

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO

**CARANGOLA
2021**

ESTRUTURA ADMINISTRATIVA DA UEMG

Lavínia Rosa Rodrigues

Reitora

Thiago Torres Costa Pereira

Vice-reitor

Fernando Antônio França Sette Pinheiro Júnior

Pró-reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Michelle Gonçalves Rodrigues

Pró-reitora de Graduação

Magda Lúcia Chamon

Pró-reitora de Pesquisa e Pós Graduação

Moacyr Laterza Filho

Pró-reitor de Extensão

Andrea Vicente Toledo Abreu

Diretora da Unidade Acadêmica de Carangola

Sílvia Regina Costa Dias

Vice-diretora da Unidade Acadêmica de Carangola

Monalessa Fábria Pereira

Coordenadora de Pesquisa da Unidade Acadêmica de Carangola

Christiane Miranda Butthers de Almeida

Coordenadora de Extensão da Unidade Acadêmica de Carangola

Custódio Jovêncio Barbosa Filho

Chefe do Departamento de Educação, Linguística e Letras

Comissão responsável pela elaboração do projeto:

Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG

Prof.^a Dr.^a Andrea Vicente Toledo Abreu (Carangola/UEMG)
Prof.^a Dr.^a Silvia Regina Costa Dias (Carangola/UEMG)
Prof.^a Dr.^a Christiane Miranda Butthers de Almeida (Carangola/UEMG)
Prof.^a Dr.^a Monalessa Fábria Pereira (Carangola/UEMG)
Prof. Dr. Josué Borges de Araújo Godinho (Carangola/UEMG)
Prof. Msc. Cláudio Santos Rodrigues (BH-ED/UEMG)
Prof. Msc. Guilherme Celestino Souza Santos (Carangola/UEMG)

Agência Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais (APOLO)

Cesar Piva (Gestor Cultural – APOLO/Instituto Fábrica do Futuro)
Dr. Leonardo Rocha Dutra (LabTRI - EBA/UFMG)
Prof.^a Dr.^a Tailze Melo (Instituto IUNGO/IEC-PUC MG)
Prof. Marcos Pimentel (Documentarista - Polo Audiovisual da Zona da Mata-MG)
Prof. Msc. Sávio Leite (UNA/MÚMIA)

Seminário para Elaboração do Programa de Formação em Cinema de Stop Motion

André Stangl, Bárbara Valente, Breno Nogueira, Cássia Macieira, Cesar Cabral, Cristiane Nery, Cristiano Seixas, Eddie Vieira, Eliane Gordeeff, Erick Rico, Elisângela Lobo, Elza Cataldo, Fabiana Fukui, Fábio Yamaji, Felipe Quaresma, Fernanda Salgado, Flávio Gomes, Gueminho Bernardes, Heloísa Nazaré dos Santos, Índia Mara Martins, Jean Rafael Tomceac, Luís Gustavo Noronha, Luiz Naveda, Marcus Diego, Mateus de Jesus, Maurício Gino, Marcos Buccini, Matias Liebrecht, Mauro Franco Neto, Maria Fernanda Sereno, Mirian Rolim, Pablo Bertola, Pedro Varoni, Rodolfo Magalhães, Rubens Ragone, Thiago Calçado, Vitor Amaro Lacerda e Yuri Simon.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA UNIVERSIDADE:

Instituição de Ensino Superior: *Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)*

Natureza jurídica: *Autarquia Estadual*

Representante legal – Reitora: *Lavínia Rosa Rodrigues*

Endereço da sede e Reitoria: *Rodovia Papa João Paulo II, 4143 - Ed. Minas - 8º andar - Cidade Administrativa Presidente Tancredo Neves - Bairro Serra Verde - Belo Horizonte - MG - CEP: 31.630-900 - Tel: +55 (31) 3916-0471. CNPJ: 65.172.579/0001-15.*

Ato de criação: *Art.81 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias da Constituição Mineira de 1989.*

Ato regulatório de credenciamento: *Lei Estadual 11539 de 23 de julho de 1994.*

Ato regulatório de credenciamento: *SEDECTES nº 59 de 28/08/2018, publicada em 30/08/2018.*

Ato regulatório de credenciamento para oferta de cursos a distância: *Portaria nº 1.369, de 7 de dezembro de 2010.*

Ato regulatório de credenciamento para oferta de cursos a distância: *Portaria nº 1402 de 06/11/2017, publicado em 07/11/2017.*

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Unidade Acadêmica: *Carangola*

Esfera administrativa: *Estadual*

Curso: *Tecnologia em Cinema e Animação*

Modalidade do curso: *Presencial*

Turno de funcionamento: *noturno*

Tempo de integralização do curso: *mínimo 04 semestres e máximo 06 semestres*

Número de vagas ofertadas: *30 vagas*

Carga horária total do curso: *1.605 horas.*

Formas de ingresso: *Vestibular, ENEM, SISU, Transferência e Obtenção de Novo Título.*

Dias letivos semanais: *6 (seis)*

Semanas letivas semestrais: *18 (dezoito)*

Dias letivos anuais: *200 (duzentos)*

Regime de Matrícula: *por disciplinas*

Município de implantação: *Cataguases - MG*

Endereço de funcionamento do curso: *Rua Raul Cisneiro Guedes, 193 - Guanabara*
CEP: 36.773-600 - Cataguases - MG

SUMÁRIO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA UNIVERSIDADE	4
1. APRESENTAÇÃO	8
2. CONTEXTUALIZAÇÃO	9
2.1 Histórico da Universidade do Estado de Minas Gerais	9
2.2 Histórico da Unidade Acadêmica de Carangola	11
2.3 Cataguases no cenário do audiovisual brasileiro e o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais	13
2.4 A UEMG e a Unidade Acadêmica de Carangola no contexto do audiovisual e do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais	15
2.5 Justificativa para oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação em Cataguases/MG	17
3. CARACTERIZAÇÃO DO CURSO	19
3.1 Caracterização geral do curso	19
3.2 Objetivos e finalidade do curso	21
3.3 Perfil profissional do egresso	22
3.4 Áreas de atuação profissional	23
3.5 Articulação com o Plano de Desenvolvimento Institucional da UEMG	23
4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	24
4.1 Flexibilização curricular	26
4.2 Temas transversais	27
4.3 Articulação entre ensino, pesquisa e extensão	28
4.3.1 Atividades de extensão curricular (AEC)	29
4.4 Trabalho de conclusão de curso (TCC)	31
5. ESTRUTURA CURRICULAR	32
6. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DO CURSO	34
6.1 Colegiado de curso	35
6.2 Núcleo Docente Estruturante	36
6.3 Corpo docente do curso	37
7. METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM	39
8. AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL E DO CURSO	44
8.1 Comissão Própria de Avaliação (CPA)	44
8.2 Avaliação do curso e do projeto pedagógico	45
8.3 Avaliação dos docentes	46
9. ASSISTÊNCIA E APOIO PSICOPEDAGÓGICO AO ESTUDANTE	47

9.1 Programa Estadual de Assistência Estudantil – PEAES	47
9.2 Núcleo de Apoio ao Estudante - NAE.....	47
9.3 Monitorias.....	48
9.4 Centro Acadêmico e Diretório Acadêmico de Estudantes.....	48
10. INFRAESTRUTURA FÍSICA.....	49
10.1. ANIMAPARQUE	49
10.2. Biblioteca.....	51
10.2.1 Bases de Acesso Livre	52
10.2.2 Bases de Acesso Restrito.....	53
11. REFERÊNCIAS	53
APÊNDICE I – REGULAMENTO PARA AS ATIVIDADES DE EXTENSÃO CURRICULAR (AEC) DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO.....	57
APÊNDICE II – REGULAMENTO PARA OS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO.....	62
APÊNDICE III – EMENTÁRIO DOS COMPONENTES CURRICULARES OBRIGATÓRIOS DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO	68
APÊNDICE IV – EMENTÁRIO DOS COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO	100

1. APRESENTAÇÃO

Nos últimos 10 anos, a Zona da Mata de Minas Gerais se projetou no Brasil e no exterior como um dos mais importantes centros de fomento à produção audiovisual nacional, integrado a um amplo programa de cultura e de desenvolvimento local. Hoje, ela apresenta um arranjo produtivo regional, que promove e projeta a diversidade cultural brasileira para múltiplas telas de todo o mundo.

Na agenda estratégica e modelagem de implementação do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, com sede no município de Cataguases/MG, destaca-se a capacidade de execução (nas dimensões de governança participativa com inúmeros agentes) de um modelo de negócios que reúne recursos locais, capazes de atrair o mercado do audiovisual para atuar na região, e na intensa experiência prática-formativa de suas “residências criativas”, sobretudo, envolvendo a juventude da região.

Neste momento, na dimensão da educação, formação e qualificação profissional, o curso de Tecnologia em Cinema e Animação ofertado pela Unidade Acadêmica de Carangola da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), na área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata em Cataguases/MG, irá cumprir uma missão histórica, inaugurando um novo ciclo e promissor futuro para a sustentabilidade da cultura e do audiovisual no Estado e, especialmente, na Zona da Mata de Minas Gerais.

Esta missão será garantida neste curso inédito e com características inovadoras no setor do audiovisual brasileiro, reunindo as competências interdisciplinares da reconhecida qualidade e capacidade acadêmica da Universidade e as experiências e conhecimentos produzidos nos processos formativos locais, reconhecendo-os, sistematizando-os e incorporando-os.

É neste cenário já promissor, que a UEMG/Unidade Acadêmica de Carangola em parceria com o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, propõem este curso em Cataguases/MG, no momento exato da inauguração do ANIMAPARQUE (prevista para 2022), fruto de uma ação da Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, em parceria com o Instituto Fábrica do Futuro, a Fundação Cultural Ormeo Junqueiro Botelho e o Grupo ENERGISA.

O ANIMAPARQUE é uma iniciativa inspirada na marca simbólica e histórica de uma cidade que carrega a herança da obra do cineasta Humberto Mauro, “pai do cinema

nacional”. Uma oportunidade única de unir passado e presente na construção de novos futuros que, certamente agregará ainda mais valor ao audiovisual brasileiro e ao curso de Tecnologia em Cinema e Animação apresentado, atraindo interesse de toda uma geração, que poderá vir de muitos lugares e que, como Humberto Mauro, quer aprender fazendo. O ANIMAPARQUE representa, assim, um espaço adequado e qualificado para a formação e produção audiovisual em rede, que tem como princípios e diretrizes a inclusão criativa, educativa e produtiva.

Por fim, é importante destacar o processo da construção coletiva na formulação deste projeto pedagógico, de forma dinâmica e participativa, que envolveu dezenas de profissionais de inúmeras áreas do saber e do fazer, de diversas regiões de Minas Gerais, do país e do exterior, projetando a relevância da relação entre o meio acadêmico, profissional e a sociedade, de forma geral. Assim, essa construção culmina num curso que se apresenta integrado, que acredita na importância da regionalização revelando a potência das pequenas cidades em um país com dimensões continentais e com o mundo.

Nesse contexto, este documento apresenta o projeto pedagógico do curso (PPC) de Tecnologia em Cinema e Animação, na modalidade de Educação Profissional Tecnológica, pela Unidade Acadêmica de Carangola da UEMG, tendo como parâmetros as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para os cursos de Cinema e Audiovisual, em conformidade com a Resolução CNE/CES nº 10, de 27 de junho de 2006, as recomendações da Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021, que define DCN gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, e a Resolução CEE nº 482, de 08 de julho de 2021. Foi considerado ainda o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (3ª edição) no eixo tecnológico de Produção Cultural e Design, para cursos superiores de Tecnologia em Produção Audiovisual.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1 Histórico da Universidade do Estado de Minas Gerais

A criação da UEMG se deu pelo Ato das Disposições Constitucionais Transitórias da Constituição Mineira de 1989 em seu artigo 81. Sua estrutura foi definida pela Lei 11.539, de 22 de julho de 1994 e seu estatuto fora aprovado pelo Decreto nº. 36.898, de

24 de maio de 1995. O reconhecimento da UEMG se deu pelo Conselho Estadual de Educação (CEE), publicado no Diário Oficial do Estado de Minas Gerais (DOEMG), órgão oficial do estado, em 28 de fevereiro de 1996.

A concepção que fundamentou a criação da UEMG foi a de que era necessário construir, nas diferentes regiões do estado, uma consciência equilibrada de desenvolvimento. Ao mesmo tempo, percebeu-se que as fundações educacionais precisavam ter seu papel redefinido dentro da estrutura educacional do estado, pois naquela conjuntura a situação jurídica dessas, era complexa e muitas delas funcionavam de forma precária. Sentiu-se, então, a necessidade de se reorganizar o sistema estadual de educação superior mineira, na perspectiva de integrar as IES da capital às demais das várias regiões do estado.

Partiu-se do princípio de que o ensino superior mineiro seria mais eficaz e de melhor qualidade se as instituições do interior atendessem às demandas de sua região e, ao mesmo tempo, trabalhassem em colaboração com outras do estado e com as de Belo Horizonte, de maneira a construir uma rede de ensino que oferecesse cursos em todas as áreas do conhecimento e abrangesse todo o estado. Dessa forma, seriam observados os princípios de cooperação e de regionalização. A interiorização do ensino superior no estado se tornaria mais completa e eficiente.

Nessa perspectiva, surgiram as primeiras tentativas de consolidação de uma universidade estadual norteada pela premissa do máximo aproveitamento da rede de ensino superior já instalada, constituída por fundações educacionais. A criação dessas IES deveria ocorrer a partir da reorganização da situação das fundações educacionais já existentes, com a absorção, como unidades, pela UEMG, na forma prevista no § 1º do artigo 82 da Constituição do Estado de Minas Gerais.

Como primeiro passo, procedeu-se à incorporação de fundações públicas com sede na capital, que, à época, ofereciam basicamente o ensino de graduação. O campus de Belo Horizonte incorporou os cursos de quatro escolas que já pertenciam ao estado: Escola Guignard, Escola de Design, Escola de Música e Faculdade de Educação, consoante a Lei nº 11.539, de 1994 . As mantenedoras das três primeiras IES foram extintas em 1995 pelo Decreto nº. 36.639, de 10/1/95 , transferindo-se também para os quadros da UEMG o pessoal docente e administrativo das entidades incorporadas.

Pela Lei nº 20.807 de 26 de julho de 2013 , que dispôs sobre a absorção das fundações educacionais de ensino superior à UEMG, foi feita a absorção das Fundações:

Fundação Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Carangola; Fundação Helena Antipoff de Ibirité; Fundação Educacional do Vale do Jequitinhonha de Diamantina; Fundação de Ensino Superior de Passos; Fundação Educacional de Divinópolis; Fundação Educacional de Ituiutaba e Fundação Cultural Campanha da Princesa, de Campanha. Através da Reitoria, das unidades do Campus BH e das unidades do interior e dos polos de EaD, a UEMG atua de forma integrada com a Secretaria de Estado de Educação (SEE) e demais instituições a ela vinculadas, estabelecendo relações com a comunidade científica e órgãos de fomento à pesquisa.

Dessa forma, as Unidades Acadêmicas da UEMG se constituem não apenas como alternativa aos modelos convencionais de instituição de ensino, mas também como política de desenvolvimento regional. Assim, a universidade se configura, ao mesmo tempo, universal e regional.

Atualmente, a UEMG está em dezesseis cidades mineiras, com cinco unidades em Belo Horizonte e outras quinze no interior do estado. Oferece 119 cursos de graduação, contemplando mais de 23 mil alunos, contribuindo desta forma para a democratização do acesso ao ensino superior público e gratuito no estado e para maior integração e desenvolvimento das regiões.

2.2 Histórico da Unidade Acadêmica de Carangola

A Unidade Acadêmica da UEMG em Carangola originou-se da Fundação FAFILE de Carangola que teve início na década de 1970, quando a cidade de Carangola e outras do seu entorno – assim como as demais regiões do interior do país, demandavam por programas de formação superior, principalmente, por cursos de licenciatura, uma vez que a população estudantil procurava os grandes centros, distantes de sua residência o que, além dos transtornos que acarretava, implicava em gastos extras, muitas vezes, incompatíveis com o poder aquisitivo da comunidade.

Visando atender a essa necessidade social da região, a Fundação FAFILE de Carangola solicitou o credenciamento de sua mantida (a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Carangola), que iniciou suas atividades com a oferta dos cursos de licenciatura em Ciências/Matemática, História, Letras e Pedagogia autorizados pelo Decreto Estadual nº 70.411/1972, que autorizou o funcionamento da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Carangola/MG. Em seguida, foram instalados os cursos de Geografia

(autorizado através do Decreto Estadual nº 41.547/2001) e Ciências Biológicas (autorizado pelo Decreto Estadual nº 43.153/2003). Em 2002, o Decreto CEE/Nº 42.624 de 02 de agosto de 2002, credenciou a Faculdade de Ciências Exatas (FACEX) para implantação do Curso de Sistemas de Informação, autorizado pelo Decreto Estadual nº 42.824. Entretanto, a criação de novos cursos aliada à necessidade da articulação das atividades pedagógicas e administrativas das IES levou a mantenedora a solicitar a junção de suas mantidas.

Assim, atendidos os requisitos legais e pela aprovação do seu regimento através do Parecer CEE nº 93/07 foram criadas as Faculdades Vale do Carangola (FAVALE), pela junção da FAFILE e da FACEX, mantidas pela Fundação FAFILE de Carangola.

Através do decreto estadual publicado no DOEMG de 02 de junho de 2007, a FAVALE obtém autorização para o funcionamento dos cursos de Administração e de Turismo e pelo decreto publicado no DOEMG de 30 de julho de 2008, ficou autorizada a criação do Curso de Serviço Social.

Sediada na Praça dos Estudantes, 23, Bairro Santa Emília, município de Carangola, ao longo de sua trajetória na área de educação por mais de 40 anos, a FAVALE se dedicou à formação inicial e continuada de professores da Educação Básica qualificando no período de 1976 a 2011, 8.437 profissionais. Sua experiência no ensino à distância (EaD) teve início em 2003 através do Projeto Veredas – Formação Superior de Professores, ministrado no período 2003/2006, em parceria com a SEE, capacitando, a distância, 422 professores em exercício nas escolas públicas das Superintendências Regionais de Ensino (SRE), de Guanhães e de Governador Valadares/MG.

Tendo em vista a Portaria MEC/CNE nº 4.059/04, a partir do segundo semestre de 2008, deu-se início ao trabalho com disciplinas semipresenciais. Essas disciplinas foram incorporadas, gradativamente, nos seus cursos reconhecidos na modalidade semipresencial. Cumpre ressaltar que, o deslocamento das atividades presenciais para as semipresenciais, nos cursos de graduação existentes na IES, implicou à utilização de um desenho pedagógico, diferenciado, isto é, de um tipo de ensino pautado na participação, na coautoria e na aprendizagem baseada na construção do conhecimento em rede.

Dessa forma, para viabilizar a implementação dessa nova modalidade de ensino foi importante contar com os recursos tecnológicos da plataforma Moodle e da metodologia da EaD e, tendo em vista a manutenção do mesmo padrão de qualidade da

modalidade presencial, a IES não só realizou atividades de capacitação em EaD para professores e pessoal técnico-administrativo como também elaborou orientações gerais, para as atividades em EaD, cuja finalidade foi imprimir um eixo comum às práticas docentes dos professores, no que se refere ao desenvolvimento das atividades semipresenciais e ao atendimento ao aluno.

Em 30 de novembro de 2013, por meio do Decreto nº 46.359, a FAVALE foi absorvida pela UEMG e, a partir desta data, surge, no leste da Zona da Mata Mineira, a primeira universidade pública desta região que segue suas atividades, agora, como uma instituição pública, gratuita e de qualidade.

Em 2020, com a entrada de um número significativo de professores(as) efetivos(as) concursados, a Unidade Acadêmica de Carangola organizou ainda mais a sua estrutura através da criação de seus departamentos acadêmicos, tomando por referência as áreas e subáreas de conhecimento conforme classificação da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para fins de organização didático-científica: Departamento de Ciências Biológicas (DCB), Departamento de Ciências Humanas (DCH), Departamento de Ciências Sociais Aplicadas (DCSA), Departamento de Ciências Exatas (DCE) e Departamento de Educação, Linguística e Letras (DELL).

Assim, a experiência da Unidade Acadêmica de Carangola e da UEMG permitem afirmar que esta instituição representa, hoje, uma alternativa concreta de aproximação do estado de Minas Gerais com as necessidades educacionais da região. Dentro deste pensamento, a Unidade que, para 2021, ofertou nove cursos de graduação, todos noturnos, busca conceber outros – inclusive este, de Cinema e Animação – reafirmando seu compromisso com a sociedade.

2.3 Cataguases no cenário do audiovisual brasileiro e o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais

No início do século passado, o cineasta brasileiro Humberto Mauro, nascido em 1897 em Volta Grande-MG, se estabeleceu na cidade de Cataguases e, com o apoio do fotógrafo italiano Pedro Comello, criou a Phebo Sul América Film realizando, na cidade, filmes que marcaram a história da produção cinematográfica no Brasil, num período conhecido como “Ciclo de Cinema de Cataguases” (1925-1929).

Na primeira metade do século XX, a cidade desenvolveu-se nos âmbitos urbanos e industriais, o que causou a migração da população rural, formada por vários grupos

étnicos e sociais que deram origem a sua composição demográfica. De acordo com Carlile & Cruz (2006), a construção histórica de Cataguases comportou-se de forma diferente de outros centros fabris localizados no interior do país. Em meio às décadas de 1920 a 1950, formou-se um movimento de caráter modernista, que foi financiado em grande parte por uma porção da elite industrial da cidade, ações que contribuíram para a construção “do mito que insere Cataguases como um polo de cultura e arte a nível nacional” (CARLILE; CRUZ, 2006, p.82).

Além de Humberto Mauro, que tornou Cataguases conhecida nacionalmente ao fazê-la cenário de muitos de seus filmes, a cidade, de 75.025 habitantes (IBGE, 2017), continua sendo fonte de inspiração para estudantes de diferentes regiões do país, por sua arquitetura modernista, e por onde, hoje, circulam atores, poetas, artistas plásticos, literatos, músicos, dançarinos e cineastas.

Neste contexto histórico, foi inaugurado nesta cidade, em 2010, o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, abrangendo ainda outros 143 municípios em sua atuação na região. Reconhecido nacionalmente por instituições públicas e empresas do setor audiovisual, com grandes produções realizadas em diversidades da região.

Da sua criação até 2018, foram realizadas diversas produções (vinte longas, quarenta curtas e uma série para televisão), dentre as quais destacam-se: Meu Pé de Laranja Lima (Marcos Bernstein, 2010); Pequenas Lonas (Marcos Pimentel, 2010); O Menino no Espelho (Guilherme Fiúza Zenha, 2012); Quase Samba (Ricardo Targino, 2012); A Família Dioni (Alan Minas, 2013); Estive em Lisboa e lembrei de você (José Baharona, 2014/2015); Redemoinho (José Luiz Villamarin, 2015); Correndo Atrás (Jeferson De, 2016); Maria do Caritó (João Paulo Jabur, 2017); Árvore dos Araújos (Alfredo Alves, 2017); Arigó (Gustavo Fernández, 2018); e História de um crime (Ruy Guerra, 2018).

A partir da cooperação técnica da UEMG com o Polo Audiovisual da Zona da Mata, em 2018, teve início o programa de Formação em Cinema e Animação (FOCA), uma ação do Instituto Fábrica do Futuro (Residência Criativa do Audiovisual)¹, a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais (APOLO)² e uma

¹ <http://www.fabricadofuturo.org.br/>

² <http://www.poloaudiovisual.org.br/>

ampla rede de instituições em diversas cidades, formando uma Rede de Estações Criativas e Educativas (RECRIE), que envolve residências criativas e cursos livres de instituições parceiras em várias cidades do estado de Minas Gerais, dentre as quais destacam-se:

- ✓ Bituca Universidade de Música Popular, do Grupo Ponto de Partida, em Barbacena;
- ✓ Escola Municipal do Audiovisual Carlos Scalla, da Fundação de Cultura e Arte – FUNDARTE, em Muriaé;
- ✓ Escola Saramenha Artes e Ofício, da Fundação Ayres Lage, em Ouro Preto;
- ✓ Projeto Cidade da Música, da Associação Nenen Itaboray, em São João Nepomuceno;
- ✓ Estúdio Escola Sensorial, em Juiz de Fora.

O principal objetivo do Programa FOCA e da RECRIE é oferecer uma inovadora experiência formativa no campo do audiovisual, com forte ancoragem no âmbito territorial, contribuindo, como empreendimento criativo e educativo, para o crescimento cultural, social e econômico de Minas Gerais.

2.4 A UEMG e a Unidade Acadêmica de Carangola no contexto do audiovisual e do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais

As seis licenciaturas oferecidas na Unidade Acadêmica de Carangola contribuem diretamente com a formação de professores para atuar na Educação Básica na Zona da Mata Mineira e região. Neste contexto de formação de professores, estudos mostram que o audiovisual é recurso indispensável na aprendizagem nessa etapa do ensino (DUARTE 2000, 2002; TEIXEIRA, 2017; BERGALA, 2008) e, assim, o curso de Tecnologia em Cinema e Animação poderá caminhar junto e/ou colaborar com os demais cursos no que tange a possível produção de conteúdo audiovisual destinado à Educação Básica.

O cinema é uma indústria que demanda a participação de professores, especialmente na elaboração de conteúdos infanto-juvenis, base da sustentabilidade da cadeia produtiva da animação no Brasil e no mundo. Desenvolver conteúdos para esses públicos que apresentem aprofundamento pedagógico, relevância cultural, responsabilidade social e princípios éticos faz parte da missão do docente, tornando-o profissional estratégico muito bem-vindo nesse ecossistema produtivo. Isso permite um

ciclo virtuoso onde os produtos audiovisuais destinados ao público infanto-juvenil, passivos ou interativos participam do desenvolvimento das crianças e jovens e não apenas concorrem com o tempo e a atenção aos estudos e demais atividades.

Essa perspectiva nos leva ao entendimento que a difusão do conhecimento é a finalidade dos produtos audiovisuais. O desenvolvimento de materiais audiovisuais especificamente didáticos ou do campo do entretenimento - com a devida correção científica na qualidade da informação - faz confluir a ciência da educação e do cinema. Essa confluência está devidamente contemplada no escopo da modelagem formativa deste curso, como apresentada na matriz curricular.

Além disso, a afinidade dos professores da Unidade Acadêmica de Carangola com o Cinema e a Educação é notória:

- ✓ o audiovisual é tema do projeto de extensão “Geometria e Câmera: A Matemática no cinema e a geometria através das lentes”, que utiliza a linguagem audiovisual para trabalhar conceitos e definições geométricas e é composto por treze oficinas, sendo uma delas de produção de curtas.
- ✓ o “Cine-Debate Carangola”, um Cineclube criado e coordenado por professores da Unidade Acadêmica.
- ✓ Participação de docentes da Unidade Acadêmica no estudo das mídias na educação junto ao Grupo de Pesquisa em Educação e Mídia (GRUPEM) da PUC-Rio.
- ✓ Coordenação do Grupo de Pesquisa Educação, Audiovisual e Narrativas Transmídia (GEANT) da UEMG.

Ao mesmo tempo, o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, além de produzir filmes, tem uma relação muito próxima com a escola e busca construir relações através de oficinas, cursos e atividades de cinema que oferecem para professores e alunos (ABREU, 2020). Projetos como o dos cineclubes, por exemplo, que possuem tradição de formação, da cinefilia e do cineclubismo, propiciaram o encontro com pessoas que se mostram comprometidas com a democratização do acesso a bens simbólicos. Esse viés educacional do Polo Audiovisual também objetiva formar professores para o uso de mídias, especialmente filmes, no cotidiano escolar.

A APOLO tem como uma das suas principais características uma inovadora experiência de pesquisa, formação, experimentação, criação e produção na área do

cinema e do audiovisual, envolvendo especialmente profissionais de múltiplas áreas, através de residências criativas, realizadas desde 2005 pelo Instituto Fábrica do Futuro.

Dessa forma, o curso superior de Tecnologia em Cinema e Animação, além de ser um antigo anseio local, é absolutamente necessário para evolução dos esforços formativos já realizados, reforçando a agenda estratégica do audiovisual em Minas Gerais, especialmente da região de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, nos mercados nacional e internacional como centro de excelência em formação e produção de animação.

É neste contexto de perspectivas e desafios, que surge o curso de Tecnologia em Cinema e Animação, por meio da cooperação técnica estabelecida, em 2018, entre a UEMG e a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, cujo objeto é a união de esforços e ações entre as instituições com o propósito de execução de cursos de extensão, graduação e pós-graduação para a população da Zona da Mata Mineira.

Com isso, este curso busca ser coerente com as ações e os compromissos da Universidade com a sociedade ao se associar com um ecossistema existente de produção audiovisual já consolidado na região da Zona da Mata de Minas Gerais. Isso se dá através de um arranjo interinstitucional que visa a criação de um curso da Unidade de Carangola, na cidade de Cataguases/MG.

Este curso procura engajar-se às demandas contemporâneas para o ensino e prática do Cinema e Animação. Tem apoio na maturidade em pesquisas específicas neste campo, tendo em vista a relevante produção de talentosos profissionais, que alcançam público e reconhecimento em festivais no Brasil e no exterior.

2.5 Justificativa para oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação em Cataguases/MG

Conforme contextualizado até aqui, a oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação surge como fruto da cooperação técnica entre a UEMG e o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais e da expertise da Unidade Acadêmica de Carangola na área da educação e da contextualização da mesma com o audiovisual. Todas estas já desenvolvem suas atividades em seus respectivos campos de atuação mas o Polo Audiovisual, com sua inovadora experiência com o cinema e o audiovisual de

pesquisa, formação, experimentação, criação e produção, realizando, desde 2005, residências criativas de formação que envolvem profissionais de múltiplas áreas com a juventude da região.

Estas atividades são ações formativas não formais, realizadas por meio de oficinas, laboratórios, tendo relações, no campo da educação formal, com as instituições de ensino superior, exclusivamente, através de projetos de pesquisa e extensão. Destaca-se, nesse sentido, a parceria com a UEMG, através da Escola de Design de Belo Horizonte, na realização, em 2011, do projeto Fábrica Animada, uma residência criativa interinstitucional com a participação de estudantes, professores e pesquisadores, o que resultou na produção de mais de dez curtas de animação.

Dessa forma, o curso de Tecnologia em Cinema e Animação, além de um antigo anseio local, faz-se absolutamente necessário para evolução dos esforços formativos já realizados, fazendo com que a região da Zona da Mata de Minas Gerais, possa se posicionar como um centro de excelência em formação e produção de Cinema e Animação nos mercados nacional e internacional.

O setor audiovisual no Brasil cresce de maneira significativa, incluindo aspectos das diversas vertentes que compõem esta área: cinema, televisão, internet e projetos institucionais. E o curso de Tecnologia em Cinema e Animação oferecido pela Unidade Acadêmica de Carangola em Cataguases/MG oferece uma formação abrangente: o aluno apreende todos os processos do cinema, incluindo ideia e roteirização, pré-produção, captação de imagem, pós-produção e gestão. Prática aliada à reflexão, ao estudo sistemático desses processos, à produção de conhecimento refletida em pesquisas teóricas e críticas. O discente será incentivado a refletir e produzir material sobre a história do cinema mundial, da animação, da história do cinema e da televisão no Brasil, sobre as teorias da imagem, a linguagem audiovisual, análise e críticas de filmes e demais produtos audiovisuais.

Essa perspectiva nos leva ao entendimento que a difusão do conhecimento é a finalidade dos produtos audiovisuais. O desenvolvimento de materiais audiovisuais especificamente didáticos ou do campo do entretenimento - com a devida correção científica na qualidade da informação - faz confluir a ciência da educação e do cinema. Essa confluência está devidamente contemplada no escopo da modelagem formativa deste curso, como apresentada na matriz curricular.

A cidade de Cataguases, em Minas Gerais, é sede de grandes empresas privadas com tradição em investimento cultural e educacional e oferta uma ótima rede de espaços, equipamentos e infraestrutura, bem como, sua marca de legado cultural e histórico, que tem a cidade como “berço do cinema nacional”, característica esta que, certamente, servirá de atração para estudantes, professores e profissionais do mercado de audiovisual de Minas Gerais e do Brasil.

Contam ainda como fatores positivos, a forte identidade de propósitos, desejos e interação com o corpo diretivo e docente da UEMG, em especial as Unidades de Carangola e da Escola de Design de Belo Horizonte. Importante ressaltar como as Unidades Acadêmicas da UEMG no interior se constituem não apenas como alternativa aos modelos convencionais de instituição de ensino, mas também como política de desenvolvimento regional. Assim, a Universidade se configura, ao mesmo tempo, universal e regional, o que fortalece e justifica a oferta de um curso de Tecnologia em Cinema e Animação por sua Unidade de Carangola, em Cataguases/MG, em cooperação técnica com o Instituto Fábrica do Futuro e a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

Em 2022, um novo ciclo se inicia em Cataguases/MG com a inauguração do ANIMAPARQUE, centro de formação e produção de filmes e séries de animação do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais. O ANIMAPARQUE é um espaço que representará um marco para constituição de um parque cultural municipal, aberto ao público e integrado a conceitos de um distrito inteligente, criativo, educativo, produtivo, inclusivo e divertido, que será utilizado durante todo o percurso acadêmico pelos discentes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, da UEMG/Unidade Carangola. Assim, para o desenvolvimento das atividades propostas, o estudante contará com uma estrutura de ponta na área do audiovisual, com ampla estrutura de apoio, laboratórios de informática, de fotografia, de áudio e vídeo, de comunicação e até de pesquisa, conforme será mostrado adiante.

3. CARACTERIZAÇÃO DO CURSO

3.1 Caracterização geral do curso

Diante de todos os fatos e documentos apresentados, a oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, pela Unidade Acadêmica de Carangola, no município de Cataguases/MG, tem como parâmetros as DCN para os cursos de Cinema e Audiovisual, em conformidade com a Resolução CNE/CES nº 10, de 27 de junho de 2006, as recomendações da Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021, que define DCN gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, e a Resolução CEE nº 482, de 08 de julho de 2021. Foi considerado ainda o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (3ª edição) no eixo tecnológico de Produção Cultural e Design, para cursos superiores de Tecnologia em Produção Audiovisual.

O curso de Tecnologia em Cinema e Animação foi pensado e elaborado desde maio de 2021, a partir de um evento intitulado Seminário para Elaboração do Programa de Formação em Stop Motion, que teve o fito de colher percepções e sensibilizar a comunidade acadêmica e o setor audiovisual sobre o tema, bem como a apresentação da intenção de consolidação de uma rede educativa na região da Zona da Mata de Minas Gerais.

O curso foi pensado e elaborado com propostas conceituais e metodológicas, a saber:

- I. Eixos estratégicos de desenvolvimentos de empreendimentos criativos e educativos que visem o desenvolvimento mais inclusivo e sustentável das cidades envolvidas;
- II. Busca por recursos educacionais que viabilizem metodologias inovadoras, considerando a organização curricular, as relações pedagógicas e o processo de ensino-aprendizagem reconfigurados para o contexto da aprendizagem baseada em projetos e para o desenvolvimento de competências em detrimento da tradicional formação conteudística;
- III. Efetivo diálogo entre prática e teoria em todos os processos formativos, enfatizando a produção de portfólios como sistema de avaliação formativa;
- IV. Articulações intersetoriais para promover a formação no âmbito do audiovisual e da animação enquanto eixos estratégicos para a economia criativa da região e do Estado.

Pelo caráter prático do curso, sua estruturação física servirá também de modelização para a infraestrutura necessária de empreendimentos no campo do cinema e animação que venham a ser realizados. Em um sentido mais amplo, o curso pretende ser uma experiência educativa inovadora nos processos de ensino-aprendizagem e que se relacione de forma profunda e extensiva com o território através de uma rede de residências educativas, valorizando a sua inserção no interior de Minas Gerais e mais especificamente na região onde será instituído.

Mas não é apenas uma questão de adequação à funcionalidade da cadeia produtiva, mas também de reconhecimento da diversidade de perfis e sensibilidades que o cinema de ação ao vivo e a animação demandam, incentivando tanto o desenvolvimento individual das diversas habilidades quanto a soma dessas competências em cada indivíduo, respeitando a proporção entre elas que cada um irá desenvolver.

3.2 Objetivos e finalidade do curso

A opção pelo perfil tecnológico prioriza um anseio mais pragmático da comunidade regional em dispor de uma formação superior em cinema que tenha como consequência imediata a capacidade de inserir os egressos no mercado de trabalho já existente na região em funções mais qualificadas quanto aos aspectos e conhecimentos técnicos da área.

O curso tem como objetivos desenvolver habilidades técnicas, estéticas, expressivas, projetuais, narrativas e gerenciais dos discentes tornando-os capazes de se envolverem diretamente com a concepção e o desenvolvimento de projetos em cinema e animação. Mas mantém uma perspectiva reflexiva que possa direcionar egressos também para os campos da crítica, da pesquisa, da publicidade e do ensino.

Pelo caráter prático do curso, sua estruturação física disponibilizada em Cataguases/MG para a oferta do curso – o ANIMAPARQUE – também será a todo momento enfatizada como modelo para a infraestrutura necessária de empreendimentos no campo do cinema e animação que possam vir a ser realizados no Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais. Em um sentido mais amplo, o curso pretende ser uma experiência educativa inovadora nos processos de ensino-aprendizagem e que se relacione de forma profunda e extensiva com o território através de uma rede de

residências educativas, valorizando a sua inserção no interior de Minas Gerais e mais especificamente na região onde será instituído.

3.3 Perfil profissional do egresso

Considerando o perfil profissional do egresso discriminado no Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), de 2016, e os objetivos e finalidades deste curso de Tecnologia em Cinema e Animação, espera-se que ao final do curso, o profissional formado apresente as seguintes competências e habilidades:

- ✓ Expressar conceitos e soluções criativas na realização de seus projetos audiovisuais revelando uma produção autoral nas linguagens do cinema e animação;
- ✓ Apreender a cultura como via de interpretação da realidade brasileira, traduzindo em narrativas audiovisuais movimentos, estéticas e linguagens próprias da diversidade cultural do nosso país;
- ✓ Aumentar o repertório através dos panoramas apresentados e nas sessões de cineclube;
- ✓ Atuar em equipes multidisciplinares na elaboração e realização de pesquisas e projetos, atuando em processos colaborativos e de co-criação com o uso de diversas ferramentas e metodologias;
- ✓ Apreender do território local a inspiração para contar histórias que ganham universalidade pela linguagem audiovisual;
- ✓ Realizar leitura ética e crítica em relação à produção audiovisual no que tange questões sociais, econômicas, estéticas e ambientais;
- ✓ Aplicar seus conhecimentos em tecnologias audiovisuais para a Educação, contribuindo para os desafios da educação contemporânea na modalidade a distância;
- ✓ Utilizar conhecimentos do campo da gestão no que tange conceitos e aspectos do empreendedorismo e inovação social, bem como questões da produção executiva em cinema, licenciamento e distribuição.

3.4 Áreas de atuação profissional

Os profissionais egressos do curso de Tecnologia em Cinema e Animação estarão aptos a atuar em agências de publicidade, emissoras de rádio e televisão, empresas de eventos, estúdios de cinema, produtoras de audiovisual, provedores de conteúdo digital e até de instituições de ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

3.5 Articulação com o Plano de Desenvolvimento Institucional da UEMG

A gestão do curso se orientará pela responsabilidade ética, social e ambiental, tendo como uma de suas finalidades a aprendizagem de alta qualidade alicerçada na missão, na visão e nos valores da UEMG, buscando pela contínua excelência acadêmica, a execução dos projetos pedagógicos em total observância às DCN e aos referenciais de qualidade definidos pela Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior (CONAES) e pelo Conselho Estadual de Educação (CEE).

A gestão e a organização da UEMG, como instituição de ensino, pesquisa e extensão, são baseadas no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) – 2015-2024 – e deverão ser observados e tratados como metas macro a serem observadas no curso. Esse documento orienta e fundamenta, dentre outras questões, os projetos pedagógicos dos cursos de graduação da instituição, como o do curso de bacharelado em Enfermagem da Unidade Acadêmica de Carangola. O PDI estabelece a missão, os objetivos, a visão, as crenças e os valores institucionais da UEMG.

Neste sentido, o PPC do curso de Tecnologia em Cinema e Animação tem como diretriz a missão da UEMG, expressa em seu PDI, de promover o ensino, a pesquisa e a extensão, contribuindo com a formação de cidadãos e profissionais éticos e comprometidos com a sociedade, as políticas públicas e com o estado de Minas Gerais. Reafirmando a excelência acadêmica da UEMG como instituição geradora de conhecimento, o curso busca formar tecnólogos em cinema e animação capazes de competir no mercado de trabalho, cooperar com o setor do audiovisual e contribuir com o desenvolvimento da Zona da Mata Mineira, do estado de Minas Gerais e do Brasil.

E, no âmbito do curso, este PPC se compromete com as políticas de representação discente nos órgãos colegiados e de apoio ao estudante da UEMG; a implantar atividades de monitoria; e a proporcionar e incentivar atividades de pesquisa e extensão. Neste

questo, o curso de Tecnologia em Cinema e Animação busca ampliar e consolidar o número de grupos de pesquisa liderados por docentes do curso; ampliar o número de projetos inter e transdisciplinares; incentivar a produção técnica e científica de docentes e discentes do curso; estimular os discentes à participação em eventos técnico/científicos; e, por fim, manter e ampliar as atividades de extensão da Unidade, reafirmando o compromisso ético e a responsabilidade social da UEMG, computando, inclusive, a carga horária de atividades de extensão no processo de integralização curricular.

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O currículo do curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Unidade Acadêmica de Carangola tem por premissa se conectar ao ecossistema existente no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais no município de Cataguases/MG e propõe a formação do profissional com bases nas competências propostas nas DCN para os cursos de Cinema e Audiovisual, em conformidade com a Resolução CNE/CES nº 10, de 27 de junho de 2006, as recomendações da Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021, que define DCN gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, e a Resolução CEE nº 482, de 08 de julho de 2021. Foi considerado ainda o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (3ª edição) no eixo tecnológico de Produção Cultural e Design, para cursos superiores de Tecnologia em Produção Audiovisual.

Os componentes curriculares do curso serão contemplados dentro da estrutura de conteúdo, visando articular teoria e prática, aliadas ao cenário econômico e educacional em que o curso estará inserido, permitindo ao aluno um saber variado, mas ao mesmo tempo, conectado às características que deverão possibilitar uma formação para a competência profissional, promovendo um contínuo diálogo entre as áreas de conhecimento e as especificidades peculiares da área.

A estrutura curricular constitui as seguintes áreas temáticas: Cultura e Sociedade, Tecnologias Audiovisuais na Educação, Gestão de Produção Audiovisual e Animação e Cinematografia.

As disciplinas de Cultura e Sociedade ampliam a percepção crítica sobre a produção audiovisual e cultural, colocando a cultura como um eixo de interpretação da brasilidade, em específico, e da sociedade moderna, em geral. Este é um eixo capaz de

esclarecer contradições e processos sociais ocultos ou pouco evidentes. Busca, na imagem tecnicamente produzida, as marcas da civilização que a produziu e, com isso, passar a entrever na produção imagética tanto a fonte poética da transformação dos sentidos palpáveis, como um instrumento de intervenção social e valorativa.

Mais do que nunca, a educação continua sendo um grande desafio para o país, que precisa se conectar com um desenvolvimento tecnológico e econômico global, mantendo a dimensão humana e a sua identidade cultural. A sequência de conteúdos nas disciplinas Tecnologias Audiovisuais na Educação convoca o cinema e a animação para se envolverem com os desafios da educação e construir instrumentos narrativos transformadores.

A apresentação de um repertório expandido no campo do cinema de animação aliada à produção de textos e ferramentas de design, junto aos laboratórios de concepção narrativa, proporcionarão a criação de roteiros e histórias conectadas com a realidade de um Brasil profundo e diverso. As práticas de produção de imagens se darão desde o desenho de observação, passando pela construção de cenas que irão compor a produção de filmes de curta-metragem, sejam eles individuais ou coletivos, como trabalhos de conclusão de curso.

Durante o terceiro e quarto períodos, os alunos terão no laboratório de animação e no laboratório de cinematografia experimental a possibilidade de produzir animações e filmes em ação ao vivo, com uso de softwares livres e proprietários utilizados pela indústria, sendo alguns deles possíveis de serem acessados pelos alunos em seus computadores pessoais. Todas as produções que acontecerão serão acompanhadas desde o segundo período pelo entendimento da gestão de um projeto audiovisual, permitindo também que compreendam as estratégias transmídia tão presentes no mundo contemporâneo.

O audiovisual expandido em diversas telas e formatos e disseminado de forma estratégica, incluindo o ambiente educacional, vai muito além de uma tela de cinema passando pelos dispositivos móveis e chegando também aos games. Dessa forma, é esperado que o curso proporcione uma visão completa do processo de produção na prática com o devido embasamento humanístico e com acompanhamento também das disciplinas de Língua Inglesa, permitindo que se acessem conteúdos mais amplos e que possam difundir seus trabalhos em diversos festivais e plataformas.

As três disciplinas de Gestão de Produção Audiovisual conduzirão o desenvolvimento das habilidades de organização de processos e as habilidades interpessoais essenciais a uma atividade que é coletiva por natureza. Este eixo também ajudará os estudantes a planejar suas carreiras, seja desenvolvendo aprofundamentos em especialidades, seja compreendendo a integração das diversas competências que compõem o cinema e a animação.

4.1 Flexibilização curricular

Com base no princípio de flexibilização presente nas DCNs e na Resolução COEPE/UEMG nº 132/2013, o PPC do curso de Tecnologia em Cinema e Animação oferece e orienta pedagogicamente o discente no momento da escolha das disciplinas para cumprimento em determinado período.

O sistema de matrícula previsto neste PPC inclui também a matrícula por disciplina, permitindo maior flexibilidade e autonomia para que o aluno construa sua formação, com base nas escolhas. Assim, o aluno, a partir do 2º período do curso, poderá cursar disciplinas dos períodos subsequentes, respeitando os princípios de quantidade de carga horária cursada por semestre e os pré-requisitos das mesmas.

Há também a possibilidade de oferta de disciplinas integrantes do currículo que utilizem modalidade a distância (EaD), com base no art. 81 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 e Portaria nº 2.117, de 06 de dezembro de 2019. A oferta destas disciplinas (EaD) não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da carga horária total do curso e, que, para a oferta das disciplinas na modalidade a distância devem-se incluir métodos e práticas de ensino-aprendizagem que incorporem o uso integrado de tecnologias de informação e comunicação tendo em vista o alcance dos objetivos pedagógicos. Tais disciplinas ofertadas na modalidade a distância deverão contar com o uso de plataformas eletrônicas, que promovam a interação professor-aluno, por meio de fóruns, chats e outros instrumentos de interação on-line.

As disciplinas optativas permitem a flexibilização curricular e, assim, aos estudantes realizarem uma preparação diferenciada de acordo com o interesse de um dado grupo de estudantes. Essas disciplinas estão relacionadas no currículo do curso e apresentam congruência com a área de formação do tecnólogo em cinema e animação, possibilitando o aprofundamento de estudos.

Fortalecendo o caráter de interdisciplinaridade da formação e conforme o artigo 2º, inciso III da Resolução COEPE/UEMG nº 132/2013, para fins de enriquecimento cultural e/ou atualização de conhecimentos, o aluno deverá escolher e cursar uma disciplina eletiva, oferecidas por qualquer outro curso de graduação, que não pertençam ao currículo de seu curso. A disciplina eletiva deverá corresponder a 30 horas (2 créditos), alocada no 4º período, integrando a carga horária do curso.

Embora a carga horária das optativas e eletiva estejam alocadas em determinados períodos, o aluno poderá cursá-las a qualquer momento, desde que haja disponibilidade de vagas e dentro do limite de créditos para matrícula, conforme disposto na Resolução COEPE/UEMG Nº 132, de 13 de dezembro de 2013.

Além disso, a interdisciplinaridade será uma busca constante do curso, que a estimula por meio de atividades planejadas pelo conjunto de professores, visando permitir ao aluno uma análise e interpretação de conteúdos que extrapole os conteúdos por disciplinas, a sala de aula e os laboratórios, mas que se aplique à realidade do mercado de trabalho da gestão, complexo, dinâmico e dotado de conexões e interfaces.

As atividades práticas serão oportunizadas durante todo o curso, além da inserção de diversas oportunidades e vivências práticas no âmbito das atividades de ensino pelas atividades de extensão curriculares (AEC) voltadas para programas, projetos, oficinas, vinculadas e aplicadas à comunidade.

4.2 Temas transversais

Os temas transversais correspondem aos conteúdos/atividades desenvolvidos ao longo de todo o curso, seja como unidades curriculares ou atividades próprias, seja como componentes inseridos em mais de uma unidade ou atividade curricular. Os componentes obrigatórios estabelecidos para Educação em Direitos Humanos (Resolução CNE/CP, nº 1, de 30 de maio de 2012) e Educação Ambiental (Resolução CNE/, nº 2, de 15 de junho de 2012), são pressupostos da formação em Cinema e Animação, portanto implícitos à atividade, devendo ser transversais aos conteúdos do curso, sendo trabalhados especialmente nas disciplinas de Cultura e Sociedade, Cultura e Sociedade na Modernidade e Tecnologias Audiovisuais na Educação. Os componentes para a Educação Étnico Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Resolução CNE/CP, nº 1, de 17 de junho de 2004) integram particularmente os

conteúdos das disciplinas do eixo de formação sócio-humanística presentes em disciplinas como Cultura e Sociedade e Tecnologias Audiovisuais na Educação, que fundamenta a teoria para a aplicação direta nas disciplinas práticas em audiovisual.

4.3 Articulação entre ensino, pesquisa e extensão

A Universidade é considerada um local de convivência social, desenvolvimento humano e científico, cujo objetivo central é formar profissionais e cidadãos capacitados e comprometidos com o desenvolvimento social e tecnológico. Nesse contexto, a articulação entre ensino, pesquisa e extensão permite que o profissional formado seja capaz de integrar os saberes adquiridos em sala de aula com questões sociais e com a produção do conhecimento científico, e assim atuar como protagonista de ações capazes de transformar a sociedade.

O curso de Tecnologia em Cinema e Animação terá entre seus objetivos a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, sendo as duas últimas geridas pelo Núcleo de Pesquisa e Extensão (NUPEX) da Unidade. Entre as principais funções do NUPEX, estão: (i) incentivar o desenvolvimento de atividades de pesquisa e extensão na UEMG/ Unidade Carangola; (ii) transmitir, aos professores da Unidade Carangola, informações sobre editais e eventos da UEMG publicados e organizados pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPPG) e pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEx); (iii) organizar e publicar editais internos para oficializar e fortalecer as atividades de pesquisa e extensão que são realizadas voluntariamente na Unidade; (iv) registrar, acompanhar e certificar os eventos e cursos que são oferecidos pelos docentes; (v) registrar, acompanhar e certificar a coordenação e a participação em projetos de pesquisa e de extensão desenvolvidos na Unidade.

É esperado dos docentes do curso a iniciativa na formulação de projetos de pesquisa que dialoguem com o campo do cinema e animação, tanto no âmbito das pesquisas teóricas, quanto na pesquisa empírica. Para tal propõe-se que seja concomitante à instituição do curso a instalação de dois núcleos: o Núcleo de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologias Audiovisuais (NPqD-TAV) e o Núcleo de Documentação e Análise de Processos Criativos (NDA-PC). Os dois núcleos serão destinados a acolherem pesquisas oriundas de projetos da graduação que possam gerar

projetos acadêmicos e de mercado. Ambos serão constituídos por professores pesquisadores que orientem atividades de grupos de pesquisas, bem como cuidem da sistematização e publicação das resultantes e processos dos pesquisadores filiados ao grupo. Os dois núcleos poderão ter amparo de bolsas de pesquisa de programas e fundações, o que possibilitará a formação de qualidade de pesquisadores no âmbito acadêmico, científico e tecnológico.

Para as atividades de extensão, os estudantes atuarão em várias frentes: curadorias, cinema comentado em exposições, oficinas de técnicas de animação, fotografia e cinema nas escolas públicas da região. Nas escolas públicas, as ações serão realizadas sob a supervisão pedagógica dos professores das licenciaturas da Unidade sede em Carangola, em apoio mútuo às ações extensionistas que envolvem os discentes de licenciatura. A proposta é que este seja um projeto continuado e concatenado com os objetivos extensionistas das licenciaturas da Unidade de Carangola e desperte interesse pelo cinema e animação e pelos conteúdos científicos, artísticos, sociais e humanos que as linguagens do audiovisual podem potencializar entre as crianças e jovens.

4.3.1 Atividades de extensão curricular (AEC)

As atividades de extensão visam enriquecer e flexibilizar o currículo do curso, sendo garantidas através da oferta de estudos curriculares complementares. Essas atividades, por possuírem um caráter de formação cultural mais abrangente, são cumpridas pelo aluno na própria instituição ou em outros espaços extra-acadêmicos.

De acordo com a Resolução CNE/CES nº 7 de 18/12/2018 que estabelece as Diretrizes para a Extensão no Ensino Superior, Art. 7º “São consideradas atividades de extensão as intervenções que envolvam diretamente as comunidades externas às instituições de ensino superior e que estejam vinculadas à formação do estudante, nos termos desta Resolução, e conforme normas institucionais próprias”; As atividades extensionistas, segundo sua caracterização nos projetos políticos pedagógicos dos cursos, se inserem nas seguintes modalidades: I - programas; II - projetos; III - cursos e oficinas; IV - eventos; V - prestação de serviços.

As atividades de extensão são sempre realizadas após cadastro no Sistema SIGA e na Coordenação de Extensão da Unidade Acadêmica de Carangola, que introduzem

o(a) discente do curso de Tecnologia em Cinema e Animação na comunidade, permitindo a este nela intervir mediante os objetivos da ação executada.

Conforme Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018 e Resolução COEPE/UEMG nº 284, de 04 de março de 2021, que estabelecem diretrizes e regulamentam as atividades de extensão no ensino superior, foram incluídas no currículo do curso, atividades de extensão no equivalente a 10% (dez por cento) do total da carga horária na matriz curricular do curso e, portanto, serão denominadas como atividades de extensão curriculares (AEC).

O objetivo das atividades de extensão curricular, conforme apresentado no Quadro 1, é estimular os alunos a exercitarem práticas de estudo autônomas, com acompanhamento docente, que enriqueçam seu currículo, e reconhecer sua participação ativa em atividades que contribuam para o fortalecimento da articulação entre teoria e prática e para uma sólida formação como profissional e como cidadão.

A carga horária de extensão são distribuídas ao longo dos 4 (quatro) períodos, com carga horária por semestre, sendo necessária sua comprovação semestralmente pelo aluno, de forma que, ao final do curso, seja comprovada a soma de 165 horas (cento e sessenta e cinco horas), para aprovação e conclusão do curso. Caberá a um docente a responsabilidade de acompanhar todo o processo de desenvolvimento das AECs, desde o seu registro até a apresentação de comprovação de carga horária.

Quadro 1 – Distribuição e carga horária das Atividades de Extensão Curricular (AEC)

Atividades de Extensão	Requisitos de comprovação	Horas	Máximo de horas
Concepção e participação em projetos de extensão	Declaração do Coordenador do projeto e/ou Relatório	CH	90h
Ministrante de cursos, oficinas e palestras para o público em geral (não acadêmico)	Comprovante emitido pelo organizador	CH	30h
Atendimento periódico de grupos especiais de estudantes e professores da rede de ensino da educação básica	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade e/ou diretor da escola	CH	90h
Trabalho Voluntário em Órgãos Públicos, para fins de interesse social e comunitário	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade e/ou responsável pelo órgão público	CH	45h
Organização de eventos que atendam a comunidade externa ao meio acadêmico	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade / evento	CH	60h
Organização e realização de projetos de oferta de cursos para a comunidade, relacionados diretamente à formação profissional	Declaração do Coordenador do projeto/docente do curso	CH	90h

Organização de eventos que atendam a comunidade externa ao meio acadêmico	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade / evento	CH	60h
Organização e realização de projetos de oferta de cursos para a comunidade, relacionados diretamente à formação profissional	Declaração do Coordenador do projeto/docente do curso	CH	90h

O regulamento que rege as atividades de extensão curricular estão no APÊNDICE I deste documento.

4.4 Trabalho de conclusão de curso (TCC)

De acordo com o disposto nas DCNs, o(a) aluno(a) deverá elaborar um trabalho sob orientação docente para a conclusão de seu curso. O trabalho de conclusão de curso (TCC) tem a função de organizar os conteúdos obtidos pelos(as) acadêmicos(as) no decorrer do curso de graduação, na medida em que eles escolhem temas de pesquisas e desenvolvem reflexões relacionadas com conhecimentos trabalhados nas disciplinas. Além disso, o TCC deve dar aos(às) acadêmicos(as) a oportunidade de desenvolver procedimentos metodológicos e de pesquisa que propiciem sistematizar as noções teóricas e práticas adquiridas. No TCC deverá ficar retratado a articulação que o(a) discente é capaz de fazer com o conhecimento agregado, a interdisciplinaridade e as competências profissionais utilizadas à sua construção.

Considerando que o conceito de "conclusão", presente no TCC, não é suficiente na forma como implica um processo temporalmente apartado do percurso formativo. Assim, a produção de um filme é um dos principais objetivos coletivos do curso e ocupa parte significativa do mesmo, especialmente no segundo ano do curso. A "conclusão" é apenas o que ocorre no final de um processo bem vivido de forma que acaba bem, o que começa e se mantém bem.

Dessa forma, o colegiado de curso deverá priorizar sempre como TCC a produção de um filme como uma experiência de trabalho interpessoal, oportuna para aqueles que, como egressos, irão para mercado de trabalho essencialmente coletivo e presencial. Mas, havendo condições e necessidade, será considerada a possibilidade de trabalho individual

no formato de monografia, desde que devidamente justificado pelo(a) discente e aprovado pelo colegiado de curso.

O TCC está previsto como uma das etapas na formação dos(as) graduandos(as) e o regulamento específico encontra-se discriminado no APÊNDICE II.

5. ESTRUTURA CURRICULAR

O curso de Tecnologia em Cinema e Animação da UEMG tem por premissa se conectar ao ecossistema existente no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais e segue as orientações da Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021 e ao CNCST (2016) que dispõem sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de Educação Profissional e Tecnológica de Graduação.

O curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Unidade Acadêmica de Carangola, no município de Cataguases/MG está organizado conforme sumarizado na Quadro 2 abaixo e discriminado (por período) em seguida (Quadro 3):

Quadro 2 – Integralização do curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Unidade Acadêmica de Carangola.

COMPONENTE CURRICULAR	SIGLA	CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS
Disciplinas obrigatórias	OBR	1260	84
Disciplinas optativas	OPT	90	6
Disciplinas eletivas	ELET	30	2
Atividades de extensão curricular	AEC	165	11
Trabalho de conclusão de curso	TCC	60	4
	TOTAL:	1605	107

Quadro 3 – Estrutura curricular do curso de Tecnologia em Cinema e Animação.

Estrutura curricular do curso de Tecnologia em Cinema e Animação.

1º período					
Dpto	Disciplina	Créditos	Carga horária (hora/relógio)		
			Teórico	Prática	Total
DCSA	Panorama da animação convencional e expandida	2	30	0	30
DELL	Panorama da live-action convencional e expandido	2	30	0	30
DELL	Panorama das tecnologias audiovisuais na educação	2	30	0	30
DCE	Geometria no cinema	2	30	0	30
DCH	Cultura e Sociedade	4	60	0	60
DELL	Desenho	2	0	30	30
DELL	Produção textual	2	15	15	30
DELL	Inglês Instrumental I	2	30	0	30
DELL	Narrativa I	4	60	0	60
	Atividades de extensão curricular	4	-	60	60
TOTAL DO PERÍODO		26	285	105	390

2º período					
Dpto	Disciplina	Créditos	Carga horária (hora/relógio)		
			Teórico	Prática	Total
DELL	Concepção Narrativa Experimental	2	15	15	30
DELL	Storyboard	2	0	30	30
DELL	Tecnologias audiovisuais na educação I	4	60	0	60
DCH	Cultura e Sociedade na Modernidade	4	60	0	60
DCSA	Gestão de produção audiovisual I	2	30	0	30
DCSA	Laboratório de cinematografia expandida I	2	0	30	30
DELL	Inglês Instrumental II	2	30	0	30
DELL	Narrativa II	4	30	30	60
DCSA	Laboratório de animação expandida I	2	0	30	30
DCSA	Direção de Arte e Design de Produção	2	15	15	30
	Optativa I	2	30	-	30
	Atividades de extensão curricular	2	-	30	30
TOTAL DO PERÍODO		30	270	180	450

3º período					
Dpto	Disciplina	Créditos	Carga horária (hora/relógio)		
			Teórico	Prática	Total
DCSA	Laboratório de animação expandida II	4	0	60	60
DCSA	Laboratório de cinematografia expandida II	4	0	60	60
DELL	Design de som	2	0	30	30
DELL	Tecnologias audiovisuais na educação II	4	60	0	60
DCSA	Gestão de produção audiovisual II	2	15	15	30
DELL	Inglês Instrumental III	2	30	0	30
DELL	Transmídia I	2	15	15	30
DELL	Trabalho de conclusão de curso I	2	30	0	30
	Optativa II	2	30	-	30
	Atividades de extensão curricular	2	-	30	30
TOTAL DO PERÍODO		26	180	210	390

4º período					
Dpto	Disciplina	Créditos	Carga horária (hora/relógio)		
			Teórico	Prática	Total
DELL	Produção em animação	4	0	60	60
DELL	Produção em live-action	4	0	60	60
DELL	Pós-produção	2	0	30	30
DCSA	Gestão de produção audiovisual III	2	15	15	30
DELL	Inglês Instrumental IV	2	30	0	30
DELL	Transmídia II	2	15	15	30
DELL	Trabalho de conclusão de curso II	2	30	0	30
	Eletiva	2	30	0	30
	Optativa III	2	30	-	30
	Atividades de extensão curricular	3	-	45	45
TOTAL DO PERÍODO		25	150	225	375

As disciplinas optativas ofertadas para os(as) discentes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação são as que seguem no quadro 4:

Quadro 4 – Disciplinas optativas do curso de Tecnologia em Cinema e Animação.

OPTATIVAS			
Dpto	Disciplina	Créditos	Carga horária (hora/relógio)
			Teórico-prática
DCSA	Marketing, estratégias de lançamento e divulgação	2	30
DCE	Noções básicas de grandezas e medidas.	2	30
DCSA	Trilha sonora	2	30
DELL	Análise fílmica	2	30
DCH	A democracia no Brasil	2	30
DCH	História da cultura	2	30
DELL	Poéticas do audiovisual	2	30
DELL	Oficina de escrita criativa	2	30
DCSA	<i>Video mapping e live images</i>	2	30
DELL	Introdução à Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS	2	30

O ementário das disciplinas obrigatórias está apresentado no APÊNDICE III e o ementário das disciplinas optativas, no APÊNDICE IV deste documento.

6. ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA DO CURSO

Considerando que a Unidade ofertante e sede do curso de Tecnologia em Cinema e Animação está localizada em Carangola/MG, toda as instâncias administrativas (Direção

da Unidade e chefias de departamentos) e pedagógicas (colegiado e núcleo docente estruturante) do curso estarão centradas na sede da Unidade, ou seja, em Carangola/MG.

6.1 Colegiado de curso

A coordenação didática do curso de graduação será exercida pelo Colegiado de curso, que será constituído conforme previsto na Resolução COEPE/UEMG nº 273/2020:

- a) um representante de cada um dos Departamentos Acadêmicos que ofereçam disciplinas no curso, eleitos pelas respectivas Câmaras Departamentais
- b) representantes dos professores que participam do curso, eleitos pelos demais docentes
- c) representantes dos estudantes regularmente matriculados no curso;

De acordo com o Art. 59 do Estatuto da UEMG, caberá ao colegiado do curso de Tecnologia em Cinema e Animação:

- ✓ orientar, coordenar e supervisionar as atividades do curso;
- ✓ elaborar o projeto pedagógico do curso e encaminhá-lo ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, ouvida a Pró-Reitoria de Graduação;
- ✓ fixar diretrizes dos programas das disciplinas e recomendar modificações aos Departamentos;
- ✓ elaborar a programação das atividades letivas, para apreciação dos Departamentos envolvidos;
- ✓ avaliar periodicamente a qualidade e a eficácia do curso e o aproveitamento dos alunos;
- ✓ recomendar ao Departamento a designação ou substituição de docentes;
- ✓ decidir as questões referentes à matrícula, reopção, dispensa de disciplina, transferência, obtenção de novo título, assim como as representações e os recursos sobre matéria didática;
- ✓ representar ao órgão competente no caso de infração disciplinar.

Assim, cabe ao colegiado de curso a orientação didática e o planejamento da oferta dos componentes curriculares do curso, bem como a definição dos horários, resguardando a qualidade do processo de ensino-aprendizagem. Cabe ainda ao

colegiado estar atento às mudanças da sociedade, dos cenários globais e do mercado de trabalho.

6.2 Núcleo Docente Estruturante

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Tecnologia em Cinema e Animação é um órgão consultivo, constituído por um grupo de docentes que exerçam liderança acadêmica no âmbito do curso, percebida através da produção de conhecimentos na área e que atuem sobre o desenvolvimento do mesmo.

O NDE tem atribuições acadêmicas de acompanhamento, atuantes no processo de concepção, consolidação e contínua atualização do PPC. Compete ao órgão:

- ✓ Atuar no acompanhamento, na consolidação e na atualização do PPC;
- ✓ Contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso;
- ✓ Zelar pela integração interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo;
- ✓ Identificar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades da graduação, de exigências do mercado de trabalho e afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do curso;
- ✓ Observar e zelar pelo cumprimento das DCN para os cursos de de educação profissional tecnológica e da área de Cinema e Animação.

De acordo com a Resolução COEPE/UEMG nº 284/2020 , o NDE do curso será constituído por cinco professores pertencentes ao corpo docente do curso, aí incluídos o seu coordenador do colegiado do curso. Este grupo de professores irá se reunir pelo menos duas vezes por semestre, colaborando com a supervisão das formas de avaliação e acompanhamento do curso definidas pelo colegiado, contribuir para a análise e avaliação das ementas, conteúdos programáticos e planos de ensino dos componentes curriculares. Além disso, o NDE irá auxiliar no acompanhamento das atividades do corpo docente, inclusive com a avaliação institucional.

6.3 Corpo docente do curso

O corpo docente do curso de Tecnologia em Cinema e Animação oferecido pela Unidade Acadêmica de Carangola no município de Cataguases será composto atendendo às exigências da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Capítulo IV, Art. 52, itens I, II e III . Para isso, é imperativo contar com uma estrutura de profissionais com expressiva atuação na área e áreas correlatas, produção científica relevante e titulação acadêmica mínima de pós-graduação *lato sensu*, adequando o perfildos mesmos aos componentes curriculares a serem por eles ministrados.

O campo do cinema e animação é multidisciplinar, portanto o corpo docente será oriundo de áreas diversas. É esperado que todos os professores apresentem contribuições claras de suas áreas de conhecimento e pesquisas em relação às especificidades da linguagem do cinema e animação. Quanto às competências específicas, elas deverão acompanhar as competências mobilizadas no curso, a saber: cinematografia, narratividade, cultura e sociedade, gestão, tecnologias audiovisuais na educação.

Além da qualificação acadêmica referente às titulações e à produção teórica, o envolvimento com os aspectos práticos específicos ou correlatos ao cinema e animação se faz muito significativo na matriz curricular, seja pela experiência profissional ou pela pesquisa empírica. A expectativa de aprimoramento constante dos discentes deverá ser refletida por uma atitude semelhante e parelha dos professores. Não só o refinamento continuado de suas estratégias didáticas, mas na sua produção acadêmica, profissional e artística.

Em linhas gerais, o docente do curso deve apresentar as seguintes características e condições: (i) Experiência didática e/ou de mercado própria ao conteúdo específico ministrado; (ii) Conhecimento do conteúdo específico em interface com o campo do Cinema e Animação; (iii) Abertura para os diálogos interdisciplinares com outras áreas do currículo do curso de forma a garantir a abordagem transdisciplinar dos conteúdos previstos no projeto pedagógico.

Considerando o quadro de docentes da Unidade Acadêmica de Carangola e a matriz, a demanda de encargos (total) por período está representada no quadro 5:

Quadro 5 - DEMANDA DE ENCARGOS POR PERFIL DE FORMAÇÃO DOCENTE POR PERÍODO DO CURSO

PERÍODO	PERFIL DE FORMAÇÃO DOS DOCENTES*	ENCARGOS PREVISTOS (NO CURSO) POR SEMANA**
1º	Formação em Letras Português/Inglês	8 h/a
	Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	8 h/a
	Formação em Matemática ou áreas afins	4 h/a
	Formação em Licenciaturas	2 h/a
	Formação em Ciências Humanas	4 h/a
2º	Formação em Letras Português/Inglês	8 h/a
	Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	12 h/a
	Formação em Licenciaturas	4h/a
	Formação em Ciências Humanas	4 h/a
	Formação em Gestão Cultural, Produção audiovisual, Administração ou áreas afins	2h/a
3º	Formação em Letras Português/Inglês	2 h/a
	Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	18 h/a
	Formação em Licenciaturas	4 h/a
	Formação em Gestão Cultural, Produção audiovisual, Administração ou áreas afins	2 h/a
4º	Formação em Letras Português/Inglês	2 h/a
	Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	18 h/a
	Formação em Gestão Cultural, Produção audiovisual, Administração ou áreas afins	2 h/a

* As AEC devem ser atribuídas à docentes com formação específica no curso, conforme regulamento previsto neste documento ** Referem-se à horas em sala de aula e/ou atividades práticas (dentro ou fora da Unidade) e que precisam, obrigatoriamente, de acompanhamento docente. Não foram computadas horas relacionadas à orientação de estudantes, nem de atividades relacionadas à gestão.

Neste sentido, considerando que a entrada no curso é anual, por ano letivo, na sequência do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, prevê-se a seguinte demanda de encargos (Quadro 5):

Quadro 5 – DEMANDA DE ENCARGOS DOCENTES PREVISTOS POR ANO, AO LONGO DOS DOIS ANOS DE OFERTA DO CURSO.

ANO DE CURSO	PERÍODOS OFERTADOS	DEMANDA DE ÁREA DEFORMAÇÃO	ENCARGOS	NÚMERO DE DOCENTES*
1º ano	1º e 2º	Formação em Letras Português/Inglês	16 h/a	1
		Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	20 h/a	2
		Formação em Matemática ou áreas afins	4 h/a	1
		Formação em Licenciaturas	6 h/a	1
		Formação em Ciências Humanas	8 h/a	1
		Formação em Gestão Cultural, Produção audiovisual, Administração ou áreas afins	2 h/a	1
2º ano	1º ao 4º	Formação em Letras Português/Inglês	20 h/a	2
		Formação em Cinema, Comunicação, Marketing, Design, Belas Artes, Educação Artística ou áreas afins	72 h/a	4
		Formação em Matemática ou áreas afins	2 h/a	1
		Formação em Licenciaturas	8 h/a	1
		Formação em Ciências Humanas	8 h/a	1
		Formação em Gestão Cultural, Produção audiovisual, Administração ou áreas afins	6 h/a	1

*considerando a Resolução CONUN/UEMG nº 372, de 5 de outubro de 2017, que prevê encargos para docentes efetivos e Resolução CONUN/UEMG nº 482, de 30 de dezembro de 2020, que regulamenta o regime de convocação de docentes temporários (através de processo seletivo simplificado)

7. METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A prática criativa nas áreas de cinema e animação não se estabelece, ela transita entre vários campos do saber. Por isso, o curso de Tecnologia em Cinema e Animação traz uma estrutura curricular fundada na interdisciplinaridade, com o intuito de contemplar

um diálogo entre os vários campos do conhecimento estabelecidos na atividade criadora em cinema e animação. Por meio da combinatória de disciplinas teóricas e práticas, propõe-se um exercício associativo que se esforça em trabalhar a transversalidade de conceitos. A dimensão conceitual a ser trabalhada no curso possui como meta maior a sua aplicabilidade nas práticas criativas. Nesse viés, toda experiência de ensino será mediada por trabalhos práticos integrados em um portfólio profissional individual, que o discente desenvolverá ao longo do curso, além da possibilidade de realização de um filme realizado coletivamente, no TCC.

As concepções metodológicas deverão contemplar: a) o prazer de compreender, de conhecer e de descobrir, além de fomentar o senso crítico e de permitir uma compreensão sensata do real, mediante o estímulo de sua autonomia e capacidade de discernimento; b) o desenvolvimento de habilidades e o estímulo de novas aptidões como processos essenciais para enfrentar novas situações; c) o trabalho em equipe, aprendendo a tirar proveito de diferentes pontos de vista e permitindo a realização de projetos comuns; d) a percepção da interdependência dos conhecimentos, potencializando os recursos da interdisciplinaridade; e) a educação comprometida com o desenvolvimento total do indivíduo, preparando-o para elaborar pensamentos autônomos e críticos, para formular os seus próprios juízos de valor e exercitar a liberdade de pensamento, discernimento, sentimento e imaginação. Tais concepções se articulam ao paradigma das metodologias ativas que colocam o aluno no centro do processo de ensino aprendizagem, atuando como protagonista de forma autônoma e participativa a partir de situações e problemas reais.

Atividades conduzidas por docentes e alunos (tais como produção de filmes, oficinas de formação/desenvolvimento do olhar, oficinas de crítica, oficinas de realização fílmica, projetos de recuperação de acervo e da memória audiovisual) poderão ser apresentados aos alunos e comunidade na forma de práticas extensionistas. Tais ações, claro, ampliam e complementam o processo de formação e de aprendizagem dos estudantes e professores.

Portanto, a concepção do curso de Tecnologia em Cinema e Animação parte da vontade de implantar um curso no qual o modelo pedagógico utilizado não seja calcado na ideia de que o conhecimento é algo transferível, mas sim produto de uma construção contínua e coletiva. Ainda que expositivas em algumas disciplinas, as aulas serão amparadas em bibliografia acessível e previamente disponível ao corpo discente, cujos

conteúdos são debatidos e discutidos com o simultâneo engajamento de estudantes e professores. Como característica de um curso de tecnologia, voltado para a prática de cinema e animação, nas aulas será utilizado farto recurso audiovisual, que visa estimular maiores debates e promover um amplo aprendizado.

No decorrer de todos os semestres e disciplinas, os alunos são continuamente estimulados a participar das aulas, a comentar e a problematizar os temas elencados nos programas, a expor suas ideias, construir e produzir filmes de animação, a contribuir para o êxito da aprendizagem. Neste sentido, o professor será um agente que instiga e suscita a aprendizagem, propondo pontes, ampliando os horizontes e estimulando as competências.

A avaliação deverá ser formativa tendo como premissa o acompanhamento ao longo do processo de aprendizagem do desenvolvimento do estudante em suas várias dimensões. Esse acompanhamento processual pode se valer de vários instrumentos avaliativos, mas o importante mesmo é o professor se apropriar das informações obtidas pela avaliação, analisar e intervir na realidade. Nessa abordagem, avaliar será uma bússola para o professor tomar decisões e intervir, com base no que coletou de informações, em favor da superação dos desafios de aprendizagem dos discentes.

A avaliação da aprendizagem e do desempenho será feita de forma continuada e cumulativa, permitindo o diagnóstico do desenvolvimento do discente nas diferentes etapas do processo pedagógico, no que diz respeito à aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes, possibilitando ao discente refazer trajetórias e recuperar conteúdos não dominados no percurso.

A avaliação do aprendizado será permanente, manterá consonância com o currículo proposto e terá caráter somativo, formativo e certificativo, abrangendo os aspectos cognitivos, habilidades e atitudes, além do acompanhamento do desempenho e frequência do aluno ao longo do curso.

A avaliação tem como objetivos: desenvolver no estudante a habilidade de autoavaliação (outro instrumento indispensável na construção de sua autodeterminação, sendo utilizada como autocrítica pró-ativa e com responsabilidade); possibilitar a identificação, pelo professor, de dificuldades e necessidades específicas dos estudantes, orientando medidas de correção de problemas; propiciar apoio psicopedagógico; e verificar as possibilidades de progressão do aluno.

Vista desse modo, a avaliação e seus objetivos não se reduzem à verificação do desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas incluem também a avaliação de atitudes e habilidades, uma vez que estas são consideradas essenciais para a formação profissional. A avaliação deve fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, ocorrendo de maneira processual e o erro deve ser entendido como ponto de inflexão na direção do acerto, e não uma mera constatação ao fim do processo. Naturalmente, os processos são divididos em etapas que possuem seus prazos, mas o limite de fechamento de notas e o limite de conclusão de trabalhos não devem ser confundidos com o momento de se avaliar.

Assim, as avaliações deverão possibilitar aos alunos, em tempo hábil, a identificação de seus avanços, dificuldades e necessidades, a fim de otimizar o aprendizado. Tal prática visa reorientar os estudantes quanto aos seus estudos e atividades e os habilitar para se autoavaliarem, de forma a identificar suas deficiências e necessidades durante sua vida profissional, superando-as por meio de aprendizagem ativa.

Considera-se a avaliação como uma atividade pedagógica essencial de qualquer curso, pois, além da sua importância certificativa, tem uma ação formativa e orientadora sobre o estudante. A forma e o conteúdo da avaliação direcionam o aluno na definição de prioridades e na valorização de atitudes, habilidades e conhecimentos próprios e dos seus docentes. Serão realizados estudos audiovisuais, seminários integradores, auto avaliação dos alunos, avaliação dos cenários de prática e avaliação do docente de aula prática.

Uma avaliação adequada pode levar o estudante a identificar suas próprias falhas, vantagens e necessidades e a estimulá-lo para a auto aprendizagem na vida profissional. Possibilita, ainda, a avaliação construtiva do serviço em que atua e dos colegas profissionais, de forma a contribuir para o seu progresso contínuo e da região.

Em conformidade com a Resolução CONUN/UEMG Nº 374/2017³, que estabelece o Regimento Geral da Universidade, a avaliação do rendimento em cada disciplina é feita por pontos cumulativos, em uma escala de 0 (zero) a 100 (cem) e nenhuma avaliação parcial do aproveitamento pode ter valor superior a 40 (quarenta) pontos.

³ Disponível em <https://www.uemg.br/resolucoes-conun/1776-resolucao-conun-uemg-n-374-2017-de-26-de-outubro-2017-estabelece-o-regimento-geral-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais> acessado em 27 de julho de 2021

Os procedimentos de avaliação serão aplicados ao longo do período letivo, gerando, no final do período, uma única nota. Estas avaliações consistem de provas, testes, apresentação de trabalhos individuais e em grupo, desempenho em atividades curriculares, tais como seminários, pesquisas, relatórios, implementação de projetos, debates e práticas laboratoriais, previamente previstos no programa das disciplinas.

A distribuição das notas de cada disciplina obedecerá ao sistema da Universidade e aos critérios de cada professor, sendo avaliada, ainda, no momento de aprovação dos respectivos planos de ensino pela Câmara do Departamento ao qual esteja vinculada.

Caso o discente não compareça às avaliações de aprendizagem individuais, poderá requerer junto à coordenação do curso, no prazo de até 48 horas após a data da aplicação da atividade, desde que devidamente justificado, de acordo com a legislação em vigor, uma avaliação substitutiva. Caso contrário, lhe será atribuída nota 0 (zero). No caso de deferimento do pedido, a coordenação informará ao discente ao docente responsável pela disciplina e este último, informará, de acordo com o calendário acadêmico, a data prevista para a realização desta avaliação substitutiva.

A avaliação é parte integrante do processo de formação, uma vez que possibilita diagnosticar questões relevantes, aferir os resultados alcançados, considerando os objetivos propostos e identificar mudanças de percurso eventualmente necessárias. Uma importante orientação dada aos docentes quanto à avaliação é promover dentro da sala de aula a correção de provas e trabalhos, orientando o aluno quanto aos erros e acertos, permitindo, desse modo, seu crescimento quanto aos conteúdos avaliados.

Cabe ao professor entregar os resultados finais das atividades avaliativas e da disciplina até, no máximo, no dia do término do semestre letivo. No entanto, é importante observar que é assegurado ao estudante o direito de revisão de provas e trabalhos escritos, desde que requerida ao docente no prazo de 48 horas após o recebimento do resultado. Esta revisão deverá ser feita, de preferência, na presença do estudante solicitante.

Nas disciplinas que contemplam aulas práticas, serão destinados até 20% da pontuação total, para avaliação das práticas.

O rendimento escolar do estudante é verificado dentro de cada semestre letivo, levando-se em consideração a assiduidade e eficiência comprovadas nos estudos, sendo que, ambas, são eliminatórias. Dessa forma, os critérios de aprovação na disciplina

envolverá, simultaneamente, os dois critérios (frequência e o aproveitamento acadêmico), conforme segue:

- ✓ Ter frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) nas atividades de ensino-aprendizagem presenciais; e
- ✓ Obter nota igual ou superior a 60 (sessenta pontos), utilizando-se a soma das notas das avaliações em uma distribuição de 100 (cem pontos).

Assim, pode-se sintetizar os critérios para aprovação nas unidades curriculares por semestre (avaliação semestral/frequência):

- ✓ Nota ≥ 60 e frequência $\geq 75\%$ (ou 80%) \rightarrow aprovado
- ✓ Nota ≥ 40 e < 60 e frequência $\geq 75\%$ \rightarrow exame especial
- ✓ Independente da nota e frequência $< 75\%$ (ou 80%) \rightarrow reprovação direta
- ✓ Nota < 40 \rightarrow reprovação direta

Quanto ao exame especial:

- ✓ Caso a nota final seja insuficiente para aprovação direta (≥ 40 < 60 pontos), o estudante poderá fazer o exame especial, na forma de prova que será elaborada pelo docente da disciplina
- ✓ No exame especial, anulam-se as notas obtidas anteriormente e serão distribuídos 100 (cem) pontos para o cálculo final e será considerado aprovado o estudante que obtiver nota ≥ 60 (sessenta) pontos.

8. AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL E DO CURSO

8.1 Comissão Própria de Avaliação (CPA)

A Comissão Própria de Avaliação (CPA) da UEMG foi criada no ano de 2009 e tem como objetivo gerenciar a autoavaliação da Universidade, de acordo com os normativos dos órgãos de controle, baseados na visão de prover a gestão superior com informações direcionadas ao acompanhamento do PDI, na melhoria contínua dos processos de ensino, pesquisa e extensão e na integração com a sociedade.

Em 2020, o Conselho Universitário (CONUN) designou uma nova CPA/UEMG, por meio Portaria/UEMG Nº 022, de 02 de março de 2020 e, posteriormente, organizou-se a CPA da Unidade Acadêmica de Carangola, com a participação de todos os segmentos da comunidade universitária – discentes, docentes e técnicos administrativos, além da sociedade civil organizada.

As avaliações das CPA são feitas uma ou duas vezes ao ano, de acordo com o eixo/dimensão avaliado:

- ✓ Eixo 1: Planejamento e Avaliação Institucional (anualmente)
- ✓ Eixo 2: Desenvolvimento Institucional – missão e PDI, responsabilidade social (anualmente)
- ✓ Eixo 3: Políticas Acadêmicas – ensino, pesquisa e extensão, atendimento aos discentes (semestralmente)
- ✓ Eixo 4: Políticas de Gestão – políticas de pessoal, organização e gestão da Universidade, sustentabilidade financeira (anualmente)
- ✓ Eixo 5: Infraestrutura Física (anualmente)

8.2 Avaliação do curso e do projeto pedagógico

O projeto pedagógico do curso de Tecnologia em Cinema e Animação deve estar em constante processo de avaliação. Demonstrando sua natureza dinâmica, pois envolve uma postura por parte da comunidade acadêmica de ação-reflexão-ação, o PPC nunca estará definido, acabado. Sua construção implica em decisões que envolvem não apenas a UEMG, como um espaço social a serviço do desenvolvimento humano e do progresso da ciência, mas também atenção às constantes transformações, de ordem diversa, ocorridas nas sociedades contemporâneas e que impactam o processo educacional.

A avaliação do curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Unidade Acadêmica de Carangola, em Cataguases/MG, cabe ao CEE, através do processo padrão de avaliação de cursos superiores das IES do estado de Minas Gerais.

Diferente da concepção que associa a avaliação a uma tentativa de controle e mensuração, a avaliação desse projeto pedagógico servirá como instrumento de reflexão

4 Disponível em <https://www.uemg.br/component/content/article/217-gabinete/portarias/3877-portaria-uemg-n-022-de-02-de-marco-de-202-0?Itemid=437> acessado em 27 de julho de 2021.

das ações empreendidas, visando a manutenção ou o redirecionamento da política de desenvolvimento pedagógico do curso em consonância com as DCN, o PDI da UEMG, as demandas do mercado de trabalho. Objetiva-se, assim, promover a elevação contínua da qualidade do ensino oferecido e do conhecimento produzido na vida acadêmica e no mercado de trabalho do futuro profissional.

Além disso, cabe ao Ministério da Educação (MEC) através do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) realizar a avaliação do ensino superior através do Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE), aplicado regularmente a cada três anos às turmas de ingressantes e concluintes do curso.

A coordenação do curso, NDE e docentes devem realizar procedimentos de acompanhamento e avaliação constantes, tais como autoavaliações do curso, feitas por discentes e docentes, autoavaliações de disciplinas e de docentes, de modo a permitir a reorientação dos planos e programas de ensino, bem como, dos próprios projetos pedagógicos de curso, de maneira a permitir que estes se adequem a novas realidades, a inovadores processos educativos, a novas tecnologias e a demandas do mercado de trabalho. Esses processos deverão ser acompanhados pelos Departamentos e suas respectivas Câmaras Departamentais.

8.3 Avaliação dos docentes

Ao entender a avaliação como um instrumento de crescimento permanente, de caráter formativo, o docente deve buscar fazer uma autoavaliação constante e, como uma das atribuições do colegiado de curso é avaliar periodicamente a qualidade e a eficácia do curso e o aproveitamento dos alunos, destas avaliações podem surgir orientações e recomendações que podem ser feitas individualmente ao docente pelo coordenador do colegiado de curso com o conhecimento e a presença do chefe de Departamento.

Além disso, em momentos oportunos, previsto pelo Regimento, utilizam-se de instrumentos de avaliação institucional já consolidados na Universidade:

- ✓ Avaliação anual do plano de trabalho do docente pelo chefe de Departamento dos professores;
- ✓ Relatório anual de trabalho e de avaliação das atividades de ensino, de pesquisa e de extensão desenvolvidas pelo professores;

- ✓ Plano de Gestão e Desenvolvimento Institucional (PGDI) elaborado pelos docentes efetivos junto com a respectiva chefia imediata.

9. ASSISTÊNCIA E APOIO PSICOPEDAGÓGICO AO ESTUDANTE

Ciente de seu papel social, a UEMG e a Unidade Acadêmica de Carangola reafirmam seu compromisso com a pleno direito de acesso e permanência do estudante ao ensino superior, e, por meio das Pró-Reitorias de Graduação (PROGRAD) e de Extensão (PROEx), que planejam ações que visam à estruturação de uma política de assistência ao estudante.

9.1 Programa Estadual de Assistência Estudantil – PEAES

O Programa Estadual de Assistência Estudantil (PEAES) foi instituído pela Lei 22.570/17, posteriormente regulamentada pelo Decreto 47.389/18, é voltado aos estudantes com menor poder aquisitivo, e objetiva impedir que esse público desista da Universidade por falta de recursos para as despesas básicas, bem como atrair novos estudantes, garantindo assim uma maior democratização do ensino superior. A Universidade regulamenta o acesso aos benefícios por meio de edital específico amplamente divulgado e os estudantes são contemplados por benefícios, no formato de ajuda de custo, nas seguintes áreas: moradia, alimentação, transporte, auxílio creche e apoio pedagógico.

9.2 Núcleo de Apoio ao Estudante - NAE

A Unidade Acadêmica de Carangola, através do Núcleo de Apoio ao Estudante – NAE, assume o papel de apoio ao estudante, relacionado à inclusão socioeducativa e psicopedagógica para o atendimento aos estudantes com dificuldades de aprendizagem, de forma a mediar conflitos ocorridos no espaço acadêmico.

Como meios estratégicos que o objetivo principal seja alcançado, buscar-se-á através da intervenção psicossocial por meio de oficinas, dinâmicas de grupo, rodas de conversas, palestras, discussão sobre filmes, documentários e artigos através de

encontros presenciais ou virtuais pelas plataformas digitais.

Tem por finalidade buscar nos diferentes campos:

- ✓ Pedagógico – acompanhar estudantes com dificuldades de aprendizagem encaminhados por professores, coordenadores ou por iniciativa própria, desenvolver junto aos discentes estratégias de aprendizagem;
- ✓ Profissional – orientar na elaboração de currículos, desenvolver planos de carreira ou estimular competências voltadas para mercado de trabalho, endomarketing, marketing pessoal, dentre outras áreas;
- ✓ Psicológico – promover momentos de reflexão coletiva acerca de mudanças de vida, discutir sobre a inserção no universo acadêmico e seus desafios, oferecer suporte emocional e psicológico, individual ou coletivo, com vista à promoção da saúde mental.

9.3 Monitorias

É relevante proporcionar aos discentes, como ação de apoio extraclasse, o programa de monitoria acadêmica (voluntária ou não), praticada por estudantes regularmente matriculados, no contexto das disciplinas do curso. A função de monitoria, como ação didática dentro do processo de ensino/aprendizado, se destina a atender exclusivamente aos anseios e necessidades de estudos e formação acadêmica, caracterizando-se como uma atividade de auxílio à docência, cumprindo seu papel de apoio ao corpo discente.

A seleção dos monitores será feita de acordo com edital específico publicado pela PROGRAD, cabendo às chefias de departamento e coordenações de curso identificar, junto aos docentes, quais são as disciplinas que apresentam necessidade deste apoio extraclasse. Os estudantes selecionados para atuar como monitores, que tenham exercido de forma satisfatória suas atribuições, recebem certificados comprovando o trabalho realizado, o que promove o enriquecimento de seus currículos pessoais.

9.4 Centro Acadêmico e Diretório Acadêmico de Estudantes

A Unidade Acadêmica de Carangola está realizando campanhas de incentivo e de conscientização da importância da representação discente no curso – através do Centro

Acadêmico – e na Unidade – através do Diretório Acadêmico. Espera-se que em 2022 esta organização esteja concluída.

10. INFRAESTRUTURA FÍSICA

10.1. ANIMAPARQUE

O ANIMAPARQUE será inaugurado no início de 2022, como o mais novo empreendimento da Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, em parceria com a Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho, Instituto Fábrica do Futuro e o Grupo Energisa.

O ANIMAPARQUE está sendo criado para ser um centro de formação e produção, que irá ocupar uma área de 10 mil metros quadrados, localizada no Bairro Guanabara, em Cataguases/MG. Nesta área, são encontrados galpões, espaços abertos e edificadosome compõem estúdios, estações de trabalho, ambientes criativos e educativos, bem como espaços de serviços e entretenimento.

O ANIMAPARQUE representa o marco para constituição de um parque cultural municipal, aberto ao público e integrado a conceitos de um distrito Inteligente, criativo, educativo, produtivo, inclusivo e divertido.

Nesse sentido, a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, mediante o termo de cooperação técnica com a UEMG, disponibilizará o espaço do ANIMAPARQUE para a realização do curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Unidade de Carangola. Nele são encontrados para a realização de todo o percurso formativo do(a) aluno(a):

- ✓ Salas de aulas expositivas, de reuniões e pitching;
- ✓ Laboratório de animação, composição, edição e direção de arte, com os seguintes itens:

Destinação do item	Conjunto	Nome e código do item
Equipamento de Cinematografia / Câmeras	Fotografia / captura	Camera Mirrorless Canon R - corpo
	Fotografia / captura / acessórios	Bateria extra LP-E6N
	Fotografia / captura / acessórios	Carregador de bateria c/ plug veicular para LP-E6N
	Fotografia / captura / acessórios	Protetor de tela LCD para Canon R
	Fotografia / captura / acessórios	Cartão de memória Sandisk Extreme Pro UHS-II 64Gb 170Mb/s SDXC
	Fotografia / captura / acessórios	Cartão de memória Sony Tough Series UHS-II 64Gb 170Mb/s SDXC
Equipamento de Cinematografia / Câmeras / Jaulas	Fotografia / captura / acessórios	Kit de limpeza de sensor
	Fotografia / captura / acessórios	Jaula SmallRig Pro 2251 para Canon EOS R
	Fotografia / captura / acessórios	Manopla superior estilo ARRI SmallRig 2165b
	Fotografia / captura / acessórios	Manopla lateral universal em madeira SmallRig 2093c
	Fotografia / captura / acessórios	Cold Shoe SmallRig 1241
	Fotografia / captura / acessórios	Extensão de Cold Shoe SmallRig 2879
	Fotografia / captura / acessórios	Suporte de monitor externo SmallRig 1842
	Fotografia / captura / acessórios	Sistema de Follow Focus sem fio Tilta Nucleus Nano
	Fotografia / captura / acessórios	Pares de barras cilíndricas de 15mm de fibra de carbono SmallRig 23cm
	Fotografia / captura / acessórios	Suporte de câmera para ombro, com duas manetes e trilhos SmallRig 2896
	Fotografia / captura / acessórios	Matte Box SmallRig em fibra de carbono 2660
	Fotografia / captura / acessórios	Suporte do Matte Box Small Rig 2660 para trilhos de 15mm
	Fotografia / captura / acessórios	Filtro para Matte Box 4 x 5.65" Nano IRND 0.9 (3 stops) NiSi
Fotografia / captura / acessórios	Filtro para Matte Box 4 x 5.65" Nano Polarizador 0.9 Schneider	
Equipamento de Cinematografia / Gravador externo 4K	Fotografia / captura / acessórios	Case rígido em polipropileno com espuma modeladora 55.4 x 42.4 x 26.9 cm Pelican 1610
	Fotografia / captura / acessórios	Gravador 10bits e monitor externo Atomos Ninja V 4K com Master Caddy II
	Fotografia / captura / acessórios	Cabo espiralado HDMI - HDMI-C Atomos
	Fotografia / captura / acessórios	SDDs para gravador externo Angelbird AtomX 1TB
	Fotografia / captura / acessórios	Atomos Docking Station
	Fotografia / captura / acessórios	Bateria Watson NF770 para Atomos Ninja V
	Fotografia / captura / acessórios	Carregador de baterias NF770 quadruplo
	Fotografia / captura / acessórios	Carregador de baterias NF770 veicular
Equipamento de Cinematografia / Gravador externo 4K / Jaulas	Fotografia / captura / acessórios	Jaula SmallRig 2209 com travava de conector HDMI para Atomos Ninja V
	Fotografia / captura / acessórios	Quebra sol SmallRig 2269 para Atomos Ninja V
	Fotografia / captura / acessórios	Case rígido em polipropileno com espuma modeladora 30.2 x 22.9 x 13.7 cm HPRC 2300F
Equipamento de Cinematografia / Suporte de câmera	Fotografia / captura / acessórios	Gimbal Ronin
	Fotografia / captura / acessórios	Trípés com cabeça de fluido Manfrotto 502AH MT055XPRO3
Equipamento de Cinematografia / Áudio na câmera	Áudio	Microfone Shotgun c/ suporte Análogo/USB Rode NTG
	Áudio	Bloqueador de vento Auray WSW-VMNTG para microfone Rode NTG
Equipamento de Áudio / captura fora da câmera		Gravador de áudio de quatro pistas Tascam DR-70D
		Arnês de transporte e operação Arco AH-AHB
		Soft Case de transporte e operação Arco AS10G
		Vara de boom em alumínio com cabeamento interno XLR K-Tek KE-110CCR Avalon Series
		Sacola de transporte da vara de boom
		Suporte de microfone anti-choque universal Auray DUSM-1
		Fone de ouvido de campo Senal SMH-1000
		Cartão de memória SanDisk 32GB Extreme PRO SDHC UHS-I
		Testador de cabos Kopul CBT-8
Equipamento de Cinematografia / Lentes	Fotografia / ótica	Kit de Lentes cinema Rokinon, 24, 35, 50, 85mm RF-mount
	Fotografia / ótica	Lente Cinema Laowa 15mm T2.1 Zero-D
	Fotografia / ótica	Lente Canon RF 28-70mm f/2.8
	Fotografia / ótica	Kit de limpeza para lentes e filtros
	Fotografia / armazenamento	Armário de umidade controlada Benro LBN 100.
Equipamento de Iluminação	Iluminação / Luminária	Luminária fresnel
	Iluminação / Luminária	Luminária Brutt
	Iluminação / Luminária	Luminária Soft Box
	Iluminação / acessórios	Bandeiras
	Iluminação / Luminária	Gelatinas
	Iluminação / Luminária	rebatedores
	Iluminação / Ferragens	c-stands
Edição / animação digital		magic arms
		Computador PC Razor Talent RX 450 PRO
		Monitor Samsung UHD 4K UR550 28"
		Mouse USB ambidestro Dell MS116
		Teclado Multimídia USB Dell KB216
		Back-up de dados NAS Synology Diskstation 4 Baías HDs 8TB SATAIII Synology Enterprise HAT5300

- ✓ Sala para cineclube e apresentação de projetos;
- ✓ Ambientes na internet com mostras educativas no canal de exibição do Polo Audiovisual e de processos produtivos e educativos remotos na Plataforma de Produção e Aprendizado em Rede (PRO.AR);
- ✓ Unidade Biblioteca/midioteca com um galpão exclusivo para acesso a conteúdos em ebooks, videocast e podcast, especialmente organizados na PRO.AR, bem como, conteúdos em DVDs, CDs e outras mídias pertencentes ao acervo do Polo Audiovisual e ou cedidos por instituições parceiras;
- ✓ Laboratório de Informática;
- ✓ Unidade Estúdio com acesso compartilhado:
 - Estúdio principal de gravação, edição, fotografia e áudio;
 - Base de produção, direção, elenco e camarins;
 - Oficina de Cenotecnia;
 - Depósito de Equipamentos e Figurinos;
 - Núcleo de Gestão e Administração;
- ✓ Unidade Serviços com acesso público:
 - Área de recepção e convivência com internet pública;
 - Serviços de luz, água, limpeza e segurança patrimonial;
 - Café, lanchonete, loja e livraria-temática;
 - Espaços de entretenimento com áreas abertas para eventos, exibição de filmes, espetáculos culturais, práticas esportivas
 - Estacionamento.

Um vídeo para melhor visualização de sua estrutura está disponível em:

<https://youtu.be/jt9SiknYOQo> .

10.2. Biblioteca

A biblioteca física do curso de Tecnologia em Cinema e Animação da UEMG/Carangola, em Cataguases, deverá reunir um organizado, amplo e valioso acervo composto por títulos referentes ao audiovisual e das demais áreas do conhecimento.

Desse acervo também farão parte periódicos nacionais e internacionais e diferentes produções audiovisuais (CD, DVD etc). Para a prestação dos seus serviços, a biblioteca disponibilizará cabines individuais, salas para estudo em grupo e computadores de uso público.

A biblioteca facilitará o acesso a todos os serviços através de plataforma digital. Por meio dela será possível realizar consultas, renovação e reserva de todo o material disponível. Nessa pesquisa os usuários terão acesso aos títulos, referências bibliográficas e capas, além de sumários e resumos. Outros serviços oferecidos incluirão o acesso aos Portal de Periódicos da Capes e orientações sobre o uso da biblioteca. O acesso será realizado por meio do sítio da UEMG.

10.2.1 Bases de Acesso Livre

Assim como todas as bibliotecas da UEMG, a biblioteca do curso de Tecnologia em Cinema e Animação sediada em Cataguases possibilitará o acesso às seguintes bases:

- a) **Biblioteca Virtual (BV):** este é um serviço à disposição da comunidade acadêmica da UEMG, com acesso a milhares de obras universitárias, de editoras renomadas. A plataforma reúne livros eletrônicos (e-books) que podem ser consultados online, 24 horas por dia, sete dias por semana. A BV/UEMG apresenta cerca de 9 mil e-books (em constante crescimento) que se juntam aos milhares de títulos físicos do Sistema de Bibliotecas.
- b) **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD):** O IBICT coordena o projeto que integra os sistemas de informação de teses e dissertações existentes nas instituições de ensino e pesquisa brasileiras, e também estimula o registro e a publicação de teses e dissertações em meio eletrônico.
- c) **Portal Domínio Público:** Este portal constitui-se em um ambiente virtual que permite a coleta, a integração, a preservação e o compartilhamento de conhecimentos, sendo seu principal objetivo o de promover o amplo acesso às obras literárias, artísticas e científicas (na forma de textos, sons, imagens e vídeos), já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada, que constituem o patrimônio cultural brasileiro e universal.

d) **Scientific Electronic Library Online (SCIELO):** é uma biblioteca eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros. O objetivo deste site é implementar uma biblioteca eletrônica que possa proporcionar um amplo acesso a coleções de periódicos como um todo, aos fascículos de cada título de periódico, assim como aos textos completos dos artigos.

10.2.2 Bases de Acesso Restrito

A biblioteca possibilita o acesso às seguintes bases:

- a) **Portal CAPES**
- b) **Periódicos UEMG**

11. REFERÊNCIAS

ABREU, A. V. A. Cinema e Memória em Cataguases: de Humberto Mauro ao Polo Audiovisual. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.

BERGALA, A. A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink - CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

BRASIL. IBGE. Cidades. 2017. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/cataguases/panorama>>. Acesso em: 05 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Cultura. Plano da Secretaria de Economia Criativa: política, diretrizes e ações. 2011-2014. Brasília: Ministério da Cultura, 2011. Disponível em: <<https://garimposolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Plano-da-Secretaria-da-Economia-Criativa.pdf>>. Acesso em: 21 de jul 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei de diretrizes, bases da educação nacional. Lei nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12907:legislacoes&catid=70:legislacoes>. Acesso em: 21 de mai 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 2.117, de 06 de dezembro de 2019. Dispõe sobre a oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância em cursos de graduação presenciais ofertados por Instituições de Educação Superior. Brasília: Diário Oficial da União, 2006. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-2.117-de-6-de-dezembro-de-2019-232670913>>. Acesso em 22 de jul de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CES nº 3, de 02 de julho de 2007. Dispõe sobre procedimentos a serem adotados quanto ao conceito de hora-aula, e dá outras providências. Brasília: Diário Oficial da União, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces003_07.pdf>. Acesso em 24 de mai de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece diretrizes para extensão na educação superior brasileira, inclusas nas atividades de extensão de graduação com carga horária superior ao mínimo exigido no Art. 4º da resolução. Brasília: Diário Oficial da União, 2018. Disponível em: <https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/55877808>. Acesso em: 12 de abr de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília: Diário Oficial da União, 2004. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>> Acesso em: 13 de jul de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 30 de maio de 2012. Estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos. Brasília: Diário Oficial da União, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rcp001_12.pdf>. Acesso em: 21 de mai de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Brasília: Diário Oficial da União, 2021. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-1-de-5-de-janeiro-de-2021-297767578>>. Acesso em 21 de ago de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 2, de 15 de junho de 2012. Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental. Brasília: Diário Oficial da União, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rcp002_12.pdf>. Acesso em: 21 de mai de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução nº 10, de 27 de junho de 2006. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Cinema e Audiovisual. Brasília: Diário Oficial da União, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces10_06.pdf>. Acesso em 27 de jul de 2021.

CARLILE, L.J.; CRUZ, I.M.N.F. Do óleo das telas ao óleo das máquinas: novas considerações acerca da vocação cultural de Cataguases. In: CARLILE, L.J.; CRUZ, I.M.N.F. (Orgs.). Muitas Cataguases. Novos olhares acerca da história regional. Juiz de Fora: Editar, p. 81-94, 2006.

CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUARTE, R. M. “Filmes”, “Amigos” e “Bares”: a socialização de cineastas na cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2000, 216 p. Tese (Doutorado em Educação) – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

_____. Cinema&Educação. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2002.

MINAS GERAIS. Conselho Estadual de Educação de Minas Gerais. Decreto nº 46.352, de 25 de novembro de 2013. Aprova o Estatuto da Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, Diário Oficial de Minas Gerais, 2013. Disponível em: <https://www.uemg.br/images/PDFs/Estatuto_UEMG_46352.pdf>. Acesso em: 13 de jul de 2021.

MINAS GERAIS. Conselho Estadual de Educação de Minas Gerais. Decreto nº 47.389, de 23 de março de 2018. Dispõe sobre o Programa Estadual de Assistência Estudantil – PEAES. Belo Horizonte, Diário Oficial de Minas Gerais, 2018. Disponível em:<https://www.almg.gov.br/consulte/legislacao/completa/completa.html?tipo=DEC&numero=47389&comp=&ano=2018&aba=js_textoOriginal#texto>. Acesso em: 24 de jun de 2021.

MINAS GERAIS. Conselho Estadual de Educação de Minas Gerais. Resolução nº 482, de 8 de julho de 2012. Estabelece normas relativas à regulação da Educação Superior do Sistema Estadual de Ensino de Minas Gerais e dá outras providências. Belo Horizonte: Diário Oficial de Minas Gerais, 2021. Disponível em: <<https://cee.educacao.mg.gov.br/index.php/legislacao/resolucoes/download/55-2021/13821-resolucao-cee-n-482-de-08-de-julho-de-2021>>. Acesso em: 21 de ago 2021.

POLO AUDIOVISUAL ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS. Coordenação de César Piva. Desenvolvido pela Agência Polo Audiovisual da Zona da Mata Minas Gerais. Apresenta articulação, planejamento, realização, registro e difusão das produções que acontecem no âmbito do Polo Audiovisual. Disponível em: <<http://www.poloaudiovisual.org.br/>>. Acesso em: 03 jul. 2021.

TEIXEIRA, I. A. C. et al. (Orgs.). Telas da docência: professores, professoras e cinema. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Conselho Universitário. Resolução nº 374, de 26 de outubro de 2017. Dispõe sobre o Regimento Geral da Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-conun/1776-resolucao-conun-uemg-n-374-2017-de-26-de-outubro-2017-estabelece-o-regimento-geral-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais>>. Acesso em: 30 de jun 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Plano de Desenvolvimento Institucional UEMG - PDI | 2015-2024. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <http://intranet.uemg.br/comunicacao/arquivos/PDI_final_site.pdf>. Acesso em: 15 de jun 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE nº 284, de 11 de dezembro de 2020. Regulamenta a composição e o funcionamento dos Núcleos Docentes Estruturantes no âmbito de cada curso de graduação. Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/5352-resolucao-coepe-uemg-n-284-de-11-de-dezembro-de-2020-regulamenta-a-composicao-e-o-funcionamento-dos-nucleos-docentes-estruturantes-ndes-no-ambito-de-cada-curso-de-graduacao-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais-uemg>>. Acesso em: 12 de ago de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE nº 305, de 21 de junho de 2021. Institui e regulamenta o Programa de Ensino em Monitoria Acadêmica no âmbito da Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/6855-resolucao-coepe-uemg-n-305-de-21-de-junho-de-2021-institui-e-regulamenta-o-programa-de-ensino-em-monitoria-academica-no-ambito-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais>>. Acesso em: 12 de jul de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE/UEMG nº 249, de 06 de abril de 2020. Regulamenta a compensação de faltas e a avaliação de rendimento acadêmico no âmbito da Universidade do Estado de Minas Gerais e dá outras providências. Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/4134-resolucao-coepe-uemg-n-249-de-06-de-abril-de-2020-regulamenta-a-compensacao-de-faltas-e-a-avaliacao-de-rendimento-academico-no-ambito-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais-uemg-e-da-outras-providencias>>. Acesso em: 27 de mai de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE/UEMG nº 250, de 06 de abril de 2020. Dispõe sobre o aproveitamento de estudos, adaptações curriculares, exame de proficiência e abreviação do tempo de conclusão no âmbito dos cursos de graduação da Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/4135-resolucao-coepe-uemg-n-250-de-06-de-abril-de-2020-dispoe-sobre-o-aproveitamento-de-estudos-adaptacoes-curriculares-exame-de-proficiencia-e-abreviacao-do-tempo-de-conclusao-no-ambito-dos-cursos-de-graduacao-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais>>. Acesso em: 12 de mai de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE/UEMG nº 273, de 21 de junho de 2020. Regulamenta a composição e o funcionamento dos Colegiados de Curso de Graduação, estabelece normas complementares para a criação de Departamentos Acadêmicos na Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo

Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/4552-resolucao-coepe-uemg-n-273-de-21-de-julho-de-2020>>. Acesso em: 12 de mai de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução CONUN nº 419, de 21 de dezembro de 2018. Cria a Comissão Própria de Avaliação - CPA e estabelece suas atribuições e condições de funcionamento. Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-conun/1547-resolucao-conun-uemg-n-419-de-21-de-dezembro-de-2018-cria-a-comissao-propria-de-avaliacao-cpa-e-estabelece-suas-atribuicoes-e-condicoes-de-funcionamento>>. Acesso em: 12 de jun de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução UEMG/COEPE nº 287, de 04 de março de 2021. Dispõe sobre o desenvolvimento de atividades de extensão como componente curricular obrigatório dos Cursos de Graduação da Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <<https://www.uemg.br/resolucoes-coepe/5822-resolucao-uemg-coepe-n-287-de-04-de-marco-de-2021-dispoe-sobre-o-desenvolvimento-de-atividades-de-extensao-como-componente-curricular-obrigatorio-dos-cursos-de-graduacao-da-universidade-do-estado-de-minas-gerais>>. Acesso em: 11 de jul de 2021.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Resolução COEPE/UEMG nº 132, de 13 de dezembro de 2013. Regulamenta a implantação do regime de matrícula por disciplina nos Cursos de Graduação da Universidade do Estado de Minas Gerais e institui procedimentos e limites para matrícula. Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <<https://www.uemg.br/arquivos/2013/pdf/Rcoepe132-13.pdf>>. Acesso em: 10 de abr de 2021.

WERNECK, R. Cataguases (es) cultural. In: CARLILE, L.J.; CRUZ, I.M.N.F. (Orgs.) Muitas Cataguases: novos olhares acerca da história regional. Juiz de Fora: Editar, p. 113- 131, 2006.

APÊNDICE I – REGULAMENTO PARA AS ATIVIDADES DE EXTENSÃO CURRICULAR (AEC) DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO

O curso de Tecnologia em Cinema e Animação da Universidade do Estado de Minas Gerais, unidade Carangola, vem por meio deste, regulamentar o exercício e a validação das Atividades de Extensão.

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. As Atividades Extensionistas são definidas como atividades destinadas à integração da Universidade junto à sociedade.

Art. 2º. As Atividades Extensionistas são parte integrante e obrigatória do Curso de Tecnologia em Cinema e Animação da UEMG, conforme dispõe a legislação específica e devem compor o mínimo de 10% (dez por cento) do total da carga horária curricular estudantil do curso.

Art. 3º. As atividades extensionistas têm por objetivo estabelecer diálogo entre academia e sociedade, formação cidadã por meio de troca de conhecimentos, mudança na instituição e demais setores da sociedade, assim como a articulação entre ensino, pesquisa e extensão.

Art. 4º. O discente deverá, como requisito obrigatório para integralizar o curso de Tecnologia em Cinema e Animação, comprovar o cumprimento das atividades extensionistas, conforme limites dispostos no Quadro 6 do presente regulamento.

Art. 5º. O conjunto de conhecimentos determinados pelo presente regulamento é considerado como componente curricular e se trata de requisito essencial para a conclusão do curso de de Tecnologia em Cinema e Animação, da UEMG – Carangola.

CAPÍTULO II

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS

Art. 6º. O cumprimento da carga horária deverá respeitar as modalidades constantes no quadro 6, de acordo com as cargas horárias máximas.

Quadro 6 – Atividades, distribuição e carga horária das Atividades de Extensão Curricular (AEC)

Atividades de Extensão	Requisitos de comprovação	Horas	Máximo de horas
Concepção e participação em projetos de extensão	Declaração do Coordenador do projeto e/ou Relatório	CH	90h
Ministrante de cursos, oficinas e palestras para o público em geral (não acadêmico)	Comprovante emitido pelo organizador	CH	30h
Atendimento periódico de grupos especiais de estudantes e	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade e/ou diretor da escola	CH	90h

professores da rede de ensino da educação básica			
Trabalho Voluntário em Órgãos Públicos, para fins de interesse social e comunitário	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade e/ou responsável pelo órgão público	CH	45h
Organização de eventos que atendam a comunidade externa ao meio acadêmico	Comprovante emitido pelo coordenador da atividade / evento	CH	60h
Organização e realização de projetos de oferta de cursos para a comunidade, relacionados diretamente à formação profissional	Declaração do Coordenador do projeto/docente do curso	CH	90h

Art. 7º. As modalidades de atividades de extensão curricular deverão ser compreendidas da forma a seguir expostas.

I - Programas ou Projetos interdisciplinares de extensão: consistem em uma prática acadêmica que permeia o ensino e a pesquisa. Nesse contexto, possibilitam aos discentes vivenciar na prática, conceitos e conhecimentos ensinados na sala de aula e que podem ser melhor apreendidos e problematizados por meio de atividades e experiências interdisciplinares, além também de possibilitar a identificação de problemas da prática que demandam novas pesquisas.

II - Cursos e oficinas: podem ter caráter teórico e/ou prático, presencial ou a distância, sendo que os discentes têm a prerrogativa de ministrar cursos e/ou oficinas nas áreas relacionadas ao curso para a comunidade local.

III - Eventos de extensão: implicam na apresentação pública, livre ou para públicos específicos, de conhecimentos científicos ou tecnológicos desenvolvidos por um discente ou grupo de discentes, sob a orientação de um professor.

IV - Prestações de serviços: consistem na realização de trabalho oferecido pela Instituição de Educação Superior ou contratado por terceiros (comunidade, empresa, órgão público, etc.). Neste sentido, os discentes podem prestar serviços relacionados às áreas do curso de forma remunerada ou não, conforme previsto na Resolução CONUN/UEMG 358 de 2016 ou legislação que a vier substituir.

CAPÍTULO III

CUMPRIMENTO, CONTROLE E AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES EXTENSIONISTAS

Art. 8º. As atividades extensionistas deverão ter carga horária máxima conforme estabelecido Quadro 6 do Capítulo II do presente regulamento, assim como o que se determina abaixo.

§ 1º. Programas ou Projetos Interdisciplinares de Extensão: os discentes deverão cumprir nesta modalidade no decorrer de todo o curso, podendo ser realizadas individualmente ou em grupos de no máximo cinco discentes, sempre com enfoque ao atendimento às demandas da comunidade ou dos mais variados órgãos e instituições.

I - Os projetos, individualmente ou na forma de programa, deverão estar registrados na plataforma SIGA, ficando a cargo do professor orientador.

II – As validações serão feitas pelo docente orientador e em caso de cumprimento do proposto, fica esse docente responsável por fornecer declaração com a quantidade de horas correspondentes.

§ 2º. Na modalidade Cursos e Oficinas, os discentes serão responsáveis por planejar, elaborar e executar as atividades de instrução sob a supervisão e orientação de um docente responsável, podendo ser cumprida individualmente ou por um grupo de no máximo cinco discentes

I - Os cursos ou oficinas deverão estar registrados na plataforma SIGA, ficando a cargo do docente responsável.

II - As validações serão feitas pelo docente orientador e, em caso de cumprimento do proposto, ficará esse docente responsável por fornecer declaração com a quantidade de horas correspondentes.

§ 3º. Eventos de Extensão poderão ser realizados de forma individual ou em grupo de até cinco discentes, os quais são responsáveis por planejar, organizar, divulgar e executar o evento sob a orientação e supervisão de um docente responsável.

I - Fica a cargo da coordenação de curso determinar as datas para realização de eventos de extensão para atender às demandas dos discentes.

II - Os eventos podem ocorrer em conjunto com a Semana Acadêmica realizada pelo curso.

III - Os eventos deverão estar registrados na plataforma SIGA, ficando o registro a cargo do docente responsável.

IV - As validações serão feitas pelo docente orientador e em caso de cumprimento do proposto, fica esse docente responsável por fornecer declaração com a quantidade de horas correspondentes.

§ 4º. A título de Prestação de Serviços, os discentes serão responsáveis por executar as atividades sob a orientação da contratante e a supervisão e/ou orientação de um docente responsável, podendo ser cumprida individualmente ou por um grupo de alunos

I - As prestações de serviços deverão estar registradas na plataforma SIGA, ficando a cargo do professor responsável.

II - As validações serão feitas pela contratante e docente responsável, que devem fornecer declaração em conjunto constando a quantidade de horas correspondentes.

III – Opcionalmente, os discentes podem validar as prestações de serviços por meio de apresentação oral em evento ou outra modalidade indicada pelo docente responsável.

CAPÍTULO IV

ORIENTAÇÕES E COORDENAÇÃO DAS ATIVIDADES DE EXTENSIONISTAS

Art. 9º. As atividades extensionistas na modalidade Programa ou Projeto Interdisciplinar de Extensão serão orientados, acompanhados e avaliados pelos docentes dos componentes curriculares integradores, conforme planejamento didático-pedagógico semestral

Art. 10. Os discentes deverão escolher um docente orientador e/ou supervisor para cada uma das atividades de extensão, devendo o orientador ser docente de disciplina que o vincule ao tema escolhido pelos discentes.

Art. 11. As orientações deverão ocorrer semestralmente e o controle deverá ficar a cargo da Coordenação do Curso, visando haver distribuição igualitária entre os docentes orientadores e, principalmente, evitando a sobrecarga dos docentes quanto às orientações.

Parágrafo único: Havendo necessidade, a Coordenação do Curso poderá designar um docente com a finalidade de controle, como Coordenador das atividades de extensão.

Art. 12. A formalização das orientações de atividades de extensão deverá ocorrer em até, no máximo, 30 (trinta) dias corridos do início das aulas, devendo os discentes formalizar tal orientação por meio de documento físico ou, preferencialmente, pelo e-mail institucional.

Art. 13. É de responsabilidade do docente orientador de atividades de extensão:

I- Elaborar juntamente com os discentes, o tema e a estrutura da atividade;

II- Agendar reuniões periódicas para acompanhamento das atividades;

III- Emitir seu aval para que a atividade possa ser colocada em prática pelos discentes.

Art. 14. Em caso de desídia por parte do(s) discente(s), poderá o orientador desistir da orientação, o que deverá ocorrer por meio do e-mail institucional, enviado para o coordenador do curso ou havendo, para o Coordenador de Atividades Extensionistas.

CAPÍTULO V

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS VÁLIDAS

Art. 15. Serão consideradas válidas todas as atividades extensionistas promovidas de acordo com o Art. 8º do presente regulamento, devidamente registradas e certificadas, desde que realizadas pelo(s) discente(s) e que vise atingir público externo à unidade e curso em que se encontram matriculados, sempre mediante comprovação das mesmas de acordo com o que estabelece o presente documento.

CAPÍTULO VI

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 16. Os casos omissos deverão ser encaminhados para o Colegiado de Curso para deliberações e consequente solução, podendo ser incluído na pauta de reuniões ordinárias e em caso de urgência, ser pauta de reunião extraordinária.

Art. 17. Aos docentes orientadores de qualquer modalidade de atividades extensionistas são previstas atribuições de encargos didáticos semanais, conforme legislação vigente, devendo os docentes estarem disponíveis semanalmente para atendimentos aos alunos.

Art. 18. Caso haja designação de docente responsável pelo controle geral de atividade de extensão, como descrito no parágrafo único do artigo 11 do presente regulamento, estas deverão ser computadas como atividade de gestão acadêmica e, havendo legislação pertinente ao tema, como encargos didáticos para todos os efeitos.

Art. 19. O presente Regulamento de Atividades Extensionistas se encontra de acordo com a Resolução CNE/CES nº 07, de 18 de dezembro de 2018, bem como disposta na Resolução UEMG/COEPE nº 287, 04 de março de 2021 e complementam o processo de aprendizagem e aquisição do conhecimento na área de Cinema e Animação, podendo ser alterado em caso de mudança na legislação pertinente, o que ocorrerá por deliberação do Colegiado do Curso de Tecnologia em Cinema e Animação, da UEMG, unidade Carangola.

APÊNDICE II – REGULAMENTO PARA OS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO

O trabalho de conclusão do curso de Tecnologia em Cinema e Animação iniciará seu desenvolvimento a partir do 3º período, com a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I, e poderá ser o desenvolvimento de um curta-metragem em live action, animação ou híbrido, um espetáculo de live-imagens, um protótipo de jogo etc. Entende-se por curta-metragem uma produção audiovisual de até no máximo 16 minutos de duração. A produção poderá ser realizada individualmente ou de forma coletiva, com grupos de no máximo 4 pessoas, que dividirão competências e habilidades.

O TCC terá acompanhamento direcionado nas disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso I e Laboratório de Animação e Cinematografia Expandida II, no 3º período e será concluído nas disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso II e Produção em Animação, Produção em Live Action e Pós-produção, no 4º período. Considerando que uma produção representa uma atividade que envolve múltiplas habilidades, todas as demais disciplinas servirão de base e suporte para que o resultado das produções sejam realizadas com a qualidade de um produto que possa ser passível de portfólio e/ou de participação em festivais.

A qualificação do projeto irá ocorrer no final do 3º período, como parte da avaliação da disciplina de Trabalho de conclusão de curso I. Nesta qualificação, o(a) aluno(a) apresentará seu projeto, que será avaliado por banca composta por docentes e/ou profissionais do mercado audiovisual. Além das disciplinas específicas, das competências artísticas do cinema e seus desdobramentos técnicos, a sequência de três semestres da disciplina de gestão orientará indiretamente todo o processo do ponto de vista organizacional e também do planejamento de difusão dos filmes e das carreiras individuais dos alunos.

A avaliação final do TCC será feita ao final da disciplina de Trabalho de conclusão de curso II, por uma banca formada pelo(a) professor(a) orientador(a), um (01) professores(a) convidado(a) e por um (01) profissional da área do audiovisual. A nota mínima para aprovação no TCC é 60,0 (sessenta) pontos. Esta apreciação pela banca avaliadora se constitui como requisito obrigatório para obtenção do título de graduado no curso de Tecnologia em Cinema e Animação.

Outra modalidade de TCC que poderá ser aceito (mediante justificativa e aprovação do colegiado) será aquele apresentado no formato de monografia, sendo desenvolvido obrigatoriamente de forma individual e deverá ser composto por um trabalho de pesquisa bibliográfica e/ou empírica, de cunho acadêmico. O trabalho final deverá ser

elaborado observando-se estritamente as normas da ABNT e manuais internos da UEMG, que se fizerem vigentes e disponíveis.

Todos os procedimentos referentes aos TCC deverão ser organizados com total autonomia pela coordenação de curso e/ou docente responsável por disciplinas a eles relacionadas. Independente do formato, a defesa do TCC deverá ter caráter público e a coordenação de curso deverá receber, no formato digital, até o final do semestre letivo, a versão final do trabalho e a ata de defesa. A coordenação de curso encaminhará um CD/DVD contendo todos os trabalhos defendidos naquele semestre para os(as) responsáveis pela biblioteca da Unidade em Carangola e para a biblioteca da sede em Cataguases, de forma que tanto a coordenação quanto as bibliotecas tenham um acervo digital dos trabalhos produzidos pelos(as) discentes.

A seguir, encontram-se disponíveis três documentos, utilizados a partir de 2021 para padronizar alguns trâmites comuns e obrigatórios a todos os cursos na Unidade de Carangola, inclusive o curso de Tecnologia em Cinema e Animação em Cataguases: (i) Ata de defesa; (ii) Folha de aprovação; (iii) Declaração de autoria e não plágio/autorização para publicação no acervo bibliográfico da UEMG.

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos _____ dias do mês de _____ de _____, na Universidade do Estado de Minas Gerais - Unidade Carangola, em Cataguases/MG, realizou-se a sessão

pública de defesa de Trabalho de Conclusão de Curso intitulado _____ do(a) aluno(a) _____, do Curso de Tecnologia em Cinema e Animação, sob orientação do Prof(a). _____.

Os trabalhos iniciaram-se às _____ horas e finalizaram-se às _____ horas. Cumpridos

os requisitos legais que integram o regulamento de TCC previsto no Projeto Pedagógico do curso, a banca registrou o seguinte resultado de conclusão:

() Aprovado – Nota final: _____

() Reprovado – Nota final: _____

Pelos docentes/membros da banca foram atribuídas as seguintes notas e observações:

Prof(a). Presidente – Orientador(a):

Nota: _____
Observações: _____

Assinatura: _____

Prof(a). Membro convidado:

Nota: _____
Observações: _____

Assinatura: _____

Prof(a). Membro convidado:

Nota: _____
Observações: _____

Assinatura: _____

FOLHA DE APROVAÇÃO – TCC

ALUNO

Título do trabalho.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG / Unidade Carangola, em Cataguases/MG, como parte das exigências para a obtenção do título de Tecnólogo em Cinema e Animação

Aprovado em: _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

NOME DO PROFESSOR

Professor Orientador
UEMG - Unidade Carangola/Cataguases

NOME DO PROFESSOR

Membro convidado
INSTITUIÇÃO DE ORIGEM

NOME DO PROFESSOR

Membro convidado
INSTITUIÇÃO DE ORIGEM

DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E NÃO PLÁGIO

Eu, **NOME DO AUTOR**, acadêmico do Curso de Graduação em **NOME DO CURSO**, da Universidade do Estado de Minas Gerais, Unidade Acadêmica de Carangola, em Cataguases/MG, regularmente matriculado sob o número **MATRÍCULA DO ALUNO(A)**, declaro que sou autor(a) do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **TÍTULO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**, desenvolvido durante o período de **DATA DO INÍCIO DO TCC** a **DATA DO FINAL DO TCC** sob a orientação do(a) professor(a) **NOME DO ORIENTADOR**, ora entregue à UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG) como requisito parcial a obtenção do grau de **TECNÓLOGO EM CINEMA E ANIMAÇÃO** e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Por ser verdade, firmo a presente.

Cataguases, _____ de _____ de _____.

NOME DO AUTOR DO TRABALHO

AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Sobre a publicação do trabalho no acervo bibliográfico da UEMG:

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade do Estado de Minas Gerais a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de **TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO** ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

- Autorizo a publicação imediata deste trabalho nas plataformas de acervo bibliográfico da UEMG
 Solicito aguardar o período de 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, para publicar este trabalho nas plataformas de acervo bibliográfico da UEMG
 Solicito aguardar o período de 1 ano, a partir da data da entrega deste TCC, para publicar este trabalho nas plataformas de acervo bibliográfico da UEMG

OU AINDA

- Não autorizo a publicação deste trabalho nas plataformas de acervo bibliográfico da UEMG

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido depois das referências bibliográficas da versão final do TCC a ser entregue na Coordenação de Curso.

APÊNDICE III – EMENTÁRIO DOS COMPONENTES CURRICULARES OBRIGATÓRIOS DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO

1º PERÍODO

DISCIPLINA: Narrativa I

Departamento: Educação, Linguística e Letras

Pré-requisito: Não há

CH total: **60**

CH teórica: **60**

CH Prática: **0**

Crédito: **4**

EMENTA:

Análise das principais narrativas literárias e cinematográficas dos séculos XX e XXI, tendo o cinema expandido como escopo; estudo das principais teorias narrativas; análise e diferenciação dos principais elementos que compõem uma narrativa; tradução intersemiótica de diferentes linguagens; estudo de elementos estruturantes das narrativas: personagens, enredo, foco narrativo/perspectiva/ponto de vista, voz narrativa e vozes textuais, espaço e temporalidade.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ATAÍDE, Vicente de Paula. **A narrativa de ficção**. São Paulo: Mcgraw-Hill do Brasil, 1974.

BRANDÃO, Luís Alberto; OLIVEIRA, Silvana Pessoa de. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais**: introdução à Teoria da Literatura. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GUIMARÃES, César; FRANÇA, Vera (Orgs.). **Na mídia, na rua**: narrativas do cotidiano. São Paulo: Autêntica, 2017. (E.book)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 5. ed. Campinas: Papius, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LEITE, Lígia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. São Paulo: Ática, 2002. (E.book)

MANASSES, Miguel Angelo. **Narrativas contemporâneas**. Curitiba: Intersaberes, 2021. (E.book)

RIBEIRO, Alexsandro. **Narrativas contemporâneas**. Curitiba: Contentus, 2020. (E.book)

DISCIPLINA: Panorama da animação convencional e expandida			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
<p>EMENTA: Cronologias comparadas do cinema de animação convencional e expandido. Passagens entre a figuração e o concretismo. Animação enquanto meio de expressão gráfica e pictórica espaço-temporal do artista não-figurativo. Diversidade das experiências de fruição da animação convencional e expandida.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>CHONG, Andrew. Animação digital. 1. Porto Alegre AMGH 2014 1 recurso online (Animação básica – E.book) QUEIROZ, C. Animação digital 2D. Porto Alegre SAGAH 2021 1 recurso online (Ebook) WELLS, Paul. Desenho de animação animação básica 03. Porto Alegre Bookman 2012 (E.book)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>LEITE, S. Subversivos, o desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais. Belo Horizonte: Favela é isso aí. 2013. ____ Diversidade na Animação Brasileira. Goiânia: MMARTE, 2018. WILLIAMS, R. Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. Senac. São Paulo; 1ª edição, 2016. ____ Maldita Animação Brasileira. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí. 2015. XAVIER, I. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008. WOODS, P. A. O estranho mundo de Tim Burton. São Paulo, Leya, 2011</p>			

DISCIPLINA: Panorama da <i>live-action</i> convencional e expandido			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
EMENTA: Cronologias comparadas do cinema de ação ao vivo convencional e expandido no Brasil e no mundo. O cinema dos primórdios e suas especificidades. As vanguardas históricas e suas abordagens diferenciadas em termos formais e ideológicos. O cinema clássico, sua ênfase narrativa e possibilidades estilísticas. Os cinemas modernos: pontos em comum e singularidades de alguns movimentos. Movimento em tempo real não figurativo no cinema. Cinema figurativo de personagens sintéticos por ação ao vivo: das técnicas teatrais ao motion capture. Vídeoarte. Live images. Cinema de exposição, cinema instalativo, cinema interativo e demais formas não hegemônicas cinematográficas.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA BAPTISTA, Mauro (org.); Mascarello, Fernando (org.). Cinema mundial contemporâneo . Papyrus Editora – 2016 (Ebook) IKEDA, Marcelo. Cinema brasileiro a partir da retomada . Summus Editorial – 2015 (E.book) FRANTHIESCO BALLERINI. Cinema Brasileiro no Século 21 . Summus Editorial – 2012 (E.book)			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR MACHADO, A. A arte do vídeo . 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998. MELLO, C. Extremidades do Vídeo . São Paulo: Editora Senac, 2008. YOUNGBLOOD, G. Cine Expandido . Buenos Aires: Eduntref, 2012. XAVIER, I. A Experiência do Cinema: antologia . Rio de Janeiro: Edições Graal. Embrafilmes. 1983. ZANINE, W. Vanguardas, desmaterialização e tecnologias na arte . JESUS, E. de (Org.). São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.			

DISCIPLINA: Panorama das Tecnologias Audiovisuais na Educação			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
EMENTA: O cinema no Brasil, na Zona da Mata de Minas Gerais e em Cataguases. O Cinema e a Educação. Crítica à instrumentalização pedagógica do audiovisual. Audiovisual e possibilidades educacionais de emancipação intelectual, política e estética. Leitura afirmativa, crítica e criativa de filmes usados com objetivos educacionais.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA			
<p>ABREU, A. V. T. Cinema e Memória em Cataguases: de Humberto Mauro ao Polo Audiovisual. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.</p> <p>DUARTE, R. Cinema & Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.</p> <p>REINA, A. Teorias do cinema. Editora Intersaberes, 2019. (Ebook)</p>			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR			
<p>ABREU, A. V. T.; GUSMÃO, M. DE C. S.; DUARTE, R. M. Narrativas sobre Mauro: vozes/intérpretes do legado do cineasta ao cinema brasileiro. Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)biográfica, v. 6, n. 18, p. 470-489, 6 set. 2021. Disponível em: <https://www.ievistas.uneb.br/index.php/ibpab/article/view/11880> Acesso em: 13 nov 2021.</p> <p>KOHAN, W. Filosofia o paradoxo de aprender e ensinar. São Paulo Autêntica 2009.</p> <p>GUSMÃO, M; SANTOS, R. C. Cinema, memória e processos de formação cultural: algumas considerações sobre percursos de pesquisa. Dossiê Cinema e audiovisual: entre o sensível e o reflexivo. Arquivos do CMD, Volume 3, N. 1. Jan/Jul 2015. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/CMD/article/view/8904 Acesso em: 12 nov 2021.</p> <p>MIGLIORIN, C. Cinema e escola sob o risco da democracia. Dossiê: Cinema e educação: uma relação sob a hipótese de alteridade. Revista Contemporânea de Educação. Faculdade de Educação/UFRJ, v 5, n. 9, janeiro/julho 2010. Disponível em: < https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/1604> Acesso em: 12 nov 2021.</p> <p>WERNECK, R. Kiryri rendáua toribóca opé: Humberto Mauro revisto por Ronaldo Werneck. São Paulo: Arte Paubrasil, 2009.</p>			

DISCIPLINA: Desenho			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
EMENTA: Desenho de observação: Natureza morta, figura humana e paisagem. Desenho de representação técnica. Desenho não-figurativo.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CURTIS, Brian. Desenho de observação . 2. Porto Alegre AMGH 2015 (Ebook) SANZI, Gianpietro. Desenho de perspectiva . São Paulo Erica 2014 (Ebook) BREDA, Giuliano. Desenho assistido por computador . Porto Alegre SAGAH 2019 (Ebook)			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ALBERS, J. A interação da cor . São Paulo: WMF Martins Fontes. 2009. BACHELARD, G. A poética do espaço . São Paulo: Martins Fontes, 1993. KANDINSKY, W. Ponto e linha sobre plano . São Paulo: WMF Martins Fontes. 2012 LAURICELLA, M. Anatomia artística: Barcelona : Gustavo Gili, 2020. LUTZ, E.G. Manual Prático de Anatomia para Artistas . Criativo, 2016.			

DISCIPLINA: Cultura e Sociedade			
Departamento: Ciências Humanas			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 60	CH teórica: 60	CH Prática: 0	Crédito: 4
<p>EMENTA: Cultura e sociedade brasileira. Interpretações e intérpretes do Brasil. História e classes sociais. Direitos Humanos, Sustentabilidade, Meio Ambiente, Cidadania e Participação social. Identidade nacional e desigualdades estruturais. Relações étnico-raciais. Raça e Racismo. Gênero e Sexualidade.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>METCALF, Peter. Cultura e sociedade. São Paulo Saraiva 2014 1 recurso online ISBN 9788502629790. (Ebook)</p> <p>JEYARAJA TAMBIAH, Stanley. Cultura, pensamento e ação social - Uma perspectiva antropológica. Editora Vozes - 2018 424 ISBN 9788532657497. (Ebook)</p> <p>MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo Blucher 2012 1 recurso online ISBN 9788521206521. (Ebook)</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>CARVALHO, J. M. Cidadania no Brasil: o longo caminho Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira, 2004.</p> <p>DIWAN, Pietra. Raça Pura: uma história da eugenia no Brasil e no mundo. Editora Contexto - 2007 164 ISBN 9788572443722. (Ebook)</p> <p>HOLLANDA, H. B. de. Pensamento feminista brasileiro: formação e contexto. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. 400.</p> <p>HOLLANDA, S. B. de. Raízes do Brasil. São Paulo, Companhia das Letras, 2014.</p> <p>MARCIA MARIA DOSCIATTI DE OLIVEIRA; MICHEL MENDES; CLAUDIA MARIA HANSEL; SUZANA DAMIANI. Cidadania, meio ambiente e sustentabilidade. Editora Educs - 2017 540 ISBN 9788570618467. (Ebook)</p>			

DISCIPLINA: Produção textual			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
<p>EMENTA: O processo comunicativo e os contextos sociais. Autoria na produção dialógica do texto escrito. Gêneros textuais: aspectos linguísticos e situação comunicativa. Estratégias linguístico-discursivas das modalidades escrita e oral. Prática de leitura e de produção de textos em diversos gêneros.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>JEFERSON FERRO. Produção textual. Contentus - 2021 135 ISBN 9786557455715. (Ebook) KÖCHE, Vanilda Salton; Boff, Odete Maria Benetti; Pavani, Cinara Ferreira. Prática textual: atividades de leitura e escrita - 11ª Edição. Editora Vozes - 2015 185 ISBN 9788532632920. (Ebook) MULIK, Katia Bruginski. Linguística aplicada: diálogos contemporâneos. Editora Intersaberes - 2019 376 ISBN 9788559729948. (Ebook)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003. FÁVERO, L. L. Coesão e coerência textuais. São Paulo: Ática, 1991. FIORIN, J. L. Lições de Texto: Leitura e redação. São Paulo: Ática, 2006. KOCH, I. V; ELIAS, V. M. Ler e compreender os sentidos do texto. São Paulo: contexto, 2006. RAJAGOPALAN, Kanavillil. Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética. São Paulo, SP: Parábola, 2003. 143 p. (Linguagem ; 4). ISBN 85-88456-13-3.</p>			

DISCIPLINA: Inglês Instrumental I

Departamento: Educação, Linguística e Letras

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

A Língua Inglesa no contexto de comunicação internacional. Fundamentos linguísticos básicos da Língua Inglesa aplicada à área de cinema e audiovisual: gramática e vocabulário contextualizados em textos escritos em nível básico. Leitura e compreensão de textos escritos em Língua Inglesa em contexto amplo e em contexto específico da área de cinema e audiovisual. Estratégias de leitura em Língua Inglesa. Comunicação escrita em Língua Inglesa.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CANO, Márcio Rogério de Oliveira; LIBERALI, Fernanda Coelho. **Inglês linguagem em atividades sociais**, 3 ed., São Paulo: Blucher, 2016.
MARTINEZ, Ron; MARTINEZ, Candy; ELSWORTH, Steve, ROSE, Jim. **Forward. Teacher Book 1**. Pearson, 2014. (E.book)
THOMPSON, Marco Aurélio da Silva. **Inglês instrumental estratégias de leitura para informática e Internet**. São Paulo: Erica, 2016. (E.book)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BONAMIN, Márcia Costa (org.). **Oficina de textos em inglês**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017. (E.book)
CAMPOS, Giovana Teixeira. **Manual compacto da gramática da língua inglesa**. São Paulo: Rideel, 2010. (E.book)
DAVIS, F; RIMMER, W. **Active Grammar**. Level 1. London: Cambridge University Press, 2016.
DIENER, Patrick. **Inglês Instrumental**. Curitiba: Contentus, 2020. (E.book)
LOPES, Maria Cecília. **Dicionário da Língua Inglesa**. São Paulo: Rideel, 2015. (E.book)

DISCIPLINA: Geometria no Cinema

Departamento: Ciências Exatas

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Manifestações geométricas naturais e intencionais. Noções primitivas de geometria euclidiana e suas aplicações no cinema. Noções de ângulos e enquadramento. Homotetia. Lugares geométricos planos básicos. Planos de gravação. Simetria e cinema. Noções de área de figuras planas. Noções de geometria no espaço.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MESQUITA, C. G. R. de. **O professor de matemática no cinema:** cenários de identidades e diferenças. Educação Matemática em Revista, São Paulo, v. 11, n. 16, p. 56-62, 2004.

CASTRUCCI, B. Fundamentos da geometria: estudo axiomático do plano euclidiano. Rio de Janeiro: LTC, 1978. 195 p.

AUMONT, J. et al. A estética do filme. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DELEUZE, G. Cinema: imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DOLCE, O. POMPEO, J. N. Geometria Plana. Coleção Fundamentos de Matemática Elementar. vol. 9, São Paulo: Atual, 2005.

DUBINSKY, E. Reflective Abstraction in Advanced Mathematical Thinking. In: TALL, D. (ed.) Advanced Mathematical Thinking. Dordrecht: Kluwer, 1991. ROZESTRATEN, Artur. Matemática, arquitetura e design transgredindo fronteiras. São Paulo Blucher 2017 1 recurso online ISBN 9788580392128.

BAPTISTA, Mauro (org.); Mascarello, Fernando (org.). **Cinema mundial contemporâneo.** Papirus Editora 2016 356

2º PERÍODO

DISCIPLINA: Tecnologias Audiovisuais na Educação I

Departamento: Educação, Linguística e Letras

Pré-requisito: não há

CH total: **60**

CH teórica: **60**

CH Prática: **0**

Crédito: **4**

EMENTA:

Audiovisual, infância e juventude. O cinema como arte: a hipótese de alteridade, a pedagogia da criação. O audiovisual como espaço/tempo de ensino e aprendizagem, como sistema de linguagem no registro da realidade social e instrumento crítico de educação social. Iniciativas e projetos contemporâneos de cinema e educação dentro e fora da escola.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

LORO, A. P. **Jogos e brincadeiras:** pluralidades interventivas. Editora Intersaberes, 2018. (Ebook)

MAIA, T. de A; HERAS, B. de Las . **As imagens na história:** o cinema e a fotografia nos séculos XX e XXI. Editora EdiPUC-RS, 2021. (Ebook)

MIGLIORIN, C. **Cartas sem resposta a internet, a educação, o cinema e o Luciano Huck.** São Paulo Autêntica 2015. (Ebook)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FANTIN, M; GIRARDELLO, G. (Orgs.). **Liga, roda, clica:** Estudos em mídia, cultura e infância. Papyrus Editora, 2013.

FRESQUET, A; MIGLIORIN, C. Pontes e caminhos “entre” a realidade e a imaginação. In: FRESQUET, A. **Cinema e Educação:** reflexões e experiências com estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. 1º edição, Rio de Janeiro: Autêntica, 2013.

GILBERTO, A. S. (ORG.). **Cinemas em redes:** Tecnologia, estética e política na era digital. Papyrus Editora, 2020.

BARBOSA, A.M; COUTINHO, R.G. (Org.). **Arte/educação como mediação social e cultural.** São Paulo: Unesp, 2009.

LIVINGSTONE, S. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **Matrizes**, São Paulo, p. 11-42, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38290>> Acesso em: 12 nov 2021.

SANTAELLA, L. **Estética & semiótica.** Editora Intersaberes, 2019.

DISCIPLINA: Concepção Narrativa Experimental			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Livre			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
EMENTA: Opacidade e transparência como regimes estéticos de fruição. Modelos narrativos do cinema clássico, moderno e contemporâneo na ficção e no documentário. Roteiro original e roteiro adaptado. Decupagens técnica e artística. Argumento, sinopse e roteiro. Criação de personagens, formas, sequências, cenas, planos e formatos. Possibilidades narrativas para além da poética aristotélica no cinema expandido e seus métodos. Narrativas e suportes: linearidade, circularidade, randomismo e interatividade. Narratividade não-figurativa: o personagem expandido.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA			
RODRIGO STROMBERG GUINSKI; JANINA RODAS. Poéticas híbridas nas artes visuais . Curitiba: Editora Intersaberes, 2020. (Ebook)			
CAMPIOTI, Darci. Oficina de roteiro: um guia prático . Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2023. (E.book)			
COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro . 5. ed. São Paulo: Summus, 2018. (E.book)			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR			
ARISTÓTELES, Poética . Tradução de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011.			
AUMONT, Jacques. A imagem . Campinas: Papyrus Editora, 1993.			
BALLERINI, Frantjesco. Cinema brasileiro no século 21: Reflexões de cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores sobre os rumos da cinematografia nacional . São Paulo: Summus, 2012, (E.book)			
BEIGUELMAN, G. O livro depois do livro . São Paulo: Peirópolis, 2003.			
XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência . São Paulo: Paz e Terra, 2008.			
MICHAUD, Phillipe. Alain. Filme: por uma teoria expandida do cinema . Coleção Arte Físsil. Riode Janeiro: Contraponto, 2014.			
SANTOS, Alckmar Luiz dos. Leitura de nós. Ciberespaço e literatura . São Paulo: Itaú Cultural, 2003.			

DISCIPLINA: Direção de Arte e Design de Produção			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: Livre			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
<p>EMENTA: A direção de arte no cinema e na animação. O surgimento do Design de Produção (Production Design). O cinema como uma Prática Projetual do design. Aspectos do de design de produção e da direção de arte.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>DIREÇÃO de arte. Porto Alegre: SAGAH, 2022. recurso online. LESKO. Design industrial guia de materiais e fabricação. 2. São Paulo Blucher 2012 1 recurso online ISBN 9788521206576. (Ebook) ROBIN WILLIAMS. Design para quem não é designer. Editora Callis – 2013 (Ebook)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>GARDIES, R. Compreender o cinema e as imagens. [Tradução: Pedro Elói Duarte] Lisboa: Texto & Grafia, 2008. GOLDSMAN, A. O Código Da Vinci: roteiro ilustrado / Akiva Goldsman; prefácios de Dan Brown, Ron Howard e Brian Grazer; posfácio de John Calley. Tradução de Pedro Jorgensen Junior. Rio de Janeiro: Sextante, 2006. HAMBURGER, V. Arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro. Senac São Paulo; 1ª edição, 2014. MACHADO, L. A. Design e linguagem cinematográfica: Narrativa Visual e Projeto. São Paulo: Blucher, 2012. RODRIGUES, C. O Cinema e a produção. Rio de Janeiro: DP & A, 2002 BLOCK, B. A. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Bruce A. Block; tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.</p>			

DISCIPLINA: Laboratório de Cinematografia Expandida I			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: Livre			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
EMENTA: Princípios e exercícios de decupagem narrativa clássica: eixos planos e ângulos. Estados alterados do espaço e tempo imaginais. Estratégias práticas de integração entre ação ao vivo convencional e expandida.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA ALMEIDA, Milton José de. Cinema: arte da memória . Editora Autores AssociadosBVU – 2017 (Ebook) ANINE, W. Vanguardas, desmaterialização e tecnologias na arte ; JESUS, E de (Org). São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018. (E.book) SOBRINHO, Gilberto Alexandre (ORG.). Cinemas em redes: Tecnologia, estética e política na era digital . Papirus Editora – 2020 (E.book)			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR HURKMAN, A. V. Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (Digital Video & Audio Editing Courses) (English Edition). HAMLYN, N; SMITH, V. Experimental and Expanded Animation: New Perspectives and Practices (Experimental Film and Artists' Moving Image). Palgrave Macmillan. 2018. KITLER, F. Mídias Ópticas. Coleção Arte Físsil . Rio de Janeiro: Contraponto, 2016. OLIVEIRA JUNIOR, L. C. de. A mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo . Campinas: Papirus, 2020. JUUL, Jesper. Half-real videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019 (E.book) MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas . Papirus Editora, 2014.			

DISCIPLINA: Storyboard			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Livre			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
<p>EMENTA: Planejamento da narrativa visual por meio do desenho. Encadeamento de planos, ângulos e óticas. Color script. Animático.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>ANTERO, K. de L; MELO, M. R. de. Roteiro e storyboard. InterSaberes,2021.(Ebook) COUTO, G; RODRIGODRAW, M. Guia Rápido de Storyboard. Rio Books, 2018. WELLS, Paul. Desenho de animação - animação básica 03. Porto Alegre Bookman(Ebook)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>CHONG, Andrew. Animação digital. 1. Porto Alegre AMGH 2014 1 recurso online (Animação básica) CRISTIANO, G. The Storyboard Artist: A Guide to Freelancing in Film, TV, andAdvertising. Michael Wiese Productions, 2012. HUDECKI, S. Blade Runner 2049: The Storyboards. Titan Books, 2021. PALACIOS, F; TERENCEZZO, M. O guia completo do storytelling. Alta Books, 2016. VERGUEIRO, Waldomiro; Ramos, Paulo (orgs.). Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática. Editora Contexto 2009 228 p</p>			

DISCIPLINA: Gestão de Produção Audiovisual I			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
<p>EMENTA: Análise crítica de projetos audiovisuais que utilizam a transdisciplinaridade, os processos colaborativos e de co-criação. Caminhos para o trabalho em rede com uso de diversas ferramentas e metodologias.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>DROGUETT, Juan, MIRANDA, Adriano. Dicionário audiovisual. Paco e Littera, 2021. (E.book) IKEDA, MARCELO. Cinema brasileiro a partir da retomada. Aspectos Econômicos e Políticos. Summus Editorial, 2015. (E.book) MARTINHO, C. Redes: uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização. Brasília: WWF Brasil, 2003.</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>CASTELLS, M. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999. LIPOVETSKY, G; SERROY, J. A Tela Global: Cultura Midiática e Cinema na Era Hipermoderna. Coleção Imagem Tempo, 2009. SALLES, C. A. Processo de criação em grupo: Diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. SAVAZONI, R; COHN, S (org.). Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009. SHIRKY, C. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Trad. Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.</p>			

DISCIPLINA: Laboratório de Animação Expandida I			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
<p>EMENTA: Princípios da animação figurativa clássica. Modalidades compositivas espaço-temporais do quadro total da imagem. Prática em animação de recortes digitais para personagens, com ênfase em temporização. Prática em composição visual digital.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA Sophia. História da animação. Editora Intersaberes 2021. (E.book) PINTO, Marcos José. Adobe Edge Animate CC animação e interatividade para a web. (Ebook) WILLIAMS, R. Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. Senac. São Paulo; 1ª edição, 2016. (Ebook)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>GOUX, M; HOUFF, J. A. On screen in time: transitions in motion graphic design for Film, TV and New Media. East Sussex: Rotovision, 2003. PURVES, B. J.C. Stop-Motion Animation: Frame by Frame Film-Making with Puppets and Models. Bloomsbury Academic; 2ª edição, 2019. SATO, L. M. Os 12 princípios da animação: da adesão à sua subversão. 2015. 90 f. Dissertação (mestrado em Comunicação e Semiótica) – PUC-SP. São Paulo, 2015. SHAW, S. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Routledge; 3rd ed, 2017. SILVA FILHO, F. C. da S. Acting do personagem animado: Evolução, singularidades e planejamento. 2015. 229 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015. em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.</p>			

DISCIPLINA: Inglês Instrumental II			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Inglês Instrumental I			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
<p>EMENTA: Progressão do aprendizado de Língua Inglesa no contexto de comunicação internacional. Conhecimentos linguísticos da Língua Inglesa aplicada à área de cinema e audiovisual: gramática e vocabulário contextualizados em textos orais e escritos em nível básico e pré-intermediário. Leitura e compreensão de textos escritos em Língua Inglesa em contexto amplo e em contexto específico da área de cinema e audiovisual. Comunicação oral e escrita em Língua Inglesa.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>DAVIS, F; RIMMER, W. Active Grammar. Level 1. London: Cambridge University Press, 2016.</p> <p>MARTINEZ, Ron; MARTINEZ, Candy; ELSWORTH, Steve, ROSE, Jim. Forward. Teacher Book 2. Pearson, 2014. (E.book)</p> <p>THOMPSON, Marco Aurélio da Silva. Inglês instrumental estratégias de leitura para informática e Internet. São Paulo: Erica, 2016. (E.book)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>BONAMIN, Márcia Costa (org.). Oficina de textos em inglês. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017. (E.book)</p> <p>CAMPOS, Giovana Teixeira. Manual compacto da gramática da língua inglesa. São Paulo: Rideel, 2010. (E.book)</p> <p>CANO, Márcio Rogério de Oliveira; LIBERALI, Fernanda Coelho. Inglês linguagem em atividades sociais, 3 ed., São Paulo: Blucher, 2016.</p> <p>DIENER, Patrick. Inglês Instrumental. Curitiba: Contentus, 2020. (E.book)</p> <p>LOPES, Maria Cecília. Dicionário da Língua Inglesa. São Paulo: Rideel, 2015. (E.book)</p>			

DISCIPLINA: Narrativa II			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Narrativa I			
CH total: 60	CH teórica: 30	CH Prática: 30	Crédito: 4
<p>EMENTA: Análise das principais narrativas literárias e cinematográficas dos séculos XX e XXI; estudo das principais teorias narrativas a fim de que o aluno possa conhecer, analisar e diferenciar os principais elementos que compõem a estrutura narrativa e a tradução intersemiótica de diferentes linguagens, permitindo ao aluno analisar elementos como personagens, enredo, foco narrativo/perspectiva/ponto de vista, voz narrativa e vozes textuais, espaço e temporalidade. Todos esses elementos estruturais são considerados na perspectiva da tradução intersemiótica. Oficina de adaptação.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>LEITE, Lígia Chiappini Moraes. O foco narrativo. São Paulo: Ática, 2002. (E.book) GUIMARÃES, César; FRANÇA, Vera (Orgs.). Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano. São Paulo: Autêntica, 2017. (E.book) MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>ATAÍDE, Vicente de Paula. A narrativa de ficção. São Paulo: Mcgraw-Hill do Brasil, 1974. AUMONT, Jacques. A estética do filme. 5. ed. Campinas: Papirus, 2007. BRANDÃO, Luís Alberto; OLIVEIRA, Silvana Pessoa de. Sujeito, tempo e espaço ficcionais: introdução à Teoria da Literatura. São Paulo: Martins Fontes, 2001. PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998 RIBEIRO, Alexsandro. Narrativas contemporâneas. Curitiba: Contentus, 2020. (E.book)</p>			

DISCIPLINA: Cultura e Sociedade na Modernidade			
Departamento: Ciências Humanas			
Pré-requisito: não há			
CH total: 60	CH teórica: 60	CH Prática: 0	Crédito: 4
<p>EMENTA: Cultura e Sociedade na Era Industrial. Fotografia e imagem técnica. A indústria cultural. Intervenção crítica na criação imagética. Crítica ideológica da produção cultural. Pós-modernidade e sociedade pós-industrial. Impactos ambientais, sustentabilidade e educação ambiental nas sociedades pós-industriais. Culturas Híbridas.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>TALITA NASCIMENTO. Cultura e pós-modernidade. Contentus - 2020 112 ISBN 9786557456811. (Ebook) TORQUATO, Gaudêncio. Cultura, poder, comunicação, crise e imagem fundamentos das organizações do século XXI. 2. São Paulo Cengage Learning 2012 1 recurso online ISBN 9788522113040. (Ebook) BAPTISTA, Mauro (org.); Mascarello, Fernando (org.). Cinema mundial contemporâneo. Papirus Editora - 2016 356 ISBN 9788544901625.(Ebook)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>PINHEIRO, Ana Lucia da Fonseca Bragança. Tecnologias sustentáveis impactos ambientais urbanos, medidas de prevenção e controle. São Paulo Erica 2019 1 recurso online (Eixos). ISBN 9788536532509. (Ebook) MARCIA MARIA DOSCIATTI DE OLIVEIRA; MICHEL MENDES; CLAUDIA MARIA HANSEL; SUZANA DAMIANI. Cidadania, meio ambiente e sustentabilidade. Editora Educ - 2017 540 ISBN 9788570618467. (Ebook) CORRÊA, Rosa Lydia Teixeira. Cultura e Diversidade. Editora Intersaberes - 2012 190 ISBN 9788582121863. (Ebook) CANCLINE, N. G. Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 1998. DEBORD, G. A sociedade do Espetáculo. SP: Editora Contraponto, 1997. DUARTE, R. Indústria cultural: uma introdução. Rio de Janeiro: FGV, 2010. EAGLETON, T. A ideia de cultura. São Paulo: Ed. Unesp, 2005.</p>			

3º PERÍODO

DISCIPLINA: Tecnologias Audiovisuais na Educação II

Departamento: Educação, Linguística e Letras

Pré-requisito: não há

CH total: **60**

CH teórica: **60**

CH Prática: **0**

Crédito: **4**

EMENTA:

Reflexão sobre a inserção da linguagem audiovisual no cotidiano educacional: tempos de aprendizagens de cinema e educação, imagem em movimento, produção de cultura e compreensão, a força e a natureza das imagens. Imagens pensadas, criadas, produzidas, gravadas e editadas. O debate sobre ética, debate sobre direitos humanos, sobre o respeito à diversidade. Assistir filmes através de uma perspectiva cineclubista. Definição de objetos de estudos em tecnologias educacionais e tecnologias da imagem: aplicações no estudo de questões no campo do ensino. Concepção, projeto, produção, edição e finalização de narrativas audiovisuais direcionadas à educação, à educação ambiental e às relações étnico-raciais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BANDEIRA, D. **Material didático:** criação, mediação e ação educativa. Editora Intersaberes, 2017.

FAVA, R. **Educação para o século XXII a era do indivíduo digital.** São Paulo Saraiva, 2016.

TEIXEIRA, I. A. de C; LOPES, J. de S. M. **A escola vai ao cinema.** Autêntica Editora, 2007

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

COCA, A. P. **Cartografias da teledramaturgia brasileira:** entre rupturas de sentidos e processos de telerrecriação. Editora Labrador, 2018.

DUARTE, R; ALEGRIA, J. Formação Estética Audiovisual: um outro olhar para o cinema a partir da educação. **Educação e Realidade:** Dossiê Cinema e Educação, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 59-80, jan./jun. 2008. Disponível em:

<<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6687>> Acesso em: 13 nov 2021.

FRESQUET, A. **Cinema e Educação:** reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MELLO, C. de M; NETO, J. R. M. de A; PETRILLO, R. P. **Metodologias Ativas.** Editora Freitas Bastos, 2019.

MOLETTA, A. **Fazendo cinema na escola.** Summus Editorial, 2014.

DISCIPLINA: Laboratório de Animação Expandida II			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: Laboratório de Animação Expandida I			
CH total: 60	CH teórica: 0	CH Prática: 60	Crédito: 4
<p>EMENTA: Desenvolvimento comportamental do personagem por animação de recortes digitais. Ensaios em animação expandida de curtíssima metragem. Exercícios em hibridação com a ação ao vivo. Prática em suportes além do retângulo horizontal. Estudos preliminares para os filmes de conclusão de curso.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>LUCENA JUNIOR, A. Arte da animação: técnicas e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.</p> <p>PINTO, Marcos José. Adobe Edge Animate CC animação e interatividade para a web. (Ebook)</p> <p>WILLIAMS, R. Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. Senac. São Paulo, 2016.</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>GOUX, M; HOUFF, J. A. On screen in time: transitions in motion graphic design for Film, TV and New Media. East Sussex: Rotovision, 2003.</p> <p>HAMLIN, N; SMITH, V. Experimental and Expanded Animation: New Perspectives and Practices (Experimental Film and Artists' Moving Image). Palgrave Macmillan. 2018.</p> <p>PIKKOV, U. Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. Estonian Academy of Arts, 2010 (em inglês).</p> <p>PRIEBE, K. The Advanced Art of Stop-Motion Animation [With CDROM]. Course Technology; 1ª edição, 2010.</p> <p>ZRUSSET, R; STAR, C. Experimental Animation: Origins of a New Art. Da Capo Press Inc. 1988.</p>			

DISCIPLINA: Laboratório de Cinematografia Expandida II

Departamento: Ciências Sociais Aplicadas

Pré-requisito: Laboratório de Cinematografia Expandida I

CH total: **60**

CH teórica: **0**

CH Prática: **60**

Crédito: **4**

EMENTA:

Ensaios em cinematografia convencional e expandida. Prática em estratégias e técnicas de montagem extrínseca e intrínseca ao plano. Exercícios de hibridação com a animação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KANDINSKY, W. **Ponto e linha sobre plano**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

YAKHINY, S. **Cinensaio de Agné Varda**: O documentário como escrita para além de si. - 1 ed. São Paulo : Hucitech: Fapesp, 2014.

VANDERBEEK, S. **Culture: Intercom and Expanded Cinema**: A Proposal and Manifesto, Film Culture 40 (Spring 1966), pp 15-18; repr. in Motive, Nov 1966, pp 13-23; repr. in The Tulane Drama Review 11:1 (Autumn 1966), pp 38-48.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BALLERINI, FRANTHIESCO. **Cinema Brasileiro No Século 21**. Summus Editorial, 2012.

BAPTISTA, Mauro (org.); Mascarello, Fernando (org.). **Cinema mundial contemporâneo**. Papirus Editora, 2016.

DUNKER, C. I. L; RODRIGUES, A. R. **Cinema e psicanálise**: A tela do feminino ao feminismo. São Paulo: nVerso, 2019.

IKEDA, Marcelo. **Cinema brasileiro a partir da retomada**. Summus Editorial, 2015.

MILTON JOSÉ DE ALMEIDA. **Cinema: arte da memória**. Editora Autores Associados BVU, 2017.

DISCIPLINA: Design de som			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
EMENTA: Técnicas e estética do som no audiovisual. Princípios físicos do som: amplitude, frequência e timbre. Ferramentas de captação de som direto, edição de som, mixagem e finalização de áudio para mídias audiovisuais. História dos usos do som no audiovisual. Principais teorias do som no audiovisual. Som espacializado (surround) e objetual (Dolby Atmos).			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA CARREIRO, R. O som do Filme: Uma introdução. Editora UFPR, 2018. CAPELLER, I. Raios e trovões: Hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo, Caixa Cultural, 2008. DOANE, M. A. A voz no cinema: a articulação do corpo e espaço. In: MANZANO, L. A. O som no cinema: da edição de som ao sound design - evolução tecnológica e produção brasileira – Tese de Doutorado – Universidade de São Paulo, 2005.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR ALMEIDA, Milton José de. Cinema: arte da memória. Editora Autores Associados BVU, 2017. D'ANNUNZIO, Gabriele. O triunfo da morte. 2. São Paulo Grupo Almedina 2018. (E.book) FLORES, V. O som no cinema brasileiro contemporâneo. Caixa Cultural, 2008. WISNIK, J. M. O Som e o Sentido: uma outra história das músicas. Cia. das Letras, 2017. IKEDA, Marcelo. Cinema brasileiro a partir da retomada. Summus Editorial, 2015.			

DISCIPLINA: Gestão de Produção Audiovisual II			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
<p>EMENTA: Gestão da pós-produção e planejamento da difusão. Planejamento de carreira. A circulação do produto audiovisual: da promoção à distribuição. Aspectos mercadológicos, legais e orçamentários. Planejamento, execução e controle de projetos para distribuição de produtos e serviços audiovisuais. Economia Cultural. Economia criativa.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>DROGUETT, Juan, MIRANDA, Adriano. Dicionário audiovisual. Paco e Littera, 2021. (E.book)</p> <p>IKEDA, Marcelo. Cinema brasileiro a partir da retomada. Aspectos Econômicos e Políticos. Summus Editorial, 2015. (E.book)</p> <p>ALMEIDA, Norberto de Oliveira; OLIVIERI NETO, Rafael. Gestão Profissional do Portfólio de Projetos: maturidade e indicadores. Editora Brasport -2015 0 ISBN 9788574527413. (E.book)</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>ALZAMORRA, G; BRASIL, A; FALCI, C. H; JESUS, E. Cultura em Fluxo: Novas Mediações em rede. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2004.</p> <p>BRIGGS, A; BURKE, P. Uma História Social da Mídia: De Gutemberg à Internet. 3 ed. Rio De Janeiro: Zahar, 2016.</p> <p>LEVY, D. B. Your Career in Animation: How to Survive and Thrive. Allworth, 2021.</p> <p>MENOTTI, G. Curadoria, Cinema e outros modos de dar a ver. Vitória: EDUFES, 2018.</p> <p>SQUIRE, J. E. The Movie Business Book. Focus Press, 2016.</p> <p>ZENHA, G. F; NOGUEIRA, J. Guia de elaboração de projetos audiovisuais: Leis de Incentivo e Fundos de Financiamento. 3 Ed. Autêntica, 2023.</p>			

DISCIPLINA: Transmídia I			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
<p>EMENTA: Panorama da evolução tecnológica e das mídias. Conceitos de Transmídia <i>Storytelling</i> e Cultura da Convergência aplicados ao audiovisual e no contexto da indústria da tecnologia da informação. Análise de projetos e estudos de caso aplicados na realidade brasileira.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>FLUSSER, V. Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Sinergia - Relume Dumará, 2003. FLUSSER, V. O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2008. LEÃO, L. O Labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>LEÃO, L. Derivas: Cartografias do Ciberespaço. São Paulo: Annablume: Senac, 2004. LEVY, P. As tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993. LEVY, P. O que é o Virtual?. São Paulo: Editora 34, 1996. LEVY, P. Cibercultura?. São Paulo: Editora 34, 1999. MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Ed. UNEP : Itaú Cultural, 2003. REZENDE , Joselmo. Cibercultura. Contentus, 2020.</p>			

DISCIPLINA: Inglês Instrumental III			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Inglês Instrumental II			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
EMENTA: Aperfeiçoamento do aprendizado de Língua Inglesa no contexto de comunicação internacional em nível intermediário. Conhecimentos linguísticos da Língua Inglesa aplicada à área de cinema e audiovisual: gramática e vocabulário contextualizados em textos orais e escritos em nível intermediário. Leitura e compreensão de textos escritos em Língua Inglesa em contexto amplo e em contexto específico da área de cinema e audiovisual. Comunicação oral e escrita em Língua Inglesa em nível intermediário.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA			
MARTINEZ, Ron; MARTINEZ, Candy; ELSWORTH, Steve, ROSE, Jim. Forward. Teacher Book 3. Pearson, 2014. (E.Book)			
THOMPSON, Marco Aurélio da Silva. Inglês instrumental estratégias de leitura para informática e Internet. São Paulo: Erica, 2016. (E.book)			
SOUZA, A. G. F; ASBY, C; COSTA, G. C. da; MELLO, L. F. de. Leitura em Língua Inglesa: uma Abordagem Instrumental. São Paulo: Disal Editora, 2010.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR			
DAVIS, F; RIMMER, W. Active Grammar. Level 2. London: Cambridge University Press, 2012.			
Film History: an International Journal. Available at: https://muse.jhu.edu/journal/285			
MURPHY, R. Essential Grammar in Use. London: Cambridge University Press, 2015.			
_____. Grammar in use for intermediate students. 5.ed. London: Cambridge University Press, 2015.			
STYLES, N. Reading B2 + Upper Intermediate. English for Life. United Kingdom: Harper Collins, 2013.			

4º PERÍODO

DISCIPLINA: Produção em Animação

Departamento: Educação, Linguística e Letras

Pré-requisito: não há

CH total: **60**

CH teórica: **0**

CH Prática: **60**

Crédito: **4**

EMENTA:

Direção de animação para curta-metragem, série e jogos. Animação aplicada ao motion graphics design para títulos e créditos. Técnicas de execução de animação para formatos não-convencionais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ALVES, M. N; ANTONIUTTI, C. L; FONTOURA, M. **Mídia e produção Audiovisual:** uma introdução. Intersaberes, 2012.

BARBOSA JÚNIOR, A. L. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. 3ed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

LEVY, D. B. **Animation Development:** From Pitch To Production. New York, US: Allworth Press, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

HONG, Andrew. **Animação digital.** 1. Porto Alegre AMGH 2014. (E.book)

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC** animação e interatividade para a web. São Paulo, Erica, 2014. (E.book)

WALSH, F.C. **Stop Motion Filmmaking:** The Complete Guide to Fabrication and Animation. Bloomsbury Academic, 2019.

WILLIAMS, R. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2016.

WYATT, A. **The complete digital animation course:** principles, practice, and techniques: a practical guide for aspiring animators. Canadá: Barron's Educational, 2010.

DISCIPLINA: Produção em <i>Live-Action</i>			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: não há			
CH total: 60	CH teórica: 0	CH Prática: 60	Crédito: 4
<p>EMENTA: Direção de cena para curta-metragem, série e jogos. <i>Live-action</i> aplicado ao <i>motion graphics</i> design para títulos e créditos. Técnicas de execução de ação ao vivo para formatos não-convencionais.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA ALVES, M. N; ANTONIUTTI, C. de L; FONTOURA, M. Mídia e produção Audiovisual: uma introdução. Intersaberes, 2012. BALLERINI, Frantiesco. Cinema brasileiro no século 21. Summus Editorial, 2012 (E.book) BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO Fernando. Cinema Mundial Contemporâneo. Papyrus editora, 2016. (E.book)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>ALMEIDA, Milton José de. Cinema Arte da Memória. Editora Autores Associados BVU. 2017 (E.book) AUMONT, J. Dicionário teórico e crítico de cinema. Jacques Auomnt, Michel Marie. Campinas: Papyrus, 2003. BURCH, NI. Praxis do cinema. São Paulo: Perspectiva, 1992. MACHADO, L. A. Design e linguagem cinematográfica: Narrativa Visual e Projeto. São Paulo: Blucher, 2012. MICHAUD, P. A. Filme: por uma teoria expandida do cinema. Coleção Arte Físil. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.</p>			

DISCIPLINA: Pós-produção			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
<p>EMENTA: Edição. Composição. Colorização. tonalização. Geração e distribuição de matrizes para formatos convencionais e expandidos.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>AMIEL, Vi. Estética da montagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010. BACHER, H P; SURYAVANSHI, S. Vision: Color and Composition for Film. Laurence King Publishing, 2018. DANCYGER, K. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. EISENSTEIN, S. Dickens, Griffith e nós. In: EISENSTEIN, S. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>BAPTISTA, Mauro (org.); Mascarello, Fernando (org.). Cinema mundial contemporâneo. Papirus Editora 2016. BUTRUCE, D. et al. A Direção de Arte no Cinema Brasileiro. Mнемosine, 2017. Laboratório de artes visuais: audiovisual e animação. Editora Intersaberes. 2020. MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Papirus Editora, 2014. PUCCINI, Sérgio. Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção. Papirus Editora. 2002. 144 p (E.book)</p>			

DISCIPLINA: Transmídia II

Departamento: Ciências Sociais Aplicadas

Pré-requisito: Transmídia I

CH total: 30

CH teórica: 15

CH Prática: 15

Crédito:2

EMENTA:

Intersecção entre projetos artísticos e comerciais que utilizam o audiovisual. Especificidades dos diferentes contextos técnicos e tecnológicos disponíveis no ambiente audiovisual. Os diferentes dispositivos, plataformas, telas e modelos de negócios. O universo transmídia.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARTE E TECNOLOGIA. **Recife:** Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2010.

BAUDRILLARD, J. **Tela total:** Mitos e Ironias da era do Virtual e da imagem. Porto Alegre : Sulina, 2005.

LIPOVETSKY, G. **O ecrã global:** Cultura midiática e cinema na era hipermoderna. Edições 70, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GIANNETTI, C. **Ars Telemática:** Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água editores. 1993.

GIANNETTI, C. **A Cultura Mundo:** Resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo:Companhia das Letras, 2011.

PRADO, G. **Dos intercâmbios virtuais aos ambientes multiusuário.** São Paulo:Itaú Cultural, 2003.

MORAES, Dênis de. **O concreto e o virtual:** mídia, cultura e tecnologia /. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO (ORG.). **Cinemas em redes: Tecnologia, estética e política na era digital.**

DISCIPLINA: Inglês Instrumental IV			
Departamento: Educação, Linguística e Letras			
Pré-requisito: Inglês Instrumental III			
CH total: 30	CH teórica: 30	CH Prática: 0	Crédito: 2
<p>EMENTA: Aprofundamento do aprendizado de Língua Inglesa no contexto de comunicação internacional em nível intermediário a avançado. Conhecimentos linguísticos da Língua Inglesa aplicada à área de cinema e audiovisual: gramática e vocabulário contextualizados em textos orais e escritos em nível intermediário a avançado. Leitura e compreensão de textos escritos em Língua Inglesa em contexto amplo e em contexto específico da área de cinema e audiovisual. Comunicação oral e escrita em Língua Inglesa em nível intermediário.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>MARTINEZ, Ron; MARTINEZ, Candy; ELSWORTH, Steve, ROSE, Jim. Forward. Teacher Book 4. Pearson, 2014. (Ebook) THOMPSON, Marco Aurélio da Silva. Inglês instrumental estratégias de leitura para informática e Internet. São Paulo: Erica, 2016. (Ebook) SOUZA, A. G. F; ASBY, C; COSTA, G. C. da; MELLO, L. F. de. Leitura em Língua Inglesa: uma Abordagem Instrumental. São Paulo: Disal Editora, 2010.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>Dicionário Oxford para estudantes brasileiros de inglês. U.K.: Oxford University, 2009. DAVIS, Fiona; RIMMER, Wayne. Active Grammar. Level 2. London: Cambridge University Press, 2012. MURPHY, R. Grammar in use for intermediate students. 5.ed. London: Cambridge University Press, 2015. SOUZA, A. G. F; ASBY, C.; COSTA, G. C da; MELLO, L. F. de. Leitura em Língua Inglesa: uma Abordagem Instrumental. São Paulo: Disal Editora, 2010. WHITE, G. Writing B2 + Upper Intermediate. English for Life. United Kingdom: Harper Collins, 2013.</p>			

DISCIPLINA: Gestão de Produção Audiovisual III			
Departamento: Ciências Sociais Aplicadas			
Pré-requisito: não há			
CH total: 30	CH teórica: 15	CH Prática: 15	Crédito: 2
EMENTA: Empreendedorismo na indústria criativa; Distribuição; Divulgação; Preservação e Memória Audiovisual. Conceitos relacionados à propriedade Intelectual e inovação; a propriedade intelectual como ferramenta de transferência de tecnologia; conceitos em empreendedorismo. A produção audiovisual no contexto da circulação cultural nacional. A cadeia produtiva do audiovisual. Aspectos do financiamento e consumo.			
BIBLIOGRAFIA BÁSICA HISRICH, R. D; PETERS, M. P.; SHEPHERD, D. A. Empreendedorismo. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. ALMEIDA, Norberto de Oliveira; OLIVIERI NETO, Rafael. Gestão Profissional do Portfólio de Projetos: maturidade e indicadores. Editora Brasport, 2015. (E.book) HISRICH, R. D; PETERS, M. P.; SHEPHERD, D. A. Empreendedorismo. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. SOBRINHO, Gilberto. Cinemas em redes: tecnologia, estética e política na era digital. Pirus Editora, 2022. (E.book)			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR RITIEZZI, R. Guia Audiovisual: Programa de capacitação de empresários do Setor Audiovisual. São Paulo: Volume 3. APRO, 2015. MENDES, J. R. B; VALLE, A; FABRA, M. Gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: FGV cademp, FGV Editora, 2009. RUSH, M. Novas Mídias na Arte Contemporânea; tradução Cássia Maria Nasser. São Paulo: Martins Fontes, 2006. SAVAZONI, R; COHN, S (org.). Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. SOUSA, Ana Paula. O Cinema que não se vê – A Guerra política por trás de filmes brasileiros no século XXI. Belo Horizonte: Fino Traço, 2022.			

APÊNDICE IV – EMENTÁRIO DOS COMPONENTES CURRICULARES OPTATIVOS DO CURSO DE TECNOLOGIA EM CINEMA E ANIMAÇÃO

DISCIPLINA: <i>Video mapping e live images</i>			
Pré-requisito: Não há			
CH total: 30	CH teórica: 0	CH Prática: 30	Crédito: 2
<p>EMENTA: Introduzir a arte de <i>video mapping</i> através da ampliação do repertório do aluno com referências relevantes da área e de treinamento inicial na operação dos softwares de projeção mapeada (Resolume, Mad Mapper e Modul8). Compreensão dos equipamentos necessários para a projeção mapeada.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p> <p>MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Papyrus Editora, 2014. (E.book) MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo : Editora da USP, 1993. MELLO, C. Extremidades do Vídeo. São Paulo: Editora Senac, 2008.</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR BAMBOZZI, Lucas e PORTUGAL, Demétrio. O Cinema e seus outros. Manifestações Expandidas do Audiovisual. Coordenação Gabriela Longman - 1 ed. - São Paulo : Equador : AVXLAB - Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019. BASTOS, Marcos e MORAN, Patrícia. Audiovisual ao vivo: Tendências e Conceitos. São Paulo:Intermeios, 2022. KITLER, F. Mídias Ópticas. Coleção Arte Físsil. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016. MACHADO, Arlindo. Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo:Instituto Itaú Cultural: 2003. YOUNGBLOOD, G. Expanded Cinema. P. Dutton & Co., Inc.: New York, 1970.</p>			

DISCIPLINA: A democracia no Brasil

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

A Primeira República (1889-1930): uma república sem democracia. Intérpretes do Brasil e os entraves para a democracia (1930-1945). Democracia liberal, vigilância militar e o dia que durou 21 anos (1946-1985). Limites e possibilidades da democracia na Nova República (1985-2013).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FICO, Carlos. **História do Brasil contemporâneo:** da morte de Vargas aos dias atuais. São Paulo: Contexto, 2015. 162 p. ISBN 9788572449359. (Ebook)

MIGUEL, Luis Felipe. **Democracia na periferia capitalista impasses do Brasil.** São Paulo Autêntica 2022 1 recurso online (Ensaaios). ISBN 9786559281428. (Ebook)

SOUZA, Ricardo Luiz de. **Identidade nacional e modernidade brasileira.** São Paulo: Autêntica, 2007. ISBN 9788582179574. (Ebook)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALONSO, Angela; DOLHNIKOFF, Miriam. **1964: do golpe à democracia.** São Paulo: Hedra, 2015.

CASTRO GOMES, Angela; FERREIRA, Jorge (comp.). Brasil, 1945-1964: Uma Democracia Representativa Em consolidação. **Locus: Revista De História** 24 (2), 2019.

DELGADO, L.A.N; FERREIRA, Jorge. **O Brasil Republicano:** o tempo da Ditadura. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

WEFFORT, F. C. **Por que democracia?** 2ª ed., São Paulo, Brasiliense, 1984.

SÁ E SILVA, Fabio; LOPEZ, Felix; PIRES, Roberto (Eds.). **Estado, Instituições e Democracia – Volume 2: Democracia.** Brasília: IPEA, 2010.

DISCIPLINA: Oficina de escrita criativa

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

A criação ficcional. Concepção de personagens. Questões entre personagens e conflitos na narrativa. Noções básicas de trama, enredo e estrutura. A focalização. A concepção do espaço ficcional. A concepção do tempo ficcional.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BIANCHETTI, Lucídio (org.). **Trama & texto:** leitura crítica escrita criativa, volume I. São Paulo: Plexus, 1996. (E.book)

BIANCHETTI, Lucídio (org.). **Trama & texto:** leitura crítica escrita criativa, volume II. São Paulo: Plexus, 1997. (E.book)

MARCHIONI, Rubens. **Escrita criativa:** da ideia ao texto. São Paulo: Contexto, 2018. (E. book)

NIZO, Renata Di. **Soltando as amarras:** Ferramentas de escrita criativa. São Paulo: Summus Editorial, 2019. (E.book)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BRADBURY, Ray. **Zen na arte da escrita.** Trad. Petê Rissati. São paulo: Biblioteca Azul, 2020.

KOCH, Stephen. **Oficina de escritores:** um manual para a arte da ficção. Trad. de Marcelo Dias Almada. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LAJOLO, M. **Literatura:** leitores & leitura. São Paulo: Moderna, 2001.

MCKEE, Robert. **Story** – substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

WOOD, James. **Como funciona a ficção.** Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Editora SESI, 2017.

DISCIPLINA: Marketing, estratégias de divulgação e lançamento

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Possibilidades após a realização de um filme. Lançamento, divulgação e exibição. Participação de festivais e eventos. Construção e relacionamento com um público. Arte independente e suas estratégias de Marketing. Produto e posicionamento de marca. Marketing digital e estratégias algorítmicas. Relação com a crítica especializada e grupos de fãs.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KOTLER, Philip, e KELLER Kevin Lane. **Administração de Marketing**. 15ª Edição, São Paulo: Pearson Universidades, 2019.

KOTLER, Philip. **Marketing Essencial. Conceitos, estratégias e casos**. Editora Pearson, 2004. (E.book).

WIND Jerry, MAHAJAN, Vijay, Gunther, Robert. **Marketing de convergência: estratégias para conquistar o novo consumidor**. Editora Pearson, 2023. (E.book)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANDERSON, Chris. **Free – O futuro dos preços**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CATMULL, Ed, e WALLACE, Amy. **Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

DIZARD, Wilson P. **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. Trad. Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1998.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade : uma teoria social da mídia**. Trad. Wagner de Oliveira Brandão ; revisão Leonardo Avritzer. – Petrópolis, Rio de Janeiro : Vozes, 1998.

TUZZO, Simone Antoniacci. **Deslumbramento coletivo: opinião pública, mídia e universidade**. – São Paulo : Annablume, 2005.

DISCIPLINA: Noções básicas de grandezas e medidas

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Medida de comprimento. Medidas de superfícies. Áreas das figuras planas. Medidas de volume. Medidas de ângulos. Transformações das unidades de medidas. Proporcionalidade. Proporcionalidade entre duas grandezas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MONTENEGRO, Gildo A. Geometria descritiva desenho e imaginação na construção do espaço 3-D. Editora: Editora Blucher, 2016.

VALESCO, Willian G. G. Geometria diferencial. Editora: intersaberes, 2020.

GOÉS, Anderson R. T. Introdução à expressão gráfica: tópicos de desenho geométrico e de geometria descritiva. Editora: intersaberes, 2020.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BOYER, Carl B .; MERZBACH, Uta C. História da matemática . Editora Blucher, 2019.

COURANT, Herbert Robbins Richard et al. O que é matemática ?: uma abordagem elementar de idéias e métodos . Oxford University Press, EUA, 1996.

REGO, R. G; REGO, R. M; VIEIRA, K. M. Laboratório de Ensino de Geometria – Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

MACHADO, J. N. Medindo comprimentos. Coleção Vivendo a Matemática. São Paulo: Scipione, 2000.

FIORENTINI, D; MIORIM, M, A (Org.). **Por trás da porta, que matemática acontece?**. Campinas: Ílion, 2010.

DISCIPLINA: Trilha Sonora

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Funções da música no filme. Os diferentes estilos de composição para cinema. Análise de trilhas sonoras. Tecnologias musicais. Criação de acompanhamento musical para filmes. A música nas novas mídias.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BLANNING, Tim. **O triunfo da música:** a ascensão dos compositores, dos músicos e de sua arte. Tradução de Ivo Korytowski. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
 RADICETTI, F. **Trilhas Sonoras:** O Que Escutamos no Cinema, no Teatro e nas Mídias Audiovisuais. Editora Intersaberes, 2020.
 SIQUEIRA, A. **Acústica.** Editora Intersaberes, 2020.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAPELLER, I. **Raios e trovões:** Hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo, Caixa Cultural, 2008.
 KEMP, Anthony E. **Introdução à investigação em educação musical.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1995. 160 p.
 MÁXIMO, João. **A música do cinema:** os 100 primeiros anos (2 vol.). Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
 RADICETTI, F. **Escutas e olhares cruzados nos contextos audiovisuais.** Editora Intersaberes, 2018.
 ROSS, Alex. **O resto é ruído:** escutando o século XX. Tradução de Ivan Weisz Kuck. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DISCIPLINA: Análise fílmica

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Análises textuais e estudos da recepção. A crítica cinematográfica e a construção de poéticas interpretativas. Tendências analíticas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MAIA, T. de A; HERAS, B. de L. **As imagens na história:** o cinema e a fotografia nos séculos XX e XXI. Editora EdiPUC-RS, 2021.

RADICETTI, F. **Escutas e olhares cruzados nos contextos audiovisuais.** Editora Intersaberes, 2018.

TEIXEIRA, I. A. de C; LOPES, J. de S. M.. **A Diversidade Cultural vai ao Cinema.** Autêntica Editora, 2007.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CORDEIRO, R. Q. F. et al.. **Teoria da imagem.** Porto Alegre SER - SAGAH, 2018.

GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO (Org.). **Cinemas em redes:** Tecnologia, estética e política na era digital. Papyrus Editora, 2020.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora SENAC, 2009.

RAMOS, F. P. **A imagem-câmera.** Papyrus Editora - 2015.

SOUZA, E. de. **Os filmes pensam o mundo.** Editora EdiPUC-RS - 2021.

DISCIPLINA: História da cultura

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

A cultura como via de interpretação da realidade brasileira. Movimentos culturais e tradições estéticas. Linguagem popular e erudita. Figurações da identidade nacional.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AYALA, Marcos.; AYALA, Maria Ignez Novais. **Cultura popular no Brasil:** perspectiva de análise. 3. ed. São Paulo: Ática, 2006.(E.book)

BOSI, Alfredo. **Cultura brasileira:** temas e situações. 4. ed. São Paulo: Ática, 1999. (E.book)

NAPOLITANO, Marcos. **Cultura Brasileira:** utopia e massificação (1950 - 1980). São Paulo: Contexto, 2001. (E.book)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DA MATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis:** para uma sociologia do dilema brasileiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

FAVARETTO, C. **Tropicália, alegoria, alegria.** 4.ed. Cotia (SP): Ateliê Editorial, 2007.

GOMES, P. E. S.. **Humberto Mauro, Cataguases, Cinearte.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

MORAES, E. J. de. Modernismo revisitado. **Estudos Históricos.** Rio de Janeiro, v.1, n.2, 1988.

NAPOLITANO, M; VILLAÇA, M. M. Tropicalismo: As Relíquias do Brasil em Debate. **Revista Brasileira de História,** São Paulo, 1998, vol.18, n.35, pp. 53-75.

ORTIZ, R. **Cultura Brasileira e Identidade Nacional.** 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

VELOSO, C. **Verdade Tropical.** São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

DISCIPLINA: Poéticas do audiovisual

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Juízos Estéticos: o belo e o feio; o sublime e o grotesco. A imagem em movimento, e as transformações no campo estético. Cinema clássico e cinema moderno. Cinema de prosa vs. cinema de poesia. Poéticas dos frames e dos pixels. Crítica e criação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARISTÓTELES. **Retórica**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1998.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

BARTHES, R. **A câmara clara**. Lisboa, Edições 70, 1981.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARISTÓTELES. **Retórica**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1998.

AUMONT, J. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

BARTHES, R. **A câmara clara**. Lisboa, Edições 70, 1981.

BAZIN, A. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.

DELEUZE, G. Cinema 2. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. A imagem do pensamento, In: **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2009.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1993.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro, Zahar, 1990.

KANT, I. **Crítica da Faculdade do Juízo**, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

PIKKOV, U. **Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film**. Estonian Academy of Arts, 2010.

SODRÉ, M; PAIVA, R. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro, Mauad, 2002.

DISCIPLINA: Introdução à Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS

Pré-requisito: Não há

CH total: **30**

CH teórica: **30**

CH Prática: **0**

Crédito: **2**

EMENTA:

Introdução às práticas de compreensão e produção em Libras através do uso de estruturas e funções comunicativas elementares. Concepções sobre a Língua de Sinais. História da educação dos surdos. Legislação que identifica a Libras

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRASIL. Presidência da República. Decreto n.5.626, de 22 dez. 2005. 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. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 2005b. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>, acesso em 14/06/2012.

GÓES, Maria Cecília Rafael de. **Linguagem, surdez e educação**. Editora Autores Associados BVU, 2020.

PEREIRA, Maria Cristina da Cunha (org.). **Libras: conhecimento além dos sinais**. Editora Pearson, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAGGIO, Maria Auxiliadora; CASA NOVA, Maria da Graça. **Libras**. Editora Intersaberes, 2017.

ESTELITA, Mariangela. **ELiS Sistema Brasileiro de Escrita das Línguas de Sinais**. Porto Alegre, Penso, 2015.

QUADROS, Ronice. M. de. Estudos Surdos I/II/III – Série de Pesquisas. Editora Arara Azul. Rio de Janeiro. 2006. E-Book disponível em <https://editora-arara-azul.com.br/site/e-books>. Acesso em: 12/12/2020.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir. Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004. 221p.

ROCHA, C. A. M. LIBRAS na EaD: a mediação do tutor. 1. ed. São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2015.