



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
ANEXOS DO PROJETO PEDAGÓGICO  
PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

**ANEXO I**  
**DESENHO CURRICULAR**

| <b>NÚCLEO / EIXO</b> | <b>ÁREA / DIMENSÃO</b>      | <b>ATIVIDADES CURRICULARES</b>             | <b>C.H</b> |
|----------------------|-----------------------------|--|------------|
| Téorico-Prático      | EDUCAÇÃO/CIÊNCIA/TECNOLOGIA | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)       | 60         |
|                      | ARTE/COMUNICAÇÃO            | HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL                   | 60         |
|                      |                             | IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA               | 45         |
|                      |                             | LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO                    | 45         |
|                      |                             | METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA      | 60         |
|                      |                             | PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL               | 45         |
|                      |                             | ROTEIRO MULTIMÍDIA                         | 45         |
| TOTAL DO NÚCLEO      |                             |  | 360        |
| Prático              | ARTE/COMUNICAÇÃO            | DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.        | 60         |
|                      |                             | DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL        | 60         |
|                      |                             | FOTOGRAFIA DIGITAL                         | 60         |
|                      |                             | NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE         | 45         |
|                      | EDUCAÇÃO/CIÊNCIA/TECNOLOGIA | ANIMAÇÃO 3D                                | 60         |
|                      |                             | DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE         | 60         |
|                      |                             | EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL                   | 45         |
|                      |                             | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I   | 30         |
|                      |                             | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II  | 30         |
|                      |                             | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III | 30         |
|                      |                             | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV  | 30         |
|                      |                             | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V   | 60         |
|                      |                             | MODELAGEM 3D                               | 60         |
|                      |                             | PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL                  | 45         |
|                      |                             | PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END       | 60         |
|                      |                             | VÍDEO DIGITAL                              | 60         |
|                      |                             | VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO                | 60         |
| TOTAL DO NÚCLEO      |                             |  | 855        |
|                      |                             | E-COMMERCE E CIBERCULTURA                  | 45         |

| <b>NÚCLEO / EIXO</b> | <b>ÁREA / DIMENSÃO</b> | <b>ATIVIDADES CURRICULARES</b>                        | <b>C.H</b> |
|----------------------|------------------------|---|------------|
| Empreendedorismo     | ECONOMIA<br>CRIATIVA   | EMPREENDEDORISMO E<br>GESTÃO DE EMPRESA<br>MULTIMÍDIA | 45         |
| TOTAL DO NÚCLEO      |                        |   | 90         |

**ANEXO II**  
**CONTABILIDADE ACADÊMICA POR PERÍODO LETIVO**

TURNO:NOTURNO

| <b>PERÍODO LETIVO</b>             | <b>UNIDADE DE OFERTA</b> | <b>ATIVIDADE CURRICULAR</b>                | <b>CH TEÓRICA</b> | <b>CH PRÁTICA</b> | <b>CH EXTENSÃO</b> | <b>CH DISTÂNCIA</b> | <b>CH TOTAL</b> |
|-----------------------------------|--------------------------|--|-------------------|-------------------|--------------------|---------------------|-----------------|
| 1 Período                         | ICA                      | HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL                   | 30                | 30                | 0                  | 0                   | 60              |
|                                   | ICA                      | IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA               | 25                | 20                | 0                  | 0                   | 45              |
|                                   | ICA                      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I   | 0                 | 0                 | 30                 | 0                   | 30              |
|                                   | ICA                      | DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL        | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|                                   | ICA                      | LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO                    | 35                | 10                | 0                  | 0                   | 45              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b> |                          |  | <b>100</b>        | <b>110</b>        | <b>30</b>          |                     | <b>240</b>      |
| 2 Período                         | ICA                      | DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.        | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|                                   | ICA                      | EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL                   | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
|                                   | ICA                      | FOTOGRAFIA DIGITAL                         | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|                                   | ICA                      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II  | 0                 | 0                 | 30                 | 0                   | 30              |
|                                   | ICA                      | PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL               | 30                | 15                | 0                  | 0                   | 45              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b> |                          |  | <b>60</b>         | <b>150</b>        | <b>30</b>          |                     | <b>240</b>      |
| 3 Período                         | ICA                      | E-COMMERCE E CIBERCULTURA                  | 15                | 30                | 0                  | 0                   | 45              |
|                                   | ICA                      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III | 0                 | 0                 | 30                 | 0                   | 30              |
|                                   | ICA                      | PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END       | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|                                   |                          |  |                   |                   |                    |                     |                 |

| <b>PERÍODO LETIVO</b>                                       | <b>UNIDADE DE OFERTA</b> | <b>ATIVIDADE CURRICULAR</b>                     | <b>CH TEÓRICA</b> | <b>CH PRÁTICA</b> | <b>CH EXTENSÃO</b> | <b>CH DISTÂNCIA</b> | <b>CH TOTAL</b> |
|---|--------------------------|---|-------------------|-------------------|--------------------|---------------------|-----------------|
|   | ICA                      | ROTEIRO MULTIMÍDIA                              | 20                | 25                | 0                  | 0                   | 45              |
|   | ICA                      | DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE              | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b>                           |                          |   | <b>55</b>         | <b>155</b>        | <b>30</b>          |                     | <b>240</b>      |
| 4 Período   | ICA                      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV       | 0                 | 0                 | 30                 | 0                   | 30              |
|   | ICA                      | MODELAGEM 3D                                    | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|   | ICA                      | PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL                       | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
|   | ICA                      | VÍDEO DIGITAL                                   | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|   | ICA                      | NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE              | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b>                           |                          |   | <b>40</b>         | <b>170</b>        | <b>30</b>          |                     | <b>240</b>      |
| 5 Período   | ICA                      | ANIMAÇÃO 3D                                     | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|   | ICA                      | VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO                     | 10                | 50                | 0                  | 0                   | 60              |
|   | ICA                      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V        | 0                 | 0                 | 60                 | 0                   | 60              |
|   | ICA                      | METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA           | 30                | 30                | 0                  | 0                   | 60              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b>                           |                          |   | <b>50</b>         | <b>130</b>        | <b>60</b>          |                     | <b>240</b>      |
| 6 Período   | ICA                      | EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE EMPRESA MULTIMÍDIA | 20                | 25                | 0                  | 0                   | 45              |
|   | ICA                      | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)            | 5                 | 55                | 0                  | 0                   | 60              |
| <b>CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO</b>                           |                          |   | <b>25</b>         | <b>80</b>         |                    |                     | <b>105</b>      |
| <b>CH TOTAL</b>   |                          |   | <b>330</b>        | <b>795</b>        | <b>180</b>         |                     | <b>1305</b>     |
| <b>CH TOTAL DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES DO CURSO</b>      |                          |   |                   |                   |                    |                     | <b>230</b>      |
| <b>CH TOTAL DOS COMPONENTES CURRICULARES FLEXIBILIZADOS</b> |                          |   |                   |                   |                    |                     | <b>170</b>      |
| <b>CH TOTAL DO CURSO</b>                                    |                          |   |                   |                   |                    |                     | <b>1705</b>     |

**ANEXO III  
DISCIPLINAS OPTATIVAS**

| <b>Atividades Curriculares</b>  | <b>CH Teórica</b> | <b>CH Prática</b> | <b>CH Extensão</b> | <b>CH Distância</b> | <b>CH Total</b> |
|---|-------------------|-------------------|--------------------|---------------------|-----------------|
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 7 - INGLÊS INSTRUMENTAL                                   | 45                | 0                 | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 8 - HISTÓRIA EM QUADRINHOS                                | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 1 - TRILHA SONORA   | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 10 - DESIGN SOCIAL  | 30                | 15                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 11 - VISUALIZAÇÃO DE DADOS E INFOGRAFIA                   | 30                | 15                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 12 - ARTE, DESIGN E TECNOLOGIA                            | 30                | 15                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 13 - ATELIÊ DE EXPERIMENTAÇÃO DE SABERES                  | 0                 | 45                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 14 - CENOGRAFIA APLICADA A STOP MOTION                    | 10                | 35                | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 15 - LINGUAGEM DIGITAL, PRESSUPOSTOS TEÓRICOS             | 45                | 0                 | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 16 - CONEXÕES ENTRE O DESIGN DIGITAL E A HISTÓRIA DA ARTE | 45                | 0                 | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 17 - CULTURA E CURADORIA DE POÉTICAS DIGITAIS             | 45                | 0                 | 0                  | 0                   | 45              |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 18 - AUDIOVISUAL INSTRUCIONAL                             | 30                | 15                | 0                  | 0                   | 45              |

|  |    |    |   |   |    |
|--|----|----|---|---|----|
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 19 - REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA DO CORPO E DA MODA                      | 45 | 0  | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 2 - DESIGN DE GAMES  | 0  | 45 | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 20 - VÍDEOARTE E INSTALAÇÕES MULTIMIDIÁTICAS                         | 45 | 0  | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 3 - MOTION DESIGN  | 0  | 45 | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 4 - LIBRAS   | 15 | 30 | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 5 - LEGISLAÇÕES DE PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ERA DIGITAL | 30 | 15 | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 6 - METODOLOGIA DE PESQUISA PARA A ESCRITA ACADÊMICA                 | 30 | 15 | 0 | 0 | 45 |
| TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 9 - TECNOLOGIAS ASSISTIVAS   | 25 | 20 | 0 | 0 | 45 |

**ANEXO IV  
EQUIVALÊNCIA**

| <b>ATIVIDADE CURRICULAR</b>          | <b>CODIGO</b> | <b>ATIVIDADE EQUIVALENTE</b> | <b>CH. TOTAL</b> |
|--------------------------------------|---------------|------------------------------|------------------|
| ANIMAÇÃO 3D                          | PM01020       | Animação 3d                  | 68               |
| DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.  | PM01002       | Desenho Livre                | 68               |
| E-COMMERCE E CIBERCULTURA            | PM01012       | Cibercultura                 | 40               |
| FOTOGRAFIA DIGITAL                   | PM01004       | Fotografia Digital           | 68               |
| HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL             | PM01021       | Design Digital               | 68               |
| MODELAGEM 3D                         | PM01014       | Modelagem 3d                 | 68               |
| PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END | PM01001       | Informática                  | 40               |
| ROTEIRO MULTIMÍDIA                   | PM01006       | Roteiro Multimídia           | 40               |
| VÍDEO DIGITAL                        | PM01011       | Video Digital I              | 68               |
| VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO          | PM01017       | Vídeo Digital II             | 68               |

## ANEXO V EMENTARIO

|   |                 |                 |                  |              |
|---|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade: ANIMAÇÃO 3D</b>   |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria: Obrigatoria</b>   |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>   |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 10   | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
| <b>Descrição:</b>   |                 |                 |                  |              |
| Estudos sobre estruturação e armação (rigging), animação de objetos e modelos, planejamento de cena, movimentação de câmera e processamento de imagem (render). |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>   |                 |                 |                  |              |
| ALVES, William Pereira. Modelagem e animação com Blender. São Paulo: Erica, 2006  |                 |                 |                  |              |
| BATEMAN, Bob; OLSON, Richard. Guia essencial para o 3D em Flash. São Paulo: Ciência Moderna, 2011.  |                 |                 |                  |              |
| REINICKE, Jose Fernando. Modelando personagens com o Blender 3D. São Paulo: Novatech, 2008.   |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>   |                 |                 |                  |              |
| BRITO, Allan. Blender 3d: jogos e animações interativas. São Paulo: Ed. Novatec, 1ª ed. 2011.   |                 |                 |                  |              |
| CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo. Computação gráfica: geração de imagens. Rio de Janeiro: Campus, 2003.  |                 |                 |                  |              |
| HETEM JR., Annibal. Computação Gráfica: Fundamentos de Informática. São Paulo: LTC, 2006.   |                 |                 |                  |              |
| MAESTRI, Georgi. Animação (digital) de personagens. [São Paulo]: New Riders Publishing, 1996.   |                 |                 |                  |              |
| MENEZES, Marco Antonio Figueiredo; RIBEIRO, Marcello Marinho. Uma Breve Introdução à Computação Gráfica. São Paulo: Ciência Moderna, 2010.                      |                 |                 |                  |              |
| PALAMAR, T. & KELLER, E. Mastering Autodesk Maya 2012. Indianapolis: Wiley Publishing Inc. 2012.  |                 |                 |                  |              |

|   |                 |                 |                  |              |
|---|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade: DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.</b>   |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria: Obrigatoria</b>   |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>   |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 10   | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
| <b>Descrição:</b>   |                 |                 |                  |              |
| Fundamentos do desenho básico. Observação e representação de objetos naturais, construídos e da figura humana. Técnicas de pintura e ilustração digitais. Vetorização de imagens. Uso de recursos e ferramentas específicas. Técnicas mistas e aplicadas. |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>   |                 |                 |                  |              |



BATISTA, Antonio. Arte Digital: Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA, 2008.

DWORECKI, Silvio. Em busca do traço perdido. EDUSP, 1999.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. pintura-vol. 09, O desenho e a cor. Editora 34, 2006.

PARRAMON. Fundamentos do Desenho Artístico: Aula de Desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Photoshop CS5. New York: Bookman, 2011.

BARBER, Barrington. Advanced Drawing Skills: A Course in Artistic Excellence. London: Arcturus, 2003.

BATISTA, Antonio. Arte Digital: Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA, 2008.

CHAVES, Dario; JUBRAN, Alexandre. Manual Prático de Desenho (2 volumes). São Paulo: tipo, 2002.

EUGÊNIO, José Luiz. Photoshop: Pintura Digital com o Mouse. São Paulo: Ciência Moderna, 2011.

FERNANDEZ, Andre Gonzáles; NICOLAS, Yaiza; ZANCHETTA, Alessandro (orgs). Atlas da Ilustração Contemporânea. São Paulo: Kolon / Paisagem, 2010.

HODDINOTT, Brenda. Desenho para leigos. São Paulo: Starlin Alta Consult, 2010.

WALT, Stanchfield. Dando vida a desenhos (2 volumes). Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2011.

**Atividade:DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Estudos acerca do UX Design, Personas, MoodBoard, Jornada do Usuários, Duplo Loop e Design Thinking. Estudos comparativos de Elementos de Interface: Design Responsivo. Sistema de navegação; Fluxo de ações. Arquitetura de Informação; Planejamento e Desenvolvimento de produtos Digitais.

**Bibliografia Básica:**

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2008.

SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2007.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo: Callis, 2009.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Mobile: desenvolva sites para dispositivos móveis. São Paulo: Ciência Moderna, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2ª ed. São Paulo: Novatec, 2010.

KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso a usabilidade na web. São Paulo: Starling Consult, 2008.

NETTO, Alvim A. de Oliveira. IHC: Modelagem e Gerência de Interfaces. 1ª Edição, Ed 32. Visual Books, 2004.

OLIVEIRA NETTO, Alvim. A de. IHC: modelagem e gerência de interfaces com o usuário. Florianópolis: Visual Books, 2004.

PREECE; ROGERS; SHARP. Design de Interação: além da interação homem computador. São Paulo: Bookman, 2005.

ROCHA, Heloísa Vieira da, BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. São Paulo: IME, USP, 2003.

SNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: Strategies for effective human-computer interaction. Boston: Pearson Adson-Wesley. 2010.

**Atividade:DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Fundamentos do Design Gráfico. História do Design. Metodologia em Design Gráfico. Estilos e Produção de Design Digital. Formatação de página, margens e colunas. Contorno, transparência, gradientes, sombras e efeitos. Tipografia e edição de texto e de cor. Página mestra, lista de estilos e biblioteca. Manipulação de caixas, linhas, blocos de textos e outros objetos. Contorno e preenchimento. Importação e exportação de arquivos. Fechamentos de arquivos para impressão (gráfica).

**Bibliografia Básica:**

AMARAL, Andrey do. Mercado Editorial: Guia para Autores. São Paulo: Ciência Moderna, 2009.

BANN, David. Novo Manual de Produção Gráfica. Rio de Janeiro: Bookman, 2010.

LUPTON, Ellen. A Produção de um livro independente. São Paulo: Rosari, 2011.

MARTINS, Jorge Manuel. Profissões do livro: editores e gráficos, críticos e livreiros. São Paulo: Verbo, 2005.

TIMOTHY, Samara. Guia de tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011.

**Bibliografia Complementar:**

BATISTA, Antonio. Arte Digital: Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA, 2008.

HENDEL, Richard. O Design do Livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

HOLLIS, Richard. Design Gráfico: História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MEDEIROS, João Bosco. Correspondência - Técnicas de comunicação criativa. São Paulo: Atlas, 2002.

ROY, Camilien. A arte de recusar um original. São Paulo: Rocco, 2009.

SAMARA, Timothy; BOTTMANN, Denise. Grid: construção e desconstrução. Editora Cosac Naify, 2007.

TIMOTHY, Samara. Guia de Design Editorial. Porto Alegre: Bookman, 2011.

TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

**Atividade: E-COMMERCE E CIBERCULTURA**

**Categoria: Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 15 | CH. Prática: 30 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Caracterização da comunicação na web: interatividade, multimídia e hipertextualidade. Estratégias do e-commerce e das redes sociais na Internet. Linha cronológica da Internet. Estudos dos conceitos de Cibercultura e as estruturas antropológicas do ciberespaço.

**Bibliografia Básica:**

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

CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz & Terra, 2002.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1997.

RÜDIGER, F. Introdução às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2007.

**Bibliografia Complementar:**

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

LEÃO, Lúcia. Derivas: cartografias do ciberespaço. Annablume, 2004.

LEMOS, André (a). Cibercultura. Tecnologia Contemporânea. Porto Alegre, Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: 34, 1997.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem e Vida Social na Cultura (understanding media). São Paulo: Cultrix, 2005.

MOHERDAUI, L. Guia de estilo web: produção e edição de notícias on-line. 3 ed. São Paulo: SENAC, 2007.

RECUERO, R. Redes sociais na Internet. Porto Alegre: Sulinas, 2009.

TEIXEIRA, Lucia; DO CARMO, Jose Roberto (Ed.). Linguagens na cibercultura. Estação das Letras e Cores, 2014.

**Atividade:EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Análise da estrutura digital das imagens, seus formatos e extensões. Estudo de aplicativos de edição, tratamento e manipulação de imagens de forma avançada. Preparação da imagem digital de acordo com o meio a ser distribuído.

**Bibliografia Básica:**

ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Photoshop CS5. Porto Alegre: Bookman, 2011

BARROSO, Clicio. Adobe Photoshop ? os 10 Fundamentos. São Paulo: Desktop, 2008.

EVENING, Martin. Adobe Photoshop CS5 para Fotógrafos. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

BATISTA, Antonio. Arte Digital: Técnicas de Ilustração Digital. Lisboa: FCA, 2008.

EUGÊNIO, José Luiz. Photoshop: Pintura Digital com o Mouse. São Paulo: Ciência Moderna, 2011.

LUPTON, Ellen. A Produção de um livro independente. São Paulo: Rosari, 2011.

PEDROSA, ISRAEL. Da cor à cor inexistente. São Paulo: Senac, 2009.

WALT, Stanchfield. Dando vida a desenhos (2 volumes). Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2011.

|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade: EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE EMPRESA MULTIMÍDIA</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria: Obrigatoria</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 20  | CH. Prática: 25 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| Desenvolvimento em laboratório do trabalho final de graduação com perspectivas voltadas ao ao campos da Arte/Comunicação, Educação/Ciência ou Economia Criativa. Plano de Negócios, captação de recursos. Desenvolvimento de ferramentas para o gerenciamento e controle de empresas focadas no campo da multimídia. |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |
| BERNARDA, Gregory; OSTERWALTER, Alexander; PIGNEUR, Yves; SMITH, Alan. Value Proposition Design: Como construir propostas de valor. Wiley, 2014.   |                 |                 |                  |              |
| MARCOVITCH, Jacques. Pioneiros e empreendedores: A saga do desenvolvimento no Brasil. São Paulo: Edusp: Saraiva, 2007.   |                 |                 |                  |              |
| OSTERWALTER, Alexander; PIGNEUR, Y. Business model generation. Handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, New Jersey: Wiley; 1 ed., 2010.  |                 |                 |                  |              |
| PINHEIRO, Tenny. The Service Startup - Inovação e Empreendedorismo através do Design Thinking. Alta books 2015.  |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>  |                 |                 |                  |              |

BIRLEY, Sue; MUZYKA, Daniel F. Desafios do empreendedor. São Paulo: Makron Books, 2001.

GRANDO, Nei (org.). Empreendedorismo inovador: como criar startups de tecnologia no Brasil. São Paulo: Editora Évora, 2012.

KALBACH, Jim. Mapeamento de experiências: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Alta Books, 2019.

KOTLER, Philipe. Marketing de A a Z. Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2003.

LOWDERMILK, Travis. Design Centrado no Usuário. Novatec, 2013.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Y. Business model generation. Handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, New Jersey: Wiley; 1 ed., 2010.

BERNARDA, Gregory; OSTERWALTER, Alexander; PIGNEUR, Yves; SMITH, Alan. Value Proposition Design: Como construir propostas de valor. Wiley, 2014.

STICKDORN, Marc. Isto é design thinking de serviços: Fundamentos, ferramentas e casos. Porto Alegre: Bookman, 2014.

**Atividade:FOTOGRAFIA DIGITAL**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

A história da fotografia e a discussão de suas interfaces com outras linguagens artísticas. Estudos sobre a composição de imagem e fundamentos da fotografia digital. Conhecimentos sobre as diferentes câmeras, lentes e equipamentos, e princípios e técnicas de iluminação.

**Bibliografia Básica:**

ANG, Tom. Fotografia Digital: uma introdução. São Paulo, Senac, 2011.

KELBY, Scott. Fotografia Digital na Prática (3 volumes). São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2007.

RAMALHO, Jose Antonio. Fotografia Digital. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

BARTHES, Roland. A câmara clara: nota sobre a fotografia. Lisboa: Edições 70, 2009.

DUBOIS, Philippe. O Ato fotográfico e outros ensaios, Campinas, SP: Papyrus, 2009.

FREEMAN, Michael. Luz e Iluminação. São Paulo: Bookman, 2015.a

MAGALHÃES, Aloísio; FUNARTE. Cartemas: a fotografia como suporte de criação. Rio de Janeiro, RJ: FUNARTE, 1982.

PETERSON, Bryan; KENT, Jeff. Bryan Peterson's exposure solutions: the most common photography problems and how to solve them. New York: Amphoto Books, 2013.

MARTINS, Nelson. Fotografia: Da analógica a? digital. São Paulo: Senac, 2014.

HEDGECOE, John, Novo Manual de Fotografia: O Guia Completo para Todos os Formatos. São Paulo: Senac, 2006.

### **Atividade:HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 30 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

O campo da História da Arte digital; periodização e investigação das suas referências advindas da História da Arte convencional. As tendências estilísticas a partir da relação com as diferentes mentalidades. Reflexão sobre o estudo da imagem, com ênfase na arte-ciência.

**Bibliografia Básica:**

AMÁLIA, Ana; JOSÉ, Minerini. História da arte: do moderno ao contemporâneo. Editora Senac São Paulo, 2019.

ARANTES, Priscila. Arte e mídia: perspectivas da estética digital. Senac, 2019.

GASPARETTO, Débora Aita (Org.). Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva. [Livro eletrônico] 1ed. Santa Maria: Editora Lab Piloto, 2014. Disponível em: <<http://artedigitalbr.wix.com/circuito> >. Acesso em: 24 jul. 2014.

MANESCHY, Orlando. JÁ! EMERGENCIAS CONTEMPORÂNEAS\_ISBN 9788524704. In: LIMA, ANA PAULA; MANESCHY, ORLANDO. (Org.). 1 ed. BELÉM: EDITORA DA UFPA, 2009, v.01, p. 167-171.

SAMPAIO, Valzeli. ARTE E VIDA: BORDAS DISSOLVIDAS - periódico Revistas Concinnitas - issn 14156281 - qualis b1. Concinnitas (Rio de Janeiro. Impresso), v. 02, p. 96-103, 2009.

**Bibliografia Complementar:**

DUARTE, Rodrigo (org.). O belo autônomo: textos clássicos de estética. Belo Horizonte: UFMG, 1997.

LIESER, Wolf. Arte digital: novos caminhos na arte. Potsdam: Hf Ullman, 2010.

DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. Unesp, 1997.

SANTOS, Franciele Filipini dos. (org.) Arte contemporânea em diálogo com as mídias digitais: concepção artística / curatorial e crítica. Santa Maria: Gráfica e Editora Pallotti, 2009

MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP, 1996.

WERTHEIM, Margaret. História do Espaço de Dante à Internet. Zahar, 2001.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. Arte digital. 2012. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

**Atividade:IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 25 | CH. Prática: 20 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

A imagem como constructo de uma cultura Amazônica. Reflexão crítica sobre o conceito de imagem na contemporaneidade e as suas diversas vertentes de interpretação: narrativa, testemunho, reflexo, filosofia, subversão, memória, ideologia, censura, protesto, arte, etc.

**Bibliografia Básica:**

BELTING, Hans. Antropologia da Imagem: para uma ciência da Imagem. KKYM + EAUM, Lisboa, 2014.

CASTRO, Fábio Fonseca de. Entre o mito e a fronteira. Estudo sobre a figuração da Amazônia na produção artística de Belém entre 1970 e 2000. Belém: Labor, 2011.

MANGUEL, Alberto. Lendo imagens: uma história de amor e ódio. Tradução Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg e Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PAES LOUREIRO, João de Jesus. Cultura Amazônica: Uma poética do imaginário. Belém: Cejup, 1991.

ROSE, Gillian. Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials. SAGE, London, 2007.

**Bibliografia Complementar:**



AGAMBEN, G. O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ALLOA, Emmanuel (org). Pensar a Imagem. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2015.

BERGER, John. Modos de Ver. Lisboa. Edições 70. 1987.

CASTRO, Marina Ramos Neves de; CASTRO, Fábio Fonseca de. Imagem e Sociedade na Amazônia. In: SEIXAS, N. A. Comunicação: Visualidades e diversidade na Amazônia. Belém: Fadesp/Ppgcom, 2013, pp. 73-94

DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante da imagem. São Paulo, Ed. 34, 2013.

GINZBURG, Carlo. Mitos, emblemas, sinais; morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GRUZINSKI, Serge. O pensamento mestiço. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

SAID, Edward W. Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente. Tradução: Tomãs Rosa Bueno. 1ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SAMAIN, Etienne. Como pensam as imagens. Campinas. SP: Editora da Unicamp, 2012.

**Atividade:LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                |                |                  |                  |              |
|----------------|----------------|------------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 0 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 30 | CH. Distância: 0 | CH Total: 30 |
|----------------|----------------|------------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Projeto Interdisciplinar que envolve os procedimentos metodológicos do Design Social e do Design Participativo que estejam inseridos no campo da Arte/Comunicação, Ciência/Educação ou Economia Criativa. Um dos temas: Questões étnico raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa transversalizará os trabalhos apresentados pelos discentes.Essas atividades extensionistas serão planejadas a partir de um plano da unidade para sistematização da comprovação de sua realização para avaliação

**Bibliografia Básica:**

#### DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

BONSIEPE, Gui. Assimetria tecnológica ? um dilema da periferia. In: \_\_\_\_\_ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2012.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil. 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design.

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)?Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

#### QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

ABREU, Martha; Xavier, Giovana; MONTEIRO, Livia; BRAIL, Eric. Cultura Negra vol. 1: festas, carnavais e patrimônios negros. Niterói: Eduff, 2018

CRELIER, Cátia Malaquias; DA SILVA, Carlos Alberto Figueiredo. Africanidade e afrobrasilidade em educação física escolar. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 4, p. 1307-1320, 2018.

FELINTO, Renata. Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidades e arte visuais. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2012.

NEVES, André; CUNHA FILHO, Paulo C. Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço. Editora Universitária UFPE e Editora Anhembi Morumbi, 2000.

BASSANI, Patricia Scherer; SANFELICE, Gustavo Roesse (Orgs.). Diversidade Cultural e Inclusão Social. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2020. Disponível em <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/diversidade-cultural-e-inclusao-social>; acesso em 22 jan 2022.

#### DIREITOS HUMANOS

CHAUI, Marilena de Souza. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

OLIVEIRA, Erival da Silva. Direitos humanos. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

DA VEIGA, José Eli. Sustentabilidade: a legitimação de um novo valor. Senac, 2019.

LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: BR.: Editora Vozes, 2019.

LOURES, R.C.R. Educar e inovar na sustentabilidade. Curitiba: UNINDUS, 2008.

SEBRAE. Inovação. sustentabilidade: bases para o futuro dos pequenos negócios. São Paulo: Sebrae, 2013. In.: JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

#### CULTURA MAKER

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. 8.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.

VILAROUCA, Cláudia Grijó. Criação digital: prática e reflexão, Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares, Cláudio Augusto Carvalho Moura (Organizadores). Florianópolis: Ed. Copiart, 2014.

CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA. BATISTA, Djalma. Amazônia, cultura e sociedade. Valer, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Cultura amazônica: uma poética do imaginário. Editora Cultural Brasil, 2019.

VERGOLINO-HENRY, Anaíza; FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. A presença africana na Amazônia colonial: uma notícia histórica. Governo do Estado do Pará, Secretaria de Estado de Cultura, Arquivo Público do Pará, 1990

**Bibliografia Complementar:**

## DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In:

Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marines Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

## QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

CARNEIRO, João L. Religiões Afro-brasileiras: uma construção teológica. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

CONDURU, Roberto. Arte afro-brasileira. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

FIGUEIREDO, Eurídice (org.). Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

GLISSANT, Édouard. Introdução à uma poética da diversidade. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

HALL, Stuart. Da Diáspora: identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik. Belo

Horizonte: Editora da UFMG, 2003. HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LAMBERT DE SOUZA, Vanessa Raquel. A Supervivência das Imagens: Escultura e Marcas Gráficas na Arte Afro-Brasileira. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista: UNESP: São Paulo, 2017.

SANSONE, Livio. Negritude sem etnicidade: o local e o global nas relações raciais e na produção cultural negra do Brasil (Trad.) Vera Ribeiro. Salvador: Edufba/Pallas, 2003.

## DIREITOS HUMANOS

BAUMAN, Zigmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual, Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educação em Direitos Humanos: temas, questões e propostas; Rio de Janeiro: DP&Alli, 2008.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educar em direitos humanos: construir democracia; Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PAIVA, Angela Randolpho. (Org.). Direitos Humanos em seus desafios contemporâneos; Rio de Janeiro: Pallas, 2012.

SANTOS, Boaventura de Souza. A gramática do tempo: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de. Gestão ambiental: enfoque estratégico aplicado ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Makron, 2004.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Móvel: desenvolva sites para dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

#### CULTURA MAKER

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MARTINEZ, Sylvia; STAGER, Gary. The maker movement: A learning revolution. Learning & Leading with Technology, v. 41, n. 7, p. 12-17, 2014.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, CA: Constructing modern knowledge press, 2013.

HOA, Loranger; NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PADOVANI, Stephania. Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2011.

#### CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. Amazônia, amazônias. Editora Contexto, 2005.

HERKENHOFF, Paulo. Amazônia: Ciclos de Modernidade. Rio de Janeiro: CCBB, 2012.

MANESCHY, Orlando. Amazônia Lugar da Experiência: processos artísticos na região norte dentro da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA ? Belém: Ed. UFPA 2013.

MEIRELLES FILHO, João. O Livro de ouro da Amazonia: mitos e verdades sobre a região mais cobiçada do planeta. Ediouro, 2004.

PARÁ. Secretaria de Estado de Cultura. Traços e transições da arte contemporânea brasileira. Belém: Secult, 2006.

|   |                |                  |                  |              |
|---|----------------|------------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II</b>  |                |                  |                  |              |
| <b>Categoria:Obrigatoria</b>  |                |                  |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>   |                |                  |                  |              |
| CH. Teórica: 0  | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 30 | CH. Distância: 0 | CH Total: 30 |
| <b>Descrição:</b>   |                |                  |                  |              |
| Projeto Interdisciplinar que envolve os procedimentos metodológicos do Design Social e do Design Participativo que estejam inseridos no campo da Arte/Comunicação, Ciência/Educação ou Economia Criativa. Um dos temas: Questões étnico raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa transversalizará os trabalhos apresentados pelos discentes. Essas atividades extensionistas serão planejadas a partir de um plano da unidade para sistematização da comprovação de sua realização para avaliação |                |                  |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>   |                |                  |                  |              |

#### DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

BONSIEPE, Gui. Assimetria tecnológica ? um dilema da periferia. In: \_\_\_\_\_ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2012.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil. 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design.

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)?Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

#### QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

ABREU, Martha; Xavier, Giovana; MONTEIRO, Livia; BRAIL, Eric. Cultura Negra vol. 1: festas, carnavais e patrimônios negros. Niterói: Eduff, 2018

CRELIER, Cátia Malaquias; DA SILVA, Carlos Alberto Figueiredo. Africanidade e afrobrasilidade em educação física escolar. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 4, p. 1307-1320, 2018.

FELINTO, Renata. Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidades e arte visuais. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2012.

NEVES, André; CUNHA FILHO, Paulo C. Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço. Editora Universitária UFPE e Editora Anhembi Morumbi, 2000.

BASSANI, Patricia Scherer; SANFELICE, Gustavo Roesse (Orgs.). Diversidade Cultural e Inclusão Social. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2020. Disponível em <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/diversidade-cultural-e-inclusao-social>; acesso em 22 jan 2022.

#### DIREITOS HUMANOS

CHAUÍ, Marilena de Souza. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

OLIVEIRA, Erival da Silva. Direitos humanos. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

DA VEIGA, José Eli. Sustentabilidade: a legitimação de um novo valor. Senac, 2019.

LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: BR.: Editora Vozes, 2019.

LOURES, R.C.R. Educar e inovar na sustentabilidade. Curitiba: UNINDUS, 2008.

SEBRAE. Inovação. sustentabilidade: bases para o futuro dos pequenos negócios. São Paulo: Sebrae, 2013. In.: JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

#### CULTURA MAKER

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. 8.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.



VILAROUCA, Cláudia Grijó. Criação digital: prática e reflexão, Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares, Cláudio Augusto Carvalho Moura (Organizadores). Florianópolis: Ed. Copiart, 2014.

CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA. BATISTA, Djalma. Amazônia, cultura e sociedade. Valer, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Cultura amazônica: uma poética do imaginário. Editora Cultural Brasil, 2019.

VERGOLINO-HENRY, Anaíza; FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. A presença africana na Amazônia colonial: uma notícia histórica. Governo do Estado do Pará, Secretaria de Estado de Cultura, Arquivo Público do Pará, 1990

**Bibliografia Complementar:**

## DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In: Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marines Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

## QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

CARNEIRO, João L. Religiões Afro-brasileiras: uma construção teológica. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

CONDURU, Roberto. Arte afro-brasileira. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

FIGUEIREDO, Eurídice (org.). Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

GLISSANT, Édouard. Introdução à uma poética da diversidade. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

HALL, Stuart. Da Diáspora: identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003. HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LAMBERT DE SOUZA, Vanessa Raquel. A Supervivência das Imagens: Escultura e Marcas Gráficas na Arte Afro-Brasileira. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista: UNESP: São Paulo, 2017.

SANSONE, Livio. Negritude sem etnicidade: o local e o global nas relações raciais e na produção cultural negra do Brasil (Trad.) Vera Ribeiro. Salvador: Edufba/Pallas, 2003.

## DIREITOS HUMANOS

BAUMAN, Zigmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual, Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educação em Direitos Humanos: temas, questões e propostas; Rio de Janeiro: DP&Alli, 2008.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educar em direitos humanos: construir democracia; Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PAIVA, Angela Randolpho. (Org.). Direitos Humanos em seus desafios contemporâneos;

Rio de Janeiro: Pallas, 2012.

SANTOS, Boaventura de Souza. A gramática do tempo: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de. Gestão ambiental: enfoque estratégico aplicado ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Makron, 2004.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Móvel: desenvolva sites para dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

#### CULTURA MAKER

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MARTINEZ, Sylvia; STAGER, Gary. The maker movement: A learning revolution. Learning & Leading with Technology, v. 41, n. 7, p. 12-17, 2014.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, CA: Constructing modern knowledge press, 2013.

HOA, Loranger; NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PADOVANI, Stephania. Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2011.

#### CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. Amazônia, amazônias. Editora Contexto, 2005.

HERKENHOFF, Paulo. Amazônia: Ciclos de Modernidade. Rio de Janeiro: CCBB, 2012.

MANESCHY, Orlando. Amazônia Lugar da Experiência: processos artísticos na região norte dentro da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA ? Belém: Ed. UFPA 2013.

MEIRELLES FILHO, João. O Livro de ouro da Amazonia: mitos e verdades sobre a região mais cobiçada do planeta. Ediouro, 2004.

PARÁ. Secretaria de Estado de Cultura. Traços e transições da arte contemporânea brasileira. Belém: Secult, 2006,

|   |                |                  |                  |              |
|---|----------------|------------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III</b>   |                |                  |                  |              |
| <b>Categoria:Obrigatoria</b>  |                |                  |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>   |                |                  |                  |              |
| CH. Teórica: 0  | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 30 | CH. Distância: 0 | CH Total: 30 |
| <b>Descrição:</b>   |                |                  |                  |              |
| Projeto Interdisciplinar que envolve os procedimentos metodológicos do Design Social e do Design Participativo que estejam inseridos no campo da Arte/Comunicação, Ciência/Educação ou Economia Criativa. Um dos temas: Questões étnico raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa transversalizará os trabalhos apresentados pelos discentes. Essas atividades extensionistas serão planejadas a partir de um plano da unidade para sistematização da comprovação de sua realização para avaliação |                |                  |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>   |                |                  |                  |              |

#### DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

BONSIEPE, Gui. Assimetria tecnológica ? um dilema da periferia. In: \_\_\_\_\_ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2012.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil. 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design.

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)?Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

#### QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

ABREU, Martha; Xavier, Giovana; MONTEIRO, Livia; BRAIL, Eric. Cultura Negra vol. 1: festas, carnavais e patrimônios negros. Niterói: Eduff, 2018

CRELIER, Cátia Malaquias; DA SILVA, Carlos Alberto Figueiredo. Africanidade e afrobrasilidade em educação física escolar. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 4, p. 1307-1320, 2018.

FELINTO, Renata. Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidades e arte visuais. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2012.

NEVES, André; CUNHA FILHO, Paulo C. Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço. Editora Universitária UFPE e Editora Anhembi Morumbi, 2000.

BASSANI, Patricia Scherer; SANFELICE, Gustavo Roesse (Orgs.). Diversidade Cultural e Inclusão Social. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2020. Disponível em <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/diversidade-cultural-e-inclusao-social>; acesso em 22 jan 2022.

#### DIREITOS HUMANOS

CHAUI, Marilena de Souza. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

OLIVEIRA, Erival da Silva. Direitos humanos. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

DA VEIGA, José Eli. Sustentabilidade: a legitimação de um novo valor. Senac, 2019.

LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: BR.: Editora Vozes, 2019.

LOURES, R.C.R. Educar e inovar na sustentabilidade. Curitiba: UNINDUS, 2008.

SEBRAE. Inovação. sustentabilidade: bases para o futuro dos pequenos negócios. São Paulo: Sebrae, 2013. In.: JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

#### CULTURA MAKER

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. 8.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.

VILAROUCA, Cláudia Grijó. Criação digital: prática e reflexão, Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares, Cláudio Augusto Carvalho Moura (Organizadores). Florianópolis: Ed. Copiart, 2014.

CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA. BATISTA, Djalma. Amazônia, cultura e sociedade. Valer, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Cultura amazônica: uma poética do imaginário. Editora Cultural Brasil, 2019.

VERGOLINO-HENRY, Anaíza; FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. A presença africana na Amazônia colonial: uma notícia histórica. Governo do Estado do Pará, Secretaria de Estado de Cultura, Arquivo Público do Pará, 1990

**Bibliografia Complementar:**



## DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In: Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marines Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

## QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

CARNEIRO, João L. Religiões Afro-brasileiras: uma construção teológica. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

CONDURU, Roberto. Arte afro-brasileira. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

FIGUEIREDO, Eurídice (org.). Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

GLISSANT, Édouard. Introdução à uma poética da diversidade. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

HALL, Stuart. Da Diáspora: identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003. HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LAMBERT DE SOUZA, Vanessa Raquel. A Supervivência das Imagens: Escultura e Marcas Gráficas na Arte Afro-Brasileira. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista: UNESP: São Paulo, 2017.

SANSONE, Livio. Negritude sem etnicidade: o local e o global nas relações raciais e na produção cultural negra do Brasil (Trad.) Vera Ribeiro. Salvador: Edufba/Pallas, 2003.

## DIREITOS HUMANOS

BAUMAN, Zigmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual, Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educação em Direitos Humanos: temas, questões e propostas; Rio de Janeiro: DP&Alli, 2008.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educar em direitos humanos: construir democracia; Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PAIVA, Angela Randolpho. (Org.). Direitos Humanos em seus desafios contemporâneos;

Rio de Janeiro: Pallas, 2012.

SANTOS, Boaventura de Souza. A gramática do tempo: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de. Gestão ambiental: enfoque estratégico aplicado ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Makron, 2004.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Móvel: desenvolva sites para dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

#### CULTURA MAKER

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MARTINEZ, Sylvia; STAGER, Gary. The maker movement: A learning revolution. Learning & Leading with Technology, v. 41, n. 7, p. 12-17, 2014.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, CA: Constructing modern knowledge press, 2013.

HOA, Loranger; NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PADOVANI, Stephania. Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2011.

#### CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. Amazônia, amazônias. Editora Contexto, 2005.

HERKENHOFF, Paulo. Amazônia: Ciclos de Modernidade. Rio de Janeiro: CCBB, 2012.

MANESCHY, Orlando. Amazônia Lugar da Experiência: processos artísticos na região norte dentro da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA ? Belém: Ed. UFPA 2013.

MEIRELLES FILHO, João. O Livro de ouro da Amazonia: mitos e verdades sobre a região mais cobiçada do planeta. Ediouro, 2004.

PARÁ. Secretaria de Estado de Cultura. Traços e transições da arte contemporânea brasileira. Belém: Secult, 2006

|  |                |                  |                  |              |
|--|----------------|------------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV</b>   |                |                  |                  |              |
| <b>Categoria:Obrigatoria</b>   |                |                  |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                |                  |                  |              |
| CH. Teórica: 0   | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 30 | CH. Distância: 0 | CH Total: 30 |
| <b>Descrição:</b>  |                |                  |                  |              |
| <p>Projeto Interdisciplinar que envolve os procedimentos metodológicos do Design Social e do Design Participativo que estejam inseridos no campo da Arte/Comunicação, Ciência/Educação ou Economia Criativa. Um dos temas: Questões étnico raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa transversalizará os trabalhos apresentados pelos discentes. Essas atividades extensionistas serão planejadas a partir de um plano da unidade para sistematização da comprovação de sua realização para avaliação</p> |                |                  |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                |                  |                  |              |

#### DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

BONSIEPE, Gui. Assimetria tecnológica ? um dilema da periferia. In: \_\_\_\_\_ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2012.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil. 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design.

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)?Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

#### QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

ABREU, Martha; Xavier, Giovana; MONTEIRO, Livia; BRAIL, Eric. Cultura Negra vol. 1: festas, carnavais e patrimônios negros. Niterói: Eduff, 2018

CRELIER, Cátia Malaquias; DA SILVA, Carlos Alberto Figueiredo. Africanidade e afrobrasilidade em educação física escolar. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 4, p. 1307-1320, 2018.

FELINTO, Renata. Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidades e arte visuais. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2012.

NEVES, André; CUNHA FILHO, Paulo C. Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço. Editora Universitária UFPE e Editora Anhembi Morumbi, 2000.

BASSANI, Patricia Scherer; SANFELICE, Gustavo Roesse (Orgs.). Diversidade Cultural e Inclusão Social. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2020. Disponível em <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/diversidade-cultural-e-inclusao-social>; acesso em 22 jan 2022.

#### DIREITOS HUMANOS

CHAUI, Marilena de Souza. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

OLIVEIRA, Erival da Silva. Direitos humanos. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

DA VEIGA, José Eli. Sustentabilidade: a legitimação de um novo valor. Senac, 2019.

LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: BR.: Editora Vozes, 2019.

LOURES, R.C.R. Educar e inovar na sustentabilidade. Curitiba: UNINDUS, 2008.

SEBRAE. Inovação. sustentabilidade: bases para o futuro dos pequenos negócios. São Paulo: Sebrae, 2013. In.: JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

#### CULTURA MAKER

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. 8.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.

VILAROUCA, Cláudia Grijó. Criação digital: prática e reflexão, Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares, Cláudio Augusto Carvalho Moura (Organizadores). Florianópolis: Ed. Copiart, 2014.

CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA. BATISTA, Djalma. Amazônia, cultura e sociedade. Valer, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Cultura amazônica: uma poética do imaginário. Editora Cultural Brasil, 2019.

VERGOLINO-HENRY, Anaíza; FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. A presença africana na Amazônia colonial: uma notícia histórica. Governo do Estado do Pará, Secretaria de Estado de Cultura, Arquivo Público do Pará, 1990.

**Bibliografia Complementar:**

## DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In:

Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marines Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

## QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

CARNEIRO, João L. Religiões Afro-brasileiras: uma construção teológica. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

CONDURU, Roberto. Arte afro-brasileira. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

FIGUEIREDO, Eurídice (org.). Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

GLISSANT, Édouard. Introdução à uma poética da diversidade. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

HALL, Stuart. Da Diáspora: identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003. HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LAMBERT DE SOUZA, Vanessa Raquel. A Supervivência das Imagens: Escultura e Marcas Gráficas na Arte Afro-Brasileira. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista: UNESP: São Paulo, 2017.

SANSONE, Livio. Negritude sem etnicidade: o local e o global nas relações raciais e na produção cultural negra do Brasil (Trad.) Vera Ribeiro. Salvador: Edufba/Pallas, 2003.

## DIREITOS HUMANOS

BAUMAN, Zigmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual, Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educação em Direitos Humanos: temas, questões e propostas; Rio de Janeiro: DP&Alli, 2008.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educar em direitos humanos: construir democracia; Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PAIVA, Angela Randolpho. (Org.). Direitos Humanos em seus desafios contemporâneos;

Rio de Janeiro: Pallas, 2012.

SANTOS, Boaventura de Souza. A gramática do tempo: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de. Gestão ambiental: enfoque estratégico aplicado ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Makron, 2004.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Móvel: desenvolva sites para dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

#### CULTURA MAKER

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MARTINEZ, Sylvia; STAGER, Gary. The maker movement: A learning revolution. Learning & Leading with Technology, v. 41, n. 7, p. 12-17, 2014.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, CA: Constructing modern knowledge press, 2013.

HOA, Loranger; NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PADOVANI, Stephania. Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2011.

#### CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. Amazônia, amazônias. Editora Contexto, 2005.

HERKENHOFF, Paulo. Amazônia: Ciclos de Modernidade. Rio de Janeiro: CCBB, 2012.

MANESCHY, Orlando. Amazônia Lugar da Experiência: processos artísticos na região norte dentro da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA ? Belém: Ed. UFPA 2013.

MEIRELLES FILHO, João. O Livro de ouro da Amazonia: mitos e verdades sobre a região mais cobiçada do planeta. Ediouro, 2004.

PARÁ. Secretaria de Estado de Cultura. Traços e transições da arte contemporânea brasileira. Belém: Secult, 2006.



|   |                |                  |                  |              |
|---|----------------|------------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V</b>   |                |                  |                  |              |
| <b>Categoria:Obrigatoria</b>  |                |                  |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>   |                |                  |                  |              |
| CH. Teórica: 0  | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 60 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
| <b>Descrição:</b>   |                |                  |                  |              |
| Projeto Interdisciplinar que envolve os procedimentos metodológicos do Design Social e do Design Participativo que estejam inseridos no campo da Arte/Comunicação, Ciência/Educação ou Economia Criativa. Um dos temas: Questões étnico raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa transversalizará os trabalhos apresentados pelos discentes. Essas atividades extensionistas serão planejadas a partir de um plano da unidade para sistematização da comprovação de sua realização para avaliação |                |                  |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>   |                |                  |                  |              |

#### DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

BONSIEPE, Gui. Assimetria tecnológica ? um dilema da periferia. In: \_\_\_\_\_ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2012.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil. 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design.

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)?Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

#### QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

ABREU, Martha; Xavier, Giovana; MONTEIRO, Livia; BRAIL, Eric. Cultura Negra vol. 1: festas, carnavais e patrimônios negros. Niterói: Eduff, 2018

CRELIER, Cátia Malaquias; DA SILVA, Carlos Alberto Figueiredo. Africanidade e afrobrasilidade em educação física escolar. Movimento (ESEFID/UFRGS), v. 24, n. 4, p. 1307-1320, 2018.

FELINTO, Renata. Culturas africanas e afro-brasileiras em sala de aula: saberes para os professores, fazeres para os alunos: religiosidade, musicalidade, identidades e arte visuais. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2012.

NEVES, André; CUNHA FILHO, Paulo C. Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço. Editora Universitária UFPE e Editora Anhembi Morumbi, 2000.

BASSANI, Patricia Scherer; SANFELICE, Gustavo Roesse (Orgs.). Diversidade Cultural e Inclusão Social. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2020. Disponível em <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/diversidade-cultural-e-inclusao-social>; acesso em 22 jan 2022.

#### DIREITOS HUMANOS

CHAUÍ, Marilena de Souza. Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

OLIVEIRA, Erival da Silva. Direitos humanos. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2009.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

DA VEIGA, José Eli. Sustentabilidade: a legitimação de um novo valor. Senac, 2019.

LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. Petrópolis: BR.: Editora Vozes, 2019.

LOURES, R.C.R. Educar e inovar na sustentabilidade. Curitiba: UNINDUS, 2008.

SEBRAE. Inovação. sustentabilidade: bases para o futuro dos pequenos negócios. São Paulo: Sebrae, 2013. In.: JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

#### CULTURA MAKER

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. 8.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.

VILAROUCA, Cláudia Grijó. Criação digital: prática e reflexão, Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares, Cláudio Augusto Carvalho Moura (Organizadores). Florianópolis: Ed. Copiart, 2014.

CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA. BATISTA, Djalma. Amazônia, cultura e sociedade. Valer, 2003.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Cultura amazônica: uma poética do imaginário. Editora Cultural Brasil, 2019.

VERGOLINO-HENRY, Anaíza; FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. A presença africana na Amazônia colonial: uma notícia histórica. Governo do Estado do Pará, Secretaria de Estado de Cultura, Arquivo Público do Pará, 1990.

**Bibliografia Complementar:**

## DESIGN PARTICIPATIVO E DESIGN SOCIAL

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In:

Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marines Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

## QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS E DIVERSIDADE CULTURAL

CARNEIRO, João L. Religiões Afro-brasileiras: uma construção teológica. Petrópolis: RJ: Vozes, 2014.

CONDURU, Roberto. Arte afro-brasileira. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

FIGUEIREDO, Eurídice (org.). Conceitos de literatura e cultura. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

GLISSANT, Édouard. Introdução à uma poética da diversidade. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

HALL, Stuart. Da Diáspora: identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003. HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

LAMBERT DE SOUZA, Vanessa Raquel. A Supervivência das Imagens: Escultura e Marcas Gráficas na Arte Afro-Brasileira. Tese de Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista: UNESP: São Paulo, 2017.

SANSONE, Livio. Negritude sem etnicidade: o local e o global nas relações raciais e na produção cultural negra do Brasil (Trad.) Vera Ribeiro. Salvador: Edufba/Pallas, 2003.

## DIREITOS HUMANOS

BAUMAN, Zigmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual, Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educação em Direitos Humanos: temas, questões e propostas; Rio de Janeiro: DP&Alli, 2008.

CANDAU, Vera Maria; SACAVINO, Susana (org.). Educar em direitos humanos: construir democracia; Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PAIVA, Angela Randolpho. (Org.). Direitos Humanos em seus desafios contemporâneos;

Rio de Janeiro: Pallas, 2012.

SANTOS, Boaventura de Souza. A gramática do tempo: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

#### MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2009.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na ANDRADE, Rui Otávio Bernardes de. Gestão ambiental: enfoque estratégico aplicado ao desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Makron, 2004.

DIAS, Cláudia. Usabilidade na WEB: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

TERUEL, Evandro Carlos. Web Móvel: desenvolva sites para dispositivos móveis. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

#### CULTURA MAKER

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

JOHNSON, Steven. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MARTINEZ, Sylvia; STAGER, Gary. The maker movement: A learning revolution. Learning & Leading with Technology, v. 41, n. 7, p. 12-17, 2014.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom. Torrance, CA: Constructing modern knowledge press, 2013.

HOA, Loranger; NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PADOVANI, Stephania. Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2011.

#### CULTURA AMAZÔNICA DE HERANÇA INDÍGENA, AFRICANA E PORTUGUESA.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. Amazônia, amazônias. Editora Contexto, 2005.

HERKENHOFF, Paulo. Amazônia: Ciclos de Modernidade. Rio de Janeiro: CCBB, 2012.

MANESCHY, Orlando. Amazônia Lugar da Experiência: processos artísticos na região norte dentro da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA ? Belém: Ed. UFPA 2013.

MEIRELLES FILHO, João. O Livro de ouro da Amazonia: mitos e verdades sobre a região mais cobiçada do planeta. Ediouro, 2004.

PARÁ. Secretaria de Estado de Cultura. Traços e transições da arte contemporânea brasileira. Belém: Secult, 2006.

|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade: LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria: Obrigatoria</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 35  | CH. Prática: 10 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| Apresentação e exame das formas de comunicação: os diferentes tipos de linguagem verbal, textual, sonora, imagética, numérica, sua relação ao contexto e suas implicações para a comunicação nas multimídias. Comparação entre as Semióticas Americana e a Francesa. Estudos de casos aplicáveis à multimídia. Conceitos e métodos e elementos das duas teorias. |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |
| COELHO NETTO, J. Teixeira. Semiótica, informação e comunicação: diagrama da teoria do signo. São Paulo: Perspectiva, 2003.   |                 |                 |                  |              |
| KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e compreender: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2006.   |                 |                 |                  |              |
| NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. Introdução à semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação. São Paulo: Paulus, 2017.  |                 |                 |                  |              |
| PIETROFORTE, Antonio Vicente. Análise do Texto Visual: a construção da imagem. São Paulo: Contexto, 2008.  |                 |                 |                  |              |
| SANTAELLA, Lúcia. O que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense, 2005.   |                 |                 |                  |              |
| TOMASI, Carolina. Elementos de semiótica: por uma gramática tensiva do visual. São Paulo: Atlas.   |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>  |                 |                 |                  |              |

BAKHTIN, Mikhail. Marxismo e Filosofia da Linguagem. Trad. Michel Lahud e Yara BARROS, Diana Luz Pessoa de. Teoria do discurso: fundamentos semióticos. São Paulo: Atual, 1988.

BERTRAND, Denis (2003). Caminhos da semiótica literária. Trad. Grupo CASA. Bauru, SP: EDUSC. Frateschi Vieira. 12.ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

GAUDREULT, André; JOST, François. A Narrativa Cinematográfica. Trad. Alberto Muller et al. Brasília: UNB, 2009.

HÉNALT, Anne. História Concisa da Semiótica. Trad. de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2006.

KERBRAT-ORRECCHIONI. Análise da Conversação: princípios e métodos. Trad. Carlos Piovezani Filho. São Paulo: Parábola, 2006.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Cultrix, 2007.

PETRY, Daniel Bassan. Efeitos visuais e softwares: o cinema da nova Hollywood. Curitiba: Appris, 2015.

RAMOS, Paulo. A leitura dos Quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2012.

TMAN, I. M. Por uma teoria semiótica da cultura. Tradução: Fernanda Mourão. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2007.

**Atividade:METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 30 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Metodologia de Pesquisa por ação participativa. Fundamentos do Design Thinking. Elaboração de briefing, road map visual e pitching. A escrita de TCC e estudos dirigidos sobre Metodologia da Pesquisa em Design, Métodos Ágil e Cascata, Elementos do fluxo de trabalho, orçamento físico-financeiro. O Portfólio como alternativa de apresentação de projetos para trabalhos acadêmicos e empreendedores. Metodologias de seleção, organização de imagens e textos para a sua divulgação analógica e digital. Abordagem sobre as formas de redação textual.

**Bibliografia Básica:**



AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BOAVENTURA, Edivaldo M. Como ordenar as ideias. 9.ed. São Paulo: Ática, 2009.

PRADO, Fernando Leme do. Metodologia de Projetos. São Paulo: Saraiva, 2011.

SALLES, Cecília de Almeida. Arquivos de criação: arte e curadoria. Vinhedo: Horizonte, 2010.

TARNOCZY JUNIOR, Ernesto. Arte da composição. 2.ed. Balneário Camboriú: Photos, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

CHIAVENATO, Idalberto; SAPIRO, Arão. Planejamento Estratégico. Rio de Janeiro: Campus, 2009.

DORNELAS, José. Plano de negócios: exemplos práticos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

GOMES, José Maria. Elaboração e análise de viabilidade econômica de projetos. São Paulo: Atlas, 2013.

LUCK, Heloisa. Metodologia de Projetos: uma ferramenta de planejamento e gestão. Petrópolis: Vozes, 2006.

NAKAGAWA, Marcelo. Empreendedorismo: elabore seu plano de negócio e faça a diferença. Rio de Janeiro. SENAC, 2013.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Inovação em modelos de negócios. São Paulo: Altas Books, 2011. ROYO, JAVIER. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2008.

UM GUIA do conhecimento em gerenciamento de projetos (Guia PMBOK). 5.ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

**Atividade: MODELAGEM 3D**

**Categoria: Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Estudos de modelagem tridimensional por polígonos de objetos orgânicos e inorgânicos. Texturização e mapeamento. Instrumentalização para a Iluminação.

**Bibliografia Básica:**

AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; LETA, Fabiana. Computação Gráfica: Teoria e Prática (2 volumes). Rio de Janeiro: Campus, 2007.

BIRN, Jeremy.[Digital] lighting & rendering. [San Francisco, California] : New Riders Publishing, 2014.

BONNEY, Sean. 3D Studio Max 4: Efeitos Mágicos. São Paulo: Ciência Moderna, 2009.

BRITO, Allan. Blender 3d: Guia do Usuário. São Paulo: Ed. Novatec, 4ª ed. 2011.

WATT, Alan H. 3D Computer Graphics. Harlow, England : Addison-Wesley, 2000.

**Bibliografia Complementar:**

BRITO, Allan. Blender 3d: jogos e animações interativas. São Paulo: Ed. Novatec, 1ª ed.2011.

CONCI, Aura; AZEVEDO, Eduardo. Computação gráfica: geração de imagens. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

HETEM JR., Anibal. Computação Gráfica: Fundamentos de Informática. São Paulo: LTC, 2006.

JUNIOR, Gamba. Computação Gráfica para Designers. São Paulo: 2AB, 2003.

MENEZES, Marco Antonio Figueiredo; RIBEIRO, Marcello Marinho. Uma Breve Introdução à Computação Gráfica. São Paulo: Ciência Moderna, 2010.

PALAMAR, T. & KELLER, E. Mastering Autodesk Maya 2012. Indianapolis: Wiley Publishing Inc. 2012.

**Atividade:NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE**

**Categoria:Obrigatória**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

As linguagens e estratégias abarcadas pelas Narrativas Gráficas, dos livros ilustrados às animações, passando pelos quadrinhos e demais produtos midiáticos. O uso da linguagem visual e gráfica como ferramenta de narrativa. Histórico e tendências. Estudos da criatividade e estratégias para estimular essa faculdade cognitiva. Caracterização da imaginação criativa, de caminhos intuitivos da espontaneidade e da liberdade criadora. Relação entre criação e estilo.

**Bibliografia Básica:**

DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. Unesp, 2003

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. 3a Ed. São Paulo: DEVIR, 2016.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2004

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação. São Paulo: Senac, 2021.

**Bibliografia Complementar:**

CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos. (Ensaio 10). São Paulo: Ática, 1975.

COELHO, Nelly Novaes. O conto de fadas: Símbolos, mitos, arquétipos. Editora Paulinas, 2012.

DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. Unesp, 2003.

KIM, W.C.; MAUBORGNE, R. A Estratégia do Oceano Azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante.; Rio de Janeiro: Campus, 2005.

SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). A linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

ZUGMAN, Fábio. O mito da criatividade: desconstruindo verdades e mitos. Alta Books Editora, 2018.

**Atividade: PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL**

**Categoria: Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Estudos da linguagem visual como fundamentação teórica para a elaboração de peças digitais destinadas as mais diversas finalidades. Busca de compreensão dos Fundamentos da Linguagem Visual, de seus usos e mecanismos como linguagem. Experimentação, através de atividades práticas, das diferentes narrativas visuais. Estudos sobre a teoria da percepção visual. Comparação entre sensação, percepção e cognição na visualidade. Reflexão sobre conceitos extraídos da Semiótica visual. Experimentação de leitura e interpretação de peças digitais nas suas mais diferentes modalidades considerando aspectos da percepção: subjetividade e objetividade.

**Bibliografia Básica:**

ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção visual: Uma psicologia da Visão Criadora. São Paulo: EDUSP, 1980.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins fontes, 1997.

GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura virtual da forma. Escrituras Editora e Distribuidora de Livros Ltda., 2015.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

OSTROWER, Fayga. Universos da arte. Editora da Unicamp, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. Percepção: uma teoria semiótica. São Paulo: experimento, 1983.

**Bibliografia Complementar:**

BERGER, John. Modos de ver. Editora Rocco. 1999.

DONDIS, Donis A. - Sintaxe da Linguagem Visual. Editora Martins Fontes, 2ª edição, São Paulo, 1997.

FRANCASTEL, Pierre. Pintura e Sociedade. São Paulo: Martins Fontes, 1990. PEREZ, Clotilde. Signos da marca-expressividade e sensorialidade. Cengage Learning Edições Ltda., 2010.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado.; SÃO PAULO: Martins Fontes, 1999.

LEBORG, Christian. Gramática visual; Barcelona: Gustavo Gilli, 2015.

OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística: Ed. Campus, RJ, 1995.

PEDROSA, Mário. Forma e Percepção Estética. Vols. 1 e 2. São Paulo: EDUSP, 1995.

BERGER, John. Modos de ver. Editora Rocco. 1999.

WONG, Wucius. Princípios de Formas e desenho. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

**Atividade:PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45

**Descrição:**

Técnicas de captação, edição e mixagem de áudio em meio digital. Criação e gravação de foleys, locução e dublagem. Tipos de microfones e suas aplicações; técnicas de captação de som direto. Uso de softwares para gravação e processamento digital de sinais.

**Bibliografia Básica:**

ALVES, Luciano. Fazendo música no computador. São Paulo: Campus, 2006.

BERCHMANS, Tony. A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema. São Paulo: Escrituras, 2006.

TRAGTENBERG, Livio. Música de cena. São Paulo: Perspectiva, 1999.

**Bibliografia Complementar:**

MANZANO, Luiz Adelmo. Som-imagem no cinema. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MÁXIMO, João. A música do cinema: os cem primeiros anos. São Paulo: Rocco, 2003.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. São Paulo: Unesp, 2001.

SCHAFER, R. Murray O ouvido pensante. São Paulo: Unesp, 2000.

ZUBEN, Paulo. Ouvir o som. São Paulo: Ateliê, 2005.

**Atividade:PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END**

**Categoria:Obrigatória**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Estudos sobre prototipagem, programação front-end (html, css). Criação e edição de templates em CMS (Content Management System).

**Bibliografia Básica:**

ABREU, Luís. HTML 5 - 2 ed. 2012 - Edição Atualizada e Aumentada. 2 ed. São Paulo: Lindel - Zamboni, 2012.

FLANAGAN, David. Javascript - o Guia Definitivo. 6 ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

MAZZA, Lucas. HTML5 e CSS3 - Domine a Web do Futuro. São Paulo: Casa do Código, 2013.

MAZZA, Lucas. HTML5 e CSS3 - Domine a Web do Futuro. São Paulo: Casa do Código, 2013.

**Bibliografia Complementar:**

CONVERSE, Tim; PARK, Joyce. PHP: a bíblia. Gulf Professional Publishing, 2003.

ELMASRI, Ramez; NAVATHE, Shamkant B. Sistemas de banco de dados. 6 ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011.

SEBESTA, Robert W. Conceitos de Linguagens de Programação. 11. ed. Porto Alegre: Bookman, 2018.

SILVA, Maurício Samy jQuery - A Biblioteca do Programador JavaScript-3ª Edição: Aprenda a criar efeitos de alto impacto em seu site com a biblioteca JavaScript mais utilizada pelos desenvolvedores web. Novatec Editora, 2013.

SOARES, Wallace. PHP 5: conceitos, programação e integração com banco de dados. Érica, 2006.

**Atividade:ROTEIRO MULTIMIDIA**

**Categoria:Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 20 | CH. Prática: 25 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Narrativa e narratologia. Ação, ambiente e personagem. Gêneros e formatos narrativos. O roteiro: técnicas, recursos e variações. Roteiro para múltiplas mídias e plataformas. Transmídia.

**Bibliografia Básica:**

FERRARI, Pollyana. Hipertexto hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007.

JENKINS, Henry. A Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp / Itaú Cultural, 2003.

**Bibliografia Complementar:**

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro: Teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Fundamentos do texto cinematográfico. São Paulo: Objetiva, 2001.

LEÃO, Lucia (org). Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras / Fapesp, 2002.

LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MCKEE, Robert. Story substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro; Curitiba: Arte e Letra, 2006.

NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Animatv, 2011.

SAMPAIO, Valzeli, ALENCAR, Áureo de Freitas, ALENCAR, Cesário Augusto Pimentel. Híbridações no processo criativo e outras relações. Belém: Programa de Pós-Graduação em Artes -UFPA, 2012.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 7 - INGLÊS INSTRUMENTAL**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                 |                |                 |                  |              |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 45 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Construção do sentido a partir do contexto e de elementos não-verbais co-responsáveis pela configuração do texto. Desenvolvimento da competência de leitura de textos autênticos em língua inglesa a partir da identificação de unidades linguísticas fundamentais. Leitura de textos da área de Multimídia.

**Bibliografia Básica:**

Dicionário Oxford Escolar: para estudantes brasileiros de inglês. 3.ed. [s.l.]: Oxford do Brasil, 2018.

GUANDALINI, E. O. Técnicas de leitura em inglês: Estágio 1. 1. ed. São Paulo: Texto Novo, 2004.

SOUZA, Adriana G. Fiori; et al. Leitura em língua inglesa: uma abordagem instrumental. São Paulo: Disal, 2005.

Dicionário Oxford Escolar: para estudantes brasileiros de inglês. 3.ed. [s.l.]: Oxford do Brasil, 2018.

**Bibliografia Complementar:**

HUTCHINSON, T. & Waters, A. English for Specific Purposes: a learning centred approach. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

JACOBS, Michael A. Como não aprender inglês: edição definitiva: erros e soluções práticas. Rio de Janeiro. Elsevier. 2002.

MUNHOZ, R. Inglês instrumental: estratégias de leituras. São Paulo: Novotexto, 2001, 2v.

MURPHY, Raymond. Essential Grammar in Use. 5 ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2019.

SOUZA, Adriana G. Fiori; et al. Leitura em língua inglesa: uma abordagem instrumental. São Paulo: Disal, 2005.

TORRES, Nelson. Gramática prática da língua inglesa: o inglês descomplicado. 10.ed. São Paulo: Saraiva, 2007.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 8 - HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

As Histórias em Quadrinhos como meio de comunicação de massa. O argumento das histórias em quadrinhos e suas figuras de linguagem (seus arquétipos e sua mitologia). HQ no contexto cultural e histórico. Tendências atuais em quadrinhos.

**Bibliografia Básica:**

Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2004.

**Bibliografia Complementar:**



CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos. (Ensaio 10). São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, sedução e paixão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MENDO, Anselmo Gimenez. História em quadrinhos: impresso vs Web. São Paulo: UNESP, 2008.

MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). A linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 1 - TRILHA SONORA**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45

**Descrição:**

Estudo dos elementos da linguagem musical, ruídos, diálogos, música, efeitos e ?silêncio?. Criação de ruídos de Sala (folley). Paisagem, camada e textura sonora. Narrativa sonora. Mixagem, tratamento e finalização de áudio.

**Bibliografia Básica:**

ALVES, Luciano. Fazendo música no computador. São Paulo: Campus, 2006.

BERCHMANS, Tony. A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema. São Paulo: Escrituras, 2006.

TRAGTENBERG, Livio. Música de cena. São Paulo: Perspectiva, 1999.

**Bibliografia Complementar:**

MANZANO, Luiz Adelmo. Som-imagem no cinema. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MÁXIMO, João. A música do cinema: os cem primeiros anos. São Paulo: Rocco, 2003.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. São Paulo: Unesp, 2001.

SCHAFER, R. Murray O ouvido pensante. São Paulo: Unesp, 2000.

ZUBEN, Paulo. Ouvir o som. São Paulo: Ateliê, 2005.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 10 - DESIGN SOCIAL**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45

**Descrição:**

Trabalhar tópicos em design social, explorando abordagens de design que possam instrumentalizar o desenvolvimento de projetos desta natureza.

**Bibliografia Básica:**

DEL GAUDIO, Chiara. A contribuição social do Design, em: Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais. Tese de Doutorado. Tese (doutorado)? Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

**Bibliografia Complementar:**

BATISTA, Sâmia; SERPA, Bibiano Oliveira; Empatia x solidariedade: proposta para a construção de práticas anticoloniais em design, em: MARINHO, Claudia; BARROS, Camila; RIBEIRO, Bruno. II Coloquio de Pesquisa e Design: De(s) colonizando o design. 2021. Disponível em < <https://design.ufc.br/wp-content/uploads/2021/07/iicpd.pdf>>, acesso em 22 de jan. 2022 DA COSTA, Braga Marcos. Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional. Editora Senac São Paulo, 2019.

FREIRE, Karine de Mello; OLIVEIRA, Caio Marcelo Miolo de; Soluções habilitantes para formação de comunidades criativas: um caminho possível do design para inovação social, p. 109 -132. em: Design e Inovação Social. São Paulo: Blucher, 2017.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Editora E-papers, 2008.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

QUEIROZ, Leila Lemgruber. A atuação do design no cenário da (in)sustentabilidade. Tese de Doutorado. Orientação: Denise Portinari. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.

THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 11 - VISUALIZAÇÃO DE DADOS E INFOGRAFIA**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Princípios do design da informação: conceituação, exemplos e aplicação na geração de tabelas, diagramas, gráficos e mapas. Tratamento de dados e tradução gráfica da informação.

**Bibliografia Básica:**

BURKE, C. (2009). Isotype: representing social facts pictorially. Data Designed for Decisions Conference, OECD, Paris, 2009.

CAIRO, Alberto. Infografia 2.0. Madri: Alamut, 2008.

FRASCARA, J. ¿Qué es el diseño de información? Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2011.

FRASCARA, J. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004.

JORENTE, M. J. V. Ciência da Informação: mídias e convergência de linguagens na Web. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

PLIGER, Marcelo. A construção da expressividade na infografia: um estudo de criações de Jaime Serra. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC/SP, 2012. Disponível em: [http://issuu.com/pliger/docs/mestrado\\_infografia\\_jaimeserra](http://issuu.com/pliger/docs/mestrado_infografia_jaimeserra)

TEIXEIRA, Tattiana. Infografia e Jornalismo: conceitos, análises e perspectivas. Salvador: EDUFBA, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

CARDOSO, R. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FRY, Benjamin Jotham. Computational information design.. Tese de Doutorado. Massachusetts Institute of Technology, 2004.

JACOBSON, R. E. Information design. Cambridge: MIT Press, 2000.

CAIRO, Alberto. El arte funcional: infografía y visualización de información. Madri: Alamut, 2012. Disponível em:  
<<http://www.scribd.com/doc/67309505/El-Arte-Funcional-Alberto-Cairo-2011>>

MORAES, Ary. MORAES, Ary et al. Infografia: história e projeto. Editora Blucher, 2013.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 12 - ARTE, DESIGN E TECNOLOGIA****Categoria:Optativa****Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

A convergência entre conhecimentos artísticos, tecnológicos e projetuais, próprios do campo do design na contemporaneidade. As relações, a proximidade, as fronteiras entre design, arte e tecnologia. Relevância da relação entre as áreas na produção de sistemas inovadores. Instalações Multimídia. Device Art. Poéticas Digitais Interdisciplinares.

**Bibliografia Básica:**

DOMINGUES, Diana. Criação e interatividade na Cibercultura. In: Projeto Arte, Tecnologia e Comunicação: Criação e Interatividade. Coordenação de Diana Domingues, janeiro de 1998.

FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado - Por uma filosofia do Design e da Comunicação. São Paulo, Cosac Naify, 2007.

FRAGOSO, Maria Luiza. Device Art ou Arte do Dispositivo: do design para a arte, da arte para a indústria. In: Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas, Florianópolis, p.1536-1544, 2006.

GIANETTI, Cláudia. Estética Digital: sintopia da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte, Editora C/ Arte, 2006.

MOURA, Mônica. Design, Arte Tecnologia. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

MUNARI, Bruno. Artista e Designer. Lisboa: Editorial Presença, 1990.

**Bibliografia Complementar:**

SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo, Ed. Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo, Ed. Paulus, 2005.

SANTOS, R, Marinês. Design, Produção e Uso dos Artefatos: uma Abordagem a Partir da Atividade Humana. Dissertação de Mestrado UTFPR, 2000.

SOGABE, Milton. Arte e Tecnologia. In: Lúcia Leão (org.). Derivas: Cartografias do Ciberespaço. São Paulo, Editora Annablume, 2004, p. 127-133.

TAVARES, Monica. Arte e design digitais: das suas redes significantes e institucionais. In: III Simpósio Nacional ABCiber, São Paulo, p. 1-15, 2009.

**Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 13 - ATELIÊ DE EXPERIMENTAÇÃO DE SABERES**

**Categoria: Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                |                 |                 |                  |              |
|----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 0 | CH. Prática: 45 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Ateliê de articulação de saberes das novas tecnologias com saberes artísticos (manufatura), transversalizados com saberes locais da amazônicos de herança indígena, africana e portuguesa para a criação de produtos multimídia como instalações, videoinstalações, exposições, entre outros.

**Bibliografia Básica:**

BRASIL-MEC.. 100 termos básicos da cenotécnica: caixa cênica italiana. Rio de Janeiro: BR.: FUNARTE, 2009.

COX ARANIBAR, Ricardo. El saber local: Metodologías y técnicas participativas. La Paz: Bolívia. NOGUB-COSUDE / CAF, 1996. Disponível em <http://saberesbolivianos.com/investigadores/RCox/El%20saber%20Local%20PDF.pdf>

JONSON, Steve. De onde vem as boas ideias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MACHADO, Raul José de Belém (coord.). Oficina cenotécnica / Taller escenotecnica. (5ª edição) Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Politizar as novas tecnologias: o impacto sociotécnico da informação digital e genética. São Paulo-BR. Editora 34, 2003.

#### **Bibliografia Complementar:**

CABRAL, Carlos. Manual de Iluminação. Lisboa: PT.: INATEL, 2003.

CARVALHO, Ana Maria Albani de. Instalação como problemática artística contemporânea: os modos de espacialização e a especificidade do sítio. Tese de Doutorado. Porto alegre: UFRGS, 2005. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/10864/000602841.pdf?sequ>

JACQUES, Clarisse Callegari. Os sentidos da cultura material no cotidiano e na memória das Famílias da comunidade quilombola de Cinco Chagas do Matapi. In Revista de Arqueologia Pública, nº 8, (pp. 7-21), 2013. Campinas: LAP/NEPAM/UNICAMP. Disponível em: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:kn-x4alM-o8J:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4765131.pdf+&cd=10&hl=en&ct=clnk&gl=br&client=safari>

MARIN, José. Saber local e saber pretensamente universal no contexto da globalização. v. 43, n. 2 (pp. 117-126), 2007. Disponível em [http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias\\_sociais/article/view/5657](http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/5657)

MATOS, Luís de. Manual de Objectos de Cena. Lisboa-PT: INATEL, 2008.

LIMA, Walter Chile Rodrigues. Procedimentos metodológicos para a criação das traquitanas cênicas. In Traquitanas cênicas - saberes teatrais e artes de pesca: A decolonização do cenotécnico no Teatro Cacuri (pp. 202-238). Tese de Doutorado. Aveiro-Pt: UA/UM, 2019.

#### **Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 14 - CENOGRAFIA APLICADA A STOP MOTION**

**Categoria:** Optativa

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 35 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Embasamento teórico sobre a cenografia e sua função nas artes performativas. Estudos de visualidade buscando uma percepção das linguagens artísticas aplicadas ao projeto de cenário para narrativas em pequeno formato. Desenvolvimento de projeto de cenário físico (manufatura) para stop-motion.

**Bibliografia Básica:**

ESPADA, José. Manual de Cenografia. Lisboa-PT: INATEL, 2006.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo - BR.: Editora SENAC, 2019.

MATOS, Luís de. Manual de Objectos de Cena. Lisboa-PT: INATEL, 2008.

NERO, Cyro Del. Cenografia: uma breve visita. São Paulo - Br: Editora Claridade, 2008.

RIBEIRO, Thiago F.. Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. Dissertação de Mestrado. Belo Horizonte-Br. EBA-UFGM, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br>

**Bibliografia Complementar:**

CABRAL, Carlos. Manual de Iluminação. Lisboa: PT: INATEL, 2003.

COELHO, Raquel. A arte da animação. Belo Horizonte: BR.: Formato Editorial, 2019.

GONZÁLEZ, Xôchitl. Manual práctico de diseño escenográfico. Durango: México. Ediciones Passo de Gato, 2014.

HOARD, Pamela. O que é cenografia. Tradução Carlos Szlak. São Paulo: BR. Edições SESC, 2015.

MANTOVANI, Ana. Cenografia. São Paulo: BR. Editora Ática, 1989.

MELLO, Bruno. Trattato di Scenotecnica. Novara: IT. Edizione DeAGOSTINI, 2009.

NÍSIO, Paulo Fernando Santos. Pré-produção de uma curta em stop motion. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasília: Br.: IA-UNB, 2011. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/3560/1/2011\\_FernandoNisio.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/3560/1/2011_FernandoNisio.pdf)

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 15 - LINGUAGEM DIGITAL, PRESSUPOSTOS TEÓRICOS****Categoria:Optativa****Cargas Horárias:**

|                 |                |                 |                  |              |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 45 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Fundamentos da linguagem digital, pressupostos teóricos. Hipertexto, hipermídia. Convergência midiática.

**Bibliografia Básica:**

ARANTES, Priscila. Arte e mídia ? Perspectivas da estética digital: Senac. 2005.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface - como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

TEIXEIRA, Lucia; DO CARMO, Jose Roberto (Ed.). Linguagens na cibercultura. Estação das Letras e Cores, 2014.

**Bibliografia Complementar:**

GINANNETTI, Claudia. Estética Digital ? Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia: C/Arte. Belo Horizonte. 2006

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: Jorge Zahar Editor, 2007.

MANESCHY, Orlando; DA SILVA, Danielle Barbosa. A produção videográfica na arte contemporânea de Belém: Uma abordagem da situação. Belém, Universidade Federal do Pará, 2009.

PARENTE, André. Imagem Máquina - a era das tecnologias do virtual: Editora 34. 1997.  
PRADO, Gilberto. (2003). Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários. São Paulo, SP: Itáu Cultural.

RUSH, Michael. Novas mídias na arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SAMPAIO, Valzeli. ARTE E VIDA: BORDAS DISSOLVIDAS - periódico Revistas Concinnitas - issn 14156281 - qualis b1. Concinnitas (Rio de Janeiro. Impresso), v. 02, p. 96-103, 2009.

SAMPAIO, Valzeli. SÃO TANTAS AS IMAGENS ou sobre o prazer-dor da imagem. DAT Journal, v. 4, n. 3, p. 141-150, 2019.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 16 - CONEXÕES ENTRE O DESIGN DIGITAL E A HISTÓRIA DA ARTE**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                 |                |                 |                  |              |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 45 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

A história da arte como fonte imagética para o desenvolvimento do design digital. O design digital brasileiro e suas inspirações na história da arte brasileira.

**Bibliografia Básica:**

DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas & movimentos. Editora Cosac Naify, 2003.

GOMBRICH, Ernst. A história da arte. 16.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design gráfico: do invisível ao ilegível. 2.ed. São Paulo: Rosari, 2008.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de Identidade Visual. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

**Bibliografia Complementar:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de Design Criativo-2. Bookman Editora, 2012.

DANTO, Arthur C. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. Edusp, 2006.

GANZ, Nicholas. O mundo do grafite ? arte urbana dos cinco continentes. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. NBL Editora, 1986.

STRICKLAND, Carol. Arte comentada ? da pré-história ao pós-moderno. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

**Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 17 - CULTURA E CURADORIA DE POÉTICAS DIGITAIS**

**Categoria: Optativa**

**Cargas Horárias:**

CH. Teórica: 45 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45

**Descrição:**

A cultura digital na sociedade contemporânea. As produções culturais e sua aplicabilidade no mercado da arte. Processos de curadoria de poéticas digitais.

**Bibliografia Básica:**

GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus. Configurações do pós-digital: arte e cultura tecnológicas. Belo Horizonte: UEMG, 2016.

MATUCK, Artur; ANTONIO, Jorge Luiz. Artemídia e cultura digital. 2009.

MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes. Editora Vozes Limitada, 2014.

**Bibliografia Complementar:**

COUCHOT, EDMOND. A tecnologia na arte ? Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2003.

GOBIRA, Pablo (Ed.). A memória do digital e outras questões das artes e museologia. Laboratório de Poéticas Fronteiriças [http://labfront. tk], 2019.

JORENTE, Maria José Vicentini et al. Curadoria Digital e Gênero na Ciência da Informação. Editora Oficina Universitária, 2021.

MAGALHÃES, Ana Gonçalves; BEIGUELMAN, Giselle. Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais. Editora Petrópolis LTDA, 2014.

PRADO, Gilberto. (2003). Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários. São Paulo, SP: Itaú Cultural.

**Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 18 - AUDIOVISUAL INSTRUCIONAL**

**Categoria: Optativa**



|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 30  | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| Metodologia para Pré-produção, Produção e Pós-produção de audiovisuais instrucionais voltados a extroversão de conteúdos técnicos/científicos. |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |
| COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.  |                 |                 |                  |              |
| DA SILVA, Andreza Regina Lopes. Design instrucional e construção do conhecimento na EaD. Paco Editorial, 2014.                                 |                 |                 |                  |              |
| KENSKI, Vani Moreira. Design instrucional para cursos on-line. Editora Senac São Paulo, 2015.  |                 |                 |                  |              |
| NETO, Antonio Simão. Didática e design instrucional. IESDE BRASIL SA, 2009.  |                 |                 |                  |              |
| WATTS, Harris. Direção de Câmera: um manual de técnicas de vídeo e de cinema. São Paulo: Summus, 1999.   |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>  |                 |                 |                  |              |
| DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.                             |                 |                 |                  |              |
| MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais. Petrópolis: Vozes, 2014.   |                 |                 |                  |              |
| MELLO, Christine. Extremidades do video. São Paulo: Editora Senac, 2008.   |                 |                 |                  |              |
| MOLETA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009.       |                 |                 |                  |              |
| SERRA, Floriano. A arte e a técnica do vídeo: do roteiro a edição. São Paulo: Summus, 1986.  |                 |                 |                  |              |
| WATTS, Harris. Direção de Câmera. São Paulo: Summus, 1999.   |                 |                 |                  |              |
| ZANINI, Walter. Walter Zanini: vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte. Editora WMF Martins Fontes, 2018.                           |                 |                 |                  |              |

|  |                |                 |                  |              |
|--|----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 19 - REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA DO CORPO E DA MODA</b>   |                |                 |                  |              |
| <b>Categoria:Optativa</b>  |                |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 45  | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                |                 |                  |              |
| A representação da moda e do corpo nas imagens aplicadas às mídias digitais. Reflexões sobre a construção do conceito do belo na representação do corpo. |                |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                |                 |                  |              |

JENKINSON, Mark. Curso de fotografia de retrato. São Paulo: Editora Europa, 2012.

MARRA, Claudio; AMBRÓSIO, Renato. Nas sombras de um sonho: história e linguagens da fotografia de moda. São Paulo: SENAC, 2008.

LYRA, Bernadette. Corpo & mídia. Arte & Ciência, 2003.

SIEGEL, Eliot. Curso de fotografia de moda. São Paulo: Gustavo Gili, 2008.

**Bibliografia Complementar:**

AMARAL, Aracy. Arte e sociedade no Brasil: de 1976 a 2003. 2. ed. São Paulo: Callis, 2009.

COHEN, Renato Performance como linguagem. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo, 1989.

DE SANT, Denise Bernuzzi et al. História da Beleza no Brasil. Editora Contexto, 2015.

DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

ECO, Umberto (org.). História da beleza. Rio de Janeiro: Record, 2010.

ECO, Umberto (org.). História da feiúra. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GARRIDO, Luiz. Retratos: técnicas, composição e direção. Balneário Camboriú (SC): Photos, 2011.

JEUDY, Henri-Pierre. O Corpo como Objeto de Arte. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

**Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 2 - DESIGN DE GAMES**

**Categoria: Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                |                 |                 |                  |              |
|----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 0 | CH. Prática: 45 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

História e desenvolvimento dos jogos digitais. Introdução aos Games Studies (teoria dos games). Game Design e GDD. Linguagem e estética dos jogos digitais. Narrativa, mecânica, tecnologia, interação e experiência de jogo. Introdução ao desenvolvimento de jogos.

**Bibliografia Básica:**

AARSETH, Espen. Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. 1997.

BOGOST, Ian. The Rethoric of Video Games. 2008.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Portugal, 1990.

CHANDLER, H. M. Manual de Produção de Jogos Digitais. Bookman, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

**Bibliografia Complementar:**

ARRUDA, E. P. Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais. Bookman, 2014.

GULARTE, Daniel. Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. Nueva York, The Free Press. 1997.

ROGERS, Scott. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons. 2010.

SANTAELLA, Lucia. Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.

SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann. 2008.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. Thomson Learning, 2008.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 20 - VÍDEOARTE E INSTALAÇÕES MULTIMIDIÁTICAS****Categoria:Optativa****Cargas Horárias:**

|                 |                |                 |                  |              |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 45 | CH. Prática: 0 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Cronologia histórica da videoarte e das instalações multimidiáticas. Principais pressupostos teóricos.

**Bibliografia Básica:**

QUADROS, Odone José. A linguagem da arte. Letras de Hoje, 1971.

FERREIRA, Glória (Org.). Crítica de Arte no Brasil: temáticas contemporâneas. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Funarte, 2006.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2007

**Bibliografia Complementar:**

SALLES, Cecília. Redes da Criação: construção da obra de arte. 1. ed. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

ARCHER.M. Arte contemporânea. Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes,2001.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia.Zahar,2007.

MELLO.C. Extremidades do Vídeo. São Paulo:Senac,2008.

RUSH,M.Novas mídias na arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes,2006.

MARTIN.S. Vídeoart.Colônia:Taschen,2006.

|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 3 - MOTION DESIGN</b>   |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria:Optativa</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 0   | CH. Prática: 45 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| Estudos sobre o princípios da animação, do Motion Design, vinheta. Realização de Protótipo Animado e Demo Heel.                            |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |
| BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005. |                 |                 |                  |              |
| CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.  |                 |                 |                  |              |
| FURMANKIEVICKS, Edson. Adobe After Effects CS4. Classroom in a Book. Porto Alegre: Bookman, 2010.  |                 |                 |                  |              |
| MARCELINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da Animação. Campinas, SP: Papyrus, 2011.  |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>  |                 |                 |                  |              |
| AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica: Processamento de imagens digitais. São Paulo. Elsevier. 2007. Volume2. 1ed.                          |                 |                 |                  |              |
| MANZI, Fabrício. Flash MX: criando e animando para web. 2. ed. São Paulo, SP: Érica, 2002  |                 |                 |                  |              |
| MEYER, Trish and Chris. Creating Motion Graphics with After Effects. Boston. Focal Press, 2010.  |                 |                 |                  |              |
| NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de Série de Animação. São Paulo: Animatv, 2011.   |                 |                 |                  |              |
| WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo: Callis, 2009.   |                 |                 |                  |              |
| FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Fundamentos do texto cinematográfico. São Paulo: Objetiva, 2001.  |                 |                 |                  |              |

|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 4 - LIBRAS</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria:Optativa</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 15  | CH. Prática: 30 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| Os parâmetros e a estrutura de LIBRAS (PECULARIDADES). O contexto da História da Educação de Surdos. Identidade Surda. O desenvolvimento intelectual e social da pessoa surda. Conhecer as leis voltadas nesta área. Aprendizagem básica da Língua de Sinais para a comunicação com o surdo. |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |

BENTES, José Anchieta de Oliveira; HAYASHI, Maria Cristina Piumbato Innocentini. Normalidade e disnormalidade: formas do trabalho docente na educação de surdos. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2012. 249 p.

FERREIRA, Lucinda. Por uma gramática de línguas de sinais. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2010

QUADROS, Ronice Müller de. Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artmed, 1997.

**Bibliografia Complementar:**

CAPOVILLA, Fernando César; RAPHAEL, Walkiria Duarte (Edt.). Enciclopédia da língua de sinais brasileira: o mundo do surdo em libras. São Paulo: Edusp, 2005.

FERRARI, Alicia. História de uma criança surda. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1985.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; SANTOS, Lara Ferreira dos (Org.). Tenho um aluno surdo, e agora: introdução às libras e educação de surdos. São Carlos, SP: EDUFSCAR, 2013.

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

QUADROS, Ronice Müller de; SCHMIEDT, Magali L. P.; Brasil. Secretaria de Educação Especial. Ideias para ensinar português para alunos surdos. Brasília: MEC: Secretaria de Educação Especial, 2006.

**Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 5 - LEGISLAÇÕES DE PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ERA DIGITAL**

**Categoria:Optativa**

**Cargas Horárias:**

CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45

**Descrição:**

Direito autoral de propriedade intelectual na Era Digital. Legislações vigentes sobre a veiculação de mídias digitais. Como registrar marcas e patentes.

**Bibliografia Básica:**

BLACKWELL, Roger. Comportamento do consumidor. São Paulo, Cengage Learning, 2011.

COSTA NETTO, José Carlos. Direito Autoral no Brasil. São Paulo: FTD, 2018.

GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

SOARES, Sávio de Aguiar Soares. Direito Autoral Digital. Editora D'Plácido, 2015

**Bibliografia Complementar:**

BARBOSA, Denis Borges. Tratado da propriedade intelectual, Tomos I a IV, Rio de Janeiro: Lumen Iuris, 2017.

CHAVES, Antônio. Criador da Obra Intelectual. São Paulo, LTR, 1998.

MORAES, Rodrigo. A Função social da propriedade intelectual na era das novas tecnologias. Integrante de Coleção Cadernos de Políticas Culturais, Volume I- Direito Autoral. Brasília, publicação do Ministério da Cultura, 2006.

MENDES, Gilmar Ferreira. [coord.]. Direito, inovação e tecnologia, São Paulo: Saraiva, 2014.

NEVES, Roberto de Castro. Crises empresariais com a opinião pública. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

PAESANI, Liliana Minardi. Manual de propriedade intelectual, São Paulo: Atlas, 2014.  
GIGLIO, Ernesto M. O comportamento do consumidor. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

**Atividade: TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 6 - METODOLOGIA DE PESQUISA PARA A ESCRITA ACADÊMICA**

**Categoria: Optativa**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 30 | CH. Prática: 15 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

A importância da escrita acadêmica para a extroversão de pesquisa. Normas de citação, de referências bibliográficas e modalidades de documentos científicos.

**Bibliografia Básica:**

MARCONI, Marina; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo: Atlas, 2017.

MORIN, Edgar. Ciência com consciência. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado. 2ª Ed. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2010.

**Bibliografia Complementar:**

ARTE, Jorge (Org). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BOAVENTURA, Edivaldo M. Como ordenar as ideias. 9.ed. São Paulo: Ática, 2009.

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

ISKANDAR, Jamil Ibrahim. Normas da ABNT. Comentadas para trabalhos científicos. Curitiba: Juruá, 2016.

TEIXEIRA, Elizabeth. As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa. 1.ed. São Paulo: Vozes, 2013.

|  |                 |                 |                  |              |
|--|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 9 - TECNOLOGIAS ASSISTIVAS</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria:Optativa</b>  |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>  |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 25  | CH. Prática: 20 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 45 |
| <b>Descrição:</b>  |                 |                 |                  |              |
| A tecnologia assistiva, seus conceitos e cronologia. Legislação pertinente. Diferentes modalidades desta tecnologia. Estratégias para propiciar acessibilidade e inclusão social a pessoas com deficiência. Softwares, aplicativos e recursos disponíveis.     |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Básica:</b>  |                 |                 |                  |              |
| GALVÃO FILHO, T.A. A Tecnologia Assistiva: de que se trata? In: MACHADO, G.J.C. e SOBRAL, M.N. (Org.). Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade. Porto Alegre: Redes Editora, 2009.  |                 |                 |                  |              |
| GIROTO, C. R. M.; POKER, R. B.; OMOTE, S. (Org.). As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas. Marília/SP: Cultura Acadêmica, 2012.   |                 |                 |                  |              |
| SOUZA, Alessandra Cavalcanti de Albuquerque e; GALVÃO, Cláudia Regina Cabral. Terapia ocupacional: fundamentação & prática. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.  |                 |                 |                  |              |
| <b>Bibliografia Complementar:</b>  |                 |                 |                  |              |
| BRANCHER, Vantoir Roberto; DA ROSA, Denise Ferreira; BARTH, Maísa Gisieli. Acessibilidade e tecnologia assistiva: pensando a inclusão sociodigital de pessoas com necessidades especiais. Revista da Faculdade de Educação, v. 22, n. 2, p. 173-175, 2014.     |                 |                 |                  |              |
| COUTO JUNIOR, D.R. e REDIG, A.G. A Tecnologia Assistiva nos processos de leitura e escrita na educação inclusiva. Informática na Educação: teoria & prática, v.15, n.2, p. 45-58, 2012.  |                 |                 |                  |              |
| DE LUCA, C. O que é inclusão digital? In: Cruz, R. O que as empresas podem fazer pela inclusão digital. São Paulo: Instituto Ethos, 2004.  |                 |                 |                  |              |
| FAÇANHA, A.R.; LIMA, L.S.; ARAÚJO, M.C.C.; CARVALHO, W.V. e PEQUENO, M.C. Auxiliando o processo de ensino-aprendizagem do Braille através de dispositivos touch screen. Informática na Educação: teoria & prática, v.15, n.2, p. 153-169, 2012.                |                 |                 |                  |              |
| PASSERINO, L. M. Pessoas com autismo em ambientes digitais de aprendizagem: estudo dos processos de interação social e mediação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. 2005. |                 |                 |                  |              |

|   |                 |                 |                  |              |
|---|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| <b>Atividade:TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)</b> |                 |                 |                  |              |
| <b>Categoria:Obrigatoria</b>                          |                 |                 |                  |              |
| <b>Cargas Horárias:</b>                               |                 |                 |                  |              |
| CH. Teórica: 5  | CH. Prática: 55 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
| <b>Descrição:</b>                                     |                 |                 |                  |              |

Planejamento e realização de trabalho em grupo de até 4 discentes, com a proposta de criar um produto integrado nas seguintes modalidades: Poéticas Visuais, Produções Audiovisuais, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Jogos Eletrônicos, Produtos Digitais Multidisciplinares, Jogos Eletrônicos, Negócios de Impacto e Inovação entre outras possibilidades, dentro das seguintes linhas de pesquisa: Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa.

**Bibliografia Básica:**

GAIO, Roberta. Metodologia de pesquisa e produção do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIDO, Jack e CLEMENTS, James P. Gestão de Projetos. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

KAKAZIAN, Thierry. Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.

**Bibliografia Complementar:**

KRUCKEN, Lia. Competências para o design na sociedade contemporânea In: Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008. p. 23-32.

SANTOS, Marínes Ribeiro dos. Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50.

MONTUORI, Bruna. Uma postura ativista no design, em Design, favela e ativismos: experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro". Dissertação de mestrado - Universidade de São Paulo, 2018.

NORMAN, Donald. Design Emocional: Porque adoramos (ou odiamos) objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; GAUDIO, Chiara Del; FRANZATO, Carlo; O tempo no design participativo", p. 957-969. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2014.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

SABARÁ, Saulo e FREITAS, Sydney. Design: Gestão, métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

**Atividade: VÍDEO DIGITAL**

**Categoria: Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**



Estudo da anatomia da mensagem visual. Os elementos básicos da comunicação visual e sua ressonância na construção/captura da imagem. Noções de planos, ângulos e movimentos de câmera.

**Bibliografia Básica:**

ANG, Tom. Vídeo Digital: Uma Introdução. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, A. D. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1991.

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

**Bibliografia Complementar:**

EQUIPE JATALON. Manual do vídeo. Ilustrações de David Oksman. 2. ed. São Paulo: Summus, 1991.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa; SÃO PAULO: SENAC, 2003.

LEBORG, C. Gramática Visual. Tradução Priscila Farias. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da Cinematografia: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus, 2010.

SERRA, Floriano. A arte e a técnica do vídeo: do roteiro à edição. 2. ed. São Paulo: Summus, 1986.

**Atividade: VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO**

**Categoria: Obrigatoria**

**Cargas Horárias:**

|                 |                 |                 |                  |              |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|
| CH. Teórica: 10 | CH. Prática: 50 | CH. Extensão: 0 | CH. Distância: 0 | CH Total: 60 |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|--------------|

**Descrição:**

Princípios técnicos da Edição/Montagem. Teorias da Montagem. Relação entre roteiro, captação e edição de peças audiovisuais. Relação tempo/espaco/ritmo. Montagem interna; corte em movimento e em continuidade. Tecnologia digital, para edição. Roteiro de edição e organização do material bruto. Diversos formatos de suportes de imagens (técnicos e de produtos). Processo de decupagem e captura. Uso de softwares de edição e finalização.

**Bibliografia Básica:**

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

EISENSTEIN, Sergei Mikhailovitch. Sentido do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

MURCH, Walter. Num Piscar de Olho. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

**Bibliografia Complementar:**

AMIEL, Vincent. Estética da Montagem. Trad. Carla Bogalheiro Gamboa. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2011.

DENCYNGER, Ken. Técnicas de Edição Para Cinema e Vídeo. 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

HURKMAN, Alexis Van. The Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema [s.l.]: Peachpit Press, 2014.

LEIRPOLL, Jarle et al. The Cool Stuff in Premiere Pro: Learn advanced editing techniques to dramatically speed up your workflow. 2.ed. [s.l.]: Apress, 2017.

MACHADO, Arlindo (Org). Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: SENAC, 2008.

EISENSTEIN, Sergei Mikhailovitch. Forma do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

## ANEXO VI REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DE FORMAÇÃO

Turno:Noturno

| 1 período                                       | 2 período  | 3 período   | 4 período  | 5 período                                       | 6 período  |
|---|--|---|--|---|--|
| HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL CH: 60                 | DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL. CH: 60       | E-COMMERCE E CIBERCULTURA CH: 45                  | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV CH: 30 | ANIMAÇÃO 3D CH: 60                              | EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE EMPRESA MULTIMÍDIA CH: 45 |
| IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA CH: 45             | EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL CH: 45                  | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III CH: 30 | MODELAGEM 3D CH: 60                              | VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO CH: 60              | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) CH: 60            |
| LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I CH: 30 | FOTOGRAFIA DIGITAL CH: 60                        | PROTOTIPAGEM PROGRAMAÇÃO FRONT-END CH: 60         | PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL CH: 45                 | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V CH: 60 |  |
| DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL CH: 60      | LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II CH: 30 | ROTEIRO MULTIMÍDIA CH: 45                         | VÍDEO DIGITAL CH: 60                             | METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA CH: 60    |  |
| LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO CH: 45                  | PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL CH: 45              | DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE CH: 60         | NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE CH: 45        |   |  |