



Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Produção Multimídia em Realidade
Aumentada

Projeto Pedagógico Resumido

CST em Produção Multimídia em Realidade Aumentada

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral

CARGA HORÁRIA

1654 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

2 anos

MODALIDADE

EaD: aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO

O curso Superior de Tecnologia da Produção Multimídia em Realidade Aumentada acompanha a tendência global nos âmbitos da comunicação e do mundo do trabalho. É um curso tecnólogo, com duração de dois anos, que visa atender à nova demanda de um mercado local e global, bem como as mudanças socioeconômicas. Atualmente, emergem novas oportunidades de negócios e trabalho em áreas pouco exploradas.

Diante desse novo contexto para a geração de emprego e renda, a qualificação através da graduação - com Cursos Superiores mais específicos e adequados à realidade da Economia Criativa - torna-se um diferencial essencial para os profissionais que irão atuar nesses seguimentos de mercado. Dentre as atividades que potencialmente empregam tecnólogos em Produção Multimídia em Realidade Aumentada, estão: os serviços de tecnologia da informação e prestação de serviços de informação, a criação e o gerenciamento de redes sociais e aplicativos para dispositivos móveis, o desenvolvimento de plataformas digitais para grupos de educação à distância, de simuladores em realidade aumentada e realidade virtual, os serviços de comunicação corporativa, marketing digital e análise do mercado das tecnologias midiáticas, atividades multimídia em produtoras de cinema e vídeo, publicidade e mídia digital, games e estúdios de design, emissoras de TV e de rádio, assessorias de comunicação e portais de internet, além de atividades artísticas, criativas e de espetáculos. O cenário é promissor para os profissionais de multimídia que tenham uma formação capaz de atender a demandas de caráter diverso e complexo. Dessa forma, o curso está alinhado à convergência de mídias e conta com um conjunto de ferramentas tecnológicas que potencializam a experiência de aprendizado dos alunos. A formação interdisciplinar e multivariada do tecnólogo oferece ao egresso possibilidades de trabalho em diferentes segmentos de atuação, especificamente na criação, desenvolvimento, gerenciamento e avaliação de projetos para ambientes em realidade aumentada, envolvendo mídias digitais, instalações interativas e outras inovações tecnológicas.

3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

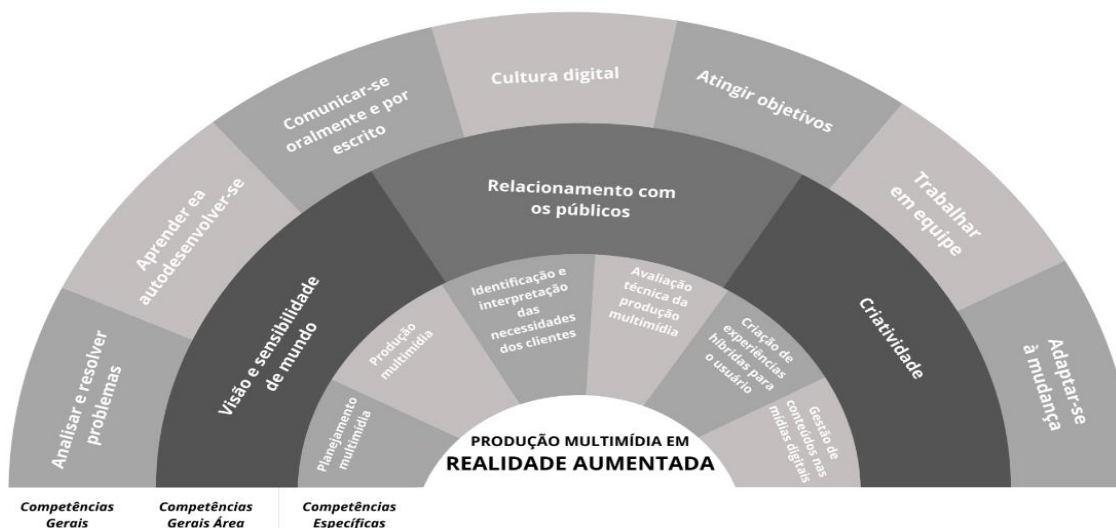
O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nos seguintes espaços, agências de Comunicação e de Publicidade, escritórios e/ou núcleos de Design, empresas públicas e privadas, portais de Informação, produtoras de Conteúdos Digitais, agências digitais, provedores de acesso, produtoras audiovisuais, dentre outros.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia em Realidade Aumentada, em face da nova realidade de mercado, busca formar profissionais para lidar com as ferramentas multimídias, bem como capacitá-los a analisar e gerir o contexto comunicacional nas empresas como estratégia mercadológica, a partir do desenvolvimento de projetos de criação e adaptação de recursos comunicacionais hipermediáticos, interativos e digitais, a destacar os novos formatos de comunicação, tais como: realidade aumentada e virtual.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade	
			Presencial	EAD
1	LINGUAGEM AUDIOVISUAL	66	Presencial	Online
1	COMUNICAÇÃO VISUAL	66	Online	Online
1	COMUNICAÇÃO	66	Online	Online
1	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Presencial	Online
1	FOTOGRAFIA	66	Presencial	Presencial
		330		
2	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online	Online
2	INTERFACES INTERATIVAS E UX	66	Presencial	Online
2	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	66	Online	Online
2	CAPTAÇÃO DE IMAGEM	66	Presencial	Presencial
2	EDIÇÃO DE VIDEO	66	Presencial	Presencial
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO I PREPARATÓRIO	66	Extensão	Extensão
2	ESTRUTURA DE ROTEIROS	66	Presencial	Online
		462		
3	CAPTAÇÃO, GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO	66	Presencial	Online
3	ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO	66	Online	Online
3	MODELAGEM 3D	66	Presencial	Online

3	REALIDADE AUMENTADA	66	Online	Online
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM COMUNICAÇÃO	66	Extensão	Extensão
3	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online	Online
		396		
4	DIREÇÃO DE ARTE EM AUDIOVISUAL	66	Presencial	Presencial
4	ANIMAÇÃO PARA MULTIMÍDIA	66	Online	Online
4	REALIDADE VIRTUAL	66	Online	Online
4	DESENVOLVIMENTOS DE APPS	66	Presencial	Online
4	DESENVOLVIMENTO MULTIPLATAFORMA	66	Presencial	Presencial
4	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	30	Presencial	Presencial
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM COMUNICAÇÃO I	40	Extensão	Extensão
4	OPTATIVA	66	Online	Online
		466		

7. EMENTÁRIO

LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Focaliza as diferenças entre expressão verbal da palavra escrita e recursos da narrativa por meio de som e imagens. Aborda os fundamentos da linguagem audiovisual como enquadramentos, movimentos de câmera, decupagem e storyboard. Oferece noções básicas de edição/montagem e discute concepções estéticas para cinema, TV e internet, examinando-as no contexto da história do audiovisual.

COMUNICAÇÃO VISUAL

A disciplina enfoca a sintaxe construtiva da linguagem visual, desde a teoria das cores e tipografias até os elementos técnicos para a materialização de ideias criativas. Mostra a união entre a teoria e a prática da comunicação visual visando formas de desenvolvimento de projetos visuais.

COMUNICAÇÃO

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende a análise as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na

sociedade contemporânea.

FOTOGRAFIA

Enfoca os tipos de abordagem da fotografia social: política, economia, negócios, fotografias de fatos gerais dos acontecimentos do dia a dia. Explora a definição de fato, acontecimento, relevância e impacto da fotografia na opinião pública.

FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens

INTERFACES INTERATIVAS E UX

A disciplina exercita a prática do projeto de UX sobre problemas reais, através da investigação com foco do usuário. Desenvolve projetos da geração de ideias e definição de requisitos, até a criação de protótipos de alta fidelidade, responsivos e navegáveis.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

CAPTAÇÃO DE IMAGEM

Apresenta práticas de captação de material cinematográfico e edição articulando as principais teorias da imagem em movimento. Aborda técnicas de operação de câmera e enquadramento com aplicações práticas e promove condições artísticas para a filmagem e montagem de peças audiovisuais, trabalhando a criatividade e as teorias de imagem.

EDIÇÃO DE VÍDEO

Enfatiza a teoria e a prática da montagem/edição de imagem em movimento em produtos, programas e projetos audiovisuais, evidenciando a relação entre pré-roteiro, roteiro e material finalizado. Estuda a decupagem, a montagem interna e os conceitos relacionados aos cortes em movimento e em continuidade, às elipses e ao ritmo.

ESTRUTURA DE ROTEIROS

Proporciona uma visão global da estrutura do roteiro e sua importância na concepção e execução do produto final (vídeo/filme). Fornece subsídios teóricos e práticos sobre argumentos para produtos audiovisuais.

CAPTAÇÃO, GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO

Aborda técnicas de captação, gravação e edição de áudio para projetos sonoros e

audiovisuais passando por conceitos de paisagem sonora e sound design. Apresenta distintos tipos de equipamentos, contextualizando seus usos no mercado profissional. Analisa a captação e gravação de som em estúdio e ambientes externos mediante estudo dos equipamentos adequados e introduz técnicas de edição não-linear de áudio.

ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO

A disciplina aborda os conceitos de lógica e de programação de computadores para a resolução de problemas através de uma sequência finita de instruções. Os conceitos estudados são variáveis, expressões, operadores, estruturas de decisão e de repetição, vetores e matrizes.

MODELAGEM 3D

A disciplina aborda os conceitos de representação no espaço tridimensional por meio da modelagem por polígonos de objetos, cenários e produtos em 3D para Web e Internet das Coisas (IoT). Apresenta as ferramentas de modelagem 3D e as técnicas de Box modeling, mapeamento, texturização e iluminação para projetos.

REALIDADE AUMENTADA

A disciplina busca apresentar os fundamentos da Realidade Aumentada. Introduz conceitos e metáforas de interação, princípios básicos de interface e navegação. Aplica as técnicas de registro, oclusão, detecção de colisões e reconhecimento, bem como, o uso de ferramentas para desenvolver aplicações de Realidade Aumentada para dispositivos móveis.

ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

DIREÇÃO DE ARTE EM AUDIOVISUAL

Explora as técnicas relacionadas aos processos de concepção e implementação de projetos de cenografia, produção de objetos, figurinos e maquiagem em produções fotográficas e audiovisuais de diferentes gêneros e formatos.

ANIMAÇÃO PARA MULTIMÍDIA

Aborda os conceitos básicos da linguagem da animação até a prática da animação digital. Explora diversos tipos de animação utilizados em produtos audiovisuais destacando o avanço tecnológico e a necessidade da interface entre o artístico e o técnico. Estuda a teoria e a prática da linguagem em movimento para mídias digitais. Contempla a criação e a produção de peças digitais animadas, utilizando técnicas básicas de animação assistida por computador, com a geração de produtos gráficos aplicáveis em diferentes tipos de projeto e plataformas.

REALIDADE VIRTUAL

A disciplina introduz os conceitos da Realidade Virtual. Desenvolve as ferramentas de

desenvolvimento de Ambientes Virtuais. Apresenta os dispositivos de geração de imagens para a realidade virtual além dos dispositivos hápticos, de geração de som tridimensional e de rastreamento de posição. Apresenta noções de realidade virtual imersiva e implementação de ambientes virtuais.

DESENVOLVIMENTOS DE APPS

A disciplina trata das principais tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de aplicativos móveis. Apresenta as tecnologias, estruturas e componentes mais utilizados no desenvolvimento dos dispositivos para os sistemas Android e IOS.

DESENVOLVIMENTO MULTIPLATAFORMA

Contempla a importância do vídeo como elemento de projetos de comunicação multimídia, em especial sua aplicação prática em narrativas observando-se as estéticas da imagem. Desenvolver o entendimento do funcionamento técnico de equipamentos para o registro audiovisual além de programas de captação e edição.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares constituem práticas acadêmicas obrigatórias, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

OPTATIVA

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>
- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s)

curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>

ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
EaD	Resolução CONSUNEPE nº 136, de 13/12/2019	-	-	-	-

