coloca-se como imperativo no tratamento dos conteúdos selecionados para o Curso PMM-EAD e a relação intersubjetiva e dialógica entre professor-estudante, mediada por textos, é fundamental.

O que interessa, portanto, no processo de avaliação de aprendizagem é analisar a capacidade de reflexão crítica do aluno frente a suas próprias experiências. Por isso, é importante desencadear processo de avaliação que possibilite analisar como se realiza não só o envolvimento do estudante no seu cotidiano, mas também como se realiza o surgimento de outras formas de conhecimento, obtidas de sua prática e de sua experiência, a partir dos referenciais teóricos trabalhados no curso.



Formato dos critérios de avaliação no ensino na UFCA é definida pela seguinte fórmula:

$$MF = (NAF + \sum NAP/n)/2$$

Onde:

MF = Média Final;

NAF = Nota de Avaliação Final;

NAP = Nota de Avaliação Progressiva;

n = Número de Avaliações Progressivas.

O aluno que apresentar a média das avaliações progressivas das disciplinas ou disciplinas concentradas inferior a 3,0 (Três vírgula zero) será reprovado.

O aluno que apresentar a média das avaliações progressivas igual ou superior a 7,0 (sete vírgula zero) na disciplina ou disciplina concentrada, será dispensado da avaliação final e sua média final será igual à média das avaliações progressivas.

O aluno que apresentar a média das avaliações progressivas igual ou superior a 3,0 (Três vírgula zero) e inferior a 7,0 (sete vírgula zero) nas disciplinas ou disciplinas concentradas, será obrigatoriamente submetido à avaliação final.

Toda disciplina deverá ter, no mínimo, duas avaliações formais, sendo pelo menos uma escrita presencial.

O Estudante que não obtiver a média prevista deverá prestar exame final, desde que alcance a frequência mínima exigida e média não inferior a 40. No exame final será aprovado na disciplina aquele que obtiver grau numérico igual ou superior a 50 na média aritmética entre o grau do exame final e a média do conjunto das avaliações realizadas.

Nas disciplinas cujo Plano de Ensino preveja que a sua avaliação resulte exclusivamente da produção de projeto(s) pelo(s) estudante(s), serão condições de avaliação:

- desenvolver as atividades exigidas e definidas no Plano de Ensino da



disciplina;

- alcançar o limite mínimo de frequência previsto no Plano de Ensino da disciplina, desde que acima de 75%;
- Obter, no mínimo, grau numérico 50 de média aritmética, na escala de zero a cem, na avaliação do Projeto, incluída a defesa pública, quando exigida.

Não caberá, nestas disciplinas, exame final ou a segunda avaliação final.

No âmbito do rendimento acadêmico, os instrumentos de avaliação podem ser dos mais diversos possíveis, como: provas escritas, provas orais, provas virtuais (AVA), apresentação de seminários, elaboração de trabalhos, monografias, relatórios, entre outros. Considera-se que as avaliações proporcionem a aprendizagem do discente.

Serão instituídas políticas de acompanhamento do discente como forma de avaliação da aprendizagem, observando-se as taxas de retenção e evasão semestrais. Visando diminuir estas taxas, serão implementados programas de tutoria e de nivelamento voltados especificamente a dar suporte aos discentes com dificuldades verificadas em determinadas disciplinas.

O Coordenador do Curso responsabilizar-se-á pelo melhor encaminhamento administrativo e burocrático das etapas do processo de avaliação discente, respeitada a autonomia docente e as definições previstas em cada plano de ensino.

### **11.3. Critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores**

**Aproveitamento de Estudos:** Para prosseguimento de estudos, o curso pode promover o aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, inclusive no trabalho, desde que diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão do estudante que tenham sido desenvolvidos:

I - em qualificações profissionais técnicas e unidades curriculares, etapas ou módulos de cursos de Educação Profissional e Tecnológica de Graduação regularmente concluídos em outros cursos;

II - em cursos destinados à qualificação profissional, incluída a formação



inicial, mediante avaliação, reconhecimento e certificação do estudante, para fins de prosseguimento ou conclusão de estudos;

III - em outros cursos e programas de Educação Profissional e Tecnológica, inclusive no trabalho, por outros meios formais, não formais ou informais, ou até mesmo em outros cursos superiores de graduação, sempre mediante avaliação do estudante; e  
IV - por reconhecimento, em processos formais de certificação profissional, realizado em instituição devidamente credenciada pelo órgão normativo do respectivo sistema de ensino ou no âmbito de sistemas nacionais de certificação profissional de pessoas.

**Reconhecimento de Saberes e Competências:** Os saberes adquiridos na Educação Profissional e Tecnológica e no trabalho podem ser reconhecidos mediante processo formal de avaliação e reconhecimento de saberes e competências profissionais

Certificação Profissional para fins de exercício profissional e de prosseguimento ou conclusão de estudos, em consonância com o art. 41 da Lei nº 9.394/1996.

- A certificação profissional abrange a avaliação do itinerário profissional e social do estudante, que inclui estudos não formais e experiência no trabalho (saber informal), bem como a orientação para continuidade de estudos, segundo itinerários formativos coerentes com os históricos profissionais dos cidadãos, para valorização da experiência extraescolar.

- O desenvolvimento de processos formais deve ser precedido de autorização pelo respectivo sistema de ensino, tomando-se como referência para a construção do Projeto Pedagógico de Certificação Profissional (PPCP) o perfil profissional de conclusão e o PPC ofertado pela instituição de ensino.

- As instituições e redes de ensino que possuam metodologias e Diretrizes de certificação profissional podem utilizá-las no desenvolvimento de processos formais, desde que autorizadas pelos respectivos sistemas de ensino.

Para fins de eficiência no aproveitamento de estudos, serão considerados os normativos



internos da UFCA (RCG), quando for o caso.

#### **11.4. Certificados e diplomas a serem emitidos**

A certificação compreende a emissão de certificados e diplomas de conclusão do curso para fins de exercício profissional e de prosseguimento e conclusão de estudos.

Cabe ao curso, junto ao setor competente da UFCA adotar as providências para expedição e registro dos certificados e diplomas do curso.

O estudante que concluir etapas ou módulos correspondentes a qualificações profissionais fará jus ao respectivo certificado de qualificação profissional tecnológica.

O histórico escolar que acompanha o certificado de qualificação profissional tecnológica deve incluir as competências profissionais definidas no perfil de conclusão da respectiva unidade curricular, semestre, módulo ou etapa.

O diploma do curso deve explicitar o correspondente título de tecnólogo na respectiva habilitação profissional, indicando o eixo tecnológico ao qual se vincula.

O histórico escolar que acompanha o diploma de graduação deve incluir as competências profissionais definidas no perfil profissional de conclusão do curso.

Os históricos escolares que acompanham os certificados e diplomas devem explicitar o perfil profissional de conclusão, as unidades curriculares cursadas, registrando as respectivas cargas horárias, frequências e aproveitamento de estudos e, quando for o caso, as horas de realização de estágio profissional supervisionado e de extensão universitária.

A revalidação de diplomas de cursos de graduação tecnológica realizados no exterior deve observar a legislação da Educação Superior vigente.

#### **11.5. Formas de Ingresso (acesso)**

O acesso ao curso **PMM-EAD** acontecerá por meio do Sistema de Seleção Unificada (SISU) do Ministério da Educação e por demais formas previstas no Regulamento dos Cursos de Graduação da UFCA.

O curso **PMM** na modalidade de educação a distância oferece **200 (duzentas)**



vagas anuais.

A definição e/ou redefinição do número de vagas para o curso buscará fundamentar-se em estudos periódicos, quantitativos e qualitativos, e em pesquisas com a comunidade acadêmica, que comprovam sua adequação à dimensão do corpo docente e tutorial e às condições de infraestrutura física e tecnológica para o ensino e a pesquisa. Essa definição buscará atender às avaliações verificadoras do número de vagas com a carga horária docente e de tutores para atendimento aos alunos.

## **12. ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

### **12.1. Educação a Distância**

A Educação a Distância, assim como expresso no art. 1º do Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, é compreendida como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis e que desenvolve atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. Por ensino a distância neste curso compreende-se o sistema educativo em que os envolvidos estão separados fisicamente e/ou temporalmente, de forma que o processo de ensino, as informações e os esclarecimentos se dão por meio de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs). Este projeto atende ainda ao disposto na Portaria MEC nº 2.117, de 6 de dezembro de 2019, que dispõe sobre a oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EaD em cursos de graduação presenciais ofertados por Instituições de Educação Superior - IES pertencentes ao Sistema Federal de Ensino. Nos componentes curriculares com carga horária a distância presentes na Matriz Curricular, a dinâmica de ensino se organiza segundo a metodologia, gestão e avaliação de acordo com o Regulamento dos cursos de Graduação da UFCA.

O curso PMM-EAD visa a oferta de uma formação plena, privilegiando o aspecto



qualitativo nessa oferta. Nesta parte do PPC que trata da educação a distância apresenta-se como se dá os mecanismos que convergem a essa oferta, de forma que ela se desenvolva de forma qualitativa. Deste modo serão abordados os temas que são exigidos pelas normas para que a oferta em EaD ocorra de forma adequada: I. Metodologia;

II - Atividades de tutoria;

III - Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA; e

IV- Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, dentre outros aspectos.

São pressupostos básicos a que o PPC deve atender, a partir da política institucional para a modalidade a distância que deve estar articulada com o PDI, visando contemplar o alinhamento da base tecnológica institucional com o projeto, observando a formação pretendida para os discentes e considerando as condições reais da localidade de oferta.

O curso PMM-EAD da UFCA, ofertará o componente curricular (disciplina obrigatória), Introdução à Educação a Distância. Esta disciplina é ofertada no primeiro semestre e é essencial ao curso, uma vez que o discente, para um bom desenvolvimento da sua formação na modalidade EaD, necessita contar com os domínios básicos do ambiente virtual de aprendizagem em que ocorrerá a oferta e noções de EaD. A disciplina poderá ser ministrada por docente do curso ou por docente convidado ou selecionado pelo CEAD. A disciplina Introdução à EaD será ofertada como primeira atividade do curso, sendo esta uma iniciativa para facilitar a ambientação do estudante com a turma.

Com os objetivos de: compreender o conceito de EaD como modalidade de ensino, suas especificidades, definições e evolução ao longo do tempo; Ambientação na Plataforma Moodle; Participação do discente em comunidades virtuais de aprendizagem; Conhecer as regras de convivência para participação em comunidades virtuais e as ferramentas de comunicação: emoticons, netiqueta, clareza, citações e diretrizes de feedback; Participar de atividades de ambientação no Moodle e experimentar seus recursos e ferramentas como forma de viabilizar sua participação como aluno virtual em



disciplinas posteriores do seu Curso Virtual.

A oferta de atividades presenciais no curso deve observar o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, ressalvadas a carga horária referente às especificidades previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais. Deste modo, a equipe do curso deve atentar para este importante aspecto que repercute na modalidade de oferta.

O curso observará a formação pretendida para os seus discentes, considerando as condições reais da localidade de oferta.

### **12.2. Tecnologias da Informação e Comunicação**

As tecnologias de informação e comunicação adotadas no processo de ensino aprendizagem no curso buscam garantir a acessibilidade digital e comunicacional dos envolvidos no processo, promover a interatividade entre docentes, discentes e tutores, assegurar o acesso a materiais ou recursos didáticos a qualquer hora e lugar e possibilitar experiências diferenciadas de aprendizagem baseadas em seu uso.

O mecanismo de interação é fator fundamental e é composto pelo conjunto de estruturas de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) e os respectivos procedimentos e as formas de utilização que caracterizam a dinâmica da comunicação e da interação entre os sujeitos envolvidos nos processos acadêmicos e de ensino e aprendizagem. As TIC's utilizadas representam recursos didáticos constituídos por diferentes mídias e tecnologias, síncronas e assíncronas.

O curso buscará subsídios ao fortalecimentos das TICs utilizadas, junto aos organismos e normas que tratam sobre a infraestrutura, administração e utilização de plataforma para desenvolvimento das atividades de ensino a distância no âmbito da UFCA.

### **12.3. Atividades didático-pedagógicas**

As atividades didático-pedagógicas do curso serão tanto presenciais quanto virtuais, desenvolvendo-se a partir da estrutura curricular, ou seja:



- Atividades presenciais (no máximo 30% da carga horária total do curso): realização de aulas pelo professor formador e/ou o tutor presencial, com presença obrigatória do aluno, conforme o calendário acadêmico e o regime de funcionamento dos Polos de EaD. Estão previstas aulas para apresentação de conteúdos, atividades de práticas pedagógicas, oficinas, palestras, minicursos etc., bem como as atividades para avaliação da aprendizagem.

Semestralmente, deverá ocorrer 3 (três) encontros presenciais para cada componente curricular, sendo um no início, um durante o percurso e outro ao final do semestre. Todavia, dependendo das especificidades do componente, tais encontros presenciais poderão ser ajustados, com a ciência da coordenação do curso. Vale ressaltar que estas atividades presenciais estão de acordo com o art. 4º do Decreto nº 9.057/2017.

- Atividades virtuais: estudos realizados sem a presença da equipe de tutores, efetuados individualmente ou em grupo no AVA. Durante a realização destes estudos, em horários previamente fixados em calendários semanais, os professores e tutores estarão disponíveis para responder questões, tirar dúvidas, ou mesmo orientar alunos via telefone, e-mail e no AVA.

Na metodologia EaD proposta, as ações executadas pelos docentes estão atreladas aos programas de formação docente, a saber:

- Formação em EaD: formação intensiva direcionada às especificidades da educação a distância, contemplando aspectos do seu aprofundamento teórico, mediação pedagógica virtual e elaboração do material didático.

- Formação técnica: orientações técnicas sobre as ferramentas do AVA (plataforma Moodle) para desenvolvimento de atividades de EaD.

#### **12.4. Metodologia na EaD**

Tanto o aprendizado presencial quanto a EaD podem usar metodologias de aprendizagens e dentre estas as metodologias ativas. Na EaD, a escolha das melhores metodologias deve ser objeto de cuidado pelo docente. Os métodos empregados devem buscar e manter o engajamento dos estudantes nas atividades.

Há consolidadas metodologias ativas, nas quais o estudante tem atividades a



distância, com vídeos e exercícios interativos, e encontros presenciais. No aluno, deve-se ser preciso estimular a autonomia, a autodisciplina e a maturidade. Já do professor espera-se que atue como um arquiteto cognitivo, selecionando os melhores materiais e estratégias para cada momento da trilha de aprendizagem. Além disso, nas metodologias ativas, o docente deixa de ser o detentor do conhecimento em sala de aula. Seu papel passa a ser o de companheiro e mediador da aprendizagem dos alunos.

Dentre algumas das metodologias possíveis de serem utilizadas no curso, podemos citar: Aprendizagem baseada em projetos (ABP), gamificação, sala de aula invertida, aprendizagem entre pares, cultura maker, storytelling, estudos do meio, dentre outras.

O curso promoverá no desenvolvimento da metodologia atender ao desenvolvimento de conteúdos, às estratégias de aprendizagem, ao contínuo acompanhamento das atividades, à acessibilidade metodológica e à autonomia do discente, buscando coadunar-se com práticas pedagógicas que estimulam a ação discente em uma relação teoria-prática, inovadora e embasada em recursos que proporcionam aprendizagens diferenciadas dentro da área de formação do discente.

### **12.5. Atividades de tutoria**

Compete aos docentes/tutores do curso contemplar as áreas de conhecimento específico, pedagógica, comunicacional, tecnológica e gerencial, tendo em vista a aprendizagem dos educandos e a melhoria contínua de boas práticas. Nos componentes curriculares no curso, as atividades de tutoria buscarão atender às demandas didático-pedagógicas da estrutura curricular e compreenderão a mediação pedagógica junto aos discentes, inclusive em momentos presenciais; o domínio do conteúdo, de recursos e dos materiais didáticos e o acompanhamento dos discentes no processo formativo. Tais atividades serão avaliadas periodicamente por estudantes e equipe pedagógica do curso, embasando ações corretivas e de aperfeiçoamento para o planejamento de atividades futuras.

A atividade de tutoria é desenvolvida pelo docente devidamente capacitado e



por tutores ou monitores de apoio na mediação pedagógica que também devem passar por capacitação em EaD e em AVA. As ações de tutoria no curso deverão estar alinhadas a este PPC, às demandas comunicacionais e às tecnologias adotadas no curso. Serão realizadas avaliações periódicas para identificar necessidade de capacitação dos tutores com o apoio da DTI, CEAD e parcerias, conforme a necessidade de capacitação continuada, como indica a legislação: Os profissionais da educação, que atuarem na EaD, devem ter formação condizente com a legislação em vigor e preparação específica para atuar nessa modalidade educacional.

O curso, na perspectiva da política prevista de capacitação e formação continuada para o corpo de tutores presenciais e a distância e em parcerias com a PROGEP, DTI e CEAD, promoverá e incentivará a participação destes em eventos científicos, técnicos, artísticos ou culturais, em cursos de desenvolvimento pessoal e profissional e a qualificação acadêmica em graduação e/ou programas de pós-graduação.

#### **12.6. Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)**

As atividades de interação entre professor e aluno mediadas por tecnologias serão realizadas durante o desenvolvimento/oferta dos componentes curriculares do curso. A interação professor/aluno acontecerá no ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVA) institucional suportado pela plataforma Moodle, com realização de atividades online tais como envios de tarefas, fóruns de discussão, questionários objetivos e/ou dissertativos, enquetes, wikis, glossários, estudos de caso, portfólios, entre outros. A utilização do Moodle para os ambientes virtuais de ensino-aprendizagem dos componentes curriculares é obrigatória.

O AVA está em processo de integração com o sistema acadêmico SIGAA, buscando atender aos processos de ensino aprendizagem. Esta integração, além de possibilitar a interação entre docentes, discentes e tutores, possibilitará a gestão e registros acadêmicos diversos, de forma integrada, sem necessidade de implementações “extras” aos processos, possibilitando uma interface entre as duas plataformas.



Portanto, o curso deverá atentar para o fato de que a oferta de componentes curriculares junto ao Ambiente Virtual de Aprendizagem deverá apresentar materiais, recursos e tecnologias apropriadas, que permitam desenvolver a cooperação entre tutores, discentes e docentes; a reflexão sobre o conteúdo dos componentes curriculares e a acessibilidade metodológica, instrumental e comunicacional. Ao final de cada oferta, a equipe envolvida deverá avaliar essa oferta, documentar e intervir, de forma que resulte em ações de melhoria contínua. Para iniciar a oferta de cada componente curricular do curso, a equipe docente e de tutores e após definir toda a fase de planejamento da oferta no AVA, solicitará a abertura da sala virtual junto ao CEAD.

O planejamento tem início com a adequação do Plano de Ensino do componente à modalidade. O Sistema Oficial de Registro continua sendo o SIGAA. Nesse ponto os resultados avaliativos dos estudantes e da turma devem estar compatibilizados nos dois sistemas: SIGAA e AVA.

Compete à equipe tecnológica do CEAD o apoio técnico no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) institucional MOODLE, em parceria com a DTI-UFCA.

Serão capacitados técnicos do CEAD e do curso antes de ser iniciada a oferta, caso não tenham essa formação em AVA Moodle.

No planejamento e posterior criação da sala virtual do componente curricular do curso serão observados dois importantes instrumentos: O Plano de Ensino do componente e o Mapa de Atividades ou Matriz D.E. (Planejamento e Design Educacional). O CEAD emitirá orientações específicas para que o docente e curso utilize tais instrumentais. Outro componente essencial é a métrica a ser utilizada na composição de cargas horárias na EaD. Sugere-se a leitura: <https://pergamum.ifbaiano.edu.br/pergamumweb/vinculos/00003c/00003c0a.pdf>.

Acesso em 19.01.22.

### **12.7. Conteúdos e materiais de estudos dos estudantes**

Os conteúdos e materiais do curso e de cada componente curricular serão disponibilizados no AVA e na biblioteca do polo, utilizando-se de recursos como livros



físicos e digitais, sites externos(links), arquivos e páginas digitais, mídias audiovisuais que contemplem objetos de aprendizagem (vídeos, simuladores e outros), material complementar, textos de domínio público, material didático (apostila/livro) etc. O apoio pedagógico à concepção, ao desenho educacional e à produção de materiais do curso e componentes curriculares será assegurado pela equipe pedagógica do Curso.

Levando-se em consideração as modalidades e formatos, as forma físicas e/ou digitais devem estar de fácil acesso aos estudantes, docentes, avaliadores do curso. Deverão os conteúdos e materiais apresentarem linguagem inclusiva e acessível. O acesso pelos discentes e docentes se dará por meio do AVA e pelo Sistema de Bibliotecas (físicos e digitais).

O curso contará com Professores Conteudistas, quando necessário. Esses professores produzirão os conteúdos, conforme as referências (básica e complementar) de cada componente a ser ofertado no AVA. Essa produção levará em consideração a possibilidade de criação de novos conteúdos e estes ao serem inseridos nas referências do componente, deverão ser informados na ementa, como atualização e junto ao Sistema de Bibliotecas, solicitando sua disponibilização livre às comunidades interna e externa.

#### **12.8. Suporte tecnológico para interação síncrona e assíncrona**

O curso promoverá encontros síncronos com os estudantes em cada componente curricular, de acordo com o Plano de Ensino. Serão realizados via webconferência de modo que, a partir de um dispositivo na residência do estudante, no polo ou no seu ambiente do trabalho, estes poderão interagir em tempo real com seus colegas, professores e demais convidados. Esta medida considera que o perfil do corpo discente é formado, em sua maioria, por trabalhadores que estudam e, por isso, a metodologia procura ajustar suas atividades com flexibilidade para o melhor desempenho acadêmico. No AVA estará disponibilizado, dentro da própria sala virtual, o sistema de webconferência da RNP – Rede Nacional de Pesquisas. O sistema RNP é acionado como uma atividade na disciplina/componente. O curso considerará sempre a



base tecnológica existente ou a ser implementada pelos setores competentes da DTI-UFCA e levará em consideração a necessidade constante de descrição dos recursos tecnológicos disponíveis, em como guias, manuais, tutoriais que devem estar de fácil acesso no AVA e desenvolvidos conforme o papel de cada participante (professor, aluno, convidado, visitante etc.). Sempre que necessário os tutoriais do AVA e outros serão atualizados e melhorados.

### **12.9. Processo de avaliação do ensino e aprendizagem na EaD**

O processo de avaliação do ensino e aprendizagem neste curso deve atender à legislação vigente.

Os componentes curriculares do curso terão, obrigatoriamente, uma atividade avaliativa presencial, sendo ministrados com o uso integrado de tecnologias de informação e comunicação. Nos encontros presenciais serão realizadas as avaliações, em um ou mais dos seguintes formatos: provas objetivas e/ou dissertativas, exposição de trabalhos, seminários, estudos de casos, apresentação de relatórios técnicos, realização de oficinas em laboratórios da área e outros.

As atividades de avaliação realizadas obrigatoriamente com presença ocorrerão na sede do curso. São denominadas Avaliações Presenciais. As atividades de avaliação realizadas com mediação pelo AVA e sem obrigatoriedade de presença na sede do curso, ocorrerão no horário previsto para esses encontros, conforme cronograma do Plano de Ensino. São denominadas Avaliações a Distância. O plano de ensino deverá ser organizado pelo docente do componente curricular no SIGAA e publicizado na sala de aula no AVA.

Conforme o Decreto nº 9.057. de 25 de maio de 2017, as avaliações discentes dos componentes curriculares ofertados na modalidade a distância devem ser realizadas presencialmente. Podem ser realizadas na sede do curso, nos polos de educação a distância ou em ambiente profissional. As avaliações presenciais devem estar previstas no planejamento da oferta do componente (No Programa e no Plano de Ensino). Ressalta-se que, para a realização de atividade em ambientes profissionais é necessário



prever o termo de cooperação técnica.

Cada unidade curricular contará com três (03) encontros presenciais, podendo ser dois encontros síncronos à distância e um obrigatoriamente presencial, nos polos..

Aulas transmitidas ao vivo e atividades síncronas com professores, tutores, mediadores e coordenadores, com controle de frequência, na sede da instituição de ensino, nos polos de educação a distância ou em ambiente profissional são consideradas como atividades presenciais. Estágios obrigatórios, seminários integrativos, práticas profissionais e avaliações, pesquisas de campo e atividades relacionadas a laboratórios de cursos de graduação e de pós-graduação devem ser, obrigatoriamente, realizados de forma presencial.

A avaliação discente nos componentes curriculares em EaD no curso serão desenvolvidas de forma “on line”, diretamente no AVA Moodle, ambiente virtual no qual será disponibilizado o componente/disciplina ou de forma presencial (um encontro avaliativo presencial obrigatório).

A avaliação realizada online, ou seja, no AVA se dá nas seguintes etapas:

a) Pré-Avaliação: O docente informa QUANDO e COMO a avaliação será realizada . No caso de envio de trabalho, informa os prazos do mesmo e a forma de entrega/envio; Deixar claro qual ferramenta será empregada e o perfil das questões. O plano de aula deve ser coerente com essa avaliação; Informar quanto vale a avaliação e qual a forma de pontuar na mesma.

b) Avaliação.

c) Pós-Avaliação: Finalizada a avaliação, o docente deve fornecer feedback para o aluno, grupo de alunos e para a turma.

Os critérios para avaliar o desempenho dos educandos, devem ser estabelecidos de forma coletiva, a partir da equipe pedagógica do curso. A partir do Plano de Ensino, os docentes e tutores definem a estrutura de avaliação da aprendizagem a ser aplicada na oferta, visando avaliar o desempenho dos educandos a partir de componentes de avaliação de competência: Monitorar a aprendizagem dos



educandos indicando pontos fortes e fracos no curso; registrar o acompanhamento dos educandos; encaminhar as dificuldades detectadas ao docente responsável pela oferta (no caso de tutor). No processo avaliativo é importante identificar as causas de evasão: Analisar as intervenções realizadas avaliando a adequação das estratégias da docência/tutoria; avaliar as atividades realizadas pelos educandos de acordo com os critérios estabelecidos; encaminhar relatórios solicitados aos coordenadores ou professores; fornecer subsídios para a tomada de decisões e melhoria contínua.

#### **12.10. Infraestrutura para a oferta na EaD**

Para esta oferta na modalidade EaD, o curso conta com uma estrutura física e humana capaz de contemplar as necessidades dessa modalidade, a saber: docentes com experiência e/ou formação na modalidade EaD, secretaria acadêmica, coordenação de curso, apoio administrativo e tecnológico (T.I.), limpeza e conservação, vigilância e biblioteca.

As instalações administrativas buscarão atender às necessidades institucionais, considerando a sua adequação às atividades, a acessibilidade, plano de avaliação periódica dos espaços e de gerenciamento da manutenção patrimonial e a proposição de recursos tecnológicos diferenciados. A uma infraestrutura adequada, o curso promoverá a busca por essas adequações junto aos setores competentes da UFCA, conforme existam ou necessite-se dos seguintes espaços/itens: Instalações administrativas, salas de aula, auditório, salas de professores e/ou de tutores, espaços para atendimento aos discentes, espaços de convivência e de alimentação, laboratórios, ambientes e cenários para práticas didáticas; ambiente virtual de aprendizagem – AVA; bibliotecas, salas de apoio de informática ou estrutura equivalente, Instalações sanitárias, recursos da Internet, execução e suporte, exclusivo de metodologia baseada em recursos da Internet, plano de expansão e atualização de equipamentos, recursos de tecnologias de informação e comunicação e midiáticas.

Nos projetos tecnológicos e de aquisição, atualização e disponibilização de espaços físicos e virtuais, equipamentos, acervos, soluções e softwares do curso,



deverão ser observados os parâmetros de acesso e inclusão das pessoas previstos na legislação, especialmente quanto ao desenho universal e à tecnologia assistiva, visando garantir o funcionamento adequado da Sede e dos Polos de EaD. Ação esta que integra a função estratégica da UFCA na garantia e promoção da inclusão e da acessibilidade como uma política transversal, de forma a ampliar condições de acesso, participação e aprendizagem aos estudantes que apresentam deficiência e/ou necessidades educacionais específicas.

#### **12.11. Planos de Ensinos dos Componentes Curriculares**

A equipe de formatação deste PPC deve atualizar cada ementa do componente e cada Plano de Ensino do componente para adequação do quantitativo de carga horária EaD e da especificidade dessa modalidade, bem como manter atualizada a base referencial física e digital.

#### **11.12. Medidas de acompanhamento da implantação do projeto**

A Educação a distância, embora prescindida da relação face à face em todos os momentos do processo ensino e aprendizagem, exige relação dialógica efetiva entre gestores, professores, estudantes e equipe (técnica e didático-pedagógica). Por isso, impõe uma organização de sistema que possibilite o processo de interlocução permanente entre esses sujeitos da ação pedagógica.

Dentre os elementos imprescindíveis ao sistema estão:

- ✓ a implementação de uma rede que garanta a comunicação entre os sujeitos do processo educativo (do curso com as comunidades internas e externas);
- ✓ a produção e organização de material didático apropriado à modalidade;
- ✓ processos de orientação e avaliação próprios;
- ✓ monitoramento do percurso do estudante; e
- ✓ criação de ambientes virtuais que favoreçam o processo de estudo dos estudantes.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

A implantação deste projeto do Curso PMM-EAD, com relação à estruturação e a organização do sistema para início da proposta, segue a ordem:

- Elaboração, apresentação, discussão e acatamento desta proposta de PPC (CEAD, PROGRAD, PROGEP, Câmara Acadêmica, Gestão, DTI, SEACE, Comitê de Governança);
- Abertura de processo SEI para início da tramitação do Projeto e criação do curso;
- Aprovação nas instâncias Pedagógicas (PROGRAD e CEAD), gestoras (Comitê de Governança e Gestão) e, por fim, decisória (Câmara Acadêmica e CONSUNI).
- Preparação do Polo do curso;
- Preparação final do AVA;
- Lançamento do Curso;
- Abertura/divulgação do curso e dos processos seletivos (estudantes, tutores, docentes, outros).
- Matrícula dos estudantes;
- Início das aulas/atividades do curso. (previsão: 2023.1).

### **11.13. Rede Comunicacional**

O curso estabelece uma rede comunicacional que possibilite a ligação do Curso/Polo com a UFCA e entre eles. Para tanto, é imprescindível a organização de estrutura física e acadêmica, com a garantia de:

- manutenção de equipe multidisciplinar para orientação nas diferentes disciplinas/áreas do saber que compõem o curso;
- designação de coordenador e vice-coordenador que se responsabilizem pelo acompanhamento acadêmico e administrativo do curso;
- manutenção dos Núcleos Tecnológicos na UFCA (DTI) e no Polo (NT - Polo), que deem suporte à rede comunicacional prevista para o curso;
- Organização de apoio logístico de transporte de profissionais e materiais da UFCA ao Polo e deste para a UFCA (DLA); e
- organização de um sistema comunicacional ágil e eficiente entre o Polo e a



#### 11.14. Produção de Material Didático

*O material didático configura-se como **dinamizador** da construção curricular e balizador metodológico.*

O material didático citado neste PPC, deverá ser disponibilizado aos discentes, elaborado ou validado pela equipe, permitindo desenvolver a formação definida no projeto pedagógico, considerando sua abrangência, aprofundamento e coerência teórica, sua acessibilidade metodológica e instrumental e a adequação das referências às exigências da formação, prevendo linguagem inclusiva e acessível, com recursos comprovadamente inovadores.

O curso implantará um processo de controle de produção e distribuição de material didático a ser utilizado em todo o percurso formativo do aluno. Este controle deverá estar formalizado, atender à demanda e possuir plano de contingência para a garantia de continuidade de funcionamento e disporá de um sistema informatizado de acompanhamento para gerenciamento dos processos, com uso de indicadores bem definidos. Este controle será feito em parceria com o SIBI da UFCA, de forma que docentes, discentes e tutores saibam como o material físico e digital está acessível e como pode ser essa disponibilização (Portal, biblioteca, sites específicos, drives em nuvem etc.).

A estrutura pedagógica do Curso PMM-EAD, com relação ao conteúdo didático-pedagógico, conta com Professores Autores e Professores Curadores do material didático-pedagógico. O material produzido se constituirá de kits pedagógicos e precedem, antes de sua inserção/uso no AVA da autorização pelo(s) Professore(s) Curador(es) do Curso.

Todos os atores da estrutura pedagógica do curso têm como função básica assistir ao estudante, acompanhá-lo e motivá-lo ao aprendizado.

O sistema de controle de produção e distribuição de material didático previsto para o curso considerará o atendimento da demanda, a existência de uma equipe técnica



multidisciplinar responsável, estratégias que possibilitem a acessibilidade comunicacional, disponibilização por diferentes mídias, suportes e linguagens, plano de atualização do material didático e apoio à produção de material autoral pelo corpo docente.

#### **11.15. Seleção de Professores Tutores**

O processo de seleção dos tutores será realizado a partir de abertura de edital público de concurso.

O tutor presencial e à distância devem possuir formação de nível superior e experiência mínima de um ano no magistério superior. Caso não comprove essa experiência, deve comprovar formação pós-graduada ou vinculação a programa de pós-graduação para poder exercer a função.

Os tutores serão selecionados conforme as necessidades específicas de cada componente curricular ou grupo de componentes.

A seleção e a capacitação inicial e continuada não implicam necessariamente na contratação dos tutores.

Após este processo e em função da necessidade, os professores tutores serão convocados para trabalho de tempo determinado. Ao fim da disponibilização de um componente curricular ou de um grupo de componentes, o tutor poderá ser desligado dos quadros do curso conforme necessidade observada pela Coordenação do curso.

O processo de avaliação acontecerá por meio de edital específico para este fim.

Os convocados para o trabalho de tutoria deverão assinar um termo de compromisso, no qual constarão todas as atribuições e regulamentos pertinentes.

#### **11.16. Sistema de Tutoria**

A tutoria no Curso PMM-EAD da UFCA como componente fundamental do sistema, tem a função de realizar a mediação entre o estudante e o material didático do curso. Nesse sentido, o tutor não deve ser concebido como sendo um “facilitador” da aprendizagem, ou um animador, ou um monitor.



A tutoria é um dos elementos do processo educativo que possibilita a ressignificação da educação a distância, por possibilitar o rompimento da noção de tempo/espaço da escola tradicional. O processo dialógico que se estabelece entre estudante e tutor deve ser único. O tutor, paradoxalmente ao sentido atribuído ao termo “distância”, deve estar permanentemente em contato com o estudante, mediante a manutenção do processo dialógico, em que o entorno, o percurso, as expectativas, as realizações, as dúvidas e as dificuldades sejam elementos dinamizadores desse processo. Na fase de planejamento, o tutor deve participar da discussão, com os professores formadores, a respeito dos conteúdos a serem trabalhados, do material didático a ser utilizado, da proposta metodológica, do processo de acompanhamento e avaliação de aprendizagem, dos Seminários Temáticos e do Estágio Supervisionado.

No desenvolvimento do curso, o tutor é responsável pelo acompanhamento e avaliação do percurso de cada estudante sob sua orientação: em que nível cognitivo se encontra; que dificuldades apresenta; se ele coloca-se em atitude de questionamento reconstrutivo; se reproduz o conhecimento socialmente produzido necessário para compreensão da realidade; se reconstrói conhecimentos; se é capaz de relacionar teoria-prática; se consulta referências de apoio; se realiza as tarefas e exercícios propostos; como estuda; quando busca orientação; se ele relaciona-se com outros estudantes para estudar; se participa de organizações ligadas à sua formação profissionais ou a movimentos sociais locais.

Além disso, o tutor deve, neste processo de acompanhamento, estimular, motivar e, sobretudo, contribuir para o desenvolvimento da capacidade de organização das atividades acadêmicas e de aprendizagem.

Por todas essas responsabilidades, torna-se imprescindível que o tutor tenha formação específica, em termos dos aspectos político-pedagógicos da educação a distância e da proposta teórico metodológica do curso. Essa formação deve ser oportunizada pelo CEAD antes do início do curso e ao longo do curso.

Como os recursos para interlocução poderão ser utilizados:

Ambiente Virtual, com recursos de fórum, chat, biblioteca virtual, agenda,



repositório de tarefas, questionários, recursos de acompanhamento e controle de cada estudante, entre outros;

- Videoaulas;
- Telefone;
- E-mail;
- Videoconferências; e
- Redes Sociais autorizadas.

#### **11.17. Encontros Presenciais**

Os encontros presenciais serão motivos de amplo planejamento, envolvendo os atores pedagógicos e administrativos dos subsistemas do Curso.

Entre as atividades a serem contempladas incluem-se avaliação do desempenho discente, apresentação de palestras, aulas, pesquisas desenvolvidas, visitas técnicas e integração social da comunidade acadêmica.

Conforme o Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017 é obrigatória a previsão de momentos presenciais em cursos a distância. O Curso PMM-EAD, na modalidade à distância, atendendo ao que determina a legislação vigente, terá cerca de oitenta por cento (80%) de sua carga horária básica desenvolvida a distância e vinte por cento (20%) em atividades presenciais, dos quais 60% com apoio tutorial e 40% voltados para estudos independentes, ou seja, 6,4 horas de encontro presencial para cada 32 horas da disciplina. Projetam-se 03 (três) momentos de integração presencial: um no início da disciplina, um no meio e outro ao final, para a realização da avaliação presencial. Esses momentos ocorrerão em auditório nas cidades consideradas como polos de integração presencial, devendo ser realizados aos sábados e/ou domingos. O tempo de duração média desses encontros é de 08 horas. Nesses encontros, todos os integrantes terão condições de continuar, presencialmente, alguns diálogos que estarão sendo tratados em meio virtual. A resultante de aprendizagem desses encontros tende a estimular as discussões ou a amadurecer aqueles diálogos que já estavam ocorrendo.



Alguns encontros presenciais poderão utilizar a tecnologia da web e/ou videoconferência. Os encontros realizados através desse procedimento em geral também tendem a integrar mais intensamente os participantes entre si e com seus professores. Para tais encontros, será utilizada a estrutura das Infovias do Estado que já está consolidada e integrada nos processos de aprendizagem. Estes encontros receberão um maior aporte pedagógico para que se possa utilizar mais intensamente os diversos recursos possíveis através do uso desse meio.

O recurso da web ou videoconferência poderá ser utilizado para cumprir algumas das etapas presenciais do curso, porque cumpre as exigências de flexibilidade na oferta e na construção do conhecimento. O CEAD e o curso deverão avaliar os meios alternativos e os impactos orçamentários e pedagógicos relativos ao uso da teleconferência e das abordagens presenciais tradicionais.

A web ou videoconferência é um meio de realização da Educação a Distância que vai possibilitar contato com grande nível de interatividade e troca direta em tempo real (síncrona) entre os participantes. A integração proporcionada pela web ou videoconferência dá condição mais direta de troca intelectual, uma vez que mantém o elemento de construção oral das ideias e a possibilidade associada da imagem. Além dessas características, a web ou videoconferência apresenta a vantagem de integrar visualmente diversos pontos que fisicamente teriam maior dificuldade de contato.

Na web ou videoconferência, as aulas ao vivo, com duração média de 2h, serão transmitidas pela internet, de modo interativo, para os polos nos municípios conveniados. Nesta oportunidade, os alunos contarão com a participação de professores e monitores. Essas web ou videoconferências serão gravadas e constituirão um acervo a ser disponibilizado aos polos, de forma a atender alunos que as desejarem consultar.

Os encontros presenciais serão realizados no polo presencial com preparação prévia pelos coordenadores do curso, docentes, discentes e equipe de apoio presencial: Docente presencial, tutores presencial e a distância, suporte CEAD/DTI para equipamentos, internet, conexões, além dos serviços (em caso de avaliações, provas, apresentações, eventos presenciais), de vigilância, apoio material, limpeza e manutenção



do local (banheiros, iluminação, recepção, outros). Ao final de cada encontro os responsáveis pelo local deverão preencher e assinar checklist de abertura e fechamento do local.

#### **11.18. Processo de comunicação-interação entre os participantes**

Em função de uma das principais características do ensino a distância, a dupla relatividade do espaço e do tempo, é importante o uso de ferramentas que operacionalizem o processo de comunicação e troca de informação nas suas formas síncrona e assíncrona.

As ferramentas utilizadas nos processos de comunicação síncrona serão: vídeoconferência e chat do AVA. Como processos de comunicação assíncronas serão utilizados: fóruns, e-mails, videoaulas gravadas, atividades a serem postadas, etc.

Cada turma terá acesso à estrutura de comunicação síncrona e assíncrona e será orientada pelo tutor sobre a forma e os momentos de uso de cada uma delas.

Como sujeito que participa ativamente do processo avaliativo, o estudante será informado por seu tutor e pelo professor formador sobre o que está sendo avaliado, a partir de que critérios, se a atividade que lhe é proposta é objeto de avaliação formal e o que se espera dele naquela atividade.

Em outras palavras, a postura de avaliação assumida no processo de ensino-aprendizagem do Curso PMM-EAD pressupõe, por um lado, a compreensão do processo epistêmico de construção do conhecimento e, por outro, a compreensão da ação de avaliar como processo eminentemente pedagógico de interação contínua entre estudante-conhecimento-tutor-professor-formador.

### **13. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR**

A organização curricular deste curso parte do princípio que o itinerário formativo deve contemplar e possibilitar a articulação com outros cursos e programas na



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

área de formação do estudante, conforme o perfil do egresso buscado, configurando-se numa trajetória educacional consistente e programada, a partir de:

- I - estudos sobre os itinerários de profissionalização praticados no mundo do trabalho;
- II - estrutura sócio-ocupacional da área de atuação profissional; e
- III - fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos de bens ou serviços.

### 13.1. Estrutura Curricular e Integralização

O Curso PMM-EAD é ofertado na modalidade Educação a Distância, no período integral, com duração média de 2 anos (4 semestres letivos). Apresentamos a seguir a carga horária total do curso, segundo o CNCST e definido neste PPC:

**Quadro 6: Carga Horária do Curso PMM-EAD**

Conteúdos	Carga Horária	%
<b>Componentes Curriculares Obrigatórios</b>	<b>1.760</b>	<b>77</b>
<b>Disciplinas Optativas</b>	<b>240</b>	<b>11</b>
<b>Atividades de Extensão</b>	<b>230</b>	<b>10</b>
<b>Atividades Complementares e Formativas</b>	<b>48</b>	<b>2</b>
<b>Carga Horária Total do Curso</b>	<b>2.278</b>	<b>100</b>

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC - 2024

Sendo este Projeto Pedagógico do Curso (PPC), na modalidade Educação a Distância (EaD), há a apresentação em tópico específico (11. ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA) com a fundamentação técnica comprovando que há viabilidade de se desenvolver a distância as competências e habilidades previstas para o curso e para cada componente curricular presente na Matriz Curricular. No tópico referido à EaD, estão especificadas as medidas adotadas pelo curso para que as técnicas ou modelos propostos nas pesquisas que viabilizaram o projeto sejam efetivamente aplicadas nos cursos (AVA, metodologias EaD, recursos tecnológicos e humanos, infraestrutura, outros).



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

O rol de disciplinas optativas do curso PMM-EAD é dividido em quatro disciplinas. O primeiro conjunto é formado pelos componentes curriculares optativos ofertados com a finalidade de aprofundar o estudo dos conceitos da PMM e de seu ensino. Estes componentes curriculares são ofertados pelas disciplinas Optativa I, II e III optativa-Livre I, distribuídas na matriz/semestres. A optativa-livre é ofertada por outros cursos, e tem a finalidade de ampliar a compreensão dos conceitos tecnológicos e sua aplicação e de seu ensino em outras áreas de conhecimento.

A seguir apresenta-se a Integração Curricular do Curso PMM-EAD.

### Quadro 7: Integração Curricular do Curso PMM-EAD

1º SEMESTRE											
CÓD	COMPONENTE CURRICULAR	TIPO	CARÁTER	PRÉ-REQUISITO	CORRE-QUISITO	EQUIVA-LÊNCIA	Nº CRÉD	CARGA HORÁRIA			
								TEÓ	PRÁ	TOTAL	
PMM0001	Introdução à Educação à Distância	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0002	História do Design	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0003	Introdução a Sistemas e Mídias Digitais	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0004	Cibercultura e redes digitais	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0005	Fundamentos da Computação Gráfica	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0006	Edição de imagem e som	Disciplina	Obrigatória				5	20		60	80
PMMXXXX	Projeto Integrado I	Disciplina	Obrigatória				5	16		64	80
CH TOTAL >>>							35	436		124	560
2º SEMESTRE											
CÓD	COMPONENTE CURRICULAR	TIPO	CARÁTER	PRÉ-REQUISITO	CORRE-QUISITO	EQUIVA-LÊNCIA	Nº CRÉD	CARGA HORÁRIA			
								TEÓ	PRÁ	TOTAL	
PMM0007	Mitologia e Simbolismo	Disciplina	Obrigatória				5	80		0	80
PMM0008	Design Audiovisual	Disciplina	Obrigatória				5	60		20	80
PMM0009	Storytelling e transmídias	Disciplina	Obrigatória				5	60		20	80
PMM0010	Introdução à Animação	Disciplina	Obrigatória				5	48		32	80
PMM0011	Cultura de Jogos	Disciplina	Obrigatória				5	64		16	80
PMMXXXX	Optativa I	Disciplina	Optativa				5	-		-	80
PMMXXXX	Projeto Integrado II	Disciplina	Obrigatória				5	16		64	80
CH TOTAL >>>							35	328		152	560
3º SEMESTRE											
CÓD	COMPONENTE CURRICULAR	TIPO	CARÁTER	PRÉ-REQUISITO	CORRE-QUISITO	EQUIVA-LÊNCIA	Nº CRÉD	CARGA HORÁRIA			
								TEÓ	PRÁ	TOTAL	
PMM0012	Design de Interfaces Gráficas	Disciplina	Obrigatória				5	48		32	80
PMM0013	Design de Experiência do usuário	Disciplina	Obrigatória				5	48		32	80
PMMXXXX	Optativa II	Disciplina	Optativa				5	-		-	80
PMM0014	Animação digital	Disciplina	Obrigatória				5	48		32	80
PMMxxxx	Optativa III	Disciplina	Optativa				5	-		-	80
PMMxxxx	Projeto Integrado III	Disciplina	Obrigatória				5	16		64	80



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
 PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>CH TOTAL &gt;&gt;&gt;</b>	<b>30</b>	<b>160</b>	<b>160</b>	<b>480</b>
------------------------------	-----------	------------	------------	------------

**4º SEMESTRE**

COD	COMPONENTE CURRICULAR	TIPO	CARATER	PRÉ-REQUISITO	CORREQUISITO	EQUIVALÊNCIA	Nº CRÉD.	CARGA HORÁRIA		
								TEO	PRA	TOTAL
PMM0015	Design de Jogos Digitais	Disciplina	Obrigatória				5	48	32	80
PMM0016	Concepção de Cenários e de Personagens	Disciplina	Obrigatória				5	48	32	80
PMM0017	Direção de Arte para Multimídia	Disciplina	Obrigatória				5	30	50	80
PMM0018	Ética e Política Autoral	Disciplina	Obrigatória				5	50	30	80
PMMxxxx	Projeto Integrado IV	Disciplina	Obrigatória				5	16	64	80
<b>CH TOTAL &gt;&gt;&gt;</b>							<b>25</b>	<b>192</b>	<b>208</b>	<b>400</b>

	Crédito	CH	%
<b>COMPONENTES OBRIGATÓRIOS (TEÓRICOS) &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>70</b>	<b>1116</b>	<b>49</b>
<b>COMPONENTES OBRIGATÓRIOS (PRÁTICOS) &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>40</b>	<b>644</b>	<b>28</b>
<b>OPTATIVAS (I, II) &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>10</b>	<b>160</b>	<b>7</b>
<b>OPTATIVA-LIVRE (I) &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>5</b>	<b>80</b>	<b>4</b>
<b>ATIVIDADES DE EXTENSÃO &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>14</b>	<b>230</b>	<b>10</b>
<b>ATIVIDADES COMPLEMENTARES E FORMATIVAS &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>4</b>	<b>48</b>	<b>2</b>
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>142</b>	<b>2.278</b>	<b>100</b>

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC - 2024



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Quadro 8: Integração Curricular – Resumo dos Semestres.

SEMESTRE	OBRIGATÓRIO	OPTATIVO	TOTAL	TOTAL
	CH	CH	CRED.	CH
1º	560	-	35	560
2º	480	80	35	560
3º	320	160	30	480
4º	400	-	25	400
<b>Total &gt;&gt;&gt;&gt;</b>	<b>1.760</b>	<b>240</b>	<b>125</b>	<b>2.000</b>
<b>SÍNTESE</b>				
COMPONENTES OBRIGATÓRIOS (TEÓRICOS) >>>>>			70	1116
COMPONENTES OBRIGATÓRIOS (PRÁTICOS) >>>>>			40	644
OPTATIVAS (I, e II) >>>>>			10	160
OPTATIVA-LIVRE (I) >>>>>			5	80
ATIVIDADES DE EXTENSÃO (UCE's I e II) >>>>>			14	230
ATIVIDADES COMPLEMENTARES E FORMATIVAS >>>>>			4	48
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;</b>			<b>142</b>	<b>2.278</b>

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC – 2024



Quadro 9: Representação Gráfica – Perfil de Formação (Fluxograma).

1º SEMESTRE	2º SEMESTRE	3º SEMESTRE	4º SEMESTRE
<b>560 ha</b>	<b>560 ha</b>	<b>480 ha</b>	<b>400 ha</b>
Introdução à Educação a Distância (5)	Mitologia e Simbolismo (5)	Design de Interfaces Gráficas (5)	Design de Jogos Digitais (5)
História do Design (5)	Design Audiovisual (5)	Design de Experiência do usuário (5)	Concepção de Cenários e de Personagens (5)
Introdução a Sistemas e Mídias Digitais (5)	Storytelling e transmídia (5)	Animação digital (5)	Direção de Arte para Multimídia (5)
Cibercultura e redes digitais (5)	Introdução à Animação	Optativa 2 (5)	Ética e Política Autoral (5)
Fundamentos da Computação Gráfica (5)	Cultura de Jogos	Optativa 3 (5)	
Edição de imagem e som (5)	Optativa 1 (5)		
Projeto Integrado I (5)	Projeto Integrado II (5)	Projeto Integrado III (5)	Projeto Integrado IV Final (5)

Fonte: Equipe de Elaboração do PPC - 2024

### 13.2. Atividades Complementares e Formativas

As **Atividades Complementares** (componentes curriculares) e **formativas** (estágio não obrigatório) serão desenvolvidas durante todo período de formação dos



estudantes. As atividades são fundamentadas pelo Regulamento dos Cursos de Graduação da UFCA (Art. 30).

Serão consideradas atividades complementares as respectivas ações:

I - atividades de iniciação à docência e outras ligadas ao ensino;

II - atividades de iniciação à pesquisa, produção técnica e/ou científica;

III - atividades de extensão;

IV - atividades de participação e/ou organização de eventos, tais como: participação em eventos internos e externos à instituição de educação superior, semanas acadêmicas, congressos, seminários, palestras, conferências;

IV-A – atividades Artístico-culturais;

IV-B – atividades Esportivas;

V - experiências ligadas à gestão, formação profissional e/ou correlatas, inclusive estágio não obrigatório;

VI - participações em órgãos colegiados.

Para validação da atividade será necessária comprovação por meio de documento legal emitido por esta Instituição ou outra legalmente constituída.

Nessas atividades e conforme decisão do colegiado e aprovado pela coordenação do curso, o estudante poderá desenvolver o estágio não obrigatório, correspondente a até 50% da carga horária destinada às atividades complementares.

O discente do curso PMM-EAD terá que desenvolver pelo menos 64 horas de atividades complementares e formativas durante sua graduação para fins de complementação curricular.

### **13.3. Estágio Não Obrigatório**

O estágio profissional é desenvolvido em ambiente real de trabalho, assumido como ato educativo e supervisionado pela instituição de ensino, em regime de parceria com organizações do mundo do trabalho, objetivando efetiva preparação do estudante para o



trabalho.

O curso PMM prevê a realização de estágio na modalidade de estágio não obrigatório, em conformidade com as diretrizes curriculares, Lei nº 11.788/2008 e Regulamento dos Cursos de Graduação da UFCA (RCG) e disposições complementares.

O Curso Superior de Tecnologia PMM não requer a realização do estágio supervisionado curricular obrigatório e a modalidade do estágio não obrigatório poderá, caso decidam o estudante e a coordenação de estágios do curso, realizarem essa atividade formativa. A mesma terá sua carga horária integralizada (até no máximo de 50%) junto à carga horária de Atividades Complementares e Formativas, cujo total são **48** horas.

O estágio curricular não obrigatório do curso encontra-se neste PPC institucionalizado, contemplando carga horária adequada. A relação orientador/aluno deverá ser compatível com as atividades, coordenação e supervisão, existência de convênios, estratégias para gestão da integração entre ensino e mundo do trabalho, considerando as competências previstas no perfil do egresso do curso, e interlocução institucionalizada da IES com o(s) ambiente(s) de estágio, buscando gerar insumos para atualização das práticas do estágio.

O estágio não obrigatório poderá ser organizado, planejado e orientado por meio da plataforma institucional AVA. Porém, será realizado presencialmente no campo de estágio com a orientação de um supervisor. A diretriz do curso será considerada para organização do estágio curricular. Deverá seguir a Lei de Estágios Nacional e normas específicas do Regulamento dos Cursos de Graduação da UFCA e manual próprio do curso. O curso promoverá ações entre a rede de empresas, instituições públicas e privadas, promovendo a vivência da realidade acadêmica de forma integral. Através dessa atividade formativa o curso promoverá a articulação entre o currículo do curso e aspectos práticos da realidade da profissão, o embasamento teórico das atividades planejadas no campo da prática, a participação do formando em atividades de planejamento, desenvolvimento e avaliação realizadas pelos agentes e campos de estágios, a reflexão teórica acerca de situações vivenciadas pelos formandos e a criação



e produção/divulgação de produtos que articulam e sistematizam a relação teoria e prática.

São objetivos do Estágio Supervisionado:

- Realizar a observação, a participação e a intervenção na realidade profissional;
- Integrar os elementos envolvidos no processo escolar, buscando o sentido educacional, norteador da ação educativa;
- Possibilitar ao estudante a ampliação de conhecimentos teóricos e práticos em situações reais de trabalho;
- Proporcionar ao estudante o desenvolvimento de competências e habilidades práticas e os aperfeiçoamentos técnicos, científicos e culturais, por meio da contextualização dos conteúdos curriculares e do desenvolvimento de atividades relacionadas com sua área de formação;
- Desenvolver atividades e comportamentos relativos à atuação profissional.

O curso celebrará convênios com as prefeituras circunvizinhas, da cidade sede do curso e com o Estado do Ceará, acrescida dos respectivos processos ou termo de cooperação técnica que firmam os convênios.

### **12.5. Integralização das Atividades de Extensão**

As atividades de extensão têm um papel fundamental na formação inicial do aluno de PMM, proporcionando experiências formativas em situações extensionistas diversas. Estas experiências podem levar o formando a ter uma visão mais ampla do papel do profissional na sociedade, influenciando na sua prática e na sua atuação social.

Na busca de fundamentar e desenvolver as atividades de extensão que possibilitem a compreensão e atuação mais ampla do formando, o curso de PMM organizou as suas horas de extensão em Unidades Curriculares de Extensão (UCE), sendo divididas em: Atividades de Extensão I e Atividades de Extensão II. Para fundamentar e orientar a organização das atividades de extensão, seguimos os documentos que fundamentam este PPC, complementadas pelas seguintes resoluções:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

1) Resolução nº 7/MEC/CNE, de 18 de dezembro de 2018. A resolução estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014 -2024 e dá outras providências;

2) Resolução CONSUNI nº 42, de 22 de outubro de 2020. Aprova o Regulamento das Atividades de Extensão Universitária no âmbito da Universidade Federal do Cariri (UFCA).

3) Resolução CONSUNI nº 49, de 16 de dezembro de 2021. Dispõe sobre a integralização das ações de extensão nos cursos de graduação da Universidade Federal do Cariri - UFCA.

As atividades de extensão poderão ser desenvolvidas em todo o período do curso, sendo distribuídas em Atividades de Extensão I e II. As Atividades de Extensão I são compostas por **115** horas e têm como base as atividades de extensão que abordam os conhecimentos científicos, educacionais e tecnológicos que buscam discutir, compreender e aplicar os fundamentos da PMM que articulam os sistemas e suas práticas profissionais, de forma contextual ao mundo do trabalho e suas relações sociais intrínsecas a uma formação ampla. Abordará eixos e temas como: Formação de Professores; Educação Ambiental; Direitos Humanos; Educação Étnico Raciais; Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena, Tecnologia Assistiva, Inclusão Digital de Comunidades, Acessibilidade na Web e Digital, dentre outras temáticas. No caso das Atividades de Extensão II, são compostas também por **115** horas e têm como base as atividades de extensão que abordam ações relacionadas ao Ensino das Novas Tecnologias, como também, outras ações de outras áreas de conhecimento que venham a contribuir para uma formação interdisciplinar com a PMM. As horas de extensão totalizam **230** horas, representando **10%** (dez por cento) da carga horária total do curso.

As atividades de extensão desenvolvidas no curso podem ser realizadas por meio de programas, projetos, cursos, eventos e prestações de serviços. As horas dos cursos, eventos e prestações de serviços só serão contabilizados quando estiverem vinculados aos programas e projetos cadastrados na Pró-Reitoria de Extensão da UFCA.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

O registro das ações de extensão a serem desenvolvidas no decorrer do curso deve seguir o fluxo apresentado nas normativas da UFCA.

O curso PMM-EAD da UFCA deverá designar um coordenador de extensão responsável para analisar e validar o cumprimento das ações da extensão previstas neste PPC, em especial no cumprimento da carga horária das UCE's.

O coordenador de extensão do curso, juntamente com a coordenação do curso e docentes, previamente ao início da oferta, promoverá estudos com essa equipe, visando o planejamento das atividades de extensão do curso. Serão pesquisadas e conhecidas as práticas e experiências nacionais com destaque na oferta dos 10% mínimos da carga horária extensionista em cursos na modalidade a distância. Por serem estratégias novas que abordam o atendimento a essa exigência do PNE na EaD, esses estudos possibilitarão o planejamento e execução da extensão no curso.

As atividades de extensão serão desenvolvidas, buscando-se as seguintes habilidades aos formandos: Ouvir e exercitar a empatia; promover o diálogo entre a universidade e a comunidade; reconhecer os desafios pessoais e sociais; desenvolver raciocínio que articule teoria e prática; reconhecer a visão multidimensional do ser humano e promover a autonomia social. O curso, dentre as diversas formas de extensão já citadas, firmará parcerias com empresas, OS's, OSCIP's, instituições públicas e privadas, prefeituras e empresas dos diversos ramos.

Quando do aproveitamento das horas de atividades de extensão realizadas em outras instituições de ensino superior no Brasil ou no Exterior, será seguida as orientações nas normativas da UFCA.

Para o acompanhamento das atividades extensionistas que serão contabilizadas como horas de extensão, o curso contará com um coordenador de extensão que seguirá as seguintes atribuições:

- I – Mapear os projetos e programas de extensão desenvolvidos na UFCA para divulgação entre os discentes e docentes do curso;
- II – Acompanhar o desenvolvimento dos projetos e programas de extensão previstos na UCE e nas disciplinas concentradas/módulos/disciplinas mistas do curso;
- III – Estimular a participação de docentes e discentes do curso na execução de projetos e programas de extensão para fins de integralização da extensão;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

---

IV – Realizar demais atividades consideradas pertinentes ao fomento, acompanhamento e suporte das ações de extensão desenvolvidas no curso com fins de integralização da extensão.

Quando necessário, as informações e orientações complementares sobre as ações extensionistas serão solicitadas pelo(a) coordenador(a) de extensão para a Pró-Reitoria de Extensão da UFCA.



## 14. EMENTÁRIO DAS DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS E OPTATIVAS

### CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PMM) EMENTÁRIO

#### 1º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR	Nº CRÉD.	CARGA HORÁRIA		
		TEÓ	PRÁ	TOTAL
Introdução a Educação a Distância	5	80	0	80
História do Design	5	80	0	80
Introdução a Sistemas e Mídias Digitais	5	80	0	80
Cibercultura e redes digitais	5	80	0	80
Fundamentos da Computação Gráfica	5	80	0	80
Edição de imagem e som	5	20	60	80
Projeto Integrado I	5	16	64	80

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Introdução à Educação à Distância</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
1º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	80 h	<b>Prática:</b>	0	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a distância; Ambientes virtuais de aprendizagem; Histórico da Educação a Distância; Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem apoiados pela Internet.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Compreender o conceito de EAD como modalidade de ensino, suas especificidades, definições e evolução ao longo do tempo; Participar de uma comunidade virtual de aprendizagem; Conhecer as regras de convivência para participação em comunidades virtuais e as ferramentas de comunicação: emoticons, netiqueta, clareza, citações e diretrizes de feedback; Participar de atividades de ambientação no Moodle e experimentar seus recursos e ferramentas como forma de viabilizar sua participação como aluno virtual em disciplinas posteriores do seu Curso Virtual.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

ARETIO, L. Garcia. La Educación a Distancia: de la teoría a la práctica. Barcelona: 2001, 328 p.

LITWIN, Edith.(org.) Educação a Distância: temas para o debate de uma nova agenda educativa. Porto Alegre: Artmed. 2001.110 p.

VAN DER LINDEN, Marta Maria Gomes. Diálogo didático mediado on-line: subsídios para sua avaliação em situações de ensino-aprendizagem. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2005. 261 p.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

PALLOFF, R; & PRATT, K. O Aluno Virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line.

Tradução: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2004, 216 p.

PALLOFF, R & PRATT, K. Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço: estratégias eficientes para a sala de aula on-line. Tradução: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002, 247 p.

PRETI, Oreste( Org.) Educação a Distância: construindo significados. Brasília: Ed.Plano. 2000. 268 p.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>				Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)					
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>História do Design</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 1º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	80h	<b>Prática:</b>	0h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
A revolução industrial e o design. Arts and Crafts. Bauhaus. Design modernista e contemporâneo. Design no Brasil. Design e concepção de projetos e produtos multimídia (a imersão, a interdisciplinaridade, a interatividade e a narratividade).									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Promover a reflexão sobre o design como produto histórico. Estudo crítico sobre as origens do design, Movimento Arts and Crafts, Bauhaus ao design na atualidade. Oportunizar referências do design e repertório da cultura visual. Conceber um projeto de design digital.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
ROYO, J. Design digital. São Paulo: Rossari, 2009. CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. rev. e amp; São Paulo: Edgar Blucher, 2008. FORTY, Adrian. Objeto de desejo – design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

LIPTON, Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naif, 2008. MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana (Orgs.). Impacto das novas mídias no estatuto da imagem. Porto Alegre: Sulina, 2012.  
FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.  
BOMFIM, Gustavo Amarante; COUTO, Rita Maria de Souza. Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar.; Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.  
MALDONADO, Tomás. Design Industrial. Lisboa: Edições 70, 1991.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Introdução a Sistemas e Mídias Digitais</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
1º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	80 h	<b>Prática:</b>	0 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Introdução à mídia digital. Fundamentos da comunicação nas mídias digitais. Entretenimento digital e jogos eletrônicos. Ciclo produtivo de mídia digital interativa, processos, técnicas, etapas, profissionais, equipes e produtos. Aspectos do comportamento do usuário em produtos multimídia. Forma, cor, textura e imagens para as novas mídias.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Trabalhar os conceitos de mídias digitais e o desenvolvimento de mídia interativa. Apresentar o campo de atuação profissional e acadêmico. Analisar e explorar os aspectos psicológicos e comportamentais dos produtos multimídias. Compreender as formas, cores, texturas e imagens aplicadas às novas mídias e seus elementos de comunicação.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
LEÃO, Lúcia. O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as Novas Mídias. Editora SENAC São Paulo. 1ª Edição. 2005. ISBN: 8573594209. AVELAR, Jorge; RABELLO, Leila; AURIANI, Marcia. Design digital e novas mídias. Editora Reflexão. São Paulo. 1 Ed. 2016. 248 p. GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. 1ª edição. Senac. São Paulo. 2019 HAYKIN, Simon; MOHER, Michael. Sistemas de comunicação: analógicos e digitais. 5ª edição. Bookman, 2010.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica. Editora SENAC. 1ª Edição. 2003. ISBN: 8573593229. BERTOMEU, João Vicente Cegato. Criação Visual e Multimídia. Editora Cengage Learning. 1ª Edição. 2009. ISBN: 852210638X. BARROS, Anna e SANTAELLA, Lucia. Mídias e Artes: os Desafios da Arte no Início do Século XXI. Editora Marco. 1ª Edição. 2002. ISBN: 8586022381 GUIMARAES, Denise Azevedo Duarte. Comunicação Tecnoestética nas Mídias Audiovisuais. Editora Sulina. 1ª Edição. 2008. ISBN: 8520504884. LEÃO, Lúcia. O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões sobre as Novas Mídias. Editora SENAC São Paulo. 1ª Edição. 2005. ISBN: 8573594209.									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Cibercultura e redes digitais</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
1º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	80 h	<b>Prática:</b>	0 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
As teorias da cibercultura. Reflexão e debate sobre as práticas humanas no contexto das tecnologias convergentes da informação e da comunicação. Tecnologia e transformações culturais. O mundo digital e seus impactos nos diferentes campos e instituições sociais, tais como a política, a educação, o jornalismo e a economia. O midiativismo. Interatividade, redes sociais e comunidades virtuais.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Trabalhar e construir ferramental teórico básico sobre cibercultura para que a/o estudante possa refletir sobre os fenômenos de nosso tempo, sobretudo aqueles que se relacionam com a área de comunicação e jornalismo. Trabalhar conceitos fundamentais para a compreensão de fenômenos da cibercultura; • Estimular a reflexão sobre esses fenômenos de maneira compartilhada e informada; • Utilizar o ferramental teórico – sugerido – para compreender e analisar situações e práticas socioculturais • Compreender e construir diálogos com as áreas da comunicação e do jornalismo, para, inclusive, consolidar o ciberespaço enquanto esfera , também, de trabalho profissional. • O ciberativismo, o midiativismo e as possibilidades de intervenção simbólica no ciberespaço; as pessoas e os coletivos.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
SRNICEK, Nick. Platform capitalism. Cambridge: Polity Press, 2017									
CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999									
CASTELLS, Manuel. Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Recuperado de <a href="https://ciberconflitos.files.wordpress.com/2014/10/castells_redes-deindignacao-e-esperanca.pdf">https://ciberconflitos.files.wordpress.com/2014/10/castells_redes-deindignacao-e-esperanca.pdf</a>									
LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: editora 34, 1999.									
FORECHI, Marcilene; FLORES, Natália M.; MELO, Camila O. Jornalismo digital e cibercultura. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book. ISBN 9786581492755. Disponível em: <a href="https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492755/">https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581492755/</a> . Acesso em: 25 jul. 2024.									
MARTINS, Antônio; MARTINS, Dalton & SPENTHOF, Edson (debatedores) Jornalismo em Profundidade – agora são outros quinhentos. Becos Comunicantes, n. 03, ano 02, Fevereiro 2016- Magnifica Mundi -Curso de Jornalismo/UFG. pp. 16-53 Recuperado de <a href="https://issuu.com/magnificamundi/docs/becos_comunicantes__03">https://issuu.com/magnificamundi/docs/becos_comunicantes__03</a>									
PASQUINELLI, Matteo (curador). Mediactivismo (Activismo en los medios). Estrategias y prácticas de la comunicación independiente. Mapa internacional y manual de uso. Roma: DeriveApprodi srl, 2002. Recuperado de <a href="https://www.yumpu.com/es/document/read/15119483/mediactivismo-activismo-enlos-medios-matteopasquinelli">https://www.yumpu.com/es/document/read/15119483/mediactivismo-activismo-enlos-medios-matteopasquinelli</a>									
WU MING ( 2000, verão) Notas para uma declaração dos direitos (e deveres) dos narradores. Wu Ming Foundation. Recuperado de <a href="https://www.wumingfoundation.com/italiano/wm_direitos.html">https://www.wumingfoundation.com/italiano/wm_direitos.html</a>									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
BENTES, Ivana. “Redes Colaborativas e Precariado Produtivo”. In Periferia. v. 1, n. 1, Jan./jun. 2009 UERJ. Rio de Janeiro. Recuperado de <a href="https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/issue/view/262">https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/issue/view/262</a>									
CASTELLS, Manuel. A era da intercomunicação. Le Monde Diplomatique Brasil, acervo online, 2006, agosto 1º..Recuperado de <a href="https://diplomatique.org.br/a-era-daintercomunicacao/">https://diplomatique.org.br/a-era-daintercomunicacao/</a>									
CECEÑA, Ana Esther. Rebeldias sociales y movimientos ciudadanos. In Osal, enero/2002. 12-15. Recuperado de <a href="http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/osal/osal6/cecena.pdf">http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/osal/osal6/cecena.pdf</a>									



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

COLETIVO INTERVOZES. Vozes da Democracia – Histórias da Comunicação na Redemocratização do Brasil. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Intervenções - Coletivo Brasil de Comunicação Social, 2006. Recuperado de <http://intervozes.org.br/arquivos/interliv001vozdred.pdf>

DI FELICE, Máximo. As armas comunicantes, o papel da comunicação nos novos movimentos revolucionários: o caso zapatista. In C. K. Peruzzo (Org.), Vozes Cidadãs: Aspectos Teóricos e análises de experiências de Comunicação Popular e sindical na América Latina (pp. 281-303). São Paulo: Angellara.

DOWNING, J. D. H. Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements. Thousand Oaks, CA: Sage, 2001.

QUÉAU, Philippe. Cibercultura e info-ética. In E. Morin (Ed.), A religação dos saberes - o desafio do século XXI (pp. 460-480). Rio de Janeiro. Bertrand Brasil. 2004

RENZI, Alessandra. Switches, Meshworks and Squatted Spaces: Fragmented Thoughts on Activist Research. In Institute for Studies in Education of the University of Toronto 252 Bloor Street West Toronto, Ontario, Canada. 2009. Recuperado de <http://teletrearcobaleno.tv/da-torontoalessandra-renzi-pubblica-un-articolosulleteletreet/>

ROCHA, Nilton J. R.; VIEIRA, Pedro Ivo F. & Coletivo Magnífica Mundi. “As batalhas simbólicas, das praças e da guerra no ciberespaço: a hora e a vez da comunicação compartilhada. In MAIA, Juarez Ferraz. Gêneros e Formatos em Jornalismo. Goiânia: UFG2011. /PUC.pp:163-179

WU MING. Zapatismo ou barbárie. In Carta, n.28. Julho

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Fundamentos da Computação Gráfica</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
1º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	80 h	<b>Prática:</b>	0 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Introdução a Computação Gráfica. Imagens vetoriais e bitmap. Conceitos do desenho e da geometria 2D e 3D. Descrição e fundamentos das Cores (percepção tricromática, luz e sombra, reflexão e absorção). Renderização e rasterização. Compreensão e uso dos softwares 2D e 3D.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Capacitar o(a) aluno(a) a compreender os fundamentos das imagens vetoriais (2D e 3D) e bitmap, possibilitando a capacidade de uso de técnicas e manipulação dos diferentes softwares gráficos, possibilitando-o a transformação de comunicação, entretenimento e relacionamento com os computadores.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
CONCI, Aura; VASCONCELOS, Cristina Nader; AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica: teoria e prática: geração de imagens. 2. Ed. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2018. 335.p.									
PRIMO, Lanevalda Pereira Correia. <b>Estudo dirigido de Adobe Photoshop CS6 em português</b> . Editora Erica, 2013.									
HORIE, Ricardo Minoru. PEREIRA, Ricardo Pagemaker. <b>300 Superdicas de editoração, Design e Artes gráficas</b> . 5ª ed. Editora Senac São Paulo, 2000.									
ALVES, William Pereira. <b>Adobe Illustrator CC - Descobrimos e Conquistando</b> . Editora Erica, 2013.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
STEUER, Sharon. <b>Ideias geniais em Photoshop</b> . Editora Ciência Moderna, 2002.									
GAMBA, Jr. <b>Computação gráfica para designers: Dialogando com as caixinhas de diálogo</b> . 2AB Editora, 2008.									
FUENTES, Rodolfo. <b>A prática do design gráfico: uma metodologia criativa</b> . São Paulo, SP: Rosari, 2006.									
AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; VASCONCELOS, Cristina. Computação gráfica: Teoria e prática: geração de imagens. Elsevier Brasil, 2018. Nota: Disponível no portal Minha Biblioteca.									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

GIESECKE, Frederick E. Comunicação gráfica moderna. Bookman, 2002. WELLS, Paul. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.  
STEVE, Caplin; BANKS, Adam. O essencial da ilustração. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. BARROSO, Clício. Adobe Photoshop: os 10 fundamentos. Balneário Camboriú Ed. Photos.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Edição de Imagem e Som</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 1º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	20 h	<b>Prática:</b>	60h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
História e teorias da edição da imagem e do som. Padrões de representação através da edição: clássico, moderno, vanguardas e contemporâneos. Exercícios de edição de imagem e som.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Estabelecer a organização e o desenvolvimento das etapas de edição da imagem e do som, a partir de uma lógica sequencial, e o seu inverso; Utilizar as técnicas de edição da imagem e do som; Operar a edição de áudio: efeitos sonoros, mixagem, equalização, compressão, limitação, plugins, automação, monitoração. Masterização. Operar a edição de imagem: decupagem de material bruto, captura digital de vídeo, mídia em softwares de edição. Edição on-line e off-line. Elaboração de plano de edição. Finalização.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. CHION, Michel. A audiovisão: som e imagem no cinema. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011. RODRIGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. Tradução de Rosângela Dantas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. 344p.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
MURCH, Walter. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004. AMIÉL, Vincent. Estética da montagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. EISENSTEIN, Sergei. Dickens, Griffith e nós. In: Sergei Eisenstein. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002. p. 176-224. WISNIK, José Miguel. O som e o sentido. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. LEAL, Francisco. Sonoplastia & Desenho de Som. Lisboa: Edição do Autor, 2006. BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: Fernão Pessoa Ramos (Org.). Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional. Vol. II. São Paulo: Senac SP, 2005. p. 277-301.									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Projeto Integrado I</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 1º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	16 h	<b>Prática:</b>	64 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Simular o ambiente profissional no ambiente acadêmico. Proporcionando aos estudantes uma vivência prática das atividades do produtor multimídias. Supervisionado e orientado por um professor do curso, e com o apoio de todos os demais professores, que ficam à disposição dos discentes para eventuais esclarecimentos e sugestões de encaminhamentos. As atividades a serem desenvolvidas devem exercitar as competências do discente no contexto das disciplinas de Edição de Imagem e Som, Fundamentos da Computação Gráfica e Cibercultura e Redes Digitais.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>● Simular o ambiente profissional no contexto acadêmico, proporcionando aos estudantes a oportunidade de integrar teoria e prática em atividades típicas do mercado de produção multimídia.</li><li>● Desenvolver competências multidisciplinares, permitindo aos discentes aplicar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do 1º semestre do curso.</li><li>● Promover a autonomia e a capacidade de tomada de decisões, estimulando a resolução de problemas e o planejamento de projetos de forma colaborativa e supervisionada.</li></ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
SELVEWRIGHT, Simon. Pesquisa e Design. Bookman, 2010. BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos. 3ª Ed. Blucher, 2011. BOAVENTURA, Edivaldo. Como ordenar as ideias. São Paulo: Ática, 1993.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. CONCI, Aura; VASCONCELOS, Cristina Nader; AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica: teoria e prática: geração de imagens. 2. Ed. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2018. 335.p. CASTELLS, Manuel. Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Recuperado de <a href="https://ciberconflitos.files.wordpress.com/2014/10/castells_redes-deindignacao-e-esperanca.pdf">https://ciberconflitos.files.wordpress.com/2014/10/castells_redes-deindignacao-e-esperanca.pdf</a>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

2º SEMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR	Nº CRÉD.	CARGA HORÁRIA		
		TEÓ	PRÁ	TOTAL
Mitologia e Simbolismo	5	80	0	80
Design Audiovisual	5	60	20	80
Story Telling e transmídia	5	60	20	80
Introdução à Animação	5	48	32	80
Cultura de Jogos	5	64	16	80
Projeto Integrado II	5	16	64	80
Optativa I	5	-	-	80

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Mitologia e Simbolismo</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>			<b>Regime:</b>				
					Semestral/Modular				
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>			<b>Equivalência:</b>				
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	80h	<b>Prática:</b>		<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
O curso visa a introduzir o interessado no universo da mitologia e simbologia através dos principais deuses e heróis míticos greco-latinos, aplicado à determinada obra literária.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Estudar as principais características e suas influências, transformações e recepção ao longo do tempo.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia grega. Vol. I; II; III; Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.									
BRANDÃO, Junito de Souza. Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega. 2ª ed; Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.									
ELIADE, Mircea. Mito e realidade. Trad. Paola Civelli; São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1972.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. 13ª ed.; SP: Cultrix, 2010.									
CLYDE W. Ford. O herói com rosto africano: mitos da África; SP: Summus, 1999.									
COMMELIN, Pierre. Mitologia grega e romana. 9ª ed.; xxxxxxx: Ed. F. Briguiet, 1956.									
GRIMAL, Pierre. Mitologia grega. 4ª ed.; SP: Editora brasiliense, 1992.									
VERNANT, Jean-Pierre. Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica. Tradução de Haiganuch Sarian; São Paulo: Difusão Europeia do Livro, Ed. da									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Universidade de São Paulo, 1973.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Design Audiovisual</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
2º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
Nenhum		Nenhum							
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	60 h	<b>Prática:</b>	20 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
<p>Meios audiovisuais, público e mercado. O papel do designer na produção audiovisual. Convergência da mídia. O hibridismo de linguagens, formatos e concepções da comunicação audiovisual. Principais softwares de criação audiovisual. Principais técnicas de criação audiovisual. Concepção de produto audiovisual.</p>									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>- Abordar o cinema, o rádio, a televisão e a Internet como produtores de imagens e sons.</li><li>- Esclarecer as oportunidades de atuação do designer na produção audiovisual.</li><li>- Promover reflexões sobre as novas tecnologias de comunicação audiovisual.</li><li>- Analisar a convergência da mídia na atualidade e suas influências no hibridismo de linguagens, formatos e concepções da comunicação audiovisual.</li><li>- Estudar os fatores de engajamento do público da produção audiovisual no cenário transmídia.</li><li>- Apresentar e incentivar a experimentação dos principais softwares de criação audiovisual.</li><li>- Transmitir as principais técnicas criativas da produção audiovisual.</li><li>- Estimular e orientar a concepção de produto audiovisual.</li></ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
<p>MARQUES, Aída. <b>Idéias em movimento</b>: produzindo e realizando filmes no Brasil. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.</p> <p>JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. <b>Cultura da Conexão</b>. São Paulo: Aleph, 2014.</p> <p>SZAFIR, Milena; BARROSO, Eliane Ivo (org.). <b>Montagem Audiovisual</b>: reflexões e experiências. São Paulo: Socine, 2019.</p> <p>TESSARI, Nicolas <i>et al.</i> Design como agente propulsor da relação entre cinema e suas representações. 2019. In: OLIVEIRA, Vanessa C. V. (org.). <b>A Evolução do Design Gráfico 2</b>. Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019, p. 128-143.</p>									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
<p>BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C. Comunicação digital: educação, tecnologia e novos comportamentos 1ª Ed; Rio de Janeiro: Paulinas, 2008.</p> <p>FILHO, A. B. (org.). Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social 1ª Ed; São Paulo: Paulinas, 2005.</p> <p>JOST, F. Compreender a televisão. 1ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010.</p> <p>KEEN, A. Vertigem digital: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando; Rio de Janeiro: Zahar, 2012.</p> <p>MARTIN-BARBERO, J. Dos meios as mediações. 3ª Ed; Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.</p> <p>MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço; São Paulo: Itau Cultural/Unesp, 2003.</p> <p>PALMA, Claudia. A narrativa transmídia como prática de Comunicação: aplicações e métodos; Porto Alegre: Polobooks, 2016.</p>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Storytelling e transmídia</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
2º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
Nenhum		Nenhum							
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	60 h	<b>Prática:</b>	20 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Introdução aos conceitos e técnicas de Storytelling (narrativas), conteúdo transmídia e de multiplataforma. Estudo dos campos da produção, edição, circulação e consumo das narrativas transmídia contemporâneas. Oportunidades para o design na cultura da convergência. Desenvolvimento de uma história para marcas, jogos, cinema ou produtos audiovisuais afins.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introduzir os conceitos e técnicas de Storytelling (narrativas), conteúdo transmídia e de multiplataforma.</li><li>- Abordar o Mito do Herói e outros arquétipos da psicologia junguiana como fontes de inspiração e fundamentação teórica na construção de personagens e narrativas.</li><li>- Apresentar estudos e estimular reflexões sobre os campos da produção, edição, circulação e consumo das narrativas transmídia contemporâneas.</li><li>- Analisar as oportunidades que a cultura da convergência possibilita ao campo do Design.</li><li>- Estimular e orientar o desenvolvimento de uma história para marcas, jogos, cinema ou produtos audiovisuais afins.</li></ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
GALLO, Carmine. Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outros líderes da liderança. Tradução de Bruno Scartozzoni. São Paulo: HSM, 2017. JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. Cultura da Conexão. São Paulo: Aleph, 2014. JUNG, C. G. O Homem e Seus Símbolos. Tradução de Maia Lúcia Pinho. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2008. JUNG, C. G. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Tradução de Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2ª. ed. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo: Vozes, 2000. MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço; São Paulo: Itau Cultural/Unesp, 2003.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
ALMEIDA, Christiane C. NOJIMA, Vera Lúcia. As narrativas do design de S. – O Navio de Teseu. 2019. In: OLIVEIRA, Vanessa C. V. (org.). A Evolução do Design Gráfico 2. Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019, p. 128-143. GIOVAGNOLI, M. Transmedia storytelling: imagery, shapes and techniques. [S.l.]: ETC Press, 2011. HALL, C. S; Nordby, V. J. Introdução à Psicologia Junguiana. Ed. Cultrix, SP, 2003. MILLER, Donald. Building a StoryBrand: clarify your message so customers will listen. Valencia – California: K.P. Publishing Company, 2017. NEIVA, Eduardo. Dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia; São Paulo: Publifolha, 2013. PALMA, Claudia. A narrativa transmídia como prática de Comunicação: aplicações e métodos; Porto Alegre: Polobooks, 2016. SANTAELLA, Lucia; MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sergio. Desafios da transmídia: processos e poéticas;									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.  
XAVIER, Adilson. Storytelling: histórias que deixam marcas; Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Introdução à animação</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
2º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	48 h	<b>Prática:</b>	32 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Aspectos históricos, conceituais, técnicos e práticos da animação. Tipos de animação e suas principais características e ferramentas. Fundamentos da dinâmica do movimento em animação.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Conhecer a história e teoria de imagens animadas Reconhecer as principais técnicas e ferramentas de desenvolvimento de animação Aprender os princípios básicos da dinâmica do movimento em animação									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019. COELHO, Raquel. A arte da animação; Minas Gerais: Formato Editorial, 2000. CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. A Arte da Animação. São Paulo: Editora Senac, 2011. HILTY, Greg; PARDO, Alona (Editor). Movie-se: no tempo da animação. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013. 264 p. ISBN 9788585688547. BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin,. A arte do cinema: uma introdução. Campinas: UNICAMP, São Paulo: USP, 2013. 765 p. ISBN 9788526810204 (Ed. da Unicamp). GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: SENAC SAO PAULO, 2006. 222 p. ISBN 8573594705. FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. Nova Iguacu: Abrams, 2008. 340 p. ISBN 9780810995451. WIEDEMANN, Julius. Animation Now! Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2007									

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Cultura de Jogos</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
2º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	64 h	<b>Prática:</b>	16 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Definição do conceito de jogo. História dos jogos digitais e analógicos. Indústria dos jogos digitais e analógicos e sua relevância no cenário cultural atual. Tipos de plataformas digitais dos jogos. Classificação por gêneros. Público e demografia. O jogos no comércio, indústria e educação. Distribuição de jogos no contexto da plataformação. Jogos críticos e decolonização do jogo.									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>OBJETIVOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Analisar a evolução histórica dos jogos do princípio até os formatos digitais.</li><li>- Explorar o conhecimento da história dos jogos digitais e sua evolução, reconhecendo as principais áreas de aplicação de jogos digitais, suas técnicas de interação, seus diferentes estilos, o público, sua comercialização e educação.</li><li>- Reconhecer a relevância dos jogos e da atividade de jogar para o atual cenário cultural no Brasil e no mundo.</li><li>- Desenvolver a análise crítica de jogos digitais e analógicos.</li></ul>
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>
WOODS, Stewart. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson: McFarland, 2012.
SCHREIER, James; KROLL, Guilherme. Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames. Nova York: HarperCollins, 2018.
WOODCOCK, James. Marx no Fliperama: Videogames e Luta de Classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
LUZ, Alan Richard da; COSTA, Carlos Zibel (coord). Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.
MASTROCOLA, Vicente M. Game Design - modelos de negócio e processos criativos: Um trajeto do protótipo ao jogo produzido. Cengage Learning Editores, 2015.
MELLO, Felipe C.; MASTROCOLA, Vicente M. Game Cultura: Comunicação, entretenimento e educação. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. E-book. ISBN 9788522125517. Disponível em: <a href="https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522125517/">https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522125517/</a> .
NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2017. xxviii, 443 p. ISBN 9788522106325 (broch.).
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>
CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. xxv, 478 p. ISBN 9788540701830 (broch.).
MACKLIN, Colleen; SHARP, John. Games, design and play: a detailed approach to iterative game design. Boston, MA: Addison-Wesley, 2016. xviii, 266 p. ISBN 9780134392073 (broch.)

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Projeto Integrado II</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 2º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	16 h	<b>Prática:</b>	64h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Simular o ambiente profissional no ambiente acadêmico. Proporcionando aos estudantes uma vivência prática das atividades do produtor multimídias. Supervisionado e orientado por um professor do curso, e com o apoio de todos os demais professores, que ficam à disposição dos discentes para eventuais esclarecimentos e sugestões de encaminhamentos. As atividades a serem desenvolvidas devem exercitar as competências do discente no contexto das disciplinas de Design Audiovisual, Storytelling e Transmídia e Introdução a Animação.

**OBJETIVOS:**

- Simular o ambiente profissional no contexto acadêmico, proporcionando aos estudantes a oportunidade de integrar teoria e prática em atividades típicas do mercado de produção multimídia.
- Desenvolver competências multidisciplinares, permitindo aos discentes aplicar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do 2º semestre do curso.
- Promover a autonomia e a capacidade de tomada de decisões, estimulando a resolução de problemas e o planejamento de projetos de forma colaborativa e supervisionada.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

SELVEWRIGHT, Simon. Pesquisa e Design. Bookman, 2010.  
BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos. 3ª Ed. Blucher, 2011.  
BOAVENTURA, Edivaldo. Como ordenar as ideias. São Paulo: Ática, 1993

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.  
MARQUES, Aida. Idéias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.  
GALLO, Carmine. Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outros líderes da liderança. Tradução de Bruno Scartozzoni. São Paulo: HSM, 2017.  
JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. Cultura da Conexão. São Paulo: Aleph, 2014.

**3º SEMESTRE**

COMPONENTE CURRICULAR	Nº CRÉD.	CARGA HORÁRIA		
		TEÓ	PRÁ	TOTAL
Design de Interfaces Gráficas	5	48	32	80
Design de Experiência do usuário	5	48	32	80
Optativa II	5	-	-	80
Animação digital	5	48	32	80
Optativa III	5	-	-	80
Projeto Integrado III	5	16	64	80

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)	
<b>Componente Curricular:</b>		<b>Tipo:</b>	Disciplina
<b>Design de Interfaces Gráficas</b>		<b>Caráter:</b>	Obrigatória
<b>Semestre de Oferta:</b>	<b>Habilitação:</b>	<b>Regime:</b>	
3º		Semestral/Modular	
<b>Pré-Requisito:</b>	<b>Correquisito:</b>	<b>Equivalência:</b>	



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

CARGA HORÁRIA								
Nº Créditos:	5	Total:	80 h	Teórica:	48 h	Prática:	32 h	Extensão:
<b>EMENTA:</b>								
Conceitos relacionados ao design de informação envolvendo usuários de interfaces digitais. Principais softwares e ferramentas de prototipação de interfaces digitais. Princípios básicos de linguagens de código para WEB. Metodologias de desenvolvimento de interfaces e testes de usabilidade. Utilização de softwares de prototipagem de interfaces gráficas.								
<b>OBJETIVOS:</b>								
Compreender as teorias sobre percepção visual aplicadas às interfaces digitais Compreender as complexidades que envolvem os usuários e suas relações cognitivas e emocionais na interação com as interfaces Conhecer e aplicar técnicas e ferramentas de prototipação e teste de interfaces digitais.								
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>								
GARRET, Jesse James. The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Ed. Bookman, 2005. ROYO, Javier. Design digital. São Paulo: Edições Rosari (Coleção fundamentos do design), 2008								
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>								
ALBERT, W.; TULLIS, T. Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics, Morgan Kaufmann, 2 edition, 2013. KALBACH, James. Design de navegação web otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009. KRUG, S. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile. atual. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. xi, 198 p. ISBN 9788576088509. [BU 681.31:62(084) K94n] SOBRAL, Wilma Sirlange. Design de interfaces: introdução. Saraiva Educação SA, 2019. Nota: disponível no portal Minha Biblioteca. ALVES, WILLIAM PEREIRA. HTML & CSS-Aprenda como construir páginas web. Saraiva Educação SA, 2021. Nota: disponível no portal Minha Biblioteca.								

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)						
<b>Componente Curricular:</b>					<b>Tipo:</b>	Disciplina		
<b>Design de experiência do usuário</b>					<b>Caráter:</b>	Obrigatória		
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>			<b>Regime:</b>			
3º					Semestral/Modular			
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>			<b>Equivalência:</b>			
CARGA HORÁRIA								
Nº Créditos:	4	Total:	80 h	Teórica:	48 h	Prática:	32 h	Extensão:
<b>EMENTA:</b>								
Introdução e conceitos da experiência do usuário. Ferramentas, dinâmicas e metodologias para se compreender os níveis de satisfação ou frustração do usuário frente a uma interface gráfica. Introdução a conceitos, ferramentas e tecnologias orientadas à acessibilidade dos usuários às interfaces.								
<b>OBJETIVOS:</b>								



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Conhecer as principais pesquisas e métodos de compreensão da experiência das pessoas em relação às interfaces gráficas  
Reconhecer as características de desempenho técnico, intuitividade e acessibilidade que condicionam certas práticas na experiência do usuário.  
Compreender os variados níveis cognitivos e emocionais da experiência do usuário na interação de artefatos gráficos digitais

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

Damáso, A. (1994). O Erro de Descartes : Emoção Razão e o Cérebro Humano. São Paulo: Companhia das Letras.

Hassenzahl, M. (2003). The Thing and I: Understanding the relationship between user and products. In: K. O. Blythe, M.A. Funology: From Usability to Enjoyment (pp. 31-42). Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

Hassenzahl, M. (2007). The Hedonic/Pragmatic Model of User Experience. In: E. Law, A. Vermeeren, M. Hassenzahl, & M. Blythe, Towards a Manifesto (pp. 10-14). Lancaster: Cost.

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (Março-Abril de 2006). User experience "" a research agenda. Behaviour & Information Technology , pp. 91-97.

Hassenzahl, & M. Blythe, Towards a UX Manifesto (pp. 31-34). Lancaster: Cost.

Seligman, M., & Csikszentmihalyi, M. (Janeiro de 2000). Positive Psychology: An introduction. American Psychologist , pp. 5-14.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Animação digital</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
3º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	48 h	<b>Prática:</b>	32 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Introdução aos softwares e ferramentas de animação digital. Formatos de tela e quantidades de frames adequadas a cada tipo de projeto. Conceitos básicos de Rigging de personagens. Animações de texto, cenários e câmeras.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Conhecer as principais ferramentas e softwares utilizados no mercado de animação digital 2d e 3d Aprender a utilizar-se de softwares para animações básicas de personagens, cenários e textos Conhecer os principais formatos de saída das animações, tais quais quantidade de frames e resolução de tela aplicáveis a cada projeto ou mídia específica.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
WILLIAMS, Richard. <b>The Animator's Survival Kit.</b> ; Londres: Faber and Faber Ltd. 2001. COELHO, Raquel. <b>A arte da animação</b> ; Minas Gerais: Formato Editorial, 2000. CHONG, Andrew. <b>Animação Digital</b> . Porto Alegre: Bookman, 2011.									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:
BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. A Arte da Animação. São Paulo: Editora Senac, 2011.
HILTY, Greg; PARDO, Alona (Editor). Movie-se: no tempo da animação. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013. 264 p. ISBN 9788585688547.
BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema: uma introdução. Campinas: UNICAMP, São Paulo: USP, 2013. 765 p. ISBN 9788526810204 (Ed. da Unicamp).
GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: SENAC SAO PAULO, 2006. 222 p. ISBN 8573594705.
FURNISS, Maureen. The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash. Nova Iguacu: Abrams, 2008. 340 p. ISBN 9780810995451.
WYATT, Andy. The Complete Digital Animation Course: Principles, practice and techniques of successful animation. Ed. Thames & Hudson. London, 2007.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Projeto Integrado III</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 3º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	16 h	<b>Prática:</b>	64 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Simular o ambiente profissional no ambiente acadêmico. Proporcionando aos estudantes uma vivência prática das atividades do produtor multimídias. Supervisionado e orientado por um professor do curso, e com o apoio de todos os demais professores, que ficam à disposição dos discentes para eventuais esclarecimentos e sugestões de encaminhamentos. As atividades a serem desenvolvidas devem exercitar as competências do discente no contexto das disciplinas de Design de Interfaces Gráficas e Design de Experiência do Usuário.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>● Simular o ambiente profissional no contexto acadêmico, proporcionando aos estudantes a oportunidade de integrar teoria e prática em atividades típicas do mercado de produção multimídia.</li><li>● Desenvolver competências multidisciplinares, permitindo aos discentes aplicar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do 3º semestre do curso.</li><li>● Promover a autonomia e a capacidade de tomada de decisões, estimulando a resolução de problemas e o planejamento de projetos de forma colaborativa e supervisionada.</li></ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

SELVEWRIGHT, Simon. Pesquisa e Design. Bookman, 2010.  
BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos. 3ª Ed. Blucher, 2011.  
BOAVENTURA, Edivaldo. Como ordenar as ideias. São Paulo: Ática, 1993

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.  
Damásio, A. (1994). O Erro de Descartes : Emoção Razão e o Cérebro Humano. São Paulo: Companhia das Letras.  
Hassenzahl, M. (2003). The Thing and I: Understanding the relationship between user and products. In: K. O. by M.A. Blythe, Funology: From Usability to Enjoyment (pp. 31-42). Netherlands: Kluwer Academic Publishers.  
GARRET, Jesse James. The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011.  
PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Ed. Bookman, 2005.

**4º SEMESTRE**

COMPONENTE CURRICULAR	Nº CRÉD.	CARGA HORÁRIA		
		TEÓ	PRÁ	TOTAL
Design de Jogos Digitais	5	48	32	80
Concepção de Cenários e de Personagens	5	48	32	80
Direção de Arte para Multimídia	5	30	50	80
Ética e Política Autoral	5	50	30	80
Projeto Integrado IV	5	16	64	80

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>			<b>Tipo:</b>		Disciplina				
<b>Design de jogos digitais</b>			<b>Caráter:</b>		Obrigatória				
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
4º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	48 h	<b>Prática:</b>	32 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Design de Jogo. Habilidades do designer de jogos. Experiências dos jogos. Definição de jogo. Componentes elementares de um jogo. Conceituação do jogo. Elementos para uma boa experiência. Mecânica dos jogos. Conceitos de interatividade e jogabilidade. Tipos de narrativas. Gameplay. Balanceamento. Organização de espaço. A influência dos tipos de câmeras no processo de Game Design. Equipe de trabalho. Level Design. Game Design Document.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instruir o(a) estudante na elaboração de jogos a partir da concepção de ideias, histórias, personagens, mecânicas, experiências e interfaces gráficas.</li> <li>- Capacitá-lo com os fundamentos do design para a concepção de jogos digitais a partir de ferramentas e processos criativos.</li> </ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos : volume 1. São Paulo: Blucher, 2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (broch.).

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : regras : volume 2. São Paulo: Blucher, 2012. 229 p. ISBN 9788521206279 (broch.).

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : interação lúdica: volume 3. São Paulo: Blucher, 2012. 258 p. ISBN 9788521206286 (broch.).

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : interação lúdica: volume 4. São Paulo: Blucher, 2012. 154 p. ISBN 9788521206286 (broch.).

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROGERS, Scott Level UP: um guia para o design de grandes jogos / Scott Rogers; tradução de Alan Richard da Luz. – São Paulo: Blucher, 2012.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

ORG. Lucia Santaella, Sérgio Nesteriuk, Fabricio Fava. Gamificação em debate. São Paulo : Blucher, 2018. 212 p. : il.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma agordagem prática. São Paulo. Cengage Learning; 1ª edição, 2008. 472 p.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>	Disciplina				
<b>Concepção de Cenários e de Personagens</b>				<b>Caráter:</b>	Obrigatória				
<b>Semestre de Oferta:</b>	<b>Habilitação:</b>			<b>Regime:</b>					
4º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>	<b>Correquisito:</b>			<b>Equivalência:</b>					
Nenhum	Nenhum								
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	48 h	<b>Prática:</b>	32 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
<p>Conceitos e processos da concepção e do desenvolvimento visual de personagens para meios audiovisuais. Princípios e técnicas da ilustração de cenários, veículos, personagens e criaturas para projetos audiovisuais. Personagens e cenários como elementos visuais e narrativos.</p>									
<b>OBJETIVOS:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

- Estudar os conceitos e processos da concepção e do desenvolvimento visual de personagens para meios audiovisuais.
- Introduzir os princípios e técnicas da ilustração de cenários, veículos, personagens e criaturas para projetos audiovisuais.
- Apresentar e incentivar a experimentação dos principais softwares de criação audiovisual de cenários e personagens.
- Analisar o papel dos personagens e dos cenários como elementos narrativos.
- Abordar o Mito do Herói e outros arquétipos da psicologia junguiana como fontes de inspiração e fundamentação teórica na construção de personagens e cenários como elementos visuais e narrativos.
- Estimular e orientar o desenvolvimento de um projeto de criação de cenários e personagens para jogos e outros produtos audiovisuais.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

JUNG, C. G. O Homem e Seus Símbolos. Tradução de Maia Lúcia Pinho. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2008.

JUNG, C. G. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Tradução de Maria Lúza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2a. ed. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo: Vozes, 2000.

GOMES, V. C. F. Método ágil para concepção de personagens para jogos digitais no arranjo produtivo local de PE. UFPE. Recife. 2009.

MARTINS, Valezka Ferraz. Metodologia de Design aplicada à concepção de personagens em curso técnico de jogos digitais. 2014. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Design. 2014.

TAVARES, Lúcia Maria. Design de Cenários de Videogames. Curitiba (PR): Editora Intersaberes, 2022.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

ALVES, V. T. Aplicação do persona card game em design de jogos não eletrônicos e estamperia de camisetas. UFPE. Recife. 2011.

HALL, C. S; Nordby, V. J. Introdução à Psicologia Junguiana. Ed. Cultrix, SP, 2003. CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 1949.

DIDIER, R. B. Criação de personagem: a biônica como ferramenta auxiliar na concepção de personagens para jogos realistas. UFPE. Caruaru. 2009.

DIEHL, D. D. M.; MELCO, M. T.; DUBIELA, R. Modelo de criação de personagens para jogos digitais. X SBGames, Salvador, 2011.

GALLO, Carmine. Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outros líderes da liderança. Tradução de Bruno Scartozzoni. São Paulo: HSM, 2017.

GIOVAGNOLI, M. Transmedia storytelling: imagery, shapes and techniques. [S.l.]: ETC Press, 2011.

ISBISTER, K. Better Game Characters by Design - A Psychological Approach. San Francisco: Elsevier Inc., 2006.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)	
<b>Componente Curricular:</b>		<b>Tipo:</b>	Disciplina
<b>Direção de Arte para Multimídia</b>		<b>Caráter:</b>	Obrigatória
<b>Semestre de Oferta: 4º</b>	<b>Habilitação:</b>	<b>Regime:</b> Semestral/Modular	



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	<b>5</b>	<b>Total:</b>	<b>80 h</b>	<b>Teórica:</b>	<b>30 h</b>	<b>Prática:</b>	<b>50h</b>	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Direção de arte na produção multimídia. Concepção, conceitos e métodos. Estudo dos aspectos estéticos e técnicos em relação aos seus elementos de composição gráfica; luz, cor, fotografia, arquitetura e de objetos cênicos.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Analisar a teoria e a prática da direção de arte na produção multimídia. Investigar as concepções da arte nos formatos do audiovisual. Criar concepções de arte para produtos multimídias.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
ALMEIDA , Cezar de. BASSETO, Roger. Sketchbooks: as páginas desconhecidas do processo criativo. São Paulo: Editora Ipsilon, 2010. CÉSAR, Newton . Os Primeiros Segredos da Direção de Arte. 2.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009. HAMBURGER, Vera. Arte em Cena: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Sesc, 2014.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
AFFRON , Charles; AFFRON, Mirella Jona. Set in Motion – Art Direction and Film Narrative. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995. BONT, Dan. Escenotécnicas em Teatro, Cine e TV. Barcelona: Las ediciones de Arte, 1981. BUCHMAN, Herman. Stage make up. London: Pitman Publishing, 1978. CUNNINGHAM, R. Magic garment: principles of costume design. New York: Longman, 1994. NERY, Marie Louise. A evolução da indumentária; subsídios para criação de figurino. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2003 RAMIREZ, Juan Antonio. La Arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro. Madrid: Alianza, 1993.									

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)	
<b>Componente Curricular:</b>		<b>Tipo:</b>	Disciplina
<b>Ética e Política Autoral</b>		<b>Caráter:</b>	Obrigatória
<b>Semestre de Oferta: 4º</b>	<b>Habilitação:</b>	<b>Regime:</b> Semestral/Modular	
<b>Pré-Requisito:</b>	<b>Correquisito:</b>	<b>Equivalência:</b>	
<b>CARGA HORÁRIA</b>			



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

<b>Nº Créditos:</b>	<b>5</b>	<b>Total:</b>	<b>80 h</b>	<b>Teórica:</b>	<b>50 h</b>	<b>Prática:</b>	<b>30h</b>	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Ética e o estudo das ações que compõem o conjunto de políticas culturais. Responsabilidade social e cidadania. Estudos de casos relacionados à Ética na Web e nas mídias digitais. Introdução à Propriedade Intelectual. Direitos Autorais. Patentes. Marcas. Políticas Culturais e Estado.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Apresentar os direitos autorais sob uma reflexão crítica acerca das funções que exercem na sociedade. Conhecer os desafios das novas tecnologias e da tensão existente entre a crescente proteção da propriedade intelectual, reforçada por tratados e políticas internacionais, e a perspectiva pública de acesso ao conhecimento. Aplicar a legislação de direitos autorais sobre projetos de criação de marcas e/ou patentes.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
BAUMAN, Zygmunt. A ética é possível num mundo de consumidores? Rio de Janeiro: Zahar, 2011. DUPAS, Gilberto. Ética e poder na sociedade da informação. São Paulo: Unesp, 2000. VALLS, Álvaro L. M. O que é ética. São Paulo: Brasiliense, 1994. BRANCO JR., Sérgio Vieira. Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias. Rio de Janeiro: Lúmen Júris, 2007.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
VASQUEZ, Adolfo Sanches. Ética. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. CAMARGO, Marculino. Fundamentos de ética geral e profissional. Petrópolis (RJ): Vozes, 2011. BARBOSA, Denis Borges. Uma Introdução à Propriedade Intelectual. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2003. BITTAR, Carlos Alberto. Direito de Autor. Rio de Janeiro: Forense, 7ª ed., 2019. ASCENSÃO, José de Oliveira. Direito Autoral. Rio de Janeiro: Renovar, 2ª ed, 1997.									

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>				Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)					
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Projeto Integrado IV</b>				<b>Caráter:</b>		Obrigatória			
<b>Semestre de Oferta: 4º</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	<b>5</b>	<b>Total:</b>	<b>80 h</b>	<b>Teórica:</b>	<b>16 h</b>	<b>Prática:</b>	<b>64 h</b>	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Simular o ambiente profissional no ambiente acadêmico. Proporcionando aos estudantes uma vivência prática das atividades do produtor multimídias. Supervisionado e orientado por um professor do curso, e com o apoio de todos os demais professores, que ficam à disposição dos discentes para eventuais esclarecimentos e sugestões de encaminhamentos. As atividades a serem desenvolvidas devem exercitar as competências do discente no contexto das disciplinas de Design de Jogos Digitais e Concepção de									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Cenários e de Personagens.
<b>OBJETIVOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simular o ambiente profissional no contexto acadêmico, proporcionando aos estudantes a oportunidade de integrar teoria e prática em atividades típicas do mercado de produção multimídia.</li><li>• Desenvolver competências multidisciplinares, permitindo aos discentes aplicar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do 4º semestre do curso.</li><li>• Promover a autonomia e a capacidade de tomada de decisões, estimulando a resolução de problemas e o planejamento de projetos de forma colaborativa e supervisionada.</li></ul>
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>
SELVEWRIGHT, Simon. Pesquisa e Design. Bookman, 2010. BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos. 3ª Ed. Blucher, 2011. BOAVENTURA, Edivaldo. Como ordenar as ideias. São Paulo: Ática, 1993
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>
JUNG, C. G. O Homem e Seus Símbolos. Tradução de Maia Lúcia Pinho. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2008. JUNG, C. G. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Tradução de Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2a. ed. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo: Vozes, 2000. GOMES, V. C. F. Método ágil para concepção de personagens para jogos digitais no arranjo produtivo local de PE. UFPE. Recife. 2009. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : principais conceitos : volume 1. São Paulo: Blucher, 2012. 167 p. ISBN 9788521206262 (broch.). SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos : regras : volume 2. São Paulo: Blucher, 2012. 229 p. ISBN 9788521206279 (broch.).

## DISCIPLINAS OPTATIVAS

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>	Disciplina				
<b>Filosofia da Tecnologia</b>				<b>Caráter:</b>	Optativa				
<b>Semestre de Oferta:</b>	<b>Habilitação:</b>			<b>Regime:</b>					
3º				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>	<b>Correquisito:</b>			<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	80h	<b>Prática:</b>	0	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Filosofia da ciência e da tecnologia: história da ciência e da tecnologia; epistemologia da tecnologia; avaliação das questões tecnológicas no mundo contemporâneo; tecnologia e paradigmas emergentes.									
<b>OBJETIVOS:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

A disciplina pretende analisar as complexas relações entre a técnica e a ciência no pensamento filosófico. Serão analisados distintos contextos histórico-conceituais (antigo, moderno e contemporâneo), tendo em vista elucidar os diversos modos de pensar as fronteiras, as interseções, as distinções, os entrecruzamentos, as tensões e as clássicas hierarquias entre ciência e técnica.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

GALIMBERTI, Umberto. Psiche e Techne: o homem na idade da técnica, São Paulo: Paulus, 2006.

PINTO, Álvaro Vieira. O Conceito de Tecnologia, vol. 1, Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

MORAES, Régis de. Filosofia da Ciência e da Tecnologia, São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

HEIDEGGER, Martin. Ensaios e Conferências, SP/RJ: Co-edição Editora Universitária e Vozes, 2008.

MARX, Karl. Manuscritos Econômico-Filosóficos, São Paulo: Boitempo, 2004.

OLIVEIRA, Nythamar Fernandes de, SOUZA; Ricardo Timm de. Fenomenologia Hoje III: Bioética, Biotecnologia, Biopolítica, Rio Grande do Sul:, EDIPUC, 2008.

ROSSI, Paolo. Francis Bacon: da magia à ciência, Londrina/Curitiba: Co-edição EDUEL e UFPR, 2006.

LEVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática, Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Marketing Digital</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta</b>		<b>Habilitação</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
Nenhum		Nenhum							
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	60 h	<b>Prática:</b>	20 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Conceito de marketing digital. Funções mercadológicas. Ambiente e gestão do marketing digital. Fundamentação do marketing digital, dos programas e das ações que o compõem. O papel do designer no marketing digital. Desenvolvimento de projeto de marketing digital.									
<b>OBJETIVOS:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

- Apresentar os conceitos básicos, os principais ambientes de atuação e as funções mercadológicas do Marketing Digital.
- Abordar o papel do designer no marketing digital.
- Elucidar os significados e as diferenças do Inbound Marketing e do Outbound Marketing.
- Estudar a atuação do marketing digital na social media e na mídia paga.
- Introduzir as noções básicas de User Experience (UX); Business Intelligence (BI) para marketing digital; e validação de público-alvo/personas a partir de base de dados.
- Estimular e orientar o desenvolvimento de um projeto de marketing digital.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

- BUENO, Wilson da Costa (Org.). **Estratégias de comunicação nas mídias sociais**. 1. ed. Barueri: Monole, 2015.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CHAMUSCA, Marcello; CARVALHAL, Márcia (orgs.). **Comunicação e Marketing Digitais**: Conceitos, práticas, métricas e inovações. Salvador, BA: Edições VNI, 2011.
- JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.
- KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 4.0**: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

- ARROYO-VÁZQUEZ, Natalia. **El uso profesional de las redes sociales**. Anuario ThinkEPI, 2009, p. 145-152. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3013063.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- CODINA, Lluís. Ciencia 2.0: Redes sociales y aplicaciones en línea para académicos. Hipertext.net, n.7, 2009. Disponível em: <<http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-7/ciencia-2-0.html>>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- FLUSSER, V. O Mundo Codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MARQUINA, Julián. Plan social media y community manager. Barcelona: UOC, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Linguagem Fotográfica</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
Nenhum		Nenhum							
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	48 h	<b>Prática:</b>	32 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
<p>A fotografia como técnica, como fonte ou instrumento documental e como arte. A imagem e o olhar. Estéticas e linguagens fotográficas: processo histórico e panorama contemporâneo. A linguagem fotográfica e a construção do discurso: técnica e geração de sentido. Edição fotográfica: suas mensagens e influências sobre o mercado e a sociedade. Desenvolvimento de um projeto fotográfico.</p>									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"><li>- Apresentar os papéis históricos da fotografia como técnica, como fonte ou instrumento documental e como arte.</li><li>- Abordar o processo histórico e o panorama contemporâneo das estéticas e linguagens fotográficas.</li><li>- Analisar a importância do olhar do fotógrafo para a produção da imagem final.</li><li>- Esclarecer as oportunidades de atuação do designer na produção fotográfica.</li><li>- Refletir sobre a linguagem fotográfica na construção do discurso de marcas ou produções visuais e audiovisuais.</li><li>- Introduzir as principais técnicas fotográficas e seus usos na geração de sentido na fotografia.</li><li>- Estudar as influências positivas e negativas da edição fotográfica sobre a criação de padrões estéticos para o mercado e para a sociedade.</li><li>- Estimular e orientar a concepção de um projeto fotográfico para marcas, produtos gráficos ou produtos audiovisuais.</li></ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
<p>ANG, Tom. <b>Manual de Fotografia Digital</b>. São Paulo: Civilização Editora, 2007.</p> <p>AUMONT, J. et al. <b>A imagem</b>. 9 ed. São Paulo: Papyrus, 1993.</p> <p>BENJAMIN, W. <b>Pequena história da fotografia</b>. IN: <i>Magia e Técnica, Arte e Política</i>. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Obras Escolhidas, v. 1).</p> <p>HEDGECOE, John. <b>Novo Manual de Fotografia, O Guia completo para todos os formatos</b>. São Paulo: Editora SENAC NACIONAL, 2007.</p> <p>KOSSOY, Boris. <b>Fotografia e história</b>. São Paulo: Ateliê, 2001. LANGNFORD, Michael. <b>Fotografia Básica</b>. Lisboa: Dinalivro, 2003.</p>									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									
<p>BARBOSA, A. e CUNHA, E. T. da. <b>Antropologia e Imagem</b>. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.</p>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

- BARTHES, R. A câmara clara: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. IN: Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Obras Escolhidas, v. 1).
- DUBOIS, P. O Ato Fotográfico. Campinas: Papirus, 1999.
- FABRIS, A. Identidades virtuais: uma leitura do retrato fotográfico. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.
- FLUSSER, V. O Mundo Codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- . Filosofia da caixa preta: ensaios para futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2014.
- GURAN, M. Linguagem Fotográfica e Informação. Rio de Janeiro: Rio Fundo, 1989.
- JOLY, M. Introdução à análise da imagem. Campinas: Papirus, 1996. KOSSOY, B. Fotografia e História. 3 ed. São Paulo: Ateliê, 2009.
- MARTINS, J. de S. Sociologia da Fotografia e da Imagem. São Paulo: Contexto. 2008. METZ, C. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- OLIVEIRA, S. R. e. Imagem também se lê. São Paulo: Rosari, 2005. SAMAIN, E. O Fotográfico. São Paulo: Hucitec, 2004.
- SONTAG, S. Sobre fotografia. São Paulo: Arbor, 1981.
- NOVAES, S. C. Imagem e ciências sociais: trajetória de uma relação difícil. In BARBOSA, CUNHA e HIKIJI (orgs.). Imagem-Conhecimento: Antropologia, Cinema e outros diálogos. Campinas: Papirus, 2009

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Fundamentos da programação</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80 h	<b>Teórica:</b>	16 h	<b>Prática:</b>	64 h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
História e conceitos de programação computacional, tipos de linguagem e suas especificações e aplicações. Conceitos e aplicações de algoritmos. Linguagens para web HTML, CSS, JavaScript, PHP. Conceitos e aplicações de linguagem de programação orientados para o design e artes gráficas.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Compreender a estrutura básica e aplicação de códigos de programação orientados à interfaces, design e artes gráficas									
Reconhecer as características e utilização comum dos principais códigos de programação utilizados em interfaces, design e artes gráficas									
Desenvolver projetos gráficos simples utilizando de linguagem de programação									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

AGUILAR, Luis JOYANES. Fundamentos de programação: algoritmos, estrutura de dados e objetos. São Paulo: McGraw-Hill, c2008. xxix, 690 p. ISBN 9788586804960 (broch.).  
CONCI, Aura; ASSIS, João Sérgio dos Santos. JavaScript para construção de páginas web. Niterói: EdUFF, 2012. E-book  
DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. C++: como programar. 5. ed. São Paulo, SP: Pearson/Prentice Hall, 2006. xlii,1163 p. + cd-rom ISBN 8576050560 (broch.).

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

FEOFILOFF, PAULO. Algoritmos em linguagem C. Rio de Janeiro : Elsevier, 2009. ISBN : 9788535232493.  
FORBELLONE, A.L.V.; EB ERSPACHER, H.F. Lógica de programação: a construção de algoritmos. 3 ed. Prentice Hall, 2005.  
MUELLER, John; MASSARON, Luca. Algoritmos para leigos. Alta Books Editora, 2019. Nota: disponível no portal Minha Biblioteca.  
MONTGOMERY, Eduard. Programando com C: simples & prático. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2006. 157 p. ISBN 9788576081210 (broch.).  
MOREIRA, Jander. Apostila-“Construção de algoritmos”. 2012. Disponível em:  
[http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1008/1/Construção%20de%20algoritmos\\_apostila.pdf](http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1008/1/Construção%20de%20algoritmos_apostila.pdf)  
SCHILDT, Herbert. C completo e total. 3. ed., rev. atual. São Paulo: Pearson/ Makron Books, c1997. xx, 827 p + 1 CD-ROM ISBN 8534605955 (broch.).

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>				Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)					
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Marketing Digital</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	60h	<b>Prática:</b>	20h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
<p>Conceito de marketing digital. Funções mercadológicas. Ambiente e gestão do marketing digital. Fundamentação do marketing digital, dos programas e das ações que o compõem. O papel do designer no marketing digital. Desenvolvimento de projeto de marketing digital.</p>									
<b>OBJETIVOS:</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar os conceitos básicos, os principais ambientes de atuação e as funções mercadológicas do Marketing Digital.</li> <li>- Abordar o papel do designer no marketing digital.</li> <li>- Elucidar os significados e as diferenças do Inbound Marketing e do Outbound Marketing.</li> <li>- Estudar a atuação do marketing digital na social media e na mídia paga.</li> <li>- Introduzir as noções básicas de User Experience (UX); Business Intelligence (BI) para marketing digital; e validação de público-alvo/personas a partir de base de dados.</li> <li>- Estimular e orientar o desenvolvimento de um projeto de marketing digital.</li> </ul>									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

BUENO, Wilson da Costa (Org.). Estratégias de comunicação nas mídias sociais. 1. ed. Barueri: Monole, 2015.

CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHAMUSCA, Marcello; CARVALHAL, Márcia (orgs.). Comunicação e Marketing Digitais: Conceitos, práticas, métricas e inovações. Salvador, BA: Edições VNI, 2011.

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

KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

ARROYO-VÁZQUEZ, Natalia. El uso profesional de las redes sociales. Anuario ThinkEPI, 2009, p. 145-152. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3013063.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2022.

CODINA, Lluís. Ciencia 2.0: Redes sociales y aplicaciones en línea para académicos. Hipertext.net, n.7, 2009.

Disponível em: <<http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-7/ciencia-2-0.html>>. Acesso em: 18 fev. 2022.

FLUSSER, V. O Mundo Codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MARQUINA, Julián. Plan social media y community manager. Barcelona: UOC, 2012.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Criação de Websites</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	50h	<b>Prática:</b>	30h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Criar páginas usando linguagem de marcação de texto e hipermídia. Aplicar folhas de estilo em página web.									
<b>OBJETIVOS:</b>									



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**  
**PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD**

Conhecer os limites de atuação profissional em Web Design;

- Estruturar documentos web usando as linguagens (X)HTML;
- Utilizar as melhores práticas – web standards – relacionadas pelo W3C;
- Formatar a apresentação de documentos web utilizando CSS;
- Acessibilidade na web

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça ! HTML com CSS e XHTML. Alta Books. 2008.

ROBBINS, Jennifer Niederst. Aprendendo Web Design. Sebastopol: O'Really, 2010.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. Information architecture for the world wide web. 3.ed. Sebastopol: O'Really, 2006.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

BROWN, Dan. Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning. New York: New Riders, 2006.

NIELSEN, Jakob. Projetando Websites. Campus. 3. DIJCK, Peter Van. Information Architecture for Designers: Structuring Websites for Business Success. Switzerland: Rotovision, 2003.

KALBACH, James. Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience. North Mankato: O'Reilly Media, Inc., 2007.

MORVILLE, Peter. Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become. North Mankato: O'Reilly Media, Inc., 2005.

GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. New York: New Riders, 2002.

GOTO, Kelly; COTLER, Emily. Web ReDesign 2.0 | Workflow that Works. Grand Rapids: New Riders, 2004

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>	Disciplina				
<b>Narrativas Transmídia</b>				<b>Caráter:</b>	Optativa				
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	50h	<b>Prática:</b>	30h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
<p>Conceitos de narrativa, de conteúdo transmídia e de multiplataforma. Os campos da produção, edição, circulação e consumo das narrativas transmidiáticas contemporâneas e suas características. Estratégias de construção das narrativas transmidiáticas. Narrativas em TV, ficção televisiva, conteúdo on demand, séries e webseries. Apropriação de elementos Da narratologia clássica. Cadeias</p>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

de exibição e disponibilização dos projetos elaborados enquanto produtos transmidiáticos. Desenvolvimento de protótipos que dialoguem com as principais características relacionadas as narrativas transmidiáticas. Estudos de caso e prototipação.

**OBJETIVOS:**

Proporcionar ao aluno a discussão teórica e prática sobre as produções transmidiáticas a partir da análise de características das narrativas transmidiáticas como a não finitude, a maleabilidade, a organização multilinear, a reconfiguração da autoria, a co-habitação com a informação não textual (imagens, som, animação) sempre relacionando-as aos diferentes gêneros.

**REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

1. BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.
2. CASTELLS, M. A sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.
3. HOWE, Jeff. Crowdsourcing: why the power of the crowd is driving the future of business. New York: Crown, 2008.
4. JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.
5. JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Editora Aleph, 2009.
6. KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001.

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

7. LOPES, M. L. V. (org.). Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira. Porto Alegre: Editora Sulina, 2013.
8. LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Porto Alegre, RS. Uma agenda metodológica para a recepção transmidiática da ficção televisiva. Anais XX Encontro Anual da Compós, 2011, Porto Alegre, RS.
9. MASSAROLO, J. Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas. Revista Tríade. UNISO, Universidade de Sorocaba, 2014.
10. MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. Anais XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, 27 a 30 de maio de 2014.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

11. RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2011
12. RHEINGOLD, Howard. Smart mobs: the next social revolution. New York: Perseus Books, 2002
13. SCOLARI, Carlos. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Madrid: Deusdo, 2013. 14. SHIRKY, Clay. Cultura da Participação: criatividade e conectividade no mundo conectado. São Paulo: Zahar, 2009. 15. SIBILIA, Paula. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>		Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)							
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>	Disciplina				
Semiótica Aplicada				<b>Caráter:</b>	Optativa				
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	50h	<b>Prática:</b>	30h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
A semiótica aplicada à comunicação. A Teoria Geral dos Signos de Peirce. A semiologia de Saussure e Roland Barthes. Semiótica e cultura contemporânea.									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Conhecer e compreender as diferentes correntes da teoria dos signos; Estabelecer relações entre a semiótica e as práticas em comunicação; Buscar o debate sobre a teoria dos signos e a comunicação, especialmente o jornalismo; Promover a percepção e análise de distintas linguagens a partir dos conceitos da semiótica.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
BARTHES, Roland. Elementos de semiologia. 18 ed. São Paulo: Cultrix, 2010.									
COELHO NETTO, J. Teixeira. Semiótica, Informação e Comunicação: diagrama da Teoria do Signo. Col. Debates. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.									
PEIRCE, Charles S. C. Semiótica Col. Estudos, São Paulo: Perspectiva, 1999.									
<b>REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:</b>									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

ECO, Umberto. Semiótica e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Instituto Piaget, 2001.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. Panorama da Semiótica de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 1995.

\_\_\_\_\_. Comunicação & Semiótica. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Thomson Pioneira, 2010. ECO, Umberto. Tratado geral de Semiótica. São Paulo: perspectiva, 2009.

<b>Unidade Acadêmica Responsável:</b>				Instituto Interd. de Sociedade, Cultura e Artes (IISCA)					
<b>Componente Curricular:</b>				<b>Tipo:</b>		Disciplina			
<b>Design Instrucional</b>				<b>Caráter:</b>		Optativa			
<b>Semestre de Oferta:</b>		<b>Habilitação:</b>		<b>Regime:</b>					
				Semestral/Modular					
<b>Pré-Requisito:</b>		<b>Correquisito:</b>		<b>Equivalência:</b>					
<b>CARGA HORÁRIA</b>									
<b>Nº Créditos:</b>	5	<b>Total:</b>	80h	<b>Teórica:</b>	50h	<b>Prática:</b>	30h	<b>Extensão:</b>	
<b>EMENTA:</b>									
Conceitos e aplicações. Definição do problema instrucional, análise do contexto e dos aprendizes. Teorias de Aprendizagem. Modelos de Aprendizagem online. Planejamento da instrução. Modelo ADDIE – Análise, Desenho, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação. Elaboração e avaliação de mapa de atividades. Roteiros e Storyboards. Criação de mídias. Projeto de Interação. Usabilidade e Acessibilidade									
<b>OBJETIVOS:</b>									
Avaliar a ergonomia de interface de materiais educacionais a partir do reconhecimento de características básicas para sua utilização em atividades de aprendizagem; Fazer a seleção de objetos de aprendizagem e utilizá-los em consonância com as abordagens pedagógicas adotadas; Projetar atividades que explorem a interação como principal mecanismo de aprendizagem; Construir objetos de aprendizagem interativos; Avaliar jogos educacionais do ponto de vista pedagógico e utilizá-los em atividades de aprendizagem.									
<b>REFERÊNCIAS BÁSICAS:</b>									
Clua, Esteban Walter Gonzalez, Bittencourt, João Ricardo. Uma Nova Concepção para a Criação de Jogos Educativos. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – Minicurso, Manaus, 2004. Disponível em: <a href="http://sbie2004.ufam.edu.br/anais_cd/anaisvol2/Minicursos/Minicurso_03/minicurso_03.pdf">http://sbie2004.ufam.edu.br/anais_cd/anaisvol2/Minicursos/Minicurso_03/minicurso_03.pdf</a>									
Flores, M. L. P., Tarouco, L. M. R. Diferentes tipos de Objetos para dar Suporte à Aprendizagem. Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação. Disponível em: <a href="http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/2h_maria_lucia.pdf">http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/2h_maria_lucia.pdf</a>									
Gurgel, Teresa Cristina Motta. Processo para Avaliação de Interfaces de Softwares Educacionais. Em Oficina sobre									



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

Design e Avaliação de Interfaces para Ambientes Educacionais, Anais do Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC 2004). Curitiba, 17-20 Outubro 2004. Disponível em: <http://www.ime.uerj.br/~raquel/wied/ihc2004/TGurgel.pdf>

Koohang, A., Harman, K. Learning Objects and Instructional Design. Informing Sciences, 2006.

Moran, José. Como utilizar as tecnologias na escola. (2007). Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/utilizar.htm>. Texto faz parte do livro do autor: A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá (Papirus, 2007, p. 101-111)

**REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

Nielsen, J., Tahir, M. Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed. New Riders Press, 2001.

Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. Design de Interação. Além da Interação Humano-Computador. Porto Alegre, RS: Bookman. 2005.

Reategui, Eliseo. Interfaces para Softwares Educativos. Palestra convidada no IX Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação, Cinted, UFRGS. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/1bEliseo.pdf>

Rocha, H. V. da, Baranauskas, M. C. C. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. São Paulo: UNICAMP, 2000.

Tarouco, L. M. R., Roland, L., Fabre, M. C. J. M., Konrath, M. L. P. Jogos Educacionais. Revista Renote – Novas Tecnologias na Educação. Março/2004 – Vol.2 Nº1. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf>

Wooldridge, M. (2002) An introduction to multiagent systems. Chichester: J. Wiley, 2002. 348 p.

**PM0027 - Estágio Curricular Supervisionado**

**15. REFERÊNCIAS**

BARROS, Aidil de Jesus Paes; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de Pesquisa**. 15ª. ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2004.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**: Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, 1998.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI  
PPC – GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA EM EAD

---

\_\_\_\_\_. **PCN+ Ensino Médio:** Orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, 2002.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia – CNCST.** Brasília: 2016, 3ª Edição.

\_\_\_\_\_. Lei N° 13.185. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13185.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13185.htm). Acesso em: 08 dez. 2016.

COSTA, M. M. M.; PORTO, R. As práticas restaurativas nas escolas enquanto política pública de prevenção e enfrentamento ao bullying a partir de uma análise do projeto de lei de nº 5.369-e/2009. Disponível em: <https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/viewFile/14257/2699>. Acesso em: 07. Dez. 2016.

DEMO, Pedro. **Pesquisa:** princípio científico e educativo. 10ª. ed. São Paulo: Cortez, 2003. (Biblioteca da educação.Série 1. v. 14)



ELLIOT, J. Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio. In: PEREIRA, A. (Org.). **Cartografia do Trabalho Docente**. Campinas: Mercado de Letras do Brasil, ALB, 1998, p.137-152.

FAZENDA, Ivani C. A. **Interdisciplinaridade**: história, teoria e pesquisa. 4ª edição. Campinas: Papirus, 1994.

\_\_\_\_\_. **Integração e interdisciplinaridade no Ensino Brasileiro**: efetividade ou ideologia. São Paulo: Edições Loyola, 1979.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAUTHIER, Clermont et al. **Por uma Teoria da Pedagogia**: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente. Trad. Francisco Pereira de Lima. Ijuí: UNIJUÍ, 1998.

GIROUX, H. **Críticas e Resistências em Educação**. Petrópolis: Vozes, 1986. HERNANDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho**: o conhecimento é um caleidoscópio. 5ª. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HOFFMANN, J.M.L. **Avaliação mediadora**: uma prática em construção da pré- escola à universidade. Porto Alegre: Educação e Realidade, 1995.

LUCK, Heloisa. **Pedagogia interdisciplinar**: fundamentos teóricos metodológicos. 1ª edição. São Paulo: Vozes. 1994.

LUCKESI, Cipriano C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 1995.



MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem Significativa**. Brasília: Editora da UnB, 1999.

NÓVOA, A. Formação de professores e profissão docente. In: Nóvoa, A.(coord.). **Os professores e a sua formação**. Lisboa: D.Quixote/IIIE, 1992.pp.15-34..

PERRENOUD, Phillipe. **Práticas pedagógicas, profissão docente e formação: perspectivas sociológicas**. Lisboa: Dom Quixote, 1994.

PIMENTA, Selma Garrido. (Org.). **Didática e Formação de Professores: percursos e perspectivas no Brasil e em Portugal**. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **Ofício de aluno e sentido do trabalho escolar**. Porto: Porto,1995.

\_\_\_\_\_. **Avaliação. Da Excelência à Regulação das Aprendizagens**. Porto Alegre: Artmed,1999a.

\_\_\_\_\_. **Construir as Competências desde a Escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999b.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia Diferenciada**. Porto Alegre: Artmed,1999c.

\_\_\_\_\_. **Dez Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artmed.

RAMALHO, B.; NUÑEZ, I. B.; GAUTHIER, C. **Formar o professor. Profissionalizar o ensino: perspectivas e desafios**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SANJUAN, Fernanda [et al.].. **Diretrizes teóricas e práticas para a produção dos materiais**



**didáticos escritos da EaD do IF Baiano.** Salvador: s.n., 2021. 99 p. Vários autores.

Disponível em:

<https://pergamum.ifbaiano.edu.br/pergamumweb/vinculos/00003c/00003c0a.pdf>.

Acesso em: 19 de jan. 2022.

SANT'ANNA, I. M. **Por que avaliar? Como Avaliar?** critérios e instrumentos. Petrópolis: Vozes, 1995.

SCHÖN, D. Formar professores como profissionais reflexivos. In A. Nóvoa (Org.), **Os professores e a sua formação.** Lisboa: D. Quixote/IIE, 1992.

STENHOUSE, L. **La Investigación como base de La enseñanza.** Madrid: Ediciones Moratas, S. A., 1987.

ARDIFF, Maurice. **Saberes Docentes e Formação Profissional.** Petrópolis: Vozes, 2002.

Universidade Federal do Cariri (UFCA). **Orientações para a estruturação dos Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPC) de graduação da UFCA.** Juazeiro do Norte: Pró-Reitoria de Ensino, 2014.

Universidade Federal do Cariri (UFCA). **Regulamento dos Cursos de Graduação.** Juazeiro do Norte: Pró-Reitoria de Graduação, 2018.

\_\_\_\_\_. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Matemática.** Juazeiro do Norte: Pró-Reitoria de Graduação, 2022.

\_\_\_\_\_. **Projeto Pedagógico do Curso de Cinema e Audiovisual.** Juazeiro do Norte: Pró-Reitoria de Graduação, 2022.



Universidade Federal do Paraná - UFPR. **Projeto Pedagógico do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**. Curitiba, 2017.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS. **Projeto Pedagógico do Curso Superior em Tecnologia em Produção Multimídia**. Campus Alvorada, 2018.

VIEIRA, F. (1995). A autonomia na aprendizagem das línguas. In **Ciências da educação: Investigação e acção**, Actas do II Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação. Porto: SPCE. Vol. I, pp. 235-243.

WIGGINS, Grant. (1990) The case for authentic assessment. In: *Practical Assessment, Research & Evaluation*,2(2). Disponível em:  
<http://PAREonline.net/getvn.asp?v=2&n=2>. Acesso em: 14 abr2010.

ZEICHNER, K. **A formação reflexiva de professores: Ideias e práticas**. Lisboa: Educa,1993.



---

Emitido em 02/12/2024

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE GRADUAÇÃO Nº 2/2024 - DIRC (11.07.09)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 03/12/2024 08:57 )*

ERIVAN CANDIDO FLOR

ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO

DIRC (11.07.09)

Matrícula: 1880126

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ufca.edu.br/documentos/> informando seu número: 2, ano: 2024, tipo: **PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO DE GRADUAÇÃO**, data de emissão: **03/12/2024** e o código de verificação: **72bcdae123**