

**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

CAMPUS RECANTO DAS EMAS -

**Plano de Curso
Técnico em Animação
Subsequente ao Ensino Médio**

Recanto das Emas – DF
2024

Veruska Ribeiro Machado
Reitora

Rosa Amélia Pereira da Silva
Pró-reitora de Ensino

Mateus Gianni Fonseca
Diretor de Desenvolvimento de Ensino

Iva Fernandes da S. M de Jesus
Coordenadora-Geral de Ensino

Campus Recanto das Emas

Germano Teixeira Cruz
Diretor-Geral

Antongnioni Pereira de Melo
Diretor de Ensino, Pesquisa e Extensão

Gecyclan Rodrigues Santana
Coordenador-Geral de Ensino

Comissão de elaboração do Plano de Curso

Portaria 67/2019 - DGRE/RIFB/IFB de 06 de setembro de 2019

Presidente
Fernando Mourao Gutierrez

Membros
André Bonotto
Gaia Schuler Costa
Gustavo da Rosa Pires
Jansen Rodrigo de Oliveira Ramos
Josias José Freire Júnior
Júlio César Castro Soares Carvalho
Marcio Giacomini Pinho
Marcos Ribeiro Rabelo de Sá

Matias Alvarez de Mesquita
Patrícia Barcelos
Patrícia Dantas da Silva
Rafael Matos
Tiago Varella Negreiros
Vinícius Fernandes Gonçalves

QUADRO DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

CNPJ: 10.791.831/0001-82
Razão Social: Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia de Brasília
Nome de Fantasia Instituto Federal de Brasília
Unidade: Campus Recanto das Emas
Esfera Administrativa: Federal
Endereço da Unidade (Rua, No): Avenida Monjolo, Chácara 22, Núcleo Rural Monjolo – Recanto das Emas - DF (atrás da Quadra 300).
Cidade/UF/CEP: RECANTO DAS EMAS – DF CEP: 72.620-100.
Telefone/Fax: (61) 2196-2050
E-mail de contato da Unidade: campusrecantodasemas@ifb.edu.br
Site Institucional: https://www.ifb.edu.br/recantodasemas/pagina-inicial
Área do Curso: Audiovisual
Nome e titulação e e-mail do Coordenador de Curso: Por se tratar de nova oferta não há coordenador de curso.

QUADRO 02

Eixo Tecnológico do Curso	Produção Cultural e Design
Habilitação:	Técnico em Animação
Carga Horária:	1440 horas-aula / 1200 horas-relógio

Qualificação e certificação intermediária I: Carga Horária:	(CBO 2624-05 e CBO 3184-05) 440 horas-aula/ 366,6 horas-relógio
Qualificação e certificação intermediária II: Carga Horária:	(CBO 3184-10) 440 horas-aula / 366,6 horas-relógio
Qualificação e certificação intermediária III: Carga Horária:	(CBO 3744-15) 440 horas-aula / 366,6 horas-relógio
Ato autorizativo do curso:	Não existe ato anterior de autorização.
Modalidade da oferta:	Subsequente
Modalidade de ensino:	Presencial
Regime de Matrícula:	Semestral
Horas complementares	120 horas-aula / 100 horas relógio
Tempo de integralização:	Mínimo 3 semestres, máximo 6 semestres.
Forma de ingresso:	Sorteio e/ou Chamada pública.
Número de vagas por processo seletivo:	40 vagas por turma (o número de turmas em cada modalidade de oferta será definido de acordo com a disponibilidade de recursos humanos e materiais do campus).
Turno de funcionamento	A oferta poderá ocorrer nos turnos Vespertino ou Noturno.

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO DO INSTITUTO E DO CURSO.....	7
1.1. Histórico da Unidade.....	7
1.2. Caracterização da Região.....	11
1.3. Arranjo Produtivo Local.....	14
1.4. Proposição de Oferta.....	15
2. JUSTIFICATIVA DA OFERTA.....	15
2.1. Indicadores conjunturais e Contexto socioeconômico regional.....	15
2.2. Arranjos Produtivos Locais e Audiência Pública.....	19
2.3. Mundo do Trabalho.....	25
2.4. Animação.....	28
2.5. Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI.....	33
2.6. Verticalização.....	34
3. OBJETIVOS.....	35
4. REQUISITOS DE ACESSO.....	35
5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO.....	36
5.1. Módulo I: Ilustrador (CBO 2624-05) e Arte-finalista (CBO 3184-05).....	37
5.2. Módulo II: Desenhista de desenho animado (CBO 3184-10).....	37
5.3. Módulo III: Finalizador de Vídeo (CBO 3744-15).....	38
6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	39
6.1. Estrutura e Itinerário Formativo.....	39
7. FLUXOGRAMA.....	41
8. QUADRO RESUMO.....	42
9. MATRIZ CURRICULAR.....	43
9.1. Atividade Complementar.....	45
10. EMENTÁRIO.....	46
11. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....	68
12. ATIVIDADES COMPLEMENTARES.....	69
12.1. Canelada Lab.....	75
12.2. Anima Jam.....	75
13. PRÁTICAS PROFISSIONAIS.....	76
13.1. Núcleo de Desenvolvimento de Projetos de Animação - Gema.....	77
13.2. Núcleo de Pré-produção - Estúdio Canela.....	77
13.3. Núcleo de Produção - Estúdio Canela.....	77
14. ESTÁGIO SUPERVISIONADO.....	78
15. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EaD).....	79
16. PESQUISA APLICADA.....	80
17. EXTENSÃO.....	81
18. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO GLOBAL DAS	

PRÁTICAS EDUCATIVAS PARA A APRENDIZAGEM.....	83
18.1. Superação de dificuldades de aprendizagem.....	84
18.2. Procedimentos de Dependência.....	85
18.3. Critérios de avaliação geral do curso.....	86
19. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS PARA APROVEITAMENTO DE ESTUDOS E RECONHECIMENTO DE SABERES.....	87
19.1. Critérios para Aproveitamento de Estudos.....	87
19.2. Critérios e Procedimentos de Avaliação para o Reconhecimento de Saberes.....	88
20. INFRAESTRUTURA: INSTALAÇÕES, EQUIPAMENTOS E BIBLIOTECA.....	89
20.1. Acessibilidade.....	95
21. CORPO TÉCNICO E DOCENTE.....	96
22. CERTIFICADOS E DIPLOMAS.....	99
23. REFERÊNCIAS.....	100

ESTRUTURA DO PLANO DE CURSO

1. IDENTIFICAÇÃO DO INSTITUTO E DO CURSO

1.1. Histórico da Unidade

Em dezembro de 2018 o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília (IFB) completou dez anos de existência. Também em 2018, o Instituto Federal de Brasília inaugurou, em sede definitiva, seu décimo *campus*, na Região Administrativa Recanto das Emas. Em quinze anos de atuação e em seus dez *campi*, o IFB tem se consolidado como Instituição de referência na oferta de educação pública, gratuita de qualidade no Distrito Federal, reafirmando e cumprindo assim, cotidianamente, sua missão de oferecer ensino, pesquisa e extensão no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica, por meio da inovação, produção e difusão de conhecimentos, contribuindo para a formação cidadã e o desenvolvimento sustentável, comprometidos com a dignidade humana e a justiça social (BRASIL, 2019).

O *campus* Recanto das Emas (CREM) do Instituto Federal de Brasília é resultado da transferência do antigo *campus* Taguatinga Centro para o Recanto das Emas. O *campus* Taguatinga Centro foi inaugurado em 2011, no contexto da implantação do Centro Nacional de Referência do Programa Mulheres Mil, com ações de formação profissional para mulheres em condições de grande vulnerabilidade social. Em 2012, o IFB estava estruturado em 10 *campi*, e apenas o *campus* Taguatinga Centro funcionava em sede provisória (BRASIL, 2019).

A mudança do *campus* de Taguatinga Centro para o Recanto das Emas foi validada pelo Conselho Superior do IFB por meio da RESOLUÇÃO 35/2016. As atividades do *campus* Recanto das Emas, em sua sede definitiva, tiveram início em janeiro de 2018 e seu eixo tecnológico é de Produção Cultural e Design. Essa área de atuação e seus primeiros cursos foram definidos pela comunidade em audiência pública realizada em setembro de 2016. Entretanto, a presença do IFB no Recanto das Emas é ainda anterior.

O IFB começou a atuar na Região Administrativa do Recanto das Emas em Junho de 2013, por meio da implantação de um Polo de Ensino a Distância. Nessa ocasião, foi realizado um convênio com a Secretaria do Trabalho do Distrito Federal, que cedeu um espaço dentro da Agência do Trabalhador da região para oferta de cursos técnicos.

A partir dessa oferta, que contou com mais de 6.000 candidatos no processo seletivo e matriculou mais de 900 estudantes nos cursos Técnicos em Administração, Logística, Meio Ambiente, Segurança do Trabalho e Serviços Públicos, o IFB começou a ganhar espaço junto à comunidade e se tornar conhecido, atendendo parte da demanda por formação profissional na Região. Essa implantação revelou, ainda, a grande carência por instituições de ensino no local.

Durante as aulas das primeiras turmas, a imprensa noticiou o abandono de um espaço que havia sido projetado para ser uma escola, parte de um projeto da Igreja Católica, chamado “Cidade dos Meninos”. O prédio estava inacabado, e com as obras paradas, o espaço acabou sendo alvo de depredações. Sem perspectiva de continuidade no projeto em torno da chamada “Cidade dos Meninos”, o IFB iniciou o contato junto ao Governo do Distrito Federal – GDF, no intuito de ter o espaço doado para implantação de um *campus*.

Paralelamente, o *campus* Taguatinga Centro (CTGC), criado a partir da publicação da Portaria nº 330 de 23 de Abril de 2013, passava por algumas dificuldades em relação a sua infraestrutura física. Inicialmente, como mencionado, criado para ser um centro de referência no programa “Mulheres Mil”, o CTGC começou suas atividades no ano de 2011, a partir da mudança do *campus* Taguatinga para sua sede localizada no norte da cidade.

A sede do *campus* Taguatinga Centro era um prédio cedido pela Secretaria de Patrimônio da União (SPU), localizado no centro da Região Administrativa de Taguatinga, na quadra C 12, lotes 1 e 2, atrás do prédio do Banco do Brasil da Avenida Comercial Sul. Essa unidade contava com aproximadamente 1100 m², 5

salas de aula, e um espaço restrito para o desenvolvimento de atividades administrativas.

Desde o início do CTGC, em 2011, a Direção-Geral, junto com a Reitoria, despendeu diversos esforços para conseguir um espaço mais adequado para a realização das atividades. Essa empreitada buscou a doação de prédios e terrenos públicos da União e do Distrito Federal. Todas as indicações e solicitações foram negadas, a partir da informação de que as áreas já possuíam uma destinação anterior. Até que as possibilidades se esgotaram.

Após diversas pesquisas realizadas junto à SPU, à administração regional e ao próprio Governador, o cenário demonstrava que o CTGC teria de limitar suas atividades à unidade que foi cedida ao IFB na quadra C12. Em 2013, devido à existência de problemas estruturais (elétricos e hidráulicos), o CTGC se mudou para uma sede provisória alugada, para que o prédio sede pudesse passar por uma reforma, tornando-o mais acessível e seguro.

Mesmo após a reforma, com essa estrutura, o *campus* do IFB em Taguatinga Centro não teria condições de atender aos requisitos básicos de uma escola da Rede Federal, que é composta pela lotação de 60 professores, 45 técnicos e 1200 alunos presenciais. Além disso, também não teria condições de atender a oferta de cursos técnicos integrados, que são propostos como a preferência de oferta na lei de criação dos institutos. Desse modo, o CTGC não atenderia ao Plano de Diretrizes Institucionais, nem mesmo teria a mesma condição de atuação dos demais nove *campi* do IFB.

Com a perspectiva de reforma da sede do *campus* Taguatinga Centro na Quadra C12, aprovada em reunião do Colégio de Dirigentes em 06/04/2016, surgiu o questionamento nesse órgão colegiado sobre a limitação na capacidade de atuação do referido *campus* com a infraestrutura disponível. Além disso, a nota técnica NENG/PRAD nº 19/2016 foi apresentada, indicando vários fatores que caracterizavam a inviabilidade financeira de reforma do prédio sede na quadra C12. Nesse momento, iniciaram-se diversas discussões acerca dessa situação do CTGC.

Após uma série de debates e reuniões, surgiu a possibilidade de transformação do *campus* Taguatinga Centro em um novo *campus* na cidade do Recanto das Emas. Naquele momento foi sugerida a mudança da oferta de cursos, discentes e docentes para outra unidade do IFB, pois o Recanto das Emas consolidaria uma nova oferta, de acordo com o potencial da região e seus arranjos produtivos específicos. Consolidada a proposta e confirmada a disponibilidade do prédio da chamada "Cidade dos Meninos" para uso do IFB, a ideia de uma nova sede para o CTGC foi sendo materializada.

Em dezembro de 2016 a reforma do prédio do Recanto das Emas foi licitada. No mesmo mês, no dia 15/12/2016, a RESOLUÇÃO 035/2016 do Conselho Superior do IFB aprovou a mudança de sede do *campus* Taguatinga Centro para Recanto das Emas. A conclusão da obra que permitiria o funcionamento da unidade a partir de novembro de 2017. Dessa forma, foi possível concentrar esforços no sentido de iniciar as atividades letivas do novo CTGC, agora *campus* Recanto das Emas, já em 2018 que, como mencionado, foi o ano no qual o Instituto Federal de Brasília completou dez anos.

Desde fevereiro de 2018 o *campus* Recanto das Emas consolidou suas ofertas de educação profissional, integrada e subsequente ao ensino médio, bem como na modalidade de educação de jovens e adultos. Além dos cursos regulares, foram desenvolvidas diversas atividades de extensão e pesquisa em torno do eixo tecnológico do CREM, contribuindo para sua afirmação como referência de oferta de educação pública, gratuita e de qualidade, bem como de atividades culturais e acadêmicas.

Atualmente, o *campus* Recanto das Emas oferta os cursos Técnico em Produção de Áudio e Vídeo Integrado ao Ensino Médio, Técnico em Produção de Áudio e Vídeo Integrado ao Ensino Médio na modalidade de educação de jovens e adultos e Técnico em Produção de Áudio e Vídeo Subsequente ao Ensino Médio, todos esses presenciais. De igual modo, são oferecidos semestralmente cursos profissionalizantes de Formação Inicial e Qualificação Profissional, tais como Alfabetização e Letramento para a Terceira Idade, Informática Básica, Inglês Básico, Libras Básico, Musicalização ao Violão-Iniciação; sendo esses cursos de

curta duração e que visam a aperfeiçoar os trabalhadores em atividades que já exercem ou prepará-los para mudarem de área profissional. Por fim, já foram ofertados no *campus* cursos na modalidade de educação a distância (EaD), dentre os quais Informática (Subsequente), Operador de Câmera (FIC), Operador de Áudio (FIC), Programação de Jogos Digitais (Subsequente), Animação Digital (FIC) e Segurança do Trabalho (E-Tec).

1.2. Caracterização da Região

A RA XV – Recanto das Emas, localizada entre Gama e Samambaia, ao longo da DF 001-EPCT, criada por meio da Lei nº 510 de 28 de julho de 1993, teve como o objetivo de atender ao Programa de Assentamento do Governo do Distrito Federal estabelecido em 1990. No local onde o Recanto das Emas foi implantado, havia o Núcleo Rural Vargem da Benção, constituído por chácaras arrendadas pela Fundação Zoobotânica, que foram desapropriadas para criação dos primeiros lotes. A princípio foram distribuídos 15.619 lotes com a previsão de alojar 86 mil pessoas.

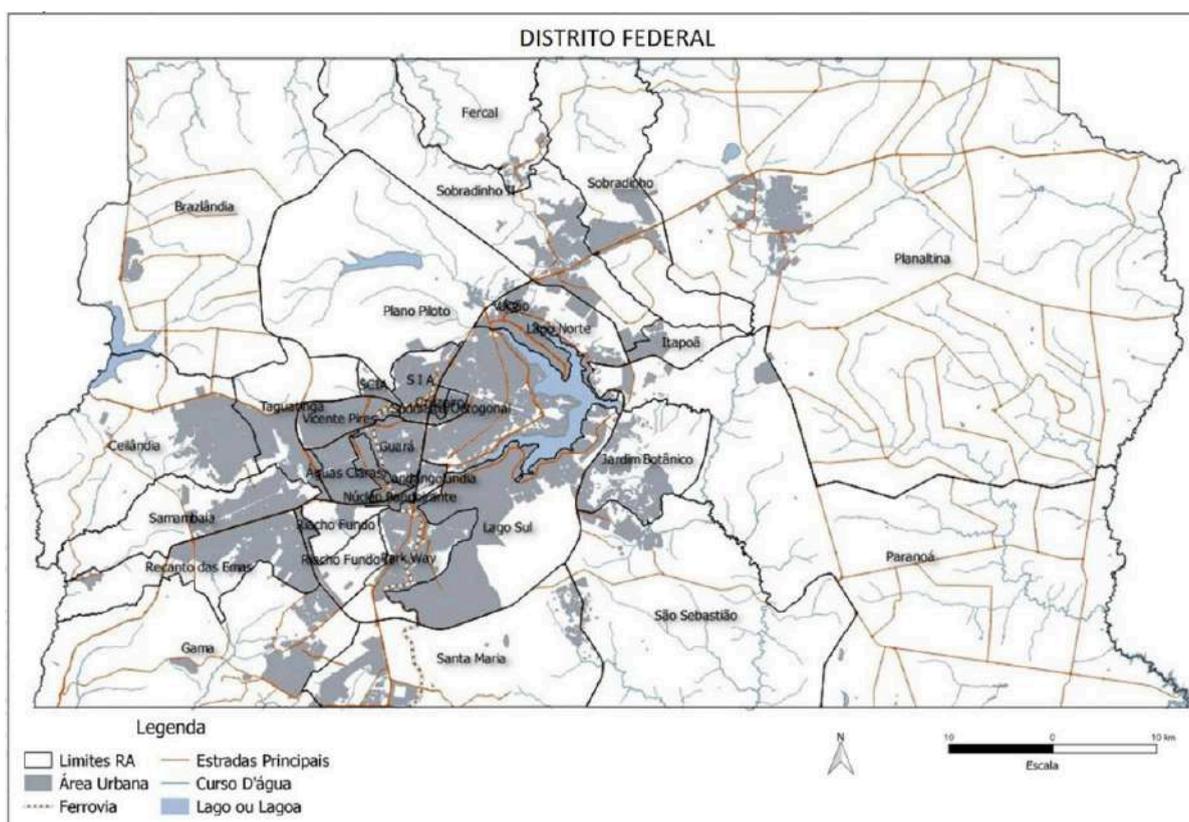
A ocupação se deu, inicialmente, ao longo da Avenida Recanto das Emas e nas proximidades do Centro Urbano. Posteriormente, foram ocupadas as Quadras 201, 202, 401, 402, 601, 602, 604, além das quadras 802, 803, 804 e 805 não previstas no projeto original.

Ao que tudo indica, o nome “Recanto das Emas” originou-se da associação entre um sítio arqueológico existente nas redondezas, designado por “Recanto”, e o arbusto “canela-de-ema”, espécie vegetal antes muito comum naquela área. Segundo o site da Administração regional do Recanto das Emas, os moradores antigos da Região contavam que havia naquela área uma grande quantidade de emas, que são uma espécie própria do cerrado, e que, em face do processo de ocupação rural e urbana, esses animais foram ficando cada vez mais raros e algumas aves teriam sido doadas ao Jardim Zoológico de Brasília. Hoje, essas aves são representadas pelas esculturas que ficam no viaduto que dá acesso a

uma das avenidas mais importantes da cidade, a Avenida Recanto das Emas. Por ser também considerada um patrimônio da cidade, as esculturas transformaram-se em uma espécie de cartão postal do lugar, servindo de ponto de referência para aqueles que transitam entre Samambaia e Gama.

Em 1996, foi criado o Parque Ecológico e Vivencial do Recanto das Emas, por meio da Lei nº 1.188, de 13 de setembro de 1996, incorporando a cabeceira do córrego Monjolo. Em 1999 foi criado o Parque Urbano, que incorporou parte do Parque Ecológico e Vivencial do Recanto das Emas. Também neste ano foram criadas as quadras residenciais 508 a 511.

A RA XV, onde se encontra o Recanto das Emas, está localizada a 25,8 Km da RA Plano Piloto. Limita-se ao norte com a Samambaia, ao sul com o Gama, ao leste com o Riacho Fundo II e ao oeste com o Município de Santo Antônio do Descoberto, localizado no estado de Goiás.

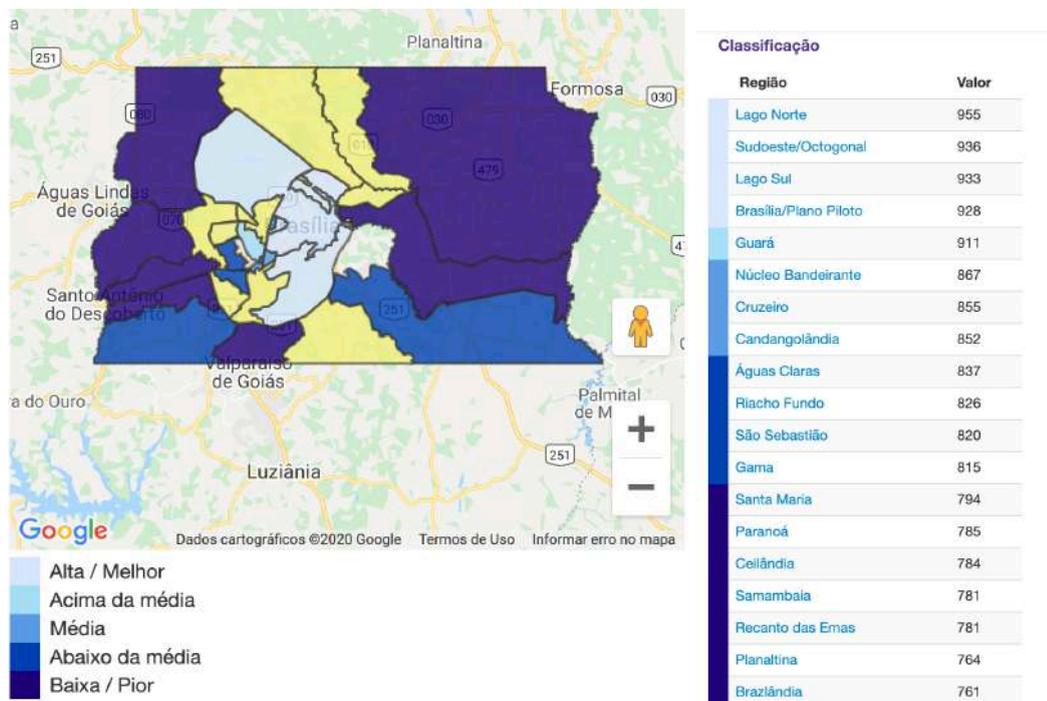


Fonte: DEURA/CODEPLAN 2017

Atualmente, ainda segundo dados oficiais, o Recanto das Emas é formado

por 59 quadras residenciais. Consoante informam os dados da Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios (PDAD) 2021, a população urbana estimada no Recanto das Emas é de 133.564 habitantes, 51,9% do sexo feminino e idade média de 31,9 anos. A distribuição de arranjos domiciliares se caracteriza em sua maior parte por casal sem filhos (23,1%) e monoparental feminino (18,4%). No que diz respeito à raça/cor da pele, verificou-se que a resposta mais comum foi parda, para 53,3% dos moradores, sendo o restante 30,4% branca, 13,6% preta e 2,3% amarela.

Os dados da distribuição do setor de atividade da empresa em que as pessoas exerciam seu trabalho principal no Recanto das Emas caracteriza-se por 58,6% no setor privado, 17% por conta própria ou autônomo, 10,6% empregado no setor público, 5,5% empregado doméstico e 5,5% empregador.



Fonte: Rede Social Brasileira por Cidades Justas e Sustentáveis/2016.

O Recanto das Emas possui como sua atividade econômica principal, o comércio. A Avenida Recanto das Emas constitui um dos mais ativos pólos de comércio da região, sendo conhecido dentro da RA como por todo o Distrito Federal e propiciando aos moradores o acesso a itens de necessidade básica e cotidiana à população. Não só na Avenida Recanto das Emas, mas em diversos

pontos do Recanto, é possível encontrar uma ampla rede de serviços como escolas, alimentos, roupas, móveis, materiais de construção, serviços bancários, cultura e lazer.

No que tange à cultura, a cidade possui diversos grupos que são bem atuantes e que promovem diversas atividades no campo da produção cultural, o que inclusive motivou que o Instituto Federal de Brasília, por meio do *campus* Recanto das Emas, após consulta pública e aproximação com os arranjos produtivos locais, buscasse inserir-se na cidade por meio do oferecimento de cursos na área de audiovisual.

1.3. Arranjo Produtivo Local

A Região Administrativa do Recanto das Emas desenvolve importantes atividades no segmento cultural. O ponto de cultura Instituto Batucar é responsável pelo projeto Batucadeiros, cujo público-alvo são os adolescentes da comunidade. Segundo o Instituto, esse projeto prova ser possível apoiar o espírito empreendedor e criativo por intermédio da arte, ainda que por vezes falte verba. O grupo utiliza uma expressão musical pouco explorada, a percussão corporal, e daí surgiram os Batucadeiros, mostrando aos jovens que se pode fazer arte por meio da inovação.

Destaca-se também, no âmbito cultural, o CEU das Artes Recanto das Emas, um complexo de três mil metros quadrados inaugurado em 2017 e que oferece diversas atividades relacionadas à cultura, esportes, artes e promoção da cidadania.

Ao longo de muitos anos, a comunidade costuma comemorar o aniversário da região, em julho, com a programação da Faremas. O evento promove atividades esportivas, oficinas de artesanato, oficinas musicais, oficina do projeto Skate Parque nas Cidades e educação ambiental. A programação tem duração de uma semana – entre o final de julho e início de agosto. A cidade oferece várias opções de shows, teatro, artesanato e atividades lúdicas. Os eventos são

realizados nos espaços livres e nas feiras permanentes, onde artistas locais apresentam músicas, danças regionais e pequenas dramatizações mambembes. As apresentações fazem parte do Projeto Recanto da Arte, que incentiva as atividades artísticas locais.

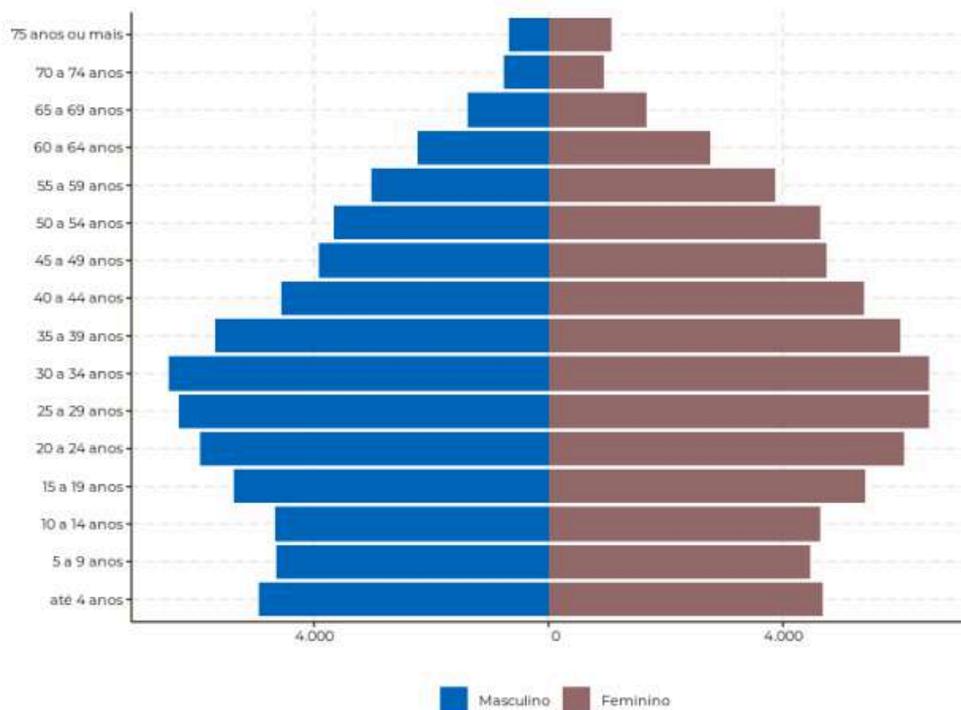
1.4. Proposição de Oferta

Verifica-se que no Distrito Federal existe uma necessidade de formação de profissionais que atuem na produção audiovisual de cinema, espetáculos artísticos, educação, rádio e TV, conteúdos para Internet, entre outros. A partir da audiência pública, foi possível estabelecer um norte de planejamento das ações do futuro *campus* Recanto das Emas. Essa consulta vai ao encontro das potencialidades da região, o que permitiu ao IFB o delineamento desta oferta. A seguir, serão apresentados dados socioeconômicos que justificam o presente plano pedagógico de curso.

2. JUSTIFICATIVA DA OFERTA

2.1. Indicadores conjunturais e Contexto socioeconômico regional.

A população do Recanto das Emas, formada por cerca de 133 mil habitantes, se concentra predominantemente na faixa etária considerada população economicamente ativa (DISTRITO FEDERAL, 2022, p. 16), conforme a pirâmide etária abaixo.



Fonte: CODEPLAN/DIEPS/GEREPS/PDAD 2021

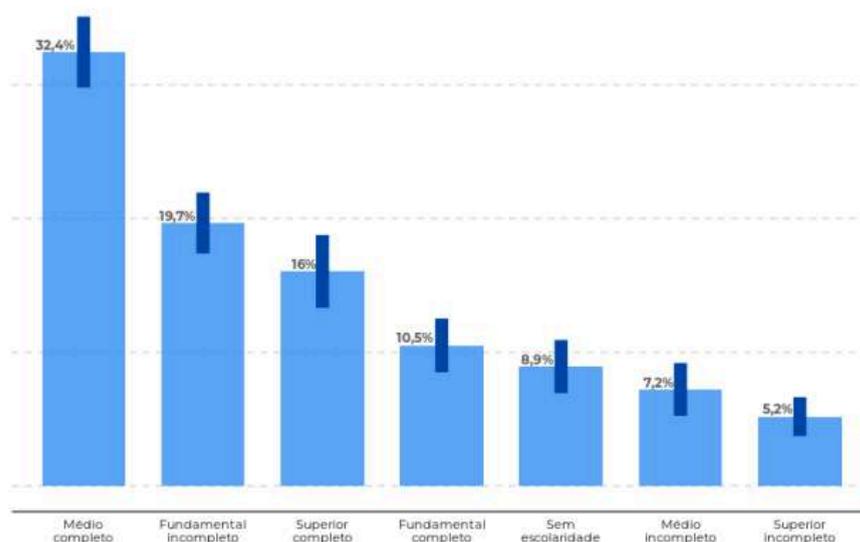
Por ser uma Região Administrativa relativamente recente, parte considerável da população do Recanto das Emas é oriunda de outras regiões, nas quais eventualmente moravam em ocupações irregulares, conforme o histórico da RA mencionado acima. De acordo com as informações da PDAD 2021, 58,6% dos moradores do Recanto das Emas informaram ter nascido no próprio DF. Sendo assim, por conta desta condição de migrantes, pode-se considerar que parte dos moradores do Recanto chegou à região buscando melhores condições de vida, moradia, educação e emprego.

Também de acordo com PDAD 2021, a população é composta por 51,9% do sexo feminino e idade média de 31,9 anos. A distribuição de arranjos domiciliares se caracteriza em sua maior parte por casal sem filhos (23,1%) e monoparental feminino (18,4%). No que diz respeito à raça/cor da pele, verificou-se que a resposta mais comum foi parda, para 53,3% dos moradores, sendo o restante 30,4% branca, 13,6% preta e 2,3% amarela.

No que diz respeito à oferta de educação para a população do Recanto das Emas, a Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios (PDAD 2021), indica dados

relevantes, especialmente no que se refere à importância da educação pública ofertada no próprio Recanto das Emas, para sua população. Segundo estes dados, na faixa etária entre 4 e 24 anos, 59,7% dos pesquisados indicaram frequentar escola pública e, dentre aqueles que frequentavam escola, 75,5% estudavam no Recanto das Emas (DISTRITO FEDERAL, 2022, p. 56). Isto é, parte expressiva da população do Recanto das Emas busca a educação pública na própria Região Administrativa.

Acerca da escolaridade dos moradores do Recanto das Emas, no que diz respeito às pessoas com 25 anos ou mais, 32,4% declararam ter o ensino médio completo, também segundo dados da PDAD 2021, conforme o gráfico abaixo:



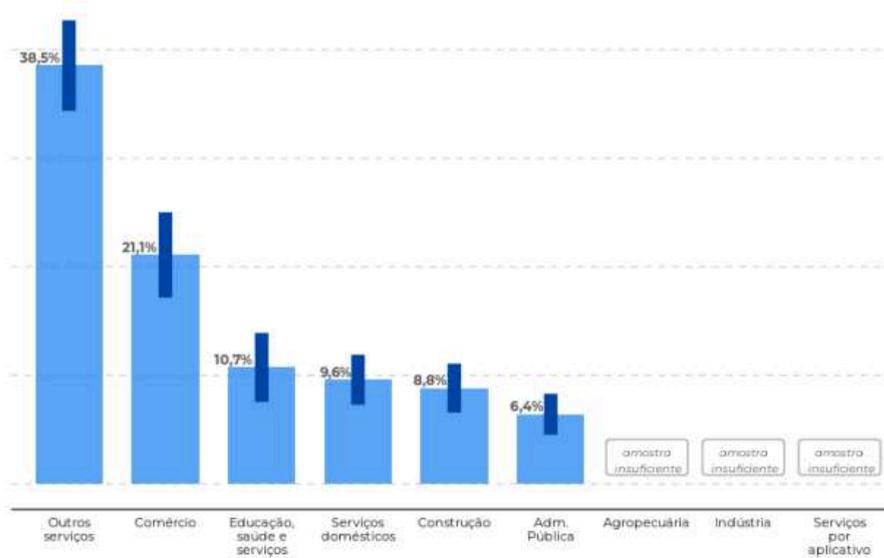
Fonte: CODEPLAN/DIEPS/GEREPS/PDAD 2021

Mesmo acima da média dos brasileiros, de acordo com os dados apresentados pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua do IBGE, que indicou que, em 2022, a taxa de escolarização das pessoas de 18 a 24 anos, independentemente do curso frequentado, foi de 30,4% (IBGE, 2023), o nível de escolarização da população do Recanto das Emas, se comparada ao estabelecido pela Meta 3 do Plano Nacional de Educação (2014-2024)¹, ainda é baixo, indicando o grande potencial de expansão da educação formal.

¹ Meta 3: Universalizar, até 2016, o atendimento escolar para toda a população de 15 (quinze) a 17 (dezessete) anos e elevar, até o final do período de vigência deste PNE, a taxa líquida de matrículas no ensino médio para 85% (oitenta e cinco por cento).

Destaca-se, pois, a considerável demanda por cursos técnicos e cursos superiores ofertados por Instituições públicas no Recanto das Emas, que pode ser deduzida a partir dos dados indicado pela PDAD, no que se refere a diferença entre o percentual da população que respondeu ter concluído o Ensino Médio, em relação aos que concluíram ou não cursos de nível superior.

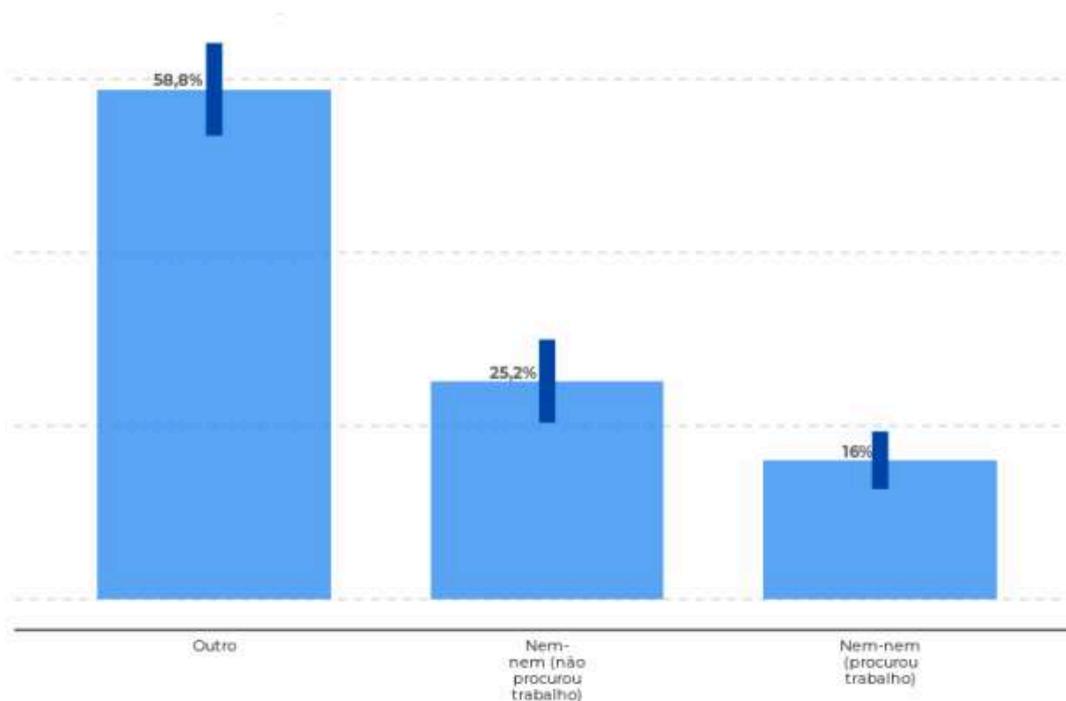
Do mesmo modo, ao se analisar o perfil de ocupação da população do Recanto das Emas, também a partir da PDAD, percebe-se alguns dados relevantes no contexto apresentado. Primeiro, acerca da concentração das atividades produtivas no setor de serviços, a Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios indicou que uma parcela expressiva da população do Recanto das Emas se dedica a atividades produtivas neste setor, como aparece no gráfico a seguir



Fonte: CODEPLAN/DIEPS/GEREPS/PDAD 2021

A expressiva concentração do emprego em empresas do setor de serviços é um fator importante para compreensão da natureza dos arranjos produtivos locais.

Outro dado que chama mais atenção se refere ao quantitativo de pessoas que não estudam e não trabalham, os chamados "nem-nem", que correspondem a 41,2% da população entre 18 e 29 anos (DISTRITO FEDERAL, 2022, p. 46), conforme abaixo:



Fonte: CODEPLAN/DIEPS/GEREPS/PDAD 2021

Se comparado aos dados de recente pesquisa do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), que indicou que 23% dos jovens brasileiros não trabalham e nem estudam², os dados apresentados pela PDAD indicam uma situação ainda mais grave no Recanto das Emas, bem como ressaltam a necessidade de se propor formas de intervenção neste cenário, como por exemplo, a oferta de cursos técnicos voltados à áreas de trabalho que demandam profissionais especializados.

2.2. Arranjos Produtivos Locais e Audiência Pública

A Região Administrativa do Recanto das Emas desenvolve importantes atividades no segmento cultural. Concentrando sua atividade econômica no setor de serviços, como revelam os indicadores mencionados a seguir, a produção artístico-cultural tem certamente um espaço importante neste cenário. Tanto a compreensão da dinâmica socioeconômica quanto o resultado da audiência

² "Ipea: 23% dos jovens brasileiros não trabalham nem estudam", disponível em <http://twixar.me/yd21>. Consultado em 16 out 2019.

pública realizada, optando pelo Eixo Tecnológico Produção Cultural e Design, indicam que atividades econômicas associadas à produção cultural estão entre as potencialidades da Região, destacando-se, assim, a importância da oferta de educação pública voltada à qualificação profissional, nessa área. Dessa forma, além de diversos agentes e atividades culturais, o Recanto das Emas também se coloca, como também foi indicado por audiência pública, como uma região que vê a cultura como importante ativo socioeconômico para seu desenvolvimento.

Dentre as várias atividades culturais que podem ser mencionadas, além daquelas já citadas anteriormente, destaca-se o espaço cultural do Recanto das Emas é o Espaço Cultural Ubuntu. Inaugurado em setembro de 2016, o espaço cultural Ubuntu é um espaço para promoção da arte, educação e fruição. O objetivo é promover trocas de saberes a fim de fortalecer identidades e gerar integração entre a comunidade, culturas, artistas, passantes e curiosos para construção de um mundo melhor. (DISTRITO FEDERAL, s.d.). Outros coletivos culturais relevantes no contexto da Região Administrativa do Recanto das Emas são os "Intervenção Poética" e "Reflexos da Rua" (CORREIO BRASILIENSE, s.d.).

Destaca-se também a Avá Editora que vem fomentando a publicação independente de autores do Recanto das Emas e do Distrito Federal, assim como promovendo ações de incentivo à leitura e à escrita, visando contribuir para a democratização do livro e da leitura.

O Recanto das Emas possui outras atividades culturais descentralizadas, construídas por agentes culturais locais, artistas e produtores, a partir de demandas da própria comunidade e, predominantemente, associadas à cultura local. Dentre estas se destacam a "Batalha Sagrada", evento de batalha de rimas, a "Segunda-feira cultural", que consiste em um sarau cultural.

Ressalta-se também a potencialidade da RA do Recanto das Emas na área do audiovisual, reunindo realizadores e produtores audiovisuais, rádios comunitárias e escolas da Rede de Educação do Distrito Federal, que promovem

projetos formativos na área audiovisual, como o Centro de Educação Fundamental 602 e o Centro Educacional do Ensino Médio 111.

As potencialidades socioeconômicas do setor de cultura no Recanto das Emas também foi evidenciado no contexto da audiência pública, realizada por ocasião da transferência do *campus* Taguatinga Centro para o Recanto das Emas e a definição do novo eixo tecnológico, que deveria estar associado aos arranjos produtivos locais.

Em 24 de maio de 2016, o IFB entrou em contato com o Sr. Fábio Viana Ávila, então Administrador Regional do Recanto das Emas, informando que havia recebido um documento com a cessão de área da Terracap para implantação de uma nova unidade do IFB.

A partir desse encontro, foi estabelecida a data de uma primeira reunião com representantes da comunidade local para o dia 10/06/2016. Essa reunião teve como objetivo apresentar à comunidade a informação de que uma nova unidade do IFB seria instalada ali. Além disso, visava chamar a população para discutir as ofertas de novos cursos, de modo a atender as necessidades de formação da região. A essa reunião compareceram representantes de diversos segmentos, tais como segurança, saúde, associações comerciais, empresários, servidores públicos, educadores, representantes de movimentos sociais, sindicatos, dentre outros.

Durante essa reunião, foi apontada a existência de diversas iniciativas voltadas para produção cultural. Na região, existem vários grupos de teatro, dança, música, produção de vídeos, produtores musicais, rádios comunitárias entre outros. A área de comunicação social, bem como a produção de material audiovisual, foi citada como uma das grandes possibilidades.

Em seguida, foram reunidos dados sobre o mercado da área audiovisual em Brasília. Os dados apontaram a existência de grandes lacunas entre a formação e

a atividade profissional. Muitas pessoas aprendiam os ofícios de “Operador de Câmera”, ou “Operador de Áudio” na prática. Além disso, foram juntados indicadores socioeconômicos da região que caracterizavam grande demanda por educação em nível médio e superior.

Em posse dessas informações, foi agendada para o dia 19 de setembro de 2016 uma audiência pública, convidando-se toda a comunidade para participar da discussão e indicação dos novos cursos. Na audiência pública, foram apresentados os dados coletados na pesquisa, a partir da indicação da área na reunião de lideranças locais.

Participaram da audiência pública 60 pessoas, de diversas representações, dentre elas, estudantes do ensino fundamental, médio, EJA, moradores, servidores públicos, trabalhadores rurais, do comércio, representantes de comunidades ecumênicas, dentre outros.

Após a apresentação dos dados demográficos e resultados da pesquisa, foram distribuídos formulários para que os presentes pudessem opinar sobre os cursos de formação que melhor atenderiam a população. Os presentes foram divididos em grupos de discussão, mas cada um pôde indicar em um formulário com todos os eixos e cursos do catálogo de cursos técnicos do Ministério da Educação qual a sua preferência.

Do total de participantes, 48 entregaram o documento com suas indicações. O documento permitia que os participantes, de forma livre, pudessem fazer qualquer indicação. Solicitou-se, então, que, caso possível, fosse destacada uma ordem de preferência, se houvesse algum empate entre as indicações.

Os participantes preencheram os documentos de forma individual, marcando com “x”, circulando ou numerando os cursos. Foram consideradas como válidas todas e quaisquer marcações nos cursos, independente do eixo. Não foi

necessária a utilização de critérios de desempate. Os resultados dos 20 cursos mais votados estão dispostos na tabela abaixo

Tabela 01 – 20 Cursos mais votados em ordem decrescente.

Posição	Curso	Votos	%
1	Técnico em Produção de Áudio e Vídeo	24	51,1%
2	Técnico em Comunicação Visual	20	42,6%
3	Técnico em Dança	16	34,0%
4	Técnico em Teatro	16	34,0%
5	Técnico em Artes Visuais	14	29,8%

Fonte: dados coletados na audiência

De modo geral, a grande maioria dos votos se concentrou no eixo Tecnológico Produção Cultural e Design, confirmando uma tendência apontada na reunião de lideranças. Os cursos mais votados foram o curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo, com mais da metade dos votos (51,1%), e o curso Técnico em Comunicação Visual (42,6%).

Durante a audiência pública, cada grupo elegeu um porta-voz que relatou como foi a discussão realizada pelo grupo. No final, a maior parte dos presentes teve a oportunidade de expor suas percepções quanto às possibilidades de formação. No encerramento da reunião de audiência pública, os presentes foram informados que aconteceria uma nova reunião para informar os resultados desse levantamento.

A partir do referido processo de consulta pública, foram construídos e aprovados os Planos de Cursos que seriam implantados no *campus* Recanto das Emas a partir de 2018. Os cursos Técnico em Produção de Áudio e Vídeo Integrado ao Ensino Médio (EMI) Subsequente ao Ensino Médio (Subsequente) e Integrado ao Ensino Médio na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (Proeja), confirmaram a demanda e, principalmente, o interesse da comunidade da RA Recanto das Emas nestes cursos vinculados ao eixo tecnológico da Produção

Cultural e Design, isto tanto pela elevada procura pelos cursos no contexto de seus processos seletivos, bem como pela integração com a comunidade.

A revisão do Plano de Curso contou com consulta pública virtual pelas condições sanitárias impostas pela COVID 19 com as aulas e atividades do *campus* Recanto das Emas acontecendo de forma remota. A consulta à comunidade escolar foi realizada por meio de formulário eletrônico e divulgada no site do IFB com a matéria³: Revisão do Projeto Pedagógico do Curso Técnico em Produção em Áudio e Vídeo: Consulta Pública. Tanto o formulário como o documento com a revisão do Plano de Curso foram divulgados e publicizados. A consulta aconteceu entre os dias 5 e 19 de novembro de 2021. Com o registro de participação de 100% de egresso do Curso do Técnico em Produção em Áudio e Vídeo. Os participantes da consulta avaliaram positivamente a proposta com uma sugestão de destaque: associar a formação em libras junto ao componente de acessibilidade Audiovisual.

Com o objetivo de ampliar a oferta de cursos e atuação do *campus* dentro do eixo de Produção Cultural de Design, em janeiro de 2021 foi ofertado um curso de Formação Inicial e Qualificação Profissional de animação, com duração de dois semestres. O número expressivo de inscritos no curso revelou um grande interesse pelo segmento. O FIC teve um total de 456 inscritos no curso com duração de dois semestres, focado em animação 2D digital⁴.

³ A matéria com a divulgação da consulta pública está disponível em:
<https://www.ifb.edu.br/recantodasemas/28722-revisao-do-projeto-pedagogico-do-curso-tecnico-em-producao-em-audio-e-video-consulta-publica>

⁴ O resultado das inscrições para o FIC de animação, contendo o número de candidatos, está disponível em:
<https://www.ifb.edu.br/recantodasemas/25736-divulgado-o-resultado-dos-sorteios-para-os-cursos-fic>

2.3. Mundo do Trabalho

A democratização do acesso à internet e as novas mídias têm trazido grandes mudanças e desenvolvimento para o setor de áudio e vídeo, contribuindo para geração de empregos e novas oportunidades de negócios.

Esse novo cenário tem trazido perspectivas profissionais e transformado o setor de audiovisual nos últimos anos. A pesquisa “Mapeamento e impacto econômico do setor audiovisual no Brasil”⁵ realizada pela Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais (APRO), em 2016, trouxe um panorama geral sobre as atividades dos vários segmentos do setor de audiovisual do Brasil e do mundo.

De acordo com a pesquisa, é possível destacar que o mercado audiovisual é dividido em sete segmentos principais, são eles:

Atividades
Comércio Varejista e Aluguel de DVD e Similares
Produção e Pós-produção
Exibição Cinematográfica
TV Aberta
Operadoras de TV por Assinatura
Distribuição
Programadoras e TV por Assinatura

O mercado de trabalho nesses segmentos também apresentou crescimento relevante. Em 2007, o número de vagas no setor era de aproximadamente 88.676,

⁵ Associação Brasileira de Produção de Obras Audiovisuais. *Mapeamento e impacto econômico do setor audiovisual*. Disponível em: <https://www.abap.com.br/wp-content/uploads/2021/06/mapeamento-e-impacto-economico-do-setor-audiovisual-no-brasil-2016.pdf> Acesso em 12 jan 2024.

já em 2014 esse número chegou a um total de 98.756, demonstrando crescimento real de 11,7%.

Ao destrinchar esse número, é possível verificar que o crescimento foi bem maior em algumas áreas. A queda no comércio varejista de aluguel de dvd's ou similares, graças ao aumento nos serviços de streaming e on-demand, esconde o alto crescimento do segmento de "Produção e Pós-produção". Este último mais do que dobrou, passando de 5.358 vagas em 2007 para 11.545 em 2014, um crescimento de aproximadamente 115%.

Os segmentos de TV aberta e publicidade são dominados por grandes empresas produtoras de conteúdo. Considera-se que tais segmentos estejam maduros e consolidados. Esses setores também são os responsáveis pela maior quantidade de vagas no mercado de trabalho formal. A pesquisa da APRO aponta um crescimento de 34% nas vagas ofertadas, passando de 40.063 em 2007 para 53.551 em 2014.

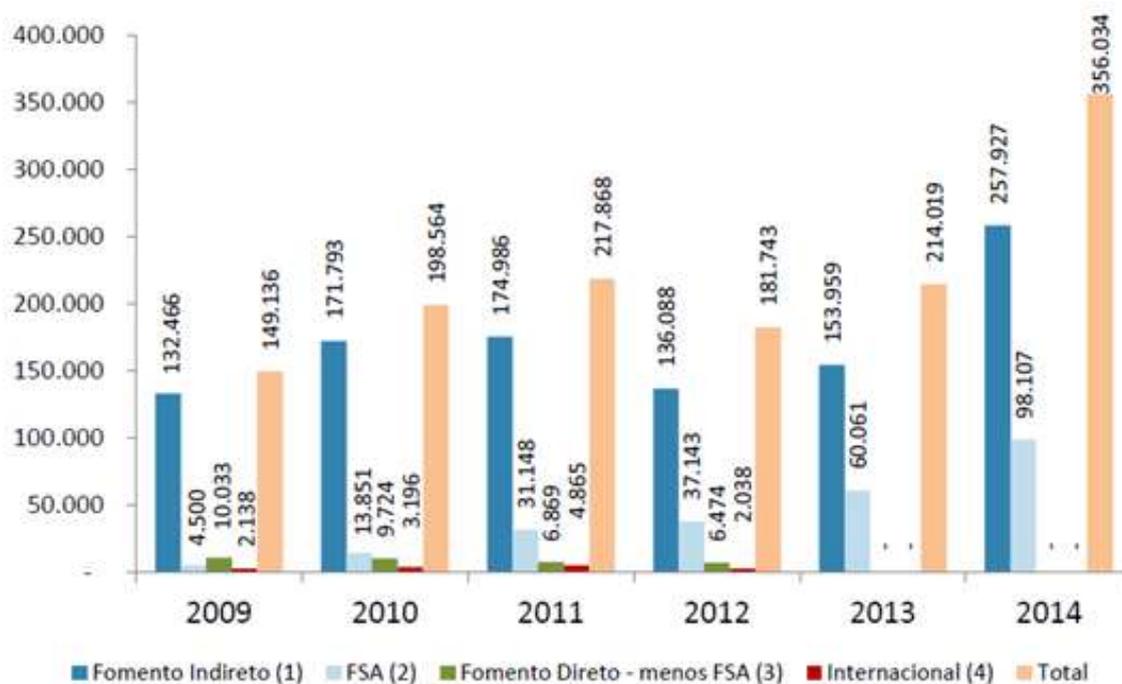
É importante citar, ainda, que não se trata apenas do aumento do número de vagas, mas da remuneração desses profissionais. A massa salarial no setor teve um aumento real acima de 34%, passando de R\$3,26 bi em 2007 para R\$4,36 bi em 2014. Novamente, analisando-se especificamente a área de produção e pós-produção, os números são maiores. Nessa área, correspondente a 7,6% da massa salarial do setor, estima-se que o aumento tenha sido de 127%.

Em relação à remuneração média do setor audiovisual, verifica-se que o Distrito Federal ocupa a terceira posição, ficando atrás apenas dos grandes centros do segmento, Rio de Janeiro e São Paulo.

Estado	2007 ³⁸	2014	Varição	Varição %
RJ	5.118,50	6.078,97	960,5	18,8%
SP	3.357,45	4.139,50	782,1	23,3%
DF	2.792,72	3.532,46	739,7	26,5%

APRO (2016). Remuneração média no setor audiovisual por estados

Outro indicador do aquecimento do setor está no aumento dos investimentos recebidos. Segundo dados da pesquisa APRO, entre 2009 e 2014 houve um crescimento de 138,7% nos recursos liberados para esse mercado. A injeção desses recursos impactou diretamente na produção de obras, que passou de 1469 em 2008 para 2550 em 2014, configurando uma taxa de cerzimento de aproximadamente 73,6%. Esses dados refletem apenas as obras registradas. Não é possível estimar a quantidade de obras produzidas que não procederam com o registro.



APRO (2016) – Recursos públicos federais investidos na atividade audiovisual (R\$ Mil).

Os segmentos de produção de conteúdo independente também têm crescido a passos largos. A pesquisa aponta que essas empresas, geralmente classificadas como micro e pequenas, têm gerado emprego e renda. Nesse conjunto, a configuração das empresas é muito semelhante. Boa parte do mercado de produção e pós-produção é liderado por empresários individuais ou sociedades limitadas, que possuem em média 20 pessoas contratadas, considerando os

contratos de trabalho formais e os freelancers, atuando diretamente na produção de conteúdo.

Isto posto, o curso Técnico em Animação (TA), visa a atender a esta demanda de mercado, seja capacitando profissionais de pequenas, médias e grandes organizações, seja na formação de empreendedores individuais ou prestadores de serviço que tenham condições de atender com qualidade os consumidores.

2.4. Animação

A animação na forma como tradicionalmente pensamos, há muito se transformou. Avançou muito além do cinema, TV e jogos. Alcançou espaços impensados, tornando-se presente em praticamente tudo que nos cerca. Desde um semáforo que sinaliza para os pedestres por meio de uma variação oscilatória entre duas imagens, à aula de anatomia da Faculdade. Dos eletrodomésticos aos aplicativos dos celulares, dos painéis dos automóveis aos dispositivos de interação em um televisor; a animação se faz presente em praticamente todos esses meios.

Por meio da animação, conceitos complexos e abstratos podem ser visualmente representados de forma clara e dinâmica, facilitando a compreensão e comunicação de ideias e processos. No campo da Física, por exemplo, animações podem ilustrar fenômenos e experimentos, demonstrando visualmente as leis e princípios físicos em ação. Na Química, animações podem representar reações químicas e estruturas moleculares, tornando o aprendizado mais envolvente e interativo. Na Engenharia e Arquitetura, animações podem ser utilizadas para simular projetos, demonstrar funcionamentos e realizar visualizações tridimensionais de construções e produtos.

A aplicabilidade da linguagem da animação transcende barreiras disciplinares, tornando-se uma ferramenta poderosa para transmitir conhecimento, explorar possibilidades criativas e facilitar a comunicação em diversos campos

profissionais. Com o crescente avanço tecnológico e a demanda por conteúdos mais atrativos e didáticos, a animação se destaca como uma habilidade valiosa para profissionais contemporâneos que buscam se destacar em suas áreas de atuação.

Além disso, uma obra audiovisual animada dá origem a marcas e personagens que podem ser licenciados na confecção dos mais diversos produtos como bonecos, artigos escolares, peças de vestuário, produtos alimentícios, de higiene, entre outros. Portanto, o consumo de animação é vasto e não se esgota na obra audiovisual original (NYKO; ZENDRON, 2019).

O mercado de animação no Brasil passou por uma grande transformação, para não dizer uma revolução, a partir de 2011, impulsionado pela lei 12.485/2011 conhecida como lei da TV paga, exigindo que parte da programação dos canais de TV por assinatura fosse realizada por produtoras brasileiras independentes. Apesar do receio de que o público brasileiro não se interessaria por produções nacionais, rapidamente percebeu-se exatamente o contrário: nossas produções gradativamente foram ocupando espaços de destaque nas grades de programação das TVs. Como exemplo podemos citar a série “Irmão do Jorel”, que é exibida em horário nobre na grade do canal Cartoon Network.

Segundo pesquisa realizada pelo Anima Mundi em 2017, nota-se o crescimento exponencial na produção de animação nacional, a partir de 1997. Para se ter uma ideia, em 1996 foram inscritos 8 filmes nacionais no Festival Anima Mundi, enquanto que no ano seguinte o número de produções brasileiras mais que triplicou, com 26 filmes inscritos. Em 2004 o festival recebeu 345 produções nacionais e a partir dos anos seguintes, oscilou chegando a 473 filmes apresentados na seleção de 2015 do festival.

Vale ressaltar um aspecto importante que possibilita esse salto na produção: O acesso à tecnologia, com o barateamento dos custos de computadores pessoais, aliados ao aumento da capacidade de processamento e o

desenvolvimento de softwares de computação gráfica e animação como o 3D Studio e o Flash. O que antes era restrito a grandes estúdios com equipamentos robustos e de alto custo, passa a ser acessível ao grande público.

Observa-se ainda que na história da animação brasileira, outro momento foi fundamental para esse processo de transformação: um intercâmbio realizado nos anos 1980 numa parceria do governo brasileiro por meio do CTAV, Centro Técnico Audiovisual, com a National Film Board of Canada, conhecida mundialmente como um polo de pesquisa e produção de animação experimental. Foi a partir desse encontro que alguns participantes se juntaram para criar o Anima Mundi, maior festival de animação da América Latina. Em uma época em que não havia *streaming*, o festival era uma grande vitrine da produção mundial em animação que dificilmente seria vista não fosse este. Além disso, a visibilidade do festival em âmbito nacional, propiciada pela mídia espontânea televisiva, repercutiu positivamente, incentivando aspirantes à animação a seguir trilhando por esse caminho.

Com o crescimento da produção, a classe artística de animadores passou a se organizar, inclusive para ter voz perante o governo e instituições. A ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação, fundada em 2003, buscou fortalecer o eixo de produção, buscando se aproximar dos governos a fim de contribuir na concretização de editais de fomento específicos para a área. Pouco antes da promulgação da lei da TV paga, foi lançado o edital AnimaTV em 2008. Antes, havia editais públicos que contemplavam animação, no entanto, nenhum era específico para a categoria. Este edital, realizado em duas etapas, viabilizou a produção de 12 episódios-pilotos de série, bem como financiou a produção de uma temporada de 12 episódios para dois projetos selecionados. As séries “Tromba Trem”, “Carrapatos e catapultas”, “Historietas Assombradas”, “Vivi Viravento”, “Zica e os Camaleões”; atualmente exibidas em na TV aberta e a cabo, foram gestadas ou impulsionadas por esse edital.

Além disso, a produção nacional de longas-metragens torna-se, também, consistente. O filme “O Menino e o Mundo” (2014) do diretor Alê Abreu, foi vencedor do festival de Annecy, maior do gênero, além de ter sido indicado ao Oscar de melhor animação. Outros filmes como “Uma História de Amor e Fúria” (2013), “Até que a Sbornia nos Separe” (2014), “Tito e os Pássaros” (2018), “Bob Cuspe” (2021), “Perlimps” (2022), também tiveram importantes participações em festivais nacionais e internacionais. Em 2018 mais de 400 obras audiovisuais em animação estavam em produção no país, dentre curtas, longas e séries.

Os editais de produção, também estimulam a descentralização da produção, ainda concentrada na região sudeste. A produção em animação no Distrito Federal é mais presente na publicidade, jogos digitais, audiovisuais didáticos e curtas-metragens. No entanto com os editais de fomento, o desenvolvimento e produção de projetos de séries animadas, bem como de longas-metragens, tem aumentado ao longo dos anos. Em novembro de 2023 foi lançado o primeiro longa-metragem do Distrito Federal, intitulado “O Sonho de Clarice”, que estreou no Festival de Cinema de Brasília do Cinema Brasileiro e contou com apoio do NPD (núcleo de produção digital) e participação de estudantes dos cursos de Produção de Áudio e Vídeo, bem como de estudantes do curso FIC de animação. O DF conta ainda com dois outros longas-metragens de animação em fase de produção: “Em Busca de Aventuras” e “Ekitumans”. Também há uma produção de séries animadas na região. “As fabulosas coleções do Sr. Gonçalo” (2016), foi uma série produzida no Distrito Federal e exibida na TV Escola. “Caninópolis” (2019), série de sucesso no canal do Youtube, tem a assinatura da cidade e atualmente possui quadro fixo na grade de programação do portal Metrôpoles. Em 2024 foi finalizada a produção da primeira temporada da série “O Extraordinário Circo do Bipo” ainda sem canal definido para exibição.

Além do cinema, TV e da publicidade, percebe-se um potencial de emprego da animação em conteúdo audiovisual didático a ser utilizado como material de apoio em sala de aula, assim como a produção de conteúdo para plataformas de

educação a distância. Esse mercado encontra-se em pleno crescimento, potencializado com a pandemia do Coronavírus, portanto, há uma grande demanda por conteúdos animados e interativos.

E se por um lado há um aumento da demanda, por outro a capacitação e formação de profissionais não acompanha esse crescimento. Grandes estúdios como 2D Lab e Copa Studio, localizados no Rio de Janeiro, têm programas próprios de formação, pois, mesmo em regiões em que há um mercado consolidado, ainda verificam a carência de formação e de profissionais. Na última década o número de cursos aumentou no país e hoje existem cursos superiores, de graduação tecnológica, assim como cursos livres voltados à área. No entanto, ainda há uma escassez de cursos voltados para o mercado de animação que, na sua grande maioria são pouco acessíveis, ou por uma questão de valores cobrados, bem como por restrições geográficas.

A realização do Curso Técnico em Animação, no modo presencial, visa atender a um público da região do Distrito Federal e adjacências. A criação do Curso Técnico Subsequente em Animação, é um marco significativo para o setor no Brasil. Esse curso pioneiro busca preencher a lacuna existente entre a formação acadêmica e as demandas do mercado de trabalho na área de animação. Com a crescente expansão e diversificação da animação no país, impulsionada por incentivos governamentais e avanços tecnológicos, a demanda por profissionais qualificados tem aumentado consideravelmente. No entanto, a oferta de cursos específicos e acessíveis ainda é limitada, o que cria um descompasso entre a demanda e a capacitação dos profissionais. O Curso Técnico em Animação vem como uma solução para essa lacuna, oferecendo uma formação sólida e prática, preparando os estudantes para enfrentar os desafios do mercado de trabalho e contribuindo para impulsionar ainda mais o desenvolvimento da indústria de animação no Brasil. Com essa iniciativa, espera-se que mais talentos sejam descobertos e que o setor possa continuar crescendo de forma sustentável, fortalecendo a produção nacional e ampliando as oportunidades de emprego e crescimento profissional para os animadores brasileiros.

2.5. Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI

A oferta do Curso Técnico Subsequente em Animação está em consonância com o Plano de Desenvolvimento Institucional do IFB - PDI 2024-2030, inserido no eixo de atuação Produção Cultural e Design, com previsão de ofertas de turmas e turnos (pág. 115-116).

O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) apresenta cronograma de expansão da infraestrutura. O *campus* Recanto das Emas é contemplado nesse cronograma (pág. 164), com a construção do edifício da Biblioteca, bem como com a construção do Centro de Formação Tecnológica (CFT). A nova biblioteca foi inaugurada em novembro de 2023 e o CFT tem previsão de conclusão para o 2º semestre de 2024. Com a nova estrutura torna-se possível realizar a expansão da oferta de cursos dentro da linha de Produção Cultural e Design.

O PDI indica (pág. 49-52) quinze princípios fundamentais norteadores das ações desenvolvidas nos *campi*: Gratuidade do ensino, Gestão democrática do ensino e transparência administrativa, Vinculação entre a educação escolar, o mundo do trabalho e as práticas sociais, Verticalização do ensino e indissociabilidade entre este, a pesquisa e a extensão, Igualdade de condições para o acesso e a permanência na escola, Pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, Ética, Justiça e responsabilidade social, Acessibilidade pedagógica, atitudinal, comunicacional, digital, arquitetônica, Respeito aos princípios constitucionais e democráticos, Respeito à diversidade humana, linguística, cultural e identitária, Respeito à diversidade étnico-racial, Liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber, Formação humana e integral e Interdisciplinaridade. Este Plano de Curso busca trazer estes princípios na organização pedagógica proposta ao Curso Técnico em Animação.

O Curso Técnico Subsequente em Animação segue as normativas estabelecidas pelo Plano de Desenvolvimento Institucional. Ressaltamos que a vinculação entre a educação escolar, o mundo do trabalho e as práticas sociais, o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, a ética, a justiça e responsabilidade social são princípios que devem ser refletidos no todo institucional, enquanto parte do IFB, mas que também abrem as possibilidades da relação territorial, das particularidades do espaço e da comunidade que nos acolhem enquanto instituição e que esta relação de identidade cultural expressa no PDI deverá ser explorada neste plano de curso como uma diretriz pedagógica.

2.6. Verticalização

O curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo, aberto em 2018, configurou-se como a primeira oferta do eixo “Produção Cultural e Design” no novo *campus* Recanto das Emas. Conforme previsto neste Plano de Curso, a partir dele, o *campus* construiu uma identidade. A proposta de criação do curso Técnico em Animação, advém do processo de planejamento de novas ofertas, que apesar de estar no mesmo nível de formação, corrobora e contribui com demais propostas de cursos que verticalizam essa formação.

A organização pedagógica deste plano permitirá que os egressos destes cursos aproveitem as competências e habilidades desenvolvidas, e aprimorem sua formação se tornando técnicos certificados na área de design de animação. As possibilidades de verticalização nos Curso Superior de Tecnologia em Design de Animação, Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual, Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, entre outros.

3. OBJETIVOS

O curso Técnico Subsequente em Animação tem como principal objetivo desenvolver uma formação que valorize a técnica, os aspectos humanísticos e a diversidade étnico-racial, de gênero e cultural na sociedade brasileira, contribuindo para a formação de profissionais com as competências e habilidades necessárias para atender as demandas do segmento de animação, videografismo e design, seja como profissional de pequenas, médias e grandes empresas, seja por meio de iniciativas empreendedoras no campo da economia criativa, educacional e demais segmentos transversais da sociedade.

4. REQUISITOS DE ACESSO

Para acessar o curso Técnico Subsequente em Animação o candidato deverá se inscrever nos processos seletivos publicados pelo Instituto Federal de Brasília. A oferta do curso será feita semestralmente, sendo publicados, portanto, dois editais por ano. O candidato deverá participar do processo seletivo e, caso seja selecionado, deverá fazer a matrícula apresentando os documentos exigidos no edital. O certificado de conclusão do ensino médio deverá ser apresentado no ato da matrícula.

O curso também poderá ser ofertado na modalidade concomitante. Nesse formato, é permitido ao estudante que não tenha concluído o ensino médio, mas esteja em curso, ingressar no curso Técnico em Animação. Ele, no entanto, só será diplomado, se concluir, além das disciplinas técnicas, o ensino médio regular.

Como pré-requisito para ingressar no curso, o candidato deverá possuir conhecimentos básicos em informática. Este pré-requisito será verificado mediante assinatura, no ato da inscrição, de termo de ciência declarando cumprir com tal requisito. Essa medida busca reduzir eventuais índices de evasão, uma vez que o conhecimento em informática básica é fundamental para o desenvolvimento do estudante no curso.

Os processos seletivos da instituição são regidos por regulamentos próprios,

e têm o sorteio como principal forma de acesso. Quando, porém, não há o preenchimento de todas as vagas, os cursos são abertos à comunidade. Nesses casos, as matrículas são feitas por ordem de chegada. Não existe idade mínima para ingresso nessa formação. É necessário apenas que sejam atendidas as exigências do edital que normatiza a seleção.

A quantidade de vagas ofertadas será definida de acordo com a disponibilidade de recursos humanos e de materiais da instituição para operacionalizar o curso. A entrada mínima, conforme PDI, é de 40 vagas.

Em consonância com a Constituição Federal e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996-LDB), que preconizam que o ensino deverá promover “igualdade de condições para o acesso e a permanência na escola”, algumas vagas serão reservadas para dar oportunidade a candidatos que, de outro modo, dificilmente teriam acesso a essa formação.

5. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

Esse profissional estará habilitado para atuar em emissoras de televisão, em estúdios, produtoras de vídeo, jogos e conteúdos para internet, agências de publicidade, entre outras.

O egresso poderá, ainda, atuar em negócios relacionados ao design gráfico, à ilustração digital, ao videografismo, ao design de créditos, à sonoplastia para animação e animações gráficas em geral, como por exemplo: criação de vinhetas, animações para vídeos institucionais, vídeos ficcionais e documentais, vídeos musicais, jornalísticos, publicitários, entre outras demandas.

Ademais, a linguagem da animação tem se mostrado cada vez mais aplicável e relevante no mundo profissional contemporâneo, transcendendo as fronteiras das áreas tradicionais. Além dos setores de televisão, cinema, publicidade e jogos, a animação tem encontrado espaço e utilidade em campos como Física, Química, Engenharia, Arquitetura e muitos outros.

O curso foi estruturado em três módulos semestrais, conforme demonstrado na organização curricular.

As competências desenvolvidas em cada módulo estão diretamente ligadas às atribuições profissionais destacadas na descrição da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), Decreto n. 84.134, de 30 de outubro de 1979 que Regulamenta a Lei n. 6.615, de 16 de dezembro de 1978, no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos e no Guia PRONATEC de cursos FIC do Ministério da Educação.

5.1. Módulo I: Ilustrador (CBO 2624-05) e Arte-finalista (CBO 3184-05)

Nesse módulo, o estudante terá acesso aos fundamentos e princípios da animação, linguagem audiovisual, roteiro, história da arte, design de personagens e cenários aplicados à animação.

Dessa forma, ao terminar esse módulo, o estudante será capaz de:

- Planejar as etapas da produção audiovisual;
- Desenvolver cenários e personagens;
- Elaborar materiais visuais diversos (cartazes, banners, estampas, entre outros);
- Elaborar roteiros de obras audiovisuais de diferentes gêneros, com ênfase em animação;
- Definir enquadramentos, movimentos de câmera e elaborar storyboard de produção audiovisual;
- Operar softwares de desenho, ilustração, editoração gráfica e animação; e
- Trabalhar em equipe com os diversos profissionais envolvidos na produção audiovisual.

5.2. Módulo II: Desenhista de desenho animado (CBO 3184-10)

Ao cursar este módulo o estudante vai conhecer os fundamentos teóricos e práticos de edição de vídeo e videografismo. Irá trabalhar também com animação

de personagens, incluindo a construção de estruturas que permitam a movimentação destes personagens, bem como estudos em animação que envolvem a mecânica de corpos.

Dessa forma, ao terminar esse módulo, o estudante será capaz de:

- Construir personagens para animação 2D digital
- Realizar edição de imagens em movimento
- Produzir animações de gráficos em movimento (videografismo)
- Trabalhar com animação de personagens focado em mecânica de corpos
- Operar softwares de edição, pintura digital e animação
- Trabalhar em equipe com os diversos profissionais envolvidos na produção audiovisual.
- Produção de bíblia de animação

5.3. Módulo III: Finalizador de Vídeo (CBO 3744-15)

Ao cursar este módulo o estudante vai conhecer os fundamentos teóricos e práticos de captação e edição de som, bem como de composição de imagens e finalização audiovisual. Irá também se aprofundar na animação de personagens, incluindo estudos avançados de movimentação até a atuação. O módulo também abará conhecimentos e técnicas de acessibilidade no audiovisual.

Dessa forma, ao terminar esse módulo, o estudante será capaz de:

- Compreender e estruturar etapas de produção de obra audiovisual em animação
- Realizar captação de voz original, dublagem, sonoplastia
- Realizar desenho e edição de som para animação
- Trabalhar com animação de personagens focado em atuação
- Operar softwares de edição de imagem e som, animação e pós-produção em audiovisual
- Elaborar as acessibilidades para obras audiovisuais (legendagem descritiva, audiodescrição, libras)
- Trabalhar em equipe com os diversos profissionais envolvidos na produção audiovisual.

- Produzir obra audiovisual em animação

6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

6.1. Estrutura e Itinerário Formativo

O Curso Técnico de Animação, inserido no eixo tecnológico de Produção Cultural e Design, está intrinsecamente articulado e estruturado com a oferta organizada para o *campus* Recanto das Emas, possibilitando o itinerário formativo.

O Curso Técnico de Animação está organizado em formato modular e com a previsão de certificações intermediárias, possibilitando o aproveitamento de estudos, bem como das experiências profissionais. O estudante deverá cursar os módulos obrigatórios para obter a diplomação técnica.

As certificações profissionais intermediárias estão pautadas pela Classificação Brasileira de Ocupações (CBO).

Nesse sentido, a carga horária total prevista para o curso será de 1200 horas-relógio e são certificações profissionais intermediárias previstas:

O Curso Técnico de Animação (TA), que tem estrutura modular e certificações intermediárias, será desenvolvido em três módulos semestrais obrigatórios. Ao concluir com aprovação o Módulo I, o estudante poderá solicitar os certificados em Qualificação Técnica de Ilustrador (CBO 2624-05) e Arte-finalista (CBO 3184-05). Carga horária total: 366,66 horas-relógio.

A conclusão com aprovação do Módulo II, dá ao estudante a possibilidade de solicitar o certificado em Qualificação Técnica Desenhista de desenho animado (CBO 3184-10). Carga horária total: 366,66 horas-relógio.

Ao concluir com aprovação o Módulo III, o estudante poderá solicitar o certificado em Qualificação Técnica Finalizador de Vídeo (CBO 3744-15). Carga horária total: 366,66 horas-relógio.

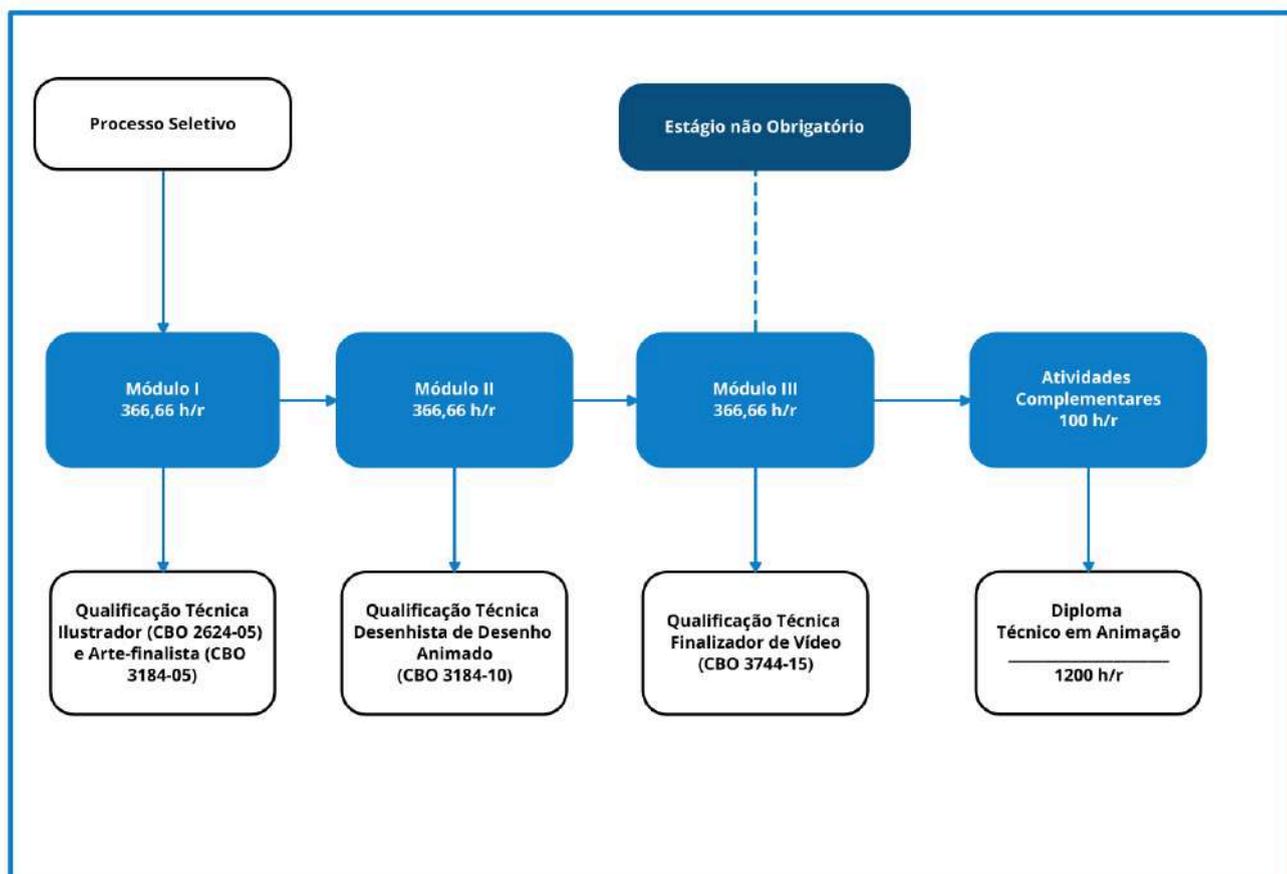
Vale ressaltar que o curso proposto está em consonância com a RESOLUÇÃO 35/2020 - RIFB/IFB, que autoriza em seu art. 5º a criação de cursos experimentais não constantes no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) no âmbito do IFB. Assim, por não haver ainda no CNCT nenhum curso com itinerário formativo proposto neste Plano de Curso, o mesmo possui uma característica inovadora e experimental, indo ao encontro de uma demanda atual na região, conforme demonstrado anteriormente.

Ao concluir com aprovação os Módulos I, II e III e cumprir e ter reconhecida a carga horária de 100 horas relativa às atividades complementares, totalizando de 1200 horas-relógio, o estudante poderá solicitar a diplomação de Técnico em Animação.

O estudante também irá contar com uma série de atividades denominadas de Práticas Profissionais disponíveis no *campus*. Entre elas destacam-se o estúdio Canela Produtora Experimental de animação, o Super Lab (semana de imersão com seminários com profissionais da área), eventos de Pesquisa e Extensão, além de mostras especiais e atividades de integração com o mercado de trabalho do audiovisual.

A composição curricular dos Módulos I, II e III propõe uma articulação entre a formação teórica e a prática para compor a formação integral do estudante, que passará pelos conhecimentos estruturantes dos aspectos históricos, legais, éticos e estéticos da linguagem de animação, chegando aos elementos práticos da constituição da animação, desde a construção de artes, à edição e finalização de imagens e sons.

7. FLUXOGRAMA



8. QUADRO RESUMO

Módulos	Componentes Curriculares	C/H presencial (h/a)	C/H presencial (h/r)	C/H EaD (h/a)	C/H EaD (h/r)	nº de aulas semanais	CH total
Módulo I	Introdução à Animação	40	33,33	-	-	2	40
	Animação I - Fundamentos	80	66,67	-	-	4	80
	Direção de Arte I	40	33,33	-	-	2	40
	Desenho de cenário	40	33,33	-	-	2	40
	Desenho de Personagens e Vetorização	80	66,67	-	-	4	80
	Estruturação de Personagens 1 (Rigging)	40	33,33	-	-	2	40
	Linguagem Audiovisual	20	16,67	20	16,67	2	40
	Práticas Profissionais I (roteiro + práticas)	40	33,33	40	33,33	4	80
Total em horas-aula do Módulo I		380 h/a	316,67 h/r	60 h/a	50 h/r	20 aulas presenciais + 3 aulas EAD	440 h/a
Módulo II	Videografismo	80	66,67	-	-	4	80
	Estruturação de Personagens 2 (Rigging)	40	33,33	-	-	2	40
	Animação II - Mecânica de Corpos I	80	66,67	-	-	4	80
	Pintura Digital	80	66,67	-	-	4	80
	Ferramentas de Edição e animatic	80	66,67	-	-	4	80
	Práticas Profissionais II (Dir. Arte + práticas)	40	33,33	40	33,33	4	80
Total em horas-aula do Módulo II		400 h/a	333,33 h/r	40 h/a	33,33 h/r	20 aulas presenciais + 2 aulas EAD	440 h/a

Módulos	Componentes Curriculares	C/H presencial (h/a)	C/H presencial (h/r)	C/H EaD (h/a)	C/H EaD (h/r)	nº de aulas semanais	CH total
Módulo III	Atuação para Animação	40	33,33	-	-	2	40
	Animação III - Mecânica de Corpos II	80	66,67	-	-	4	80
	Áudio para Animação	80	66,67	-	-	4	80
	Composição e Finalização	80	66,67	-	-	4	80
	Acessibilidade em audiovisual	20	16,67	20	16,67	2	40
	Práticas Profissionais III (animação IV + práticas)	80	66,67	40	33,33	6	120
Total em horas-aula do Módulo III		380 h/a	316,67 h/r	60 h/a	50 h/r	18 aulas presenciais + 3 aulas EAD	440 h/a
Total do curso em horas-aula		1320 h/a					
Total do curso em horas-relógio		1100 h/r					
Total de Carga Horária a Distância em horas-aula		160 h/a					
Percentual total de carga horária EaD		12,12% em EaD					
Atividade Complementar (horas-relógio)		100 h/r					
Total do curso em horas-relógio		1200 h/r					

9. MATRIZ CURRICULAR

MÓDULO I

- **Introdução à animação** - História da animação, técnicas, estilos, experimentação - 40 h
- **Animação I** – Fundamentos e princípios da animação – 80h
- **Direção de arte I** (sintaxe da linguagem visual, história da arte, movimentos artísticos, técnicas e estéticas) – 40 h
- **Desenho de Cenário** – Técnicas de desenho de cenário, perspectiva, ponto de fuga – 40h

- **Desenho de Personagens e Vetorização** – técnicas de desenho e vetorização de personagens com enfoque na animação - 80 horas
- **Estruturação de Personagens 1 (*Rigging*)** - Organização e separação de personagem em partes, estrutura e hierarquia - 40h
- **Linguagem audiovisual** - estudo sobre linguagem audiovisual e suas aplicações - 40 horas
- **Práticas Profissionais I** – Desenvolvimento de roteiro para animação. Desenvolvimento de projeto de animação - 80 h

Total semestre 440 horas-aula - 366,66 horas-relógio

No Módulo I, o aluno irá trabalhar no desenvolvimento de personagens e cenários, irá se ambientar com os softwares de pintura, ilustração e animação. Estará apto a compreender a linguagem audiovisual e iniciar a escrita de roteiro. Além disso, terá um contato e experiência com técnicas e princípios de animação.

MÓDULO II

- **Videografismo** – animação de objetos, gráficos, cenários. After Effects – 80h;
- **Estruturação de Personagens 2 (*Rigging*)** – Organização e preparação de estrutura de personagem na técnica de recorte digital para fins de animá-lo - 40h;
- **Animação II** - Mecânica de corpos I. Estudos de movimento do corpo. Aplicação em situações cotidianas de animação - 80h
- **Pintura Digital** - Cor, luz e sombra aplicados na criação de personagens e cenários. - 80 h
- **Ferramentas de Edição** - Noções de edição em software específico, com enfoque na produção audiovisual em animação. Edição de animatic - 80 h
- **Práticas Profissionais II** – com enfoque na direção de arte para animação, será realizado todo projeto visual de obra audiovisual (desenhos de conceito de personagens e cenários, fichas modelo de personagens, manuais). Pré-produção de projeto animação - 80 h

Total semestre – 440 horas-aula - 366,66 horas-relógio

No Módulo II, o aluno irá trabalhar com animação de formas e gráficos (videografismo), bem como animação de personagem. Irá trabalhar também no

desenvolvimento de projeto visual de animação, incluindo desenhos de cenários e personagens. Estará apto a trabalhar em cenas de animação de personagens focado em mecânica de corpos (correr, saltar, pegar objetos). Também poderá atuar na produção de vinhetas e efeitos para produtos audiovisuais diversos.

MÓDULO III

- **Atuação para Animação** – oficina básica de interpretação com enfoque na animação de personagens - 40h
- **Animação III** – Mecânica de corpos II. Estudos de movimento do corpo. Aplicação em situações cotidianas de animação – 80h
- **Áudio para Animação** - captação e edição de som. Voz original, dublagem, foley, edição - 80 h
- **Composição e finalização** – composição de cenas (personagens, cenários e efeitos), tratamento de cor. - 80h
- **Acessibilidade audiovisual** - audiodescrição, legendagem descritiva, libras - 40h
- **Práticas profissionais III** – Animação de personagens e realização de projeto experimental – 120 h

Total semestre – 440 horas-aula - 366,66 horas-relógio

No Módulo III, o aluno irá trabalhar com animação de personagem com foco em atuação. Estará apto a realizar captação (voz e sonoplastia) e edição de som. Do mesmo modo, estará apto a concluir uma produção audiovisual, também passando pela composição e pós-produção.

9.1. Atividade Complementar

Além das horas dedicadas às disciplinas de cada módulo, o estudante deverá realizar atividades complementares para integralizar as horas necessárias para a conclusão do curso. As atividades complementares são apresentadas no tópico 12.

horas de atividades complementares - 120 horas-aula - 100 horas-relógio.

10. EMENTÁRIO

Componente Curricular: Introdução à Animação - Módulo I	
Carga Horária: 40h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a trajetória da história mundial do cinema de animação. • Analisar as características da animação conforme o período e região em que foram realizadas. • Realizar experimentações em animação nas mais diversas técnicas. • Identificar os principais softwares de um computador pessoal. • Planejamento de estudos e organização do trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução à história do cinema de animação • a animação e suas diversas tecnologias; • Estilos e técnicas; • Experimentação em stop-motion; • Sistemas Operacionais; • Organização do computador; • Navegação e pesquisa na Internet;
Bibliografia básica	
<p>JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2001.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação / Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora SENAC, 2016.</p> <p>MARCHETTI, Ana Flávia. Panorama: Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: Ed. da autora, 2017.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New digital edition. New York: Three Rivers, c1998.</p> <p>MORENO, Antonio. A Experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova, c1978.</p> <p>GLEBAS, Francis. Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press,</p>	

2009.

BLAIR, Preston. **Animation 1: Learn To Animate Cartoons Step By Step.** Canadá: Walter Foster, 2011.

Componente Curricular: Animação I: Fundamentos - Módulo I	
Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none">● Analisar as características da animação conforme o período e região em que foram realizadas.● Conhecer os princípios da animação.● Realizar animações com enfoque em cada princípio apresentado.● Realizar animações utilizando tecnologias digitais● Conhecer e operar softwares de animação digital.● Realizar animações curtas.	<ul style="list-style-type: none">● Princípios da animação● Animação digital em recorte (cut-out)● Técnicas, uso, potência e limitações;● Estrutura e fluxo de produção em estúdio;● Software de animação.
Bibliografia básica	
<p>JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2001.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação / Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora SENAC, 2016.</p> <p>MARCHETTI, Ana Flávia. Panorama: Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: Ed. da autora, 2017.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New digital edition. New York: Three Rivers, c1998.</p> <p>MORENO, Antonio. A Experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova, c1978.</p> <p>GLEBAS, Francis. Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press,</p>	

2009.

BLAIR, Preston. **Animation 1: Learn To Animate Cartoons Step By Step**. Canadá: Walter Foster, 2011.

Componente Curricular: Direção de Arte I - Módulo I	
Carga Horária: 40h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none">• Conhecer movimentos artísticos e suas características.• Analisar a imagem do ponto de vista da sua composição;• Compreensão dos sistemas de cores e seus usos.• Desenvolvimento de repertório visual.	<ul style="list-style-type: none">• Estudos dos diferentes movimentos artísticos.• Artes visuais no Brasil.• Cor e percepção visual.• Princípios básicos da física da cor.• Cor-Luz e cor-pigmento.• Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes.• O uso da cor no design.• Composição bidimensional.• Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design.
Bibliografia básica	
ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual . São Paulo: Pioneira, 1986. PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente . 7 ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial LTDA, 1999. GOMBRICH, Ernst. A história da arte . São Paulo: LTC, 2000.	
Bibliografia complementar	
MELLO, Chico Homem; RAMOS, Elaine (org). Linha do tempo do design gráfico no Brasil . São Paulo: Cosac & Naif, 2011. HELLER, Steven. Linguagens do design: Compreendendo o Design Gráfico . Paulo: Rosari, 2007.	

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. In: Textos escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1980-1983.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11a ed. Campinas: Papyrus, 2006.

BERGSTRÖM, Bo. **Fundamentos da comunicação visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. Coleção Design Básico. 1ed. São Paulo: Editora ArtMed, 2011.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1983.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem estética moderna e pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. 2a Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

Componente Curricular: Desenho de Cenário - Módulo I	
Carga Horária: 40 h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Produção de desenho de cenário; ● Estudo de perspectiva; ● Elaboração de desenho volumétrico e design de objetos; ● Reflexão da expressividade do cenário e da arquitetura para construção narrativa. ● Pesquisa de referências; ● Uso da cor e da luz na composição de cenário; ● Entendimento da cor para elaboração de paletas; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Análise de estilos e desenvolvimento dos cenários a partir da história da animação; ● Layout de cenários como desenvolvimento do <i>concept art</i> da animação; ● Criação de cenários com o uso de programas de ilustração vetorial e matricial; ● Utilização de <i>brushes</i> e textura;
Bibliografia básica	
<p>MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Tereza Cristina Malveira de. O desenho digital: técnica & arte. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.</p> <p>SCHNAIDER, Sílvia. Composição visual fundamentos gerais. 1ª Edição</p>	

Editora InterSaberes. 2022
TAVARES, Lúcia Maria. **Design de cenários de videogames**. 1ª Edição Editora InterSaberes. 2022

Bibliografia complementar

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 7ª Edição. RJ: Léo Christiano Editorial LTDA, 1999.
ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 13. ed. São Paulo: Pioneira, 2000.
GOMBRICH, Ernst. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
MONGELLI, Lenia Marcia de Medeiros; FITTIPALDI, Eliana Pereira. **A estética da ilustração: textos doutrinários comentados**. São Paulo: Atlas, 1992.
OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 1ª edição, Editora da Unicamp, 2013..

Componente Curricular: Desenho de Personagens e Vetorização - Módulo I

Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> • Criação e desenvolvimento de personagens para animação; • Desenvolvimento de personagens animadas para mídias digitais; • Vetorização de personagens; • Desenvolvimento de Model Sheet; • Estruturação para animação na técnica de animação 2D por recorte; • Desenvolver o repertório gráfico individual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características do desenho de personagens; • Forma, proporção, estilo, anatomia; • Estudo de arquétipos e estereótipos; • Apreciação e crítica.
Bibliografia básica	
<p>DERDICK, Edith. Formas de pensar o desenho. São Paulo, Scipione, 1989. WELLS, Paul. Desenho para animação. Porto Alegre: Bookmann, 2012. WONG. Wucius. Princípios de Forma e Desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2007.</p>	
Bibliografia complementar	

PATMORE, Chris. **Diseño de personajes**. Barcelona: Norma Editorial, 2005.
 SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.
 WHITAKER, Steve. **The encyclopedia of cartooning techniques**. Philadelphia, Running Press Book Publishers, 1994.
 WITHROW, Steven; DANNER, Alexander. **Character Design for Graphic Novels**. Mies: Rotovision, 2007.
 ZEEGEN, Lawrence. **Principios de Ilustración**. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Componente Curricular: Estruturação de Personagens 1 (<i>Rigging</i>) - Módulo I	
Carga Horária: 40h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> • Separar e organizar desenhos de personagens (fichas modelo) em camadas • Desenvolver estruturas para a animação de personagens por meio de controladores. • Montar personagens para os mais variados tipos de animação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de lógica de programação • Arquitetura de programação por nós • Hierarquia e parentesco • Ponto de pivô • Quadros-chave e poses • Cinemática direta e Inversa • Técnica de substituição de desenhos • Sincronia labial
Bibliografia básica	
<p>CARDOSO, Leandro C. Rigging em animação digital. São Paulo: Ed. Inter Saberes, 2023. CHONG, Andrew. Digital Animation. Ed. AVA Academia. 2008. PURVES, Barry. Stop-motion. Ed. AVA Academia. 2011.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>MAESTRI, G. Animação digital em 3D. Ed. MB Marker Books Brasil. 1999 MARAFFI, Chris. Criação de personagens com Maya: Controles de modelagem e animação. Ed. Ciência Moderna, 2004. CHONG, Andrew. Digital Animation. Ed. AVA Academia, 2008.</p>	

Componente Curricular: Linguagem Audiovisual - Módulo I	
Carga Horária: 40h (hora-aula) (20 horas presenciais + 20 horas EaD)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Conhecer e analisar os fundamentos e estrutura da linguagem audiovisual. ● Compreender os aspectos da estética audiovisual. ● Representar graficamente o roteiro de uma obra audiovisual como suporte técnico para a produção. ● Desenvolver sequência visual da história por meio da ilustração. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Repertório de audiovisual de animação. ● Fundamentos da linguagem audiovisual. ● Estrutura da linguagem audiovisual. ● Estética audiovisual: aspectos históricos, inovações tecnológicas, estética por janelas de exibição. ● Os princípios fundamentais da concepção de um audiovisual. A visualização e síntese dos fragmentos do roteiro. ● Ritmo e movimento no desenho aplicados ao storyboard.
Bibliografia básica	
<p>MARCEL, Martin. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2007.</p> <p>JACQUINOT, Remi, SANT-VICENT, Olivier. SANT-VICENT, Raphaël. Guia prático do storyboard. Portugal: Edições Cine Clube Avanca, 2006.</p> <p>MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>AUMONT, Jacques. A Estética do Filme. Campinas. SP: Papyrus, 1995.</p> <p>EISNEIR, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.</p> <p>GERBASE, Carlos. Cinema - primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.</p> <p>GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas: Papyrus, 1994.</p> <p>JULLIER, Laurent. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009. 285p.</p> <p>MARQUES, Aída. Ideias em Movimento. Produzindo e realizando filmes no</p>	

Componente Curricular: Práticas Profissionais I - Módulo I	
Carga Horária: 80h (hora-aula) (40 horas presenciais + 40 horas EaD)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar e analisar as estruturas narrativas audiovisuais clássicas. ● Conhecer e analisar os elementos do roteiro para animação. ● Conhecer a formatação específica do roteiro audiovisual. ● Desenvolver projetos de roteiro para animação. ● Identificar, organizar e desenvolver, fluxo de produção audiovisual em animação. ● Desenvolver projeto de obra audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Teoria e prática da construção de roteiros para animação. ● Formatação do texto: sinopse, argumento, escaleta e roteiro. ● Estrutura dramática da narrativa audiovisual. ● Elaboração de roteiros originais e adaptados a partir de aportes teóricos da construção da narrativa, estrutura dramática, etapas anteriores ao roteiro, formatação do roteiro literário, técnicas de produção de roteiro para animação e a formatação em uma e duas colunas. ● Orientação e distribuição de atividades para aplicação de conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o desenvolvimento do módulo. ● Elaboração de projeto de desenvolvimento de obra audiovisual em animação.
Bibliografia básica	
<p>FIELD, Syd. Manual do roteiro: fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.</p> <p>MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de</p>	

roteiro. Curitiba: Arte e Letras, 2006.
 NESTERIUK, SÉRGIO. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

Bibliografia complementar

SCOTT, Jeffrey. **How to write for animation**. Harry N. Abrams; Reissue edition. 2003.
 CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.
 COMPARATO, Doc. **Roteiro**: arte e técnica de escrever para cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
 MUSBURGER, Robert B. **Roteiro para mídia eletrônica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

Componente Curricular: Videografismo - Módulo II

Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Adquirir conhecimentos sobre as principais ferramentas e linguagens de programação para o desenvolvimento de efeitos visuais em videografismo; ● Organizar arquivos gráficos, separar em camadas e animar seus elementos constituintes; ● Produzir vinhetas animadas; ● Animar elementos textuais, fotográficos e gráficos no filme. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolvimento de tecnologias para efeitos visuais com ferramentas de interação e animação em 2D ou 3D; ● Introdução ao desenvolvimento de efeitos especiais e visuais; ● Principais tecnologias integradas ao videografismo; ● Softwares para desenvolvimento de efeitos visuais em letreiros.
Bibliografia básica	
<p>AUMONT, Jacques. A estética do filme. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2006. BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria Goethe. São Paulo: Editora Senac, 2006. GURNEY, James. Color and Light: a guide for the realist painter. Ed. Andrews McMeel Publishing. 2010.</p>	
Bibliografia complementar	

SHANASA, Dhyana. **Manual de Sobrevivência para Motion Designers**. São Paulo, 2020.

KRASNER, Jon. **Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice**. Oxford: Elsevier, 2007.

MEYER, Chris. Trish. **Creating Motion Graphics Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced with After Effects: Essential and Advanced Techniques**, 4th Edition (Paperback) San Francisco: CMP Books, 2002.

MEYER, Chris. Trish. **After Effects Apprentice: After Effects Apprentice: Real-world Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist**. Oxford: Elsevier, 2007.

Componente Curricular: Estruturação de Personagens 2 (Rigging) - Módulo II	
Carga Horária: 40h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Separar e organizar desenhos de personagens (fichas modelo) em camadas ● Desenvolver estruturas para a animação de personagens por meio de controladores. ● Montar personagens para os mais variados tipos de animação. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Noções de lógica de programação ● Arquitetura de programação por nós ● Hierarquia e parentesco ● Ponto de pivô ● Quadros-chave e poses ● Cinemática direta e Inversa ● Técnica de substituição de desenhos ● Sincronia labial
Bibliografia básica	
<p>CARDOSO, Leandro C. Rigging em animação digital. Ed. Inter Saberes. São Paulo. SP. 2023</p> <p>CHONG, Andrew. Digital Animation. Ed. AVA Academia. 2008.</p>	

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Ed. AVA Academia. 2011.

Bibliografia complementar

MAESTRI, G. **Animação digital em 3D**. Ed. MB Marker Books Brasil. 1999.
MARAFFI, Chris. **Criação de personagens com Maya**: Controles de modelagem e animação. Ed. Ciência Moderna. 2004.

Componente Curricular: Animação II: Mecânica de corpos I - Módulo II

Carga Horária: 80h (hora-aula)

Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)

Habilidades e Competências

Bases Tecnológicas

- Desenvolver práticas de mecânica de corpos animados.
- Conhecer técnicas e princípios da animação.
- Representar uma história a partir do movimento (pantomima).
- Compreender a importância do "tempo x espaço" e da "pausa x ação" na animação.

- Introdução à mecânica de corpos em movimento (caminhada, corrida, pulo)
- Princípios da animação aplicados.
- Personagem, personalidade e sua reverberação nos corpos animados.
- Decomposição do movimento a partir de análise filmica.

Bibliografia básica

BLAIR, Preston. **Animation 1: learn to animate cartoons step by step**. Canadá: Walter Foster, 2011.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Disney Editions, 1995.

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

Bibliografia complementar

HERMINDA, Alfonso. **Aventuras em computação gráfica & animação**. Rio de Janeiro: Berkeley, c1994.

MUYBRIDGE, Eadweard. **The Human Figure in Motion**. Londres: Dover Publications, 2016.

SITO, Tom. WHITAKER, Harold. **Timing for animation**. 2 ed. Focal Press, 2009

MAESTRI, George. **Digital character animation 2**. Indianapolis: New Riders, 1999.

Componente Curricular: Pintura Digital - Módulo II	
Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Dominar técnicas de edição e tratamento digital de imagens; ● Produção de material para diversos meios e formatos (impresso, web, vídeo); ● relacionar a direção de arte com a produção de imagens; ● Observar, usar referências e desconstruir o processo de pintura em etapas; ● Entendimento das ferramentas disponíveis para realizar pintura digital nos mais variados formatos e estilos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Imagem Digital: conceito e aplicações; ● Tipos e formatos de imagens digitais estáticas e para cinema/audiovisual; ● Principais ferramentas de software de pintura digital; ● Funções, configurações e modo de utilizar os pincéis; ● Sistema de cores e ferramentas que ajudam a criar iluminação e representação de texturas na imagem; ● Técnicas e processos de finalização de imagem.
Bibliografia básica	
<p>ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual. São Paulo: Pioneira, 1986.</p> <p>EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. 2. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.</p> <p>SALGADO, Luiz Antonio. Arte Digital. Curitiba: Ed. InterSaberes, 2020.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>BENGAL. Ilustrações com Photoshop. Porto Alegre: Bookman, 2007.</p> <p>DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante da imagem: questão colocada aos fins de</p>	

uma história da arte. São Paulo: Ed. 34, 2015.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o artista interior**. São Paulo: Claridade, 2002.

ROCHFILHO, Aristóteles Pereira da et al. **As formas do sentido**: estudos em estética da comunicação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation**. Seattle: Leo Brodie, 2007.

VALVERDE, Monclar. **Estética da comunicação**: sentido, forma e valor nas cenas da cultura. Salvador: Quarteto, 2007.

Componente Curricular: Ferramentas de edição - Módulo II	
Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none">● Selecionar, importar e organizar o material bruto.● Operacionalizar o software de edição usado em sala de aula.● Identificar as principais ferramentas do programa de edição utilizado.● Articular som e imagem na construção da narrativa fílmica.● Inserir textos, fotos, gráficos e outros elementos no filme.● Escolher a técnica de edição de acordo com a natureza do projeto.● Escrever um Roteiro de Edição.● Montar um filme de ficção ou documentário.	<ul style="list-style-type: none">● Hardwares e Softwares alinhados a edição de imagens.● Composição e operacionalização de uma ilha de edição.● Planejamento e organização do processo de edição.● Construção da narrativa e do ritmo do filme.● Identificação e utilização das ferramentas e recursos do software trabalhado.● Uso de imagens, sons, fontes tipográficas e seus formatos e licenças;● Técnicas e Estilos de Edição.● Introdução a animação.● Prática de selecionar, cortar, juntar, usar o chroma-key, colocar efeitos e assim contar uma história através das imagens e sons.● Técnicas básicas de finalização fílmica.
Bibliografia básica	
DANCYGER, Ken. Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo : história, teoria e	

prática. Editora Campus: 2009.
 MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital**: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
 MUNCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. São Paulo: Zahar: 2004.

Bibliografia complementar

CHONG, Andrew. **Animação Digital**: Coleção Animação Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.
 KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
 PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011. (Coleção Animação Básica)

Componente Curricular: Práticas Profissionais II - Módulo II

**Carga Horária: 80h (hora-aula)
 (40 horas presenciais + 40 horas
 EaD)**

Carga Horária: 66,67 (hora-relógio)

Habilidades e Competências

Bases Tecnológicas

- Conhecer sobre a estética e o estilo no cinema e na história da arte para a prática audiovisual da direção de arte;
- Desenvolver repertórios em áreas afins, como arquitetura, moda, fotografia, design, música e outras linguagens;
- Desenvolver práticas que reforcem os conhecimentos teóricos vistos em sala de aula;
- Promover diálogo entre a arte, o audiovisual, o design e a comunicação visual com o objetivo de desenvolver a identidade visual no filme de animação.
- Desenvolver projeto de obra audiovisual contendo desenhos de personagens e cenários, bem como estrutura de personagens para animação.

- Compreensão da etapa de concepção criativa visual na pré-produção em animação. Concepção artístico-visual do campo fílmico, dos personagens e universos narrativos.
- Fundamentos da linguagem visual para direção de arte.
- Práticas, etapas de criação e desenvolvimento e conceitos em direção de arte para o audiovisual.
- Elementos e princípios do desenho de produção aplicados ao espaço fílmico. Instrumentalização para a direção de arte a partir da concepção e desenvolvimento de criação de universos, espaços, personagens, cenografias e cores.
- O *conceito visual* do produto de animação. (storyboard,

	<p>linguagem, cor, adereços, objetos, paletas, figurinos, luz).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientação e distribuição de atividades para aplicação de conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o desenvolvimento do módulo. • Elaboração de projeto visual de obra audiovisual em animação.
--	--

Bibliografia básica

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão cuidadora. 11. ed. São Paulo: Pioneira, 1997.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

Bibliografia complementar

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2008.

BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia**: variações sobre o mesmo tema. São Paulo: Senac, 2001.

RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film**. Burlington: Focal Press, 2005.

Componente Curricular: Atuação para Animação - Módulo III

Carga Horária: 40h (hora-aula)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas

<ul style="list-style-type: none"> ● Relacionar a experiência em atuação com a experiência em animação. ● Identificar formas de expressão do corpo. ● Compreender sentimentos, como são influenciados pelo meio, e suas formas de expressão. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Experimentação da linguagem cênica, por meio de atividades expressivas, observando os princípios básicos da linguagem. ● O teatro como forma de expressão e comunicação. ● O comportamento humano, formas de expressão e comunicação. ● Jogos dramáticos – improvisação e percepção corporal. ● A cena teatral, a performance, a ação ao vivo, e suas aproximações com a animação.
---	--

Bibliografia básica

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. Routledge, 2011
 SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Ed. Perspectiva, 2015.
 BOAL, Augusto. **200 Jogos para o ator e não ator com vontade de dizer algo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997.

Bibliografia complementar

HAYES, Derek; WEBSER, Chris. **Acting and performance for Animation**. Ed Focal Press, Nova Iorque e Londres, 2013.
 STANISLAVISKI, Constantin. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.
 JHONSTON, Ollie, FRANK, Thomas. **The Illusion of life**. Nova Iorque: Disney, 1981.
 KUSNET, Eugenio. **Ator e Método**. São Paulo: Hucitec, 2003.

Componente Curricular: Animação III - Módulo III

Carga Horária: 80h (hora-aula)

Carga Horária: 66,67 (hora-relógio)

Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Praticar animação corporal de personagens. ● Dominar técnicas e princípios da animação. ● Compreender a narrativa expressa no movimento. ● Compreender a importância do tempo x espaço, da pausa e da ação na animação. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mecânica de corpos em movimento (levantar peso, empurrar, queda) ● Animação secundária; ● O movimento e a narrativa; ● Princípios da animação aplicados. ● O personagem, sua personalidade, sua reverberação nos corpos animados. ● Decomposição do movimento a partir de análise fílmica.

Bibliografia básica

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

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Disney Editions, 1995.

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. Routledge, 2011.

Bibliografia complementar

MUYBRIDGE, Eadweard. **The Human Figure in Motion**. Londres: Dover Publications, 2016.

SITO, Tom. WHITAKER, Harold. **Timing for animation**. 2 ed. Focal Press, 2009

MAESTRI, George. **Digital character animation 2**. Indianapolis: New Riders, 1999.

HAYES, Derek; WEBSER, Chris. **Acting and performance for Animation**. Ed Focal Press, Nova Iorque e Londres, 2013.

Componente Curricular: Áudio para Animação - Módulo III

Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas

<ul style="list-style-type: none"> ● Compreender a interferência do som no entendimento da imagem e na construção da narrativa do produto audiovisual. ● Desenvolver pensamento crítico sobre o processo de captação e registro de sons. ● Dominar as técnicas de captação de som digital (microfones, gravadores, interfaces e softwares). ● Selecionar, tratar, criar, gravar e manipular efeitos sonoros que ajudem a criar um impacto ou sentimento desejado para a cena pretendida. ● Conhecer as diferentes técnicas de captação e sincronização de voz original e dublagem. ● Editar, mixar e finalizar sons em diversos formatos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Operação e captação de som em estúdio e ambientes externos. ● Tipos, especificações, características e posicionamento de microfones. ● Relações narrativas e dramáticas do som e dos efeitos sonoros. ● Os tipos de sons que podem compor uma obra audiovisual. ● O som enquanto produtor de ritmo, sentido e emoções. (<i>ou</i> A construção da trilha sonora cinematográfica e sua contribuição para a narrativa.) ● Compreensão e interpretação do roteiro para a construção sonora de filmes. ● Orientações do uso de elementos sonoros de acordo com a legislação vigente. ● A inserção de recursos de acessibilidade e como eles influenciam no desenho de som. ● Organização da biblioteca de sons. ● Sistemas e processos de sincronização de áudio e vídeo. ● Finalização da banda sonora de produto audiovisual e adaptação para sistemas de reprodução em multicanais.
--	--

Bibliografia básica

BEACHAMP, Robin. **Designing sound for animation**. 2. ed. New York: Routledge, 2013.

HENRIQUES, Fábio. **Guia de Mixagem: mixando gravações ao vivo em 2.0 e surround 5.1**. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2012.

OPOLSKI, Débora. **Introdução ao Desenho de Som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira**. João Pessoa: UFPB, 2013.

Bibliografia complementar

AMENT, Vanessa Theme. **The foley grail: the art of performing sounds for film, games and animation**. New York: Routledge, 2021.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora & GODOY, João (eds.). **O som do filme**: uma introdução. Recife: Editora UFPE, 2018.

COYLE, Rebecca. **Drawn to sound**: animation film music and sonicity. London: Equinox, 2010.

SONNENSCHNEIN, David. **Sound Design**: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. 1st Ed. CA: Michael Wiese Productions, 2001.

VALLE, Solon do. **Microfones**. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2015.

Componente Curricular: Composição e Finalização - Módulo III	
Carga Horária: 80h (hora-aula)	Carga Horária: 66,66 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Tratar a cor das imagens. ● Harmonizar o filme através do uso de filtros, cores e efeitos. ● Aplicar técnicas básicas de efeitos visuais e especiais. ● Inserir elementos textuais, fotográficos e gráficos no filme. ● Produzir vinhetas. ● Dominar o programa de finalização escolhido como padrão ● Criar unidade visual e estética para o filme coerentes com os conceitos definidos pela direção. ● Disponibilizar o filme para diferentes janelas de exibição. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceitos, técnicas e habilidades necessárias na finalização. ● A relação do finalizador com a equipe. ● Padrões de sinais de vídeo, de cor e saturação de imagens. ● Desenvolvimento e uso da paleta de cor no filme ● Limites éticos na manipulação digital das imagens. ● Ajustes nas imagens escolhidas e padronização. ● Planejamento e produção de subprodutos do filme como trailer, fotos, making of etc. ● Orientações éticas sobre uso e manipulação de imagens. ● Mixagem de som e imagem. ● Fechamento do filme para exibição em mídia física, Internet (on demand e streaming), televisão, cinema e festivais.
Bibliografia básica	

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
 PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 7 ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial LTDA, 1999.
 BRINKMANN, R. **The Art and Science of Digital Compositing**. Morgan Kaufmann, 2008.

Bibliografia complementar

CESAR, Newton. **Os primeiros segredos da direção de arte**. Brasília: Senac, 2009.
 GONZALEZ, Rafael C. **Processamento digital de imagens**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
 MUANIS, Felipe. **Audiovisual e Mundialização: televisão e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2015.
 MEYER, Chris. Trish. **Creating Motion Graphics Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced with After Effects: Essential and Advanced Techniques**, 4th Edition (Paperback) San Francisco: CMP Books, 2002.
 MEYER, Chris. Trish. **After Effects Apprentice: After Effects Apprentice: Real-world Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist**. Oxford: Elsevier, 2007.

Componente Curricular: Acessibilidade Audiovisual - Módulo III	
Carga Horária: 40h (hora-aula) (20 horas presenciais + 20 horas EaD)	Carga Horária: 33,33 (hora-relógio)
Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Produzir e aplicar as ferramentas de acessibilidade a um produto audiovisual. ● Compreender e analisar as relações entre acessibilidade e cultura ● Compreender os debates sobre inclusão no campo da cultura. ● Compreender as etapas de desenvolvimento da audiodescrição. ● Compreender o desenvolvimento da janela/espço de 	<ul style="list-style-type: none"> ● História e os paradigmas da inclusão. ● Deficiências e inclusão na perspectiva audiovisual: um direito aos bens culturais. ● Fundamentos da Acessibilidade Audiovisual. ● Legislação aplicada à Acessibilidade Audiovisual. ● Introdução à audiodescrição.

<p>interpretação de Língua de Sinais.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender as etapas de desenvolvimento da legenda para surdos e ensurdecidos (LSE). 	<ul style="list-style-type: none"> • Janela/espço de Interpretação de Língua de Sinais. • Legenda para surdos e ensurdecidos (LSE).
Bibliografia básica	
<p>NAVES, Sylvia Bahiense et al (org.). Guia para produções audiovisuais acessíveis. Secretaria de Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016. Disponível em https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audiovisuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf</p> <p>CARPES, Daiana Stockey (org.). Audiodescrição: práticas e reflexões. Santa Cruz do Sul: Catarse. 2016.</p> <p>MOTTA, Lívia Maria Villela de Mello; ROMEU FILHO, Paulo (org.). Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010. Disponível em http://www.vercompalavras.com.br/livro.</p> <p>VILLELA, Lucinéa Marcelino (org.). Acessibilidade audiovisual: produção inclusiva nos contextos acadêmicos, culturais e nas plataformas web. Bauru: Canal 6, 2017. Disponível em https://ead.uenf.br/moodle/pluginfile.php/57434/mod_resource/content/1/Acessibilidade%20Audiovisual%20-%20L.M.%20Villela%2C%202017.pdf</p>	
Bibliografia complementar	
<p>ALVES, Soraya Ferreira; VIGATA, Helena Santiago (org.). Tradução e acessibilidade: métodos, técnicas e aplicações. Brasília: Editora UnB, 2021. Disponível em https://livros.unb.br/index.php/portal/catalog/view/99/187/863</p> <p>BIANCHETTI, Lucídio; FREIRE, Ida Maria (org.). Um olhar sobre a diferença: interação, trabalho e cidadania. Campinas: Papirus, 2017.</p> <p>GESSER, Audrei. LIBRAS? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.</p> <p>SANTAELLA, Lucia. Leitura de Imagens. São Paulo: Melhoramentos, 2012.</p> <p>SOUZA, Olga Solange Herval (org.). Itinerários da Inclusão Escolar: múltiplos olhares, saberes e práticas. Porto Alegre: AGE, 2008.</p>	

Componente Curricular: Práticas Profissionais III - Módulo III	
Carga Horária: 120h (hora-aula) (80 horas presenciais + 40 horas EaD)	Carga Horária: 100,00 (hora-relógio)

Habilidades e Competências	Bases Tecnológicas
<ul style="list-style-type: none"> ● Animar cenas de atuação de personagens, com ênfase na gestualidade e expressão facial; ● Produzir animações com sincronia labial; ● Aplicar os princípios da animação na expressão facial de personagens; ● Construir narrativas pela performance do personagem. ● Compreender a importância da relação entre o personagem, sua performance vocal, cinética, e a cena. ● Produzir, animar e finalizar projeto em animação de curta duração. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Representação, interpretação ● Mise-en-Scene ● Voz e performance ● Performance e narrativa ● Naturalismo e exagero ● O método Stanislavski ● Formatos, gêneros e audiência ● Expressões e gestualidade ● Sincronia labial ● Empatia dos personagens com a audiência ● Orientação e distribuição de atividades para aplicação de conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o desenvolvimento do módulo. ● Finalização de obra audiovisual em animação de curta duração.
Bibliografia básica	
<p>THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. New York: Disney Editions, 1995.</p> <p>STANISLAVSKI, Constantin. A construção do personagem. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora SENAC, 2016.</p>	
Bibliografia complementar	
<p>HAYES, Derek; WEBSER, Chris. Acting and performance for Animation. Nova Iorque e Londres: Ed Focal Press, 2013.</p> <p>HOOKS, Ed. Acting for Animators. Routledge: 2011.</p> <p>BLAIR, Preston. Animation 1: learn to animate cartoons step by step. Canadá: Walter Foster, 2011.</p>	

11. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Este plano de curso está embasado no modelo adotado pela legislação brasileira para a educação profissional, bem como nas normativas internas que nos norteiam quanto à consolidação dos conhecimentos de nossos discentes, no processo de ensino-aprendizagem, buscando a construção de uma aprendizagem significativa.

As atividades pedagógicas no desenvolvimento deste plano de curso serão pautadas no respeito aos direitos humanos, no diálogo, na busca da autonomia e na colaboração entre seus envolvidos, em todos os espaços educativos que envolvam a aprendizagem dos discentes. O curso poderá utilizar as metodologias ativas de aprendizagem no desenvolvimento das disciplinas a partir de problemáticas e situações cotidianas encontradas no ambiente profissional.

Nessa perspectiva, a construção curricular promove a realização de um elo entre teoria e prática à medida que cada módulo fomenta situações práticas no desenvolvimento das habilidades propostas no curso e necessárias à formação integral dos estudantes. A componente curricular “práticas profissionais”, apresenta-se como uma disciplina que visa amalgamar esse elo entre teoria e prática. Nas “práticas profissionais”, o discente terá a oportunidade de realizar projetos em ambiente de mercado simulado, permitindo-o colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos no módulo específico. A cada semestre do curso o discente realizará uma prática profissional, com temática e abordagem que dialoga com as disciplinas ofertadas em cada módulo.

As atividades complementares podem englobar participação em eventos, seminários, congressos, cursos livres, debates e mesas redondas, projetos de pesquisa, monitoria, assim como a livre participação em outras práticas

profissionais ofertadas no *campus*.

12. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

A realização de atividades complementares, técnicas, científicas e culturais, associadas às atividades de ensino do curso, são obrigatórias, devendo completar no mínimo 100 horas para a obtenção do certificado de conclusão do curso técnico subsequente em animação. As atividades poderão ser realizadas conforme a disponibilidade do discente.

Em conformidade com a Resolução 35/2019 RIF-IFB do IFB este Plano de Curso apresenta possibilidades de realização de atividades complementares de forma voluntária dos estudantes e com o propósito de incentivar o caráter prático desta formação.

Conforme o Art. 4º da Resolução 35/2019 RIF-IFB do IFB as atividades complementares são classificadas em cinco grupos, os quais são compostos por diferentes tipos de atividades:

- Grupo 1 - Atividades de Ensino: participação em projetos de ensino, monitoria em componente curricular, realização de cursos de idiomas ou cursos em áreas relacionadas aos objetivos do curso, disciplinas eletivas e demais atividades características do ensino.

- Grupo 2 - Atividades de Pesquisa e Inovação: apresentação de trabalho em eventos científicos, participação em eventos científicos, participação em projetos de pesquisa e inovação, com ou sem bolsa, publicação de resumo em anais de eventos,

publicação de artigos em revista científica, capítulos de livros, organização ou publicação de livro, participação em comissão organizadora de eventos científicos e de inovação e demais atividades características da pesquisa e inovação.

- Grupo 3 - Atividades ou Projetos de Extensão: cursos de extensão em área específica ou áreas afins, cursos de

Formação Inicial e Qualificação Profissional articulados ao itinerário formativo do curso do estudante, projetos e serviços tecnológicos, eventos de extensão, visitas técnicas não previstas em conteúdo programático de componentes curriculares, publicação de livros físicos ou digitais literários e blogs literários, participação em atividades desportivas, composição musical, realizações artísticas, produção e execução de shows e demais atividades características da extensão.

- Grupo 4 - Atividades de Ação Social: participação como representante discente de turma e em instâncias colegiadas da Instituição, participação como representante em órgãos e entidades estudantis, de classe, sindicais ou comunitárias e movimentos sociais, atividade voluntária articulada ao curso, participação em campanhas de ação social promovidas no *campus*, em parceria com o *campus* ou em outras instituições e demais atividades características de atividades de ação social.

- Grupo 5 - Prática profissional: estágios curriculares não obrigatórios alinhados à área do curso, atividade laboral vinculada ao currículo do curso, atividade laboral para experiência no mundo do trabalho, prática profissional orientada desenvolvida em ambientes de aprendizagem e produção, incubação de empresas, produção de obras audiovisuais, parcerias com empresas públicas e privadas e demais atividades características da prática profissional

Somente poderão ser contabilizadas as atividades que forem realizadas no decorrer do período em que o estudante estiver vinculado ao Curso e cada documento apresentado só poderá ser contabilizado uma única vez conforme a tabela a seguir.

Tabela - CARGA HORÁRIA DAS ATIVIDADES
COMPLEMENTARES

Grupo	Tipo de Atividade	Máx. horas por atividade⁶	Máx. horas por tipo de atividade⁷
Grupo 1 - Atividades de Ensino	Participação em projetos de ensino do <i>campus</i> Recanto das Emas	40	80
	Monitoria em componente curricular	40	80
	Realização de cursos de idiomas	40	80
	Cursos de aperfeiçoamento em áreas do audiovisual e afins ao curso.	40	80
	Participação em Núcleos de Estudos do <i>campus</i>	40	80
	Seminários de Orientação Profissional.	40	80
Grupo 2 - Atividades de Pesquisa e Inovação	Apresentação de trabalho em eventos científicos.	40	80
	Participação em eventos científicos	40	80
	Participação em projetos de pesquisa e inovação, com ou sem bolsa,	40	80
	Publicação de resumo em anais de eventos,	40	80
	Publicação de artigos em revista científica, capítulos de livros, organização ou publicação de livro,	40	80
	Participação em comissão organizadora de eventos científicos e de inovação	40	80
	Registro de patentes	40	80

⁶ Quantitativo máximo de horas por atividade (por documentação comprobatória: certificado, diploma, declaração, etc.).

⁷ Quantitativo máximo de horas por tipo de atividade (várias atividades de um mesmo tipo somadas devem ser limitadas ao máximo estabelecido nesta coluna).

Grupo	Tipo de Atividade	Máx. horas por atividade⁸	Máx. horas por tipo de atividade⁹
Grupo 3 - Atividades ou Projetos de Extensão	Cursos de extensão em áreas do audiovisual e afins ao curso.	40	80
	Cursos de Formação Inicial e Qualificação Profissional articulados ao itinerário formativo do curso.	40	80
	Projetos e serviços tecnológicos, de caráter extensionista, no setor audiovisual e afins ao curso.	40	80
	Organização de eventos de extensão no setor audiovisual e afins ao curso.	40	80
	Participação em eventos de extensão no setor audiovisual e afins ao curso.	40	80
	Visitas técnicas não previstas em conteúdo programático de componentes curriculares.	40	80
	Publicação de livros físicos ou digitais literários e blogs literários, participação em atividades desportivas, composição musical, realizações artísticas, produção e execução de shows e demais atividades características da extensão.	40	80
Grupo 4 - Atividades de Ação Social	Participação como representante discente de turma e em instâncias colegiadas da Instituição.	40	80
	Participação como representante em órgãos e entidades estudantis, de classe, sindicais ou comunitárias e movimentos sociais.	40	80

⁸ Quantitativo máximo de horas por atividade (por documentação comprobatória: certificado, diploma, declaração, etc.).

⁹ Quantitativo máximo de horas por tipo de atividade (várias atividades de um mesmo tipo somadas devem ser limitadas ao máximo estabelecido nesta coluna).

Grupo	Tipo de Atividade	Máx. horas por atividade ¹⁰	Máx. horas por tipo de atividade ¹¹
Grupo 4 - Atividades de Ação Social	Atividade voluntária articulada ao curso, participação em campanhas de ação social promovidas no <i>campus</i> , em parceria com o <i>campus</i> ou em outras instituições e demais atividades características de atividades de ação social.	40	80
Grupo 5 - Prática profissional	Estágios curriculares não obrigatórios alinhados à área do curso.	40	80
	Participar de Prática Profissional Voluntária em Projetos do <i>campus</i> Recanto das Emas	40	80
	Trabalho profissional no setor audiovisual como autônomo, por trabalho.	40	80
	Trabalho profissional no setor audiovisual contratado por período	40	80
	Aprovação de Projeto em Edital distrital ou nacional como proponente	40	80
	Realização de Obra Audiovisual com a devida qualificação técnica e de conteúdo em cargos de direção	40	80
	Membro de equipe técnica de obra audiovisual, com a devida qualificação técnica e de conteúdo, como assistente ou técnico responsável	40	80
	Participação em etapas de produção em Eventos Culturais com fotografia e/ou audiovisual entre outras linguagens.	40	80
	Participação em Festival, Mostra de Cinema e Audiovisual como organizador, produtor, programador, curador, comunicador, com ou sem filme selecionado.	40	80

¹⁰ Quantitativo máximo de horas por atividade (por documentação comprobatória: certificado, diploma, declaração, etc.).

¹¹ Quantitativo máximo de horas por tipo de atividade (várias atividades de um mesmo tipo somadas devem ser limitadas ao máximo estabelecido nesta coluna).

A carga horária máxima 40h por atividade e de 80h por tipo de atividade está em conformidade com o Art. 4º da resolução 35/2019 RIF-IFB:

§ 2o É vedada a integralização da carga horária de atividades complementares por meio da realização de uma única atividade, devendo ser estabelecida no Projeto Pedagógico de Curso ou o Plano de Curso, para cada tipo de atividade, uma porcentagem máxima referente à carga horária total.

§ 3o Nenhuma atividade terá reconhecido mais de 40% da carga horária total destinada às atividades complementares.

Para contagem da carga horária, o estudante deverá entregar os documentos comprobatórios juntamente com o Relatório de Atividades Complementares a ser disponibilizado pelo Coordenador de Curso.

As atividades Complementares também são ações que propiciam a integração da população local com o *campus* por meio da participação dos moradores da região: nas sessões de cineclube; nas produções audiovisuais dos alunos como atores, figurantes ou personagens; empréstimo de locações e objetos de cena; apoio no fornecimento de bens, insumos e serviços etc.

Há que se destacar, ainda, que as Atividades Complementares também são fundamentais para ampliar a cultura geral e cinematográfica dos alunos e seu conhecimento de mundo; dessa maneira, devem estar relacionadas a diferentes experiências nas áreas de ensino, pesquisa e extensão.

Além das atividades complementares a serem livremente realizadas pelos discentes, no intuito de oferecer ações e atividades formativas que extrapolam as disciplinas comuns apresentadas na matriz curricular, algumas outras atividades complementares poderão ser oferecidas semestralmente conforme segue:

12.1. Canelada Lab

Previsto para ser realizado na última semana de cada semestre letivo, o Canelada Lab é uma atividade complementar em que estudantes terão a oportunidade de vivenciar uma imersão no universo da animação. No Canelada Lab serão oferecidas atividades como palestras, workshops e mentoria nos diversos segmentos da produção audiovisual em animação. Neste evento os estudantes poderão aperfeiçoar os projetos em desenvolvimento na prática profissional do semestre em que estará cursando, pois contará com mentoria realizada por profissionais do mercado convidados para o evento.

12.2. Anima Jam

No meio de jogos digitais e animação, um modelo de evento muito comum é denominado de Game Jam (no caso de jogos) e Anima Jam (para evento similar de animação). Trata-se de um evento imersivo em que, durante um período ininterrupto de tempo, geralmente 48 horas, estudantes e aficionados pela arte da animação, terão que produzir um curta-metragem (geralmente de até 1 minuto de duração), a partir de um tema sorteado na abertura do evento. Para a decisão do melhor curta-metragem produzido, serão convidados profissionais da área para a composição do corpo de jurados. Além disso, serão convidados profissionais nas mais diversas áreas da produção audiovisual em animação, para acompanhar e orientar as equipes em seus projetos. Ao final do período de 48 horas, os filmes produzidos serão exibidos.

A atividade é aberta aos estudantes e comunidade, contribuindo para a divulgação do curso técnico subsequente em animação, bem como na promoção

de intercâmbio e compartilhamento de conhecimentos e experiências.

13. PRÁTICAS PROFISSIONAIS

As Práticas Profissionais devem buscar a integração do que é trabalhado em sala de aula com a prática, valorizar a pesquisa e proporcionar o envolvimento de professores e estudantes na interdisciplinaridade e na contextualização de saberes. É importante que o futuro técnico seja estimulado a refletir sobre os caminhos mais adequados à execução de sua prática profissional, tendo como base o conteúdo e a prática ensinados no *campus*. Os estudantes também devem ser estimulados a desenvolver suas habilidades de relações interpessoais, de liderança, de colaboração, respeito aos demais, responsabilidade individual e outras habilidades que ajudem na sua formação como pessoa e como profissional inserido em uma equipe.

Estas atividades serão realizadas de maneira híbrida e fazem parte da grade curricular como uma disciplina regular com carga horária de 80 horas-aula nos Módulos I e II e carga horária de 120 horas no Módulo III totalizando 280 horas-aula. As disciplinas serão organizadas com a proporção de 40 horas-aula presencial e 40 horas-aula a distância, nos Módulos I e II; e na proporção de 80 horas-aula presencial e 40 horas a distância no Módulo III. Ressalta-se que esta proporção pode ser remodelada conforme as necessidades dos componentes e sem ultrapassar os limites de aulas a distância permitidos no curso, desde que aprovada previamente em colegiado (NT 2/2022 DEAD/PREN). As Práticas Profissionais poderão acontecer em qualquer turno de funcionamento do *campus*, bem como aos finais de semana.

Cada Módulo terá uma prática profissional correspondente, de acordo com os conteúdos e disciplinas ministradas em cada semestre. Desse modo ficam estabelecidas as seguintes práticas:

13.1. Núcleo de Desenvolvimento de Projetos de Animação - Gema

No Núcleo de desenvolvimento de projetos de animação, o estudante terá a oportunidade de trabalhar no desenvolvimento de projeto de animação (curta-metragem, jogo eletrônico, entre outros). Na prática será trabalhado o desenvolvimento de argumento, roteiro, storyboard, proposta de direção e orçamento do projeto de desenvolvimento. Ao final da prática espera-se que o estudante conclua projeto de animação em estágio que permita realizar a sua pré-produção no módulo seguinte.

13.2. Núcleo de Pré-produção - Estúdio Canela

Núcleo focado na pré-produção de projetos incubados no núcleo Gema. Neste núcleo será realizado tratamento final de roteiro, edição do storyboard (*animatic*), design de personagens, criação das fichas modelo de personagens (*model sheets*), cenários e estruturação de personagens (*rigging*). Ao final da prática o estudante terá estruturada toda a pré-produção estando apto a produzir seu projeto na prática seguinte. Também será realizada apresentação oral dos projetos (*pitching*), para uma simulação de ambientes de mercado.

13.3. Núcleo de Produção - Estúdio Canela

As atividades deste núcleo, serão destinadas à produção do projeto final do estudante. O estudante irá realizar a animação das cenas, captação e edição de som, composição de imagens, edição e finalização do projeto.

Nas Práticas Profissionais, o estudante terá, em sala de aula, momentos nos quais receberá as devidas orientações do docente da disciplina e momentos de desenvolvimento das ações necessárias para que a atividade seja executada na prática.

A prática profissional configura-se como uma disciplina obrigatória e deverá ser cursada conforme o Módulo em que o aluno se encontra matriculado.

Os professores responsáveis por essa disciplina devem fazer parte do respectivo Núcleo a que a disciplina está vinculada. Esse profissional deve buscar fazer a integração com outras disciplinas oferecidas no semestre e definir a forma de avaliação de acordo com a natureza do núcleo relacionado. Cabe ainda a esse professor acompanhar as atividades presenciais e a distância, sua execução e definir formas de socialização dos resultados e dos conhecimentos alcançados na atividade integradora, como relatórios, apresentações públicas, publicações impressas etc.

É importante que os professores das Disciplinas das Práticas Profissionais contemplem, em seu planejamento de carga horária, o tempo destinado à coordenação das atividades internas e externas necessárias ao pleno desenvolvimento da disciplina e à divulgação dos produtos por ela gerados. Cabe a esse professor dar as devidas orientações teóricas e práticas para os alunos, a indicação de bibliografia que dê suporte às exigências práticas além de estimular o pensamento crítico e questionador relacionado aos assuntos abordados. Paralelamente, o docente também se aperfeiçoará enquanto pesquisador, técnico e agente transformador da sociedade.

14. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio supervisionado não é obrigatório, mas pode ser uma atividade acadêmica desenvolvida, opcionalmente, pelo estudante em área relacionada ao mercado audiovisual e inclusive, conforme visto acima, pode ser aproveitado enquanto Atividade Complementar

O estágio supervisionado é uma parte importante do processo educativo que ajuda a consolidar o que é lecionado em sala de aula e a abrir portas do mundo do trabalho, além de ser um caminho importante para que o IFB esteja mais integrado ao universo do trabalho e a sociedade.

15. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EaD)

O curso Técnico em Animação também poderá utilizar metodologias pedagógicas de educação a distância. Em consonância com os avanços na legislação educacional, as atividades do Curso poderão ser realizadas por meio de técnicas e de ferramentas que permitam maior flexibilidade de horários para os estudantes, não estabelecendo a presença na escola como condição única de desenvolvimento do conhecimento.

Conforme o Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, em seu Artigo 10º, está disposto que “A oferta de educação básica na modalidade a distância pelas instituições de ensino do sistema federal de ensino ocorrerá conforme a sua autonomia e nos termos da legislação em vigor”.

Desse modo, conforme legislação vigente e normatização do assunto, estabelecida pelo Instituto Federal de Brasília, o Curso se utilizará de metodologias híbridas de educação, agrupando encontros presenciais e/ou a distância para permitir o melhor aproveitamento dos estudantes.

Conforme o Art. 7º da RESOLUÇÃO 32/2019 - RIFB/IFB “Para os cursos do ensino médio e cursos técnicos, a proposta pedagógica pode prever atividades a distância em até 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, desde que haja suporte tecnológico e seja garantido atendimento qualificado ao discente.”

As disciplinas de Linguagem Audiovisual, Acessibilidade Audiovisual, Práticas Profissionais I, Práticas Profissionais II e Práticas Profissionais III, poderão realizar atividades a distância, com carga horária máxima prevista nos quadros dos componentes (ementário) e no quadro resumo. Os planos de ensino de cada componente curricular deverão estabelecer, de forma clara e detalhada, quais atividades acontecerão presencialmente e quais serão realizadas a distância.

No mesmo documento, o docente responsável pela componente deverá indicar, ainda, quais os métodos que irá utilizar para ministrar o conteúdo e avaliar o discente, em cada tipo de atividade. Ressalta-se ainda, que as atividades a distância serão realizadas por meio do NEaD como Ambiente Virtual de Aprendizagem institucionalizado do IFB, conforme a NT 2/2022 DEaD/PREN.

Em caso de alteração legislativa nacional ou de normas internas do IFB estes percentuais e a forma de organização da educação a distância poderá ser adaptada.

Considerando que o Curso Técnico em Animação também poderá ser ofertado na modalidade a distância, mediante Plano de Curso próprio, os estudantes do Curso Presencial Técnico em Produção de Áudio e Vídeo poderão migrar para o curso a distância por solicitação voluntária em período determinado em calendário acadêmico ou por encaminhamento do Colegiado de Curso em situação que se caracterize pela impossibilidade de realização das aulas presenciais no *campus*, os estudantes deverão ter ciência dessa possibilidade pelo caráter público deste Plano de Curso.

16. PESQUISA APLICADA

O IFB tem por objetivo realizar pesquisas aplicadas, incentivando ações para a produção de conhecimento científico, produção tecnológica e empreendedorismo cujas soluções atendam a demanda de problemas reais, locais e regionais de forma a contribuir com o desenvolvimento sustentável no Distrito Federal e entorno. (PDI 2024/2030 págs. 41 e 42).

Conforme Art. 2º da RESOLUÇÃO 47/2020 - RIFB/IFB “As atividades de pesquisa consistem no trabalho criativo e sistemático, na forma de projetos, programas ou ações curricularizadas, de natureza metodológica, teórico e/ou teórico prática, que visem a contribuir e ampliar o conjunto de conhecimentos, desenvolvimento de produtos, processos ou serviços aplicáveis, bem como contribuir para a produção e divulgação de inovação”.

A política de pesquisa, pós-graduação e a inovação no IFB tem por finalidade:

Integrar a pesquisa e a inovação com as ações de ensino e extensão, por meio da promoção de eventos articulados e elaboração de editais conjuntos;

- Estimular a criação e fortalecimento dos grupos de pesquisa.
- Estimular a publicação dos resultados dos projetos de pesquisa, pós-graduação e inovação desenvolvidos por pesquisadores e estudantes do IFB.
- Promover eventos para a divulgação científica e tecnológica do IFB.
- Difundir a cultura e a prática da pesquisa científica e inovadora entre os discentes e servidores (docentes e técnicos administrativos) do IFB.
- Incentivar a pesquisa aplicada e tecnológica em consonância com a lei de criação dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (Lei nº 11.892, de 2008).
- Promover a cultura da Inovação Tecnológica e da Propriedade Intelectual como estratégia deliberada para o desenvolvimento sustentável do DF e entorno.

Verifica-se a existência de diversas lacunas e oportunidades de pesquisa na literatura da área de animação. Dessa forma, existem várias subáreas que permitem o desenvolvimento de projetos de pesquisa. Os estudantes também serão incentivados a participar de editais institucionais como proponentes de projetos de pesquisa, com a orientação do corpo docente e serão convidados a integrar os grupos de pesquisa já existentes. As Atividades de Pesquisa aplicada e Extensão também podem despertar, nos futuros profissionais, a valorização da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico.

17. EXTENSÃO

O fomento em programas de extensão faz parte das finalidades do IFB, condição que se alinha com o mundo do trabalho do Técnico em Animação, com

ênfase na produção, desenvolvimento e difusão de conhecimentos científicos e tecnológicos, entendendo que as ações de extensão, interação com a sociedade e relações comunitárias constituem processo educativo, cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de forma indissociável para viabilizar uma relação transformadora entre o IFB e a sociedade (PDI 2024/2030).

De acordo com o artigo 3º da RESOLUÇÃO 42/2020 - RIFB/IFB, O IFB tem por objetivo desenvolver ações de extensão de acordo com os princípios e finalidades da educação profissional e tecnológica, em articulação com o mundo do trabalho e os segmentos sociais, e com ênfase na produção, desenvolvimento e difusão de conhecimentos científicos e tecnológicos, conforme o inciso IV do art. 7º da Lei 11.892, de 29 de dezembro de 2008.

Ainda de acordo com o artigo 4º da referida RESOLUÇÃO, “Entende-se por extensão o processo interdisciplinar, educativo, político, social, científico, esportivo, artístico, cultural, tecnológico, que articule ensino e pesquisa de forma indissociável e viabilize a relação transformadora entre o IFB e outros setores da sociedade, assegurando a interação dialógica entre saberes acadêmico e popular, promovendo a participação efetiva da comunidade, a transformação social e o desenvolvimento local e regional.

Essa proposta está em consonância com a missão educacional do IFB, que visa à integração entre ensino, pesquisa e extensão. Os estudantes do Curso Técnico em Animação serão incentivados a se envolver em atividades de extensão, por meio da participação em cursos, oficinas, congressos, seminários e outros meios educacionais voltados para o aperfeiçoamento técnico e profissional do mundo do trabalho de animação.

Haverá também o incentivo aos estudantes para que participem, com a orientação do corpo docente, de editais institucionais como proponentes de projetos de extensão. Dentro destes componentes, várias atividades serão realizadas junto à comunidade externa, abrindo diversas possibilidades de projetos de extensão. A participação nesses projetos será pontuada, e por isso, acredita-se

que essa vinculação servirá como mais um incentivo para participação dos estudantes.

18. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO GLOBAL DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS PARA A APRENDIZAGEM

A RESOLUÇÃO 35/2020 - RIFB/IFB, que altera o Regulamento do Ensino Técnico de nível médio do Instituto Federal de Brasília – IFB, aprovado pela Resolução CS/IFB nº 10/2013, dispõe que a avaliação do processo de aprendizagem “será processual, sistemática, integral, diagnóstica e formativa, envolvendo professores e alunos, bem como as práticas globais do Processo educativo”.

Estão previstas a utilização de diversos instrumentos avaliativos, tais como trabalhos individuais, trabalhos em grupo, debates, produções de textos, resolução de exercícios, testes ou provas, apresentações orais, relatórios, portfólios, produtos, dentre outros, podendo também ser realizados em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Cada docente, de acordo com a especificidade dos conteúdos ministrados, terá autonomia para indicar quais os melhores métodos de avaliação.

As disciplinas de Práticas Profissionais serão avaliadas de acordo com a participação e a produção de cada estudante em avaliações que compreendem além do desempenho técnico, a atuação e responsabilidade no trabalho coletivo, podendo se valer o professor da disciplina de trabalhos em grupo, mas com avaliações individualizadas de desempenho, quando for o caso.

Os docentes observarão as normas vigentes na preparação dos planos de ensino, e apresentarão aos estudantes os critérios e valores de avaliação no início do período letivo.

É necessário, ainda, ressaltar que, para os estudantes com qualquer tipo de deficiência, o professor deverá planejar, com o apoio da Coordenação Pedagógica e o NAPNE formas alternativas de avaliação. De acordo com cada deficiência ou necessidade, deverão ser criadas oportunidades para que esses estudantes possam ter o aproveitamento necessário à sua formação.

Os alunos deverão observar os prazos relacionados à apresentação de atestados médicos, justificativas de faltas, solicitação de segunda chamada, revisão de notas, dentre outros procedimentos. Essas informações estarão disponíveis junto à Coordenação de Assistência Estudantil e Inclusão Social, e serão repassadas nos primeiros encontros.

Os estudantes deverão atingir um mínimo de 60% de pontuação nas avaliações e 75% de frequência no período letivo. Caso aquele percentual não seja atingido, caberá ao docente realizar procedimentos de recuperação, de forma paralela, durante o período letivo, quando possível. Caso o estudante não alcance o desempenho mínimo por meio da recuperação paralela, pode ser aplicada atividade de recuperação final a critério do docente.

18.1. Superação de dificuldades de aprendizagem

Como estratégias e mecanismos para a superação das possíveis dificuldades de aprendizagem durante o processo de formação, serão adotadas, dentre outras, as seguintes práticas:

- Atendimento ao estudante no contraturno das aulas;
- Adaptação curricular e atendimento aos estudantes com necessidades específicas;
- Envolvimento dos alunos nos projetos do *campus*, de acordo com a afinidade, habilidade e preferência de cada um;
- Disponibilização de materiais didáticos alternativos;
- Formação de grupos de estudo com monitores;
- Diversificação das abordagens teóricas e práticas;
- Utilização de jogos e atividades lúdicas a fim de despertar o interesse e criatividade;

- Incentivar a participação dos discentes em atividades coletivas;
- Realização de visitas técnicas e estudos de campo;

Nos conselhos de classe, conforme previsto no Regulamento do Ensino Técnico (RET - 35/2020 - RIFB/IFB), é criado um espaço para “discussão e análise, tendo caráter consultivo, diagnóstico, prognóstico e de deliberação sobre o processo pedagógico das turmas e dos estudantes”.

Neste sentido, esses momentos serão aproveitados para obter o retorno dos estudantes sobre o andamento das atividades. A partir dessa avaliação, organizada pela Coordenação Pedagógica do *campus*, serão levantados dados no “Pré-conselho” e durante a reunião de conselho de classe. Tais informações servirão para que os docentes possam aprimorar sua prática didática, buscando novas estratégias que permitam ao estudante obter o desempenho esperado.

Nota-se que como forma de superação das dificuldades e recuperação paralela, poderão ser utilizadas diversas estratégias, inclusive a utilização de metodologias de educação a distância, conforme previsto no item 15.

18.2. Procedimentos de Dependência

De forma semelhante, também serão tratados os casos de dependência. De acordo com o Art. 79, do RET, “O estudante que for retido em qualquer componente curricular terá direito à promoção parcial, também denominada regime de dependência, e a matricular-se no período letivo subsequente, desde que não tenha sido retido em mais de dois componentes curriculares ou em componente curricular que seja pré-requisito, nos cursos cujos módulos sejam dependentes”.

Para os estudantes que não tiverem alcançado os critérios de aprovação nas componentes do curso, serão ofertadas alternativas que possibilitem a recuperação do conteúdo, e permitam a conclusão do curso dentro do período de integralização.

Ainda conforme o RET, Art. 79:

“§ 2º - O regime de dependência poderá ser abreviado, não sendo obrigatório o cumprimento de uma quantidade mínima de dias letivos e carga horária, desde que sejam desenvolvidas as habilidades e competências previstas no Plano de Ensino.

§ 3º No caso de componentes curriculares práticos, o regime de dependência pode ser realizado em turmas regulares e com comparecimento às aulas, ou por meio de projetos.

§ 4º O estudante que tiver sido retido por não ter alcançado 60% (sessenta por cento) da pontuação das avaliações poderá, a critério do docente, realizar apenas as avaliações no ano/semestre seguinte, sem obrigatoriedade de comparecimento às aulas.”

Desta forma, as dependências poderão acontecer por meio de metodologias diversas, como as próprias à educação a distância, nas atividades que não demandam a utilização de laboratórios. O objetivo é fazer com que o discente desenvolva as habilidades necessárias para alcance do perfil profissional deste curso.

18.3. Critérios de avaliação geral do curso

Com foco na melhoria contínua, ao término de cada semestre, serão realizadas avaliações pelos discentes quanto ao desenvolvimento do curso. Nesta avaliação, os estudantes serão convidados a manifestar sua percepção sobre os conteúdos aprendidos, a didática do corpo docente, a estrutura física e de materiais disponíveis, as práticas profissionais, o apoio pedagógico e administrativo, as políticas da instituição, a atuação dos gestores da unidade, dentre outros.

Além disso, a instituição fará o acompanhamento de egressos, para verificar a inserção no mundo do trabalho. Também serão solicitados retornos junto aos empregadores sobre as atividades realizadas pelos estudantes, sejam em vínculos de estágio ou empregatícios.

19. CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS PARA APROVEITAMENTO DE ESTUDOS E RECONHECIMENTO DE SABERES

19.1. Critérios para Aproveitamento de Estudos

Muitos estudantes da área de animação apresentam conhecimentos empíricos, relacionados a desenho, pintura e ilustração digital, tratamento de imagens, edição de vídeo, videografismo, dentre outros. Essa facilidade é decorrente da popularização de dispositivos tecnológicos com diversos aplicativos intuitivos para sua utilização.

Este plano visa a atender, ainda, profissionais que já atuam no mercado audiovisual, mas gostariam de atualizar e aprimorar seus conhecimentos teóricos e práticos.

Existem, também, estudantes de outras instituições e de áreas correlatas, como produção de áudio e vídeo, produção multimídia, artes, eletrônica, dentre outras, que já têm uma base dos conteúdos relacionados neste Projeto Pedagógico de Curso.

Posto isso, é importante que tais conhecimentos sejam aproveitados, de modo a facilitar ou a reduzir o tempo de integralização dos estudantes.

O RET (Regulamento do Ensino Técnico, RESOLUÇÃO 35/2020 - RIFB/IFB), orienta que o estudante poderá solicitar o aproveitamento de estudos de componentes curriculares concluídos, mediante requerimento e trâmite a ser realizado no Registro Acadêmico do *campus* onde estuda. As orientações do procedimento a ser seguido estão dispostas nos documentos da Instituição. O requerimento poderá ser realizado mais de uma vez, durante o curso, respeitados os prazos determinados no Calendário Acadêmico.

Os estudantes certificados pelo aproveitamento de estudos poderão atuar como monitores das disciplinas e serão creditados em Atividades Complementares pelo professor da disciplina em que atuou em tal função.

19.2. Critérios e Procedimentos de Avaliação para o Reconhecimento de Saberes

Conforme o RET: “O conhecimento adquirido, inclusive em processos formais e não-formais de aprendizagem e na trajetória de vida e do trabalho, poderá ser objeto de avaliação e reconhecimento. O *campus* realizará processo de reconhecimento de saberes por meio de avaliação teórico-prática do estudante”.

O RET, orienta que o estudante poderá se inscrever para as avaliações de reconhecimento de saberes, mediante requerimento e trâmite a ser realizado no Registro Acadêmico do *campus* onde estuda, de acordo com o prazo estabelecido no Calendário Acadêmico.

Para avaliação das solicitações de Reconhecimento de Saberes, será instituída uma Comissão Avaliadora, composta pelo Coordenador de Curso, um representante da Coordenação Pedagógica ou equivalente e pelos docentes responsáveis pelos componentes curriculares objeto de reconhecimento.

A Comissão Avaliadora deverá aplicar avaliações teórico-práticas conforme as especificidades de cada componente curricular, devendo o resultado final ser “aprovado” ou “não aprovado”, considerando-se aprovado o estudante com rendimento superior a 60% (sessenta por cento) na avaliação.

Os estudantes certificados pela Avaliação de Reconhecimento de Saberes poderão atuar como monitores das disciplinas e serão creditados em Atividades Complementares pelo professor da disciplina em que atuou em tal função.

20. INFRAESTRUTURA: INSTALAÇÕES, EQUIPAMENTOS E BIBLIOTECA

Por se tratar de um curso de caráter experimental, utilizamos como referência a estrutura mínima do curso de Programação em Jogos Eletrônicos constante no catálogo nacional de cursos técnicos (CNTC), em razão de suas aproximações com o Curso Técnico Subsequente em Animação.

Nesse sentido, a infraestrutura que será disponibilizada aos estudantes está em concordância com as necessidades apontadas no CNTC. A seguir são relacionados espaços e laboratórios e equipamentos que deverão ser utilizados no curso.

Estúdio de Áudio, Fotografia e Vídeo	
Capacidade de atendimento: 40 alunos	
Descrição: Estúdio de gravação de áudio e vídeo, com chroma key, equipado para produção de áudio e vídeo onde os professores ministrarão aulas práticas e os alunos e professores poderão gravar material audiovisual em diversos formatos e gêneros	
Qtde	Especificação
10	Notebook
03	Câmeras Digitais Full HD 4k Blackmagic ursa mini
03	Tripés
01	Grid aéreo com iluminação fria e/ou quente fixo no estúdio
01	Retorno (monitor) de vídeo em alta definição para apresentador e direção
01	Isolamento termoacústico estúdio
01	Equipamento para gravação e mixagem de áudio digital
02	Ar condicionado silencioso no estúdio
01	Mobiliário básico multiuso

02	Poltronas para cenário
01	Espaço acústico para locução/dublagem
01	Switcher digital para mais de uma câmera com possibilidade de streaming-vídeo (transmissão a internet)

Laboratório de Animação A – 20 computadores para animação	
Capacidade de atendimento (alunos): 40 alunos (20 pares)	
Descrição: Laboratório com computadores Windows para aulas de edição, animação, desenho, pintura digital, pós-produção e realização de trabalhos autorais dos alunos.	
Qtde	Especificação
20	Computadores Windows - processador Intel® Core™ i3 com 8GB de memória, 500 GB de armazenamento, teclado, mouse e monitor de vídeo
20	Softwares para tratamento, composição e finalização de foto, imagem e áudio
01	Projetor Full HD
01	Tela de Projeção
01	Quadro Branco
42	Cadeiras giratórias com encosto
02	Mesas Digitalizadoras com caneta
01	Mesa para Professor
20	Mesas/Bancadas para computadores dos alunos (02 máquinas por mesa)

Laboratório de Animação B - 40 computadores para animação	
Capacidade de atendimento (alunos): 40 alunos (20 pares)	
Descrição: Laboratório com computadores Windows para aulas de edição, animação, desenho, pintura digital, pós-produção e realização de trabalhos autorais dos alunos.	
Qtde	Especificação
20	Computadores Windows - processador AMD RYZEN 7, com 16GB de memória, 1TB de armazenamento, placa de vídeo RTX 2060, teclado, mouse e monitor de vídeo
20	Softwares para de animação, tratamento, composição e finalização de foto, imagem.
01	Projetor Full HD
01	Tela de Projeção
01	Quadro Branco
42	Cadeiras giratórias com encosto
40	Mesas Digitalizadoras com caneta
01	Mesa para Professor
20	Mesas/Bancadas para computadores dos alunos (02 máquinas por mesa)

Laboratório de Informática – 40 computadores	
Capacidade de atendimento (alunos): 40 alunos	
Descrição: Laboratório para uso de alunos e professores durante as aulas de informática e de outras disciplinas que necessitem do uso de computadores. O laboratório também será utilizado por projetos de extensão e pesquisa, como o	

Clube do Roteiro. Quando o espaço não estiver sendo utilizado para aulas e projetos de extensão e pesquisa, os alunos poderão utilizá-los para pesquisa e trabalhos acadêmicos. O laboratório também poderá ser utilizado pelos estudantes para a realização de atividades a distância, caso necessário.

Qtde	Especificação
41	Computadores Windows
41	Software - Pacote Office
01	Projetor Full HD
01	Quadro Branco
42	Cadeiras giratórias com encosto
01	Mesa para Professor
20	Mesas/Bancadas para computadores dos alunos (02 máquinas por mesa)

Almoxarifado Técnico

Capacidade de atendimento (balcão) 1 usuário por vez.

Área: 22,52 m²

Descrição: Sala para guarda e empréstimo de equipamentos de captação de imagem e áudio a serem utilizados em aulas práticas e teóricas, práticas integradoras, práticas profissionais e trabalhos autorais dos alunos.

Qtde	Especificação
14	Câmeras Fotográficas DSLR com bateria extra, cartão de memória, filtros e lentes
03	Câmeras Filmadoras Handcam Full HD com bateria extra, cartão de memória, filtros e lentes
00	Câmeras gopro com acessórios
01	Iluminação – kit de fresnéis

01	Iluminação – kit de refletores
00	Microfones de mão sem fio
06	Microfones de lapela
02	Microfones Boom com acessórios
07	Gravadores de Som Portátil
02	Projetores Full HD
01	Telas de Projeção
02	Tripés
01	Drone
03	Estabilizadores de mão
01	Suporte de ombro para filmadoras
03	Rebatedores de luz
00	Claquetes
02	Fones de ouvido
01	Kit de luz de led para acoplar na câmera
02	Iluminação Sun Gun

Biblioteca	
Capacidade de atendimento (usuários): 85 pessoas sentadas	
Área: 540,07 m ²	
Descrição: Espaço destinado para estudos individuais e coletivos. A biblioteca escolar atenderá ao público interno e externo. São disponibilizados escaninhos para guarda de materiais individuais, tais como mochilas e bolsas. Os usuários terão acesso a computadores conectados à internet. O acervo poderá ser disponibilizado para empréstimo e para consulta no local. Os computadores da biblioteca também poderão ser utilizados pelos estudantes para realização de atividades a distância, quando necessário.	
Qtde	Especificação

1163	Livros relacionados ao eixo tecnológico de Produção Cultural e Design
571	Exemplares em DVD's relacionados ao eixo tecnológico de produção e design
12	Computadores com acesso à internet para estudantes e usuários externos
05	Computadores para atendimento e servidores
14	Baias de estudo individual
06	Mesas para estudos em grupo
03	salas de estudo em grupo/reunião
01	sala de múltiplas funções (com capacidade para 26 pessoas)
85	Cadeiras

CFT - CENTRO DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA	
Capacidade de atendimento (usuários): 300 usuários	
Área: 907,57 m ²	
Descrição: Espaço destinado para produção audiovisual e animação, conta com duas salas de aula, um mini auditório, laboratório de animação, salas para os núcleos e atividades desenvolvidas no <i>campus</i> , estúdio de TV, espaço de convivência e multiuso para atividades de cinema, dança, teatro, atividades maker, entre outras.	
Qtde	Especificação
01	Laboratório de Animação
01	Miniauditório
02	Sala de aula
01	Espaço de multiuso
01	Estúdio de TV
01	Sala dos Núcleos de atividades realizadas pelo <i>campus</i>

01	Sala para o Centro de Ações Inclusivas
----	--

LABORATÓRIO - IF MAKER	
Capacidade de atendimento (usuários): 20 usuários	
Área: 40,00 m ²	
Descrição: O laboratório IF Maker, é um espaço destinado a realização de projetos que envolvam tecnologia e inovação de maneira autônoma e colaborativa. No âmbito do curso de animação, pode ser utilizado na produção de cenários, personagens e estruturas para animação em stop motion.	
Qtde	Especificação
4	Impressoras 3D
15	notebooks i5, com placa de vídeo dedicada.
3	computadores (desktop)
1	máquina de corte a laser (CNC)
2	scanner 3D
2	TV 60"
1	projektor full HD

20.1. Acessibilidade

O *campus* possui instalações acessíveis para pessoas com dificuldade de locomoção. Todas as salas podem ser acessadas por meio de rampas. Além disso, existe corrimão para as pessoas que deles possam necessitar. Nos estacionamentos, serão reservadas vagas para pessoas com deficiência, para idosos e para gestantes. A instituição conta, ainda, com banheiros adaptados nos dois andares e mesas adaptadas nas salas de aula. Serão instalados pisos táteis e

identificadores em braile para facilitar a locomoção para pessoas com deficiência visual.

O *campus* conta com um servidor técnico em tradução e intérprete de libras, e tem estabelecido o Núcleo de Atendimento a Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE), que acolhe e promove as adaptações necessárias para inclusão.

21. CORPO TÉCNICO E DOCENTE

A estrutura organizacional administrativa do IFB – *campus* Recanto das Emas é composta por:

- Diretor-Geral;
- Diretor de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Coordenador de Registro Acadêmico;
- Coordenador de Biblioteca;
- Coordenador de Pesquisa e Inovação;
- Coordenador de Extensão e Estágio;
- Coordenador Geral de Ensino;
- Coordenador Pedagógico;
- Coordenador de Assistência Estudantil e Inclusão Social;
- Coordenador de Área;
- Coordenador de Curso;
- Pedagogo;
- Psicólogo;
- Assistente Social;
- Técnico em Assuntos Educacionais; e
- Auxiliares e Assistentes Administrativos.

O *campus* Recanto das Emas, tem um quadro de profissionais composto por 66 docentes, 38 técnicos, 02 estagiários, e 16 colaboradores terceirizados.

Técnicos do *campus* que atuarão no curso técnico subsequente em animação:

Nome	Cargo	Setor
Ana Paula Santiago Seixas Andrade	Coordenadora	NAPNE
Antonio Carlos Lima da Silva	Técnico de Laboratório	CGEN
Elizabeth Leandro Silva da Costa	Auxiliar de Biblioteca - Coordenadora	CDBI
Felipe Serra	Técnico em Assuntos Educacionais	CDPD
Flávia Silva Neves	Psicóloga	CDAE
Francisco Rosemberg Leite da Costa	Auxiliar em Administração - Coordenador	CDAE
Jaconaazar Souza Silva	Técnico de Laboratório	CGEN
Sarah Moura de Sena	Assistente de Aluno - Coordenadora	CDAE
Jusef Felipe Pinto de Oliveira	Técnico de Laboratório	CGEN
Claudio Ferreira de Sousa	Técnico em Audiovisual	CGEN
Wyara Viana Silva	Assistente em Administração - Coordenadora	CDRA

Docentes do *campus* que atuarão no curso técnico subsequente em animação:

Professor	Área de Formação	Titulação	Regime de Trabalho
Fernando Mourão Gutierrez	Propaganda e Publicidade	Mestrado em arte e tecnologia, doutorado em Artes (atuação para animação)	40 horas Dedicação Exclusiva
Jansen Rodrigo de Oliveira Ramos	Audiovisual	Mestrado em ciência da arte	40 horas Dedicação Exclusiva
Matias Alvarez de Mesquita	Artes Visuais	Graduação	40 horas Dedicação Exclusiva
Marcio Giacomini Pinho	Música	Doutorado em música	40 horas Dedicação Exclusiva
Vinicius Fernandes Gonçalves	Audiovisual	Mestrado em audiovisual	40 horas Dedicação Exclusiva
Alex Rodrigo Medrado Araujo	Audiovisual	Doutorado em audiovisual	40 horas Dedicação Exclusiva
Adriana do Socorro Tavares Silva	Educação	Mestrado em educação	40 horas Dedicação Exclusiva
Professor de Animação I (cadastro de reserva)	Audiovisual/animação	-	40 horas Dedicação Exclusiva
Professor de Animação II (cadastro de reserva)	Audiovisual/animação	-	40 horas Dedicação Exclusiva

22. CERTIFICADOS E DIPLOMAS

Ao concluir com aprovação e frequência mínima exigida o Módulo I, o estudante receberá as certificações intermediárias de Ilustrador (CBO 2624-05) e Arte-finalista (CBO 3184-05). A conclusão com aprovação e frequência mínima exigida do Módulo II, dá ao estudante o certificado em Qualificação Técnica de Desenhista de desenho animado (CBO 3184-10). Já ao concluir com aprovação e frequência mínima exigida o Módulo III, o estudante fará jus à certificação de Finalizador de Vídeo (CBO 3744-15).

Com a conclusão com aprovação e frequência mínima exigida nos 3 Módulos e o cumprimento e validação da carga horária de 100 horas relativa às atividades complementares, totalizando de 1200 horas-relógio, o estudante receberá o diploma de “Técnico em Animação”.

23. REFERÊNCIAS

BRASIL, *LDB*. Lei 12.485/2011 – Lei da TV paga. Disponível em: < www.planalto.gov.br >.

BRASIL, *LDB*. Lei 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: < www.planalto.gov.br >.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: >http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm> Acesso em 15 agosto 2017.

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. Classificação Brasileira de Ocupações: CBO - 2010 – 3. ed. Brasília: MTE, SPPE, 2010. Disponível em: < <http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/downloads.jsf>>. Acesso em: 16 agosto 2017.

BRASIL. Ministério da Educação - MEC. **Guia Pronatec de cursos FIC**. 4. ed. Brasília, MEC – SETEC, 2016. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=41261-guia-pronatec-de-cursos-fic-2016-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 16 agosto 2017.

BRASIL. MEC. Ministério da Educação – MEC. **Catálogo nacional de cursos técnicos**. 3. ed. 2016. Brasília: MEC – SETEC, 2016. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=41271-cnct-3-edicao-pdf&category_slug=maio-2016-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 16 agosto 2017.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Planejamento, Orçamento e Gestão - CODEPLAN. **Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios – PDAD 2015**. Disponível em: http://www.codeplan.df.gov.br/images/CODEPLAN/PDF/pesquisa_socioeconomica/pdad/2015/PDAD_Recanto_das_Emas_2015.pdf>. Acesso em: 12 set 2017.

NORONHA, Danielle de. **Ensino de cinema: os caminhos para a relação entre a formação acadêmica e a prática**: Professores, alunos e profissionais falam sobre a formação em cinema e audiovisual. Rio de Janeiro-RJ: Associação Brasileira de Cinematografia-abc, artigos *on-line*, 06.08.2013. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=1200&/ensino-de-cinema-os-caminhos-para-a-relacao-entre-a-formacao-academica-e-a-pratica>. Acessado em: 18 de maio de 2017.

APRO. Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais. *Mapeamento E Impacto Econômico Do Setor Audiovisual No Brasil*. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE). Fundação Dom Cabral (FDC). 2016.

BRASIL. *Plano de Desenvolvimento Institucional 2019 a 2023* (PDI 2019/2023). Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília (IFB). Brasília, DF. 2019. Disponível em <http://twixar.me/jRC1>. Consultado em 15 out 2019.

BRASIL. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST). Ministério da Educação. Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Brasília, DF. 2016. Disponível em <http://twixar.me/wc61>. Consultado em 11 out. 2019.

BRASIL. Lei N° 13.005/2014. Aprova o Plano Nacional de Educação. Poder Executivo. Brasília, 2014. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Consultado em 15 out 2019.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução N.o 027-2016/CS-IFB - Aprova alterações no Regulamento dos Procedimentos Administrativos e da Organização Didático Pedagógica dos Cursos de Graduação do Instituto Federal de Brasília - IFB. 2016. Disponível em <https://www.ifb.edu.br/ead/92-institucional/resolucoes/10765-resolucoes-2016>. Consultado em 17 out 2019.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução N.º 010-2013/CS – IFB - Altera o Regulamento do Ensino Técnico de nível médio do Instituto Federal de Brasília – IFB. Disponível em: <[http://www.ifb.edu.br/attachments/4298_010_Altera%C3%A7%C3%A3o%20do%20RET_resolu%C3%A7%C3%A3o%20014_2012%20\(2\).pdf](http://www.ifb.edu.br/attachments/4298_010_Altera%C3%A7%C3%A3o%20do%20RET_resolu%C3%A7%C3%A3o%20014_2012%20(2).pdf)>. Acesso em: 16 agosto 2017.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução 35/2020 - RIFB/IFB - Altera o Regulamento do Ensino Técnico de Nível Médio do Instituto Federal de Brasília (IFB) aprovado pela Resolução CS/IFB nº 10/2013, e estabelece o Regulamento do Ensino Técnico de Nível Médio Subsequente nas modalidades presencial e a distância. Disponível em https://www.ifb.edu.br/attachments/article/22990/Resolu%C3%A7%C3%A3o%2035_2020_Regulamento%20do%20Ensino%20T%C3%A9cnico%20de%20N%C3%ADvel%20M%C3%A9dio%20Subsequente.pdf . Consultado em 08 abr 2024.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução 47/2020 - RIFB/IFB - Estabelece as diretrizes gerais para a realização de atividades de Pesquisa e Inovação, no âmbito do Instituto Federal de Brasília. Disponível em <https://www.ifb.edu.br/attachments/article/22990/Resolu%C3%A7%C3%A3o%20n%C2%BA%2047.2020-%20Diretrizes%20gerais%20para%20a%20realiza%C3%A7%C3%A3o%20de%20atividades%20de%20Pesquisa%20e%20Inova%C3%A7%C3%A3o.pdf> . Consultado em 08 abr 2024.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução 42/2020 - RIFB/IFB - Aprova o Regulamento das Normas Gerais e as Diretrizes Conceituais para as ações de extensão no âmbito do Instituto Federal de Brasília – IFB. Disponível em <https://www.ifb.edu.br/attachments/article/22990/Resolu%C3%A7%C3%A3o%20n%C2%BA%2047.2020-%20Diretrizes%20gerais%20para%20a%20realiza%C3%A7%C3%A3o%20de%20atividades%20de%20Pesquisa%20e%20Inova%C3%A7%C3%A3o.pdf> Consultado em 08 abr 2024.

BRASIL. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília. Resolução nº 028-2012 - Regulamenta os Procedimentos Administrativos e a Organização Pedagógica dos Cursos de Graduação do Instituto Federal de Brasília. 2012. Disponível em

<https://www.ifb.edu.br/index.php/institucional/conselho-superior/resolucoes/92-institucional/resolucoes/2939-resolucoes-2012>. Consultado em 17 out 2019.

CNE/CP. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP 3, de 18 de Dezembro de 2002. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia. Disponível em <http://twixar.me/vp21>. Consultado em 18 out 2019.

CORREIO BRAZILIENSE. A cultura livre - Espaço Cultural Ubuntu: Um ponto de encontro da juventude. Disponível em <http://especiais.correiobraziliense.com.br/espao-cultural-ubuntu-um-ponto-de-encontro-da-juventude-> . Consultado em 28 ou 2019.

DISTRITO FEDERAL, DF. *Pesquisa Distrital Por Amostra De Domicílios (PDAD)*. Recanto Das Emas. 2018. Companhia De Planejamento Do Distrito Federal (CODEPLAN). Brasília, DF. Junho de 2019. Disponível em <http://www.codeplan.df.gov.br/pdad-2018/>. Consultado em 15 out. 2019.

DISTRITO FEDERAL, DF. Cultura. Mapa nas Nuvens. S.d. Disponível em <http://mapa.cultura.df.gov.br/espaco/id:288/>. Consultado em 28 out 2019.

IBGE. *Educação*. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016-2018. Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Rio de Janeiro, 2019.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. O mercado consumidor de animação no Brasil. BNDES Setorial, Rio de Janeiro, v. 25, n. 49 , p. [7]-27, mar. 2019.

Documento Digitalizado Público

PPC TÉCNICO SUBSEQUENTE EM ANIMAÇÃO REVISADO

Assunto: PPC TÉCNICO SUBSEQUENTE EM ANIMAÇÃO REVISADO
Assinado por: Fernando Gutierrez
Tipo do Documento: Plano de Curso Técnico
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Público
Tipo do Conferência: Documento Original

Documento assinado eletronicamente por:

- **Fernando Mourao Gutierrez, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 04/07/2024 11:30:22.

Este documento foi armazenado no SUAP em 04/07/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 602537

Código de Autenticação: 1346318823

