



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PROJETOS PEDAGÓGICOS DE CURSOS
PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

DIMENSÃO 1 - ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

HISTÓRICO DA UFPA

A Universidade Federal do Pará (UFPA), criada em 02 de julho de 1957, pela Lei nº 3.191 é uma Instituição Federal de Ensino Superior, organizada sob a forma de autarquia, vinculada ao Ministério da Educação (MEC), por meio da Secretaria de Ensino Superior (SESu) e tem como missão, de acordo com o Plano de Desenvolvimento Institucional da UFPA (PDI 2016-2025): Produzir, socializar e transformar o conhecimento na Amazônia para a formação de cidadãos capazes de promover a construção de uma sociedade inclusiva e sustentável- (PDI 2016-2025 da UFPA, p. 31), enquanto a sua visão norteadora consiste em: -Ser referência nacionalmente e internacional pela qualidade de ensino, na produção de conhecimento e em práticas sustentáveis, criativas e inovadoras integradas à sociedade-(PDI 2016-2025 da UFPA, p. 33).

Sobre a missão e a visão da UFPA, na qualidade de Instituição Universitária é evidente a sua responsabilidade e vocação pela produção de conhecimento para o desenvolvimento social e econômico da Região Amazônica e, para tanto, pauta-se no princípio da integração do ensino, da pesquisa e da extensão.

Ainda vale ressaltar que a universidade preza por uma -maior interação com ambientes multi e interdisciplinares, em que problemas concretos e complexos do mundo contemporâneo seja objeto de análise e intervenção- (PDI, 2016-2025, p.74) e ao -maior estímulo à interação dos alunos com a realidade social em que estarão inseridos como cidadãos e profissionais (PDI,2016-2025, p.75).

A partir das premissas estabelecidas pela Universidade em seu PDI (2016-2025), o plano de

Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia vem se adaptando às rápidas inovações digitais e das constantes modificações de emissão, recepção da comunicação midiática com as constantes reflexões do Núcleo Docente Estruturante - NDE (de acordo com a RESOLUÇÃO Nº 01, de 17 de junho de 2010-CONAES).

JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO

A criação do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (CSTPM) foi homologada em 11 de setembro de outubro de 2012 e o Plano Pedagógico do Curso (PPC) foi aprovado em 24 de outubro de 2012 .

O curso está vinculado à Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte (ICA) e sua importância, nesse contexto é a possibilidade de dialogar com as outras subunidades: Programa de Pós-Graduação em Artes; Faculdade de Música; Faculdade de Dança e Escola de Teatro e Dança.

1. O Programa de Pós-Graduação em Artes, possui, atualmente, o Mestrado Acadêmico (data de recomendação em 24 de abril de 2008, com reconhecimento pela Portaria 1.077 de 31 de agosto de 2012 - MEC e o Doutorado Acadêmico com a data de Recomendação: 11 de dezembro de 2015 - 161ª Reunião do CTC CAPES). As seguintes áreas de concentração são ofertadas nesses dois níveis da pós-graduação: Poéticas e Processos de Atuação em Artes, Teorias e Interfaces Epistêmicas em Artes, História, Crítica e Educação em Artes. Além dessas ofertas de pós-graduações acadêmicas há o Mestrado Profissional em Artes, coordenado pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) que tem como objetivo capacitar professores e professoras da rede pública de ensino, na área de Artes para o exercício da docência na Educação Básica.

2. A Faculdade de Música oferece o curso de Licenciatura em Música.

3. A Faculdade de Dança oferta o Curso de Licenciatura em Dança.

4. A Escola de Teatro e Dança oferece cursos nos níveis Básico, Técnico e Tecnológico(Produção Cênica), Superior (Licenciatura em Teatro) e Cursos de Especialização.

5. E finalmente, a Faculdade de Artes Visuais, onde é vinculado o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (CSTPM) que possui também os cursos de Artes

Visuais (Bacharelado e Licenciatura), Cinema e Audiovisual e Museologia.

Diante dessa diversidade de linguagens artísticas, desde 2012, uma grande interdisciplinaridade tem sido realizada entre CSTPM e os cursos das subunidades vinculadas ao Instituto de Ciências da Arte (ICA). Para além dessas possibilidades internas concernentes às atividades ligadas à Universidade, o egresso desse curso já se depara com um campo de atuação promissor no mercado de trabalho em decorrência da mudança de paradigma da comunicação que tem priorizado o meio digital.

É incontestável que as mídias digitais tomaram um lugar de grande importância na veiculação das imagens e das palavras. Estamos na era dos textos sincréticos, de convergências de linguagens. A comunicação, nesses suportes, é campo privilegiado de estudos do fenômeno da movimentação rápida e efêmera das mensagens em matrizes visuais e sonoras, que podem estar a serviço de narrativas comerciais, políticas ou sociais.

Conteúdos diversos são expostos e rapidamente são retransmitidos em proporção geométrica, de forma simultânea ou anacrônica aos fatos. A contemporaneidade requer, de forma enfática, um olhar crítico e reflexivo, ratificados por estudos científicos para oferecer ao egresso deste curso a competência de produção de mídias digitais de qualidade. De acordo com o Plano Pedagógico (PP) do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia (CSTPM) de 2012 é possível observar:

[...] desde o final do século passado, a instituição de um novo paradigma nos campos das artes, do design, da comunicação e da cultura como um todo por meio da criação e da convergência das formas de comunicação e de expressão nas chamadas mídias digitais. Em que pese o fato de certas formas manterem suas matrizes eletrônicas ou analógicas, a digitalização deverá se fazer presente sob diferentes formas nas mais diversas etapas de elaboração de uma peça ou produto midiático, como em sua criação, planejamento, gerenciamento, desenvolvimento, implementação, distribuição e recepção (PP-CSTPM, 2012, p.15).

Decorridos apenas dez anos após a aprovação do PP do curso (2012) a premissa de que as mídias digitais instauraram um novo paradigma comunicacional ainda é válida e cada vez mais presentes nas diferentes gerações. Importante frisar que nas atuais gerações de discentes ingressantes no curso já há a presença de nativos da era digital.

Na atualidade as mídias digitais se apresentam como o meio de comunicação mais democrático e efetivo, pois permitem a difusão das informações sem considerar os limites geográficos. São capazes também de transmitir a mensagem comunicacional simultâneas ao acontecimento factual. No entanto, nem só de informações pautadas na realidade informacional é constituído esse universo, as ficções, as peças publicitárias, a educação remota, as redes sociais e tantas outras modalidades de emissão e recepção de um determinado conteúdo visual, sonoro e verbal são devedoras da tecnologia digital.

Como a velocidade das atualizações das plataformas é acelerada e a criação de novos ambientes virtuais é recorrente, muitas questões emergem dessa volatilidade, e muitas questões permeiam a necessidade de constante atualizações no presente curso.

A produção de multimídias, como descrito no PPC de 2012, estabeleceu práticas aos discentes e depois aos profissionais formados pelo curso que permitiam -modos de atuação em diversos ambientes de hipermídia, produções de conteúdos em audiovisual, interativo ou não, para fins de entretenimento, ou em instalações interativas e que proporcionem efeitos visuais, audiovisuais, com intervenções em tempo real.

Com a reelaboração do PPC novas motivações e abordagens será implementadas. Fica mais evidente o tripé epistemológico indissociável Tecnologia/Arte/Comunicação formado pelos núcleos Teórico-prático, Prático e Empreendedorismo, que agrupará os componentes curriculares em 3 dimensões de campos híbridos de saber: Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa. Toda essa arquitetura pedagógica reverberará nos trabalhos acadêmicos ao longo do curso, elaborados nos Laboratórios de práticas Extensionistas (I a V) e no Trabalho de Conclusão de curso (TCC).

Para os temas voltados para a Arte/Comunicação se incentivará, com mais rigor a experimentação artística em multimídia, para proporcionar o exercício de novas formas críticas do olhar, pautados em teorias da Arte e Poéticas Visuais e em formas de interpretação de textos sincréticos a partir de aportes teóricos da Arte e da Comunicação.

Para o tema voltado à Educação/Ciência/Tecnologia serão ofertadas componentes curriculares que prezem pela elaboração de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), como por exemplo os MOOCs - Massive Open Online Courses (Educação); que viabilizam

de forma democrática e acessível a extroversão de pesquisas científicas derivadas dos seus mais diversos campos de conhecimentos (Ciência); a instrumentalização por competências do uso dos softwares disponíveis no mercado.

Quanto ao tema da Economia Criativa, a fundamentação se pautará em atividade curriculares que abordem conceitos e práticas em negócios de Economia Circular, Criativa, Solidária e da Inovação Disruptiva, sempre pensando no impacto positivo que essas iniciativas possam causar nas diversas comunidades/sociedades que formam a Amazônia.

De forma pragmática, as mídias digitais oferecem as ferramentas para a elaboração técnica de conteúdos comunicacionais, peças digitais e de produtos midiáticos que também podem ser materializados. Ainda de acordo com o PPC (2012):

-Destarte, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia da UFPA busca, dentro dos valores caros a esta Universidade, contribuir, em suas diversas dimensões, no preenchimento da lacuna existente na formação de profissionais capazes de compreender os aspectos teóricos e práticos que envolvam a produção multimidiática, sob suas diversas formas e propósitos.

Tem grande importância a continuidade do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia da UFPA (CSTPM) com a sua reestruturação inevitável, pois ele é o único que oferece ensino público na região Norte, de acordo com as instituições cadastradas no portal E-mec do Ministério da Educação. Na base de dados do sistema E-mec constata-se quatro curso de produção multimídia no Estado do Pará, sendo três de instituições privadas. Dois em modalidade EaD e dois presenciais.

Portanto, justifica-se veementemente a atualização e reestruturação do PP deste curso em função da necessidade de dar continuidade à formação de profissionais que possam contribuir para a elaboração de mídias detentoras de qualidades estética e ética. Para além de serem os propositores, os discentes e egressos, terão a capacidade de formular reflexões críticas acerca do que é veiculado por diversos setores e levar para a web conceitos e produtos produzidos na e para a Amazônia.

CARACTERÍSTICAS GERAIS DO CURSO

Nome do Curso: Produção Multimídia
Local de Oferta: Rua Augusto Corrêa
Endereço de Oferta:
Bairro: Guamá
CEP: 66075100
Número: 01
Complemento:
Cidade: Belém
Forma de Ingresso: Processo Seletivo
Número de Vagas Anuais: 26
Turno de Funcionamento: Noturno
Modalidade Oferta: Presencial
Título Conferido: Tecnólogo em Produção Multimídia
Total de Períodos: 6
Duração mínima: 3.00 ano(s)
Duração máxima: 4.50 ano(s)
Carga Horária Total em Hora-relógio [60 Minutos]: 1705 hora(s)
Carga Horária Total em Hora-aula [50 Minutos]: 2046 hora(s)
Período Letivo: Extensivo
Regime Acadêmico: Atividades Curriculares
Forma de Oferta de Atividades: Modular e Paralela
Ato de Criação: RESOLUÇÃO N. 4.337, DE 24 DE OUTUBRO DE 2012/CONSEPE/UFPA
Ato de Reconhecimento: : PORTARIA Nº- 876, DE 12 DE NOVEMBRO DE 2015/SERES/MEC
Ato de Renovação: NSA
Avaliação Externa: CC-4

DIRETRIZES CURRICULARES DO CURSO (FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, ÉTICOS E DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS)

O presente Plano de Curso, reelaborado, pauta-se num ensino com uma perspectiva formativa de profissionais que se inserem em uma área de linguagem multimodal, composta por uma estrutura dorsal de matriz tecnológica e de diversos eixos auxiliares que se entrelaçam, e em alguns momentos de sobrepõem. Como eixo principal temos o tripé epistemológico Tecnologia/Arte/Comunicação que é a base fundamental do curso e os núcleos que direcionam as atividades curriculares: Teórico-prático; Prático e

Empreendedorismo que contemplam atividades curriculares que estão inseridas nas seguintes dimensões por campos de saberes híbridos e que se comportam como linhas de pesquisa: Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa.

Desta arquitetura pedagógica, deriva-se os fundamentos epistemológicos, éticos e didático-pedagógicos deste PPC reelaborado. O presente PPC tem como princípio o desenvolvimento de uma política de inclusão social para atender ao vazio epistêmico nessa área híbrida, visando a formação de profissionais no âmbito da produção de multimídias na Amazônia.

O curso ofertado é regido RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 5 DE JANEIRO DE 2021. e o por Parecer CNE/CP nº 7/2020.

Por mais que o curso tenha como princípio a formação profissional, há também a possibilidade para os egressos do curso tecnológico darem continuidade em seus estudos em pós-graduações, respaldados pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, onde é esclarecido, no Art. 44, inciso III:

-os cursos de pós-graduação, compreendendo programas de mestrado e doutorado, cursos de especialização, aperfeiçoamento e outros, são abertos a candidatos diplomados em curso de graduação e que atendam às exigências das instituições de ensino e o edital de seleção dos candidatos.

Em meio ao uso generalizado das ferramentas tecnológicas e da comunicação digital, tem-se exigido dos sujeitos a aprendizagem de comportamentos e raciocínios cada vez mais específicos e resilientes para abarcar a constante atualização de ambientes virtuais e suas ferramentas digitais.

Nesse ambiente democrático e sem legislações específicas que contemplam o trânsito virtual para regular os conteúdos veiculados nas mídias, crianças, jovens e adultos não são apenas usuários, mas também produtores de informações verbais, visuais e sonoras, consolidando uma rede que interliga diversas vozes, de qualquer parte do globo terrestre, como um lugar de convergência de diferentes plataformas comunicacionais digitais. A graduação de tecnólogos poderá contribuir para a formação de uma consciência crítica sobre esses conteúdos, ao mesmo tempo em que apresente peças digitais planejadas de forma responsável e pautadas na ética e na estética.

Os autores que abordam a questão das convergências e que são referências para este PPC são Jenkins (2001, 2009); Hasebrink e Hölig (2013); Kazakova e Cauberghe (2013) Terlutter e Moick (2013) e Pinto, Á. V. (2005). Para as questões éticas que permeiam a produção de multimídias podemos citar Zigmunt Bauman (2001, 2007) que aborda justamente a questão da volatilidade e da fluidez do tempo presente e que é uma reflexão importante para as multimídias. No sentido de desmistificar a ideia colonial de tecnologia, ou seja, que elas são desenvolvidas e gestadas em outros países ou que apenas materializam produtos industrializados, nos pautamos em Pinto (2005) para adicionar um aspecto reflexivo ao processo pedagógico e ao ensino das tecnologia socialmente embasadas e críticas.

Finalmente para abarcar as metodologias pedagógicas do CSTPM, tomamos como base os referenciais teóricos de Bender (2014) tendo em vista a Aprendizagem baseada em Projetos , de Ausubel (1982), com o conceito de aprendizagem significativa e de Bacich e Moran (2018) entrelaçando as faculdades cognitivas com as emocionais a partir das Metodologia Ativas para uma educação inovadora (SILVA, 2001, ALMEIDA, 2018).

OBJETIVOS DO CURSO

Formar cidadãos aptos a atuarem nos campos da Arte/Comunicação, da Educação/Ciência/Tecnologia e da Economia Criativa com a produção de conteúdos digitais, a partir de soluções que utilizem o Design Participativo e técnicas de Solução e Gerenciamento de Produção Multimídia, a partir das Metodologias Ativas do ensino/aprendizagem . Como objetivos específicos:

- a) Atender a ampla demanda na área da produção multimídia do mercado de trabalho local, regional e nacional, em um segmento em que tal capacitação formal praticamente inexistente.
- b) Capacitar o discente para pesquisar, interpretar e produzir seu próprio conteúdo seja ele escrito, imagético, sonoro ou audiovisual potencializando as suas competências para interagir com diferentes linguagens digitais em franca transformação apresentando soluções resilientes ao contexto Amazônico.
- c) Desenvolver diferentes estratégias didático-pedagógicas e práticas pré-profissionais que estimulem a criatividade e a interdisciplinaridade, características fundamentais à produção multimídia.
- d) Utilizar diferentes tipos de ferramentas digitais de mídia para a criação, implantação e gerenciamento de recursos de texto, imagem, som e animação nos meios de comunicação

virtuais e eletrônicos.

e) Colaborar com o desenvolvimento humanístico e social, por meio da formação de sujeitos conscientes de seus direitos e deveres enquanto cidadãos e futuros profissionais formadores de opinião.

f) Fomentar projetos locais, amazônicos, que se insiram nas dimensões de pesquisa acadêmica de Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e de Economia Criativa com um pensamento voltado à diversidade cultural e às pautas ecológicas.

PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

O futuro profissional formado no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia poderá trabalhar em diversas funções necessárias ao desenvolvimento de produções em múltiplas mídias, suportes e gêneros de comunicação contemporâneos. Deve adquirir competências e habilidades necessárias para conceber, desenvolver, implementar e supervisionar soluções técnicas e criativas envolvendo sons, imagens, textos e recursos audiovisuais diversos para os mais variados projetos e finalidades.

De acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (3ª edição, 2016) o profissional concluinte:

-Projeta, elabora, implanta e avalia conteúdos nas mídias digitais. Supervisiona as interações geradas no meio digital que geram dados analíticos quantitativos e qualitativos para análise. Produz e gerencia recursos de texto, imagem e som para relações interativas em mídias sociais digitais e redes sociais. Desenvolve ambientes e instalações de hipermídia interativa. Agrega as inovações tecnológicas ao processo de produção de conteúdo digital. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação (2016, p. 111).

Neste sentido, poderá atuar junto a empresas estabelecidas, como estúdios e produtoras audiovisuais, agências de comunicação e publicidade, empresas públicas e privadas, portais de informação, bureaux de design e desenvolvedores de produtos, produtoras de conteúdos digitais diversos, provedores de acesso, Instituições de Ensino, produtor de linguagens poéticas audiovisuais como também identificar eventuais demandas do mercado em função das constantes transformações econômicas e sociais, muitas dessas provocadas pelo efeito do rápido e constante avanço das tecnologias digitais que perpassam não somente os processos produtivos, mas também aqueles cognitivos. Poderá ainda, de acordo com as novas

tendências do mercado atuar de forma autônoma em e-commerce, associar-se a startups entre outras iniciativas que são oportunizadas por iniciativas próprias.

De acordo com a Classificação Brasileira de Ocupação, será caracterizado como tecnólogo em produção multimídia. Ao final do curso o discente deverá ainda, a partir da base técnica e conceitual desenvolvida em sua formação superior, operar, em nível pleno e integrado, técnicas e ferramentas necessárias para a realização de seus projetos e produtos multimidiáticos, tendo, inclusive a possibilidade de prosseguimento de seus estudos nas Pós-Graduações nas áreas de Artes, de Ciência da Informação, entre outras, de acordo com o edital de seleção, disponibilizados à época.

COMPETÊNCIAS

Tomaremos como definição de competência um conjunto de habilidades, saberes e conhecimentos sobre um determinado conhecimento, ou ainda como bem elucida Perrenoud (1999), descrito no Caderno 7 da PROEG-UFPA (2004, p. 7):

Encontramos a noção de competências apresentada como capacidade de ação eficaz em situações, apoiando-se em conhecimentos e situando-se além deles. A noção de competência compreende a mobilização de uma gama de recursos cognitivos, entre estes os conhecimentos articulados em torno da composição de um conjunto de esquemas que permitem, sob forma de ações eficazes, enfrentar conjuntos de situações. Isso implica a formação de esquemas de mobilização que se desenvolvem e se estabilizam ao sabor da prática associada à postura reflexiva.

Além de PERRENOUD (1998, 1999 abc, 2000, 2018) e ZABALA, A.; ARNAU, L (2010), outros estudos consultados sobre competências relacionadas às multimídias: FANTIN, M.; BORGES, G, 2019/ CIEB, 2019/ LUCAS, M.; MOREIRA, A, 2018/ SANTOS, 2009/ SILVA, H. et al. 2005/ SILVA, K. K. A. da; BEHAR, P. A, 2019/ SILVA, M. B. da; FERREIRA, S. V.; SOUZA, M. V. B. De. 2019/ ARAÚJO, M. de S, 2017/ FANTIN, M.; BORGES, G, 2019/ FERRÉS, J.; PISCITELLI, A., 2015/ GISBERT, M.; ESTEVE, F., 2011/ GOMEZ, J. I. A., 2019.

No CSTPM serão trabalhadas determinadas competências para que o discente, quando

egresso e atuante no mercado de trabalho, possa solucionar problemas de forma criativa e autônoma independentemente das habilidades adquiridas no curso, uma vez que o conhecimento de ferramentas, linguagens e plataformas poderá ser obsoleto dada a rapidez das atualizações quando se aborda tecnologias digitais. Durante todo o curso serão estimuladas as seguintes competências dentro dos 3 núcleos formativos (Teórico-Prático, Prático e Empreendedorismo) a que se propõe esse PPC:

NÚCLEO TEÓRICO-PRÁTICO

- a. Aplicar os conhecimentos metodológicos de criatividade para a produção de soluções de peças multimidiáticas.
- b. Ter a capacidade de identificar na História da Arte, em seus aspectos estéticos e formais, os seus desdobramentos na Arte Digital.
- c. Reconhecer na cultura amazônica as suas imagens identitárias, afirmando e reforçando a cultura em sua diversidade.
- d. Ser capaz de interpretar, refletir e expressar uma comunicação em suas diferentes matrizes de concepção.
- e. Utilizar metodologias específicas de pesquisa em multimídia na execução de projetos práticos.
- f. Aplicar os princípios da psicologia moderna na elaboração de composições gráficas com a capacidade de descrição do percurso visual e processo criativo.
- g. Desenvolver a capacidade de produzir sentido por meio da produção de textos multimodais para a apresentação de portfólios.
- h. Elaborar e interpretar roteiros para as mídias digitais.
- i. Compreender as características formais e narrativas dos textos de matrizes híbridas.

NÚCLEO PRÁTICO

- a. Diante de problemas apresentados pela sociedade, e demandados por projetos de extensão vigentes no curso, ter a capacidade de oferecer soluções exequíveis, a partir de projeto de execução, resultando na confecção de peças multimidiáticas subsidiados por conhecimentos teóricos e voltados à economia criativa.
- b. Demonstrar a capacidade da fluência digital, independentemente da ferramenta utilizada na vigência do curso.
- c. Ter a capacidade de imprimir qualidades estéticas nos produtos midiáticos.
- d. Realizar atividades técnico-operacionais, que envolvam imagens, som, palavras em movimento com a utilização de ferramentas e linguagens digitais diversas.

e. Ter predisposição para o aprendizado de novos softwares, como forma de capacitação permanente de acordo com o mercado atual.

NÚCLEO DO EMPREENDEDORISMO.

- a. Distinguir na cibercultura os nichos de mercado para operar um e-commerce.
- b. Ter a capacidade de desenvolver plano de negócio voltado para o desenvolvimento da Amazônia, tendo em vista pautas ambientais.
- c. Ser capaz de captar recursos das mais diversas rubricas orçamentárias.
- d. Ser capaz de identificar editais de fomento de inovação tecnologia.
- e. Ser propositor de startups.
- f. Ter a capacidade de captar a demanda da sociedade transformando-a em produtos digitais que contemplem esses seguimentos com soluções factíveis, agindo dessa forma em dimensão extensionista do conhecimento científico em prol da Amazônia sustentável e respeitando a diversidade cultural.

ESTRUTURA CURRICULAR

O Curso de Tecnologia em Produção Multimídia (CSTPM) em sua proposta de reelaboração busca promover a aprendizagem através de uma matriz transversal e multidimensional formada por um eixo principal indissociável Tecnologia/Arte/Comunicação e para isso faz uso de três núcleos: Teórico-Prático (360h) que objetiva o conhecimento teórico alicerçados em estudos de caso acerca da cultura digital e das transformações que as tecnologias e novas mídias promovem em nossas formas de pensar, trabalhar, de se relacionar, produzir e de viver; núcleo Prático (855h) faz referência ao conhecimento técnico de produção e uso de ferramentas de design e produção multimídia, trabalha com as temáticas de design digital (bi e tridimensionais), audiovisual, e jogos eletrônicos, linguagens essas pertinentes à quarta revolução industrial e que promovem mudanças significativas tanto culturais, quanto econômicas em nossa sociedade. Por fim, o terceiro núcleo, Empreendedorismo (90h), trabalha com as temáticas de design e inovação, economia criativa, de forma a promover o empreendedorismo tanto voltado para o mercado global, quanto para o desenvolvimento social e sustentável da Amazônia.

Os núcleos possuem dimensões educacionais provindas de campos de saberes híbridos que orientam os trabalhos acadêmicos ao longo do curso, principalmente nas disciplinas de

Laboratório de Práticas Extensionistas (I a V) e Trabalho de Conclusão de Curso em três linhas de pesquisa: Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa.

O percurso pedagógico dos discentes envolve a transdisciplinaridade, aprendizagem por projeto e a resolução de problemas desde o primeiro período, de acordo com as metodologias ativas. A cada período letivo será dado ênfase para uma linguagem da multimídia: 1º Período - Design Gráfico; 2º Período - Mídia Impressa; 3º Período - Design Digital; 4º e 5º Períodos - Audiovisual e Jogos Eletrônicos e 6º Período - Linguagens Híbridas.

A disciplina de Laboratório de Práticas Extensionistas (I a V), acontecerá em cada Período (com exceção do 6º período), de acordo com um projeto de extensão vigente no curso e suas atividades programadas, enfatizando um ou mais temas transversais (Questões Étnico Raciais e Diversidade Cultural; Direitos Humanos; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura faça você mesmo - Cultura Maker; Cultura amazônica de herança indígena, africana e portuguesa), com o acompanhamento de um professor tutor que será responsável pela interdisciplinaridade no período onde serão abordados um dos temas.

As atividades curriculares (disciplinas) serão distribuídas pelos núcleos (Teórico-Prático, Prático e Empreendedorismo) e pelas dimensões por áreas (Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa) nos três anos, seis períodos (até quatro anos e meio ou nove períodos).

No 1º período haverá uma concentração componentes curriculares do eixo Teórico-Prático, da dimensão Arte/Comunicação e de Economia Criativa. Como são disciplinas introdutórias servirão de base aos períodos seguintes.

Nos períodos seguintes (2ª ao 5ª), as atividades curriculares dos Núcleos Teórico-Prático, Prático e Empreendedorismo serão distribuídos de acordo com o grau de especialidade, com ênfase em disciplinas tecnológicas (da Dimensão Educação/Ciência/Tecnologia e de Economia Criativa). Haverá uma concentração das atividades do eixo Prático.

O último período (6ª) é voltado ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) com a proposta de criar uma peça digital, um ambiente virtual, uma tecnologia social, um produto, uma start up ou outra modalidade de trabalho de proposição digital, em quaisquer uma das linhas de pesquisa: Arte/Comunicação; Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa. Para

subsidiar essa atividade foram estabelecidas disciplinas que auxiliam essa elaboração.

Em cada período letivo se dará ênfase a uma linguagem específica. No 1º Período a ênfase será o Design Gráfico, pois é requisito para as demais linguagens que virão a seguir. No 2º período a linguagem será a Mídia Impressa; no 3º período, Design Digital; no 4º e 5º períodos as linguagens de Audiovisual e Jogos Eletrônicos. Por fim, no 6º período, as Linguagens Híbridas.

As Atividades Curriculares Complementares totalizam 230 (duzentos e trinta) horas, das quais 180 (cento e oitenta) horas devem ser cursadas nas disciplinas optativas: Tópicos Especiais de Multimídia. As demais 50 (cinquenta) horas são destinadas às atividades diversificadas previstas em seção específica neste Projeto Pedagógico.

Quanto as Atividades Flexibilizadas, o discente deverá cursar 170 (cento e setenta) horas, seja no domínio da UFPA ou de outras Instituições de Ensino Superior, permitindo ao corpo discente do curso de Produção Multimídia o intercâmbio de vivências, conhecimentos e saberes com docentes e discentes de outras áreas do conhecimento, de acordo com a Resolução CONSEPE/UFPA nº5.107, de 26 de outubro de 2018.

Com o objetivo de fomentar o enriquecimento e aprofundamentos curricular será ofertado, do primeiro ao quarto período, um conjunto de disciplinas optativas - Tópicos Especiais de Multimídia - na qual o discente terá que cursar obrigatoriamente 180 (cento e oitenta) horas.

METODOLOGIA

Por se tratar de um curso de produção de multimídia, sua pluralidade é marca distintiva de sua natureza. Por essa razão necessita de uma metodologia que permita a convergência de diversas áreas de conhecimento para a produção de resultados entrelaçados com diferentes linguagens e de diferentes matrizes comunicacionais.

O trinômio Tecnologia/Arte/Comunicação é indissociável como um fio condutor que permeia todas as atividades curriculares (disciplinas) em seus três eixos/núcleos Teórico-Prático, Prático e Empreendedorismo. Além desse trinômio que está presente em todas as atividades curriculares existe três dimensões de campos de saberes híbridos para

organizar as atividades curriculares e direcionar os trabalhos acadêmicos ao longo do curso, constituindo-se em: Arte/Comunicação, Educação/Ciência/Tecnologia e Economia Criativa, como já mencionado anteriormente.

A metodologia adotada durante o curso visa a tomada de decisão e a autonomia do discente frente aos desafios encontrados na sociedade para a consolidação de soluções inovadoras oriundas das multimídias. Para tanto, em cada um dos seis (6) períodos haverá elaboração de projetos unificados, por grupos de alunos e que ocorrerá nas disciplinas de Laboratório de Práticas Extensionistas, com exceção do 6º período em que elaborarão o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Como fundamentação teórica adotaremos as Metodologias Ativas, como a Aprendizagem, baseada em Projetos (ABPj), Sala de aula invertida, Ensino Híbrido, Grupos Operativos, entre outras metodologias, pois todas estas estratégias pressupõem a mudança do paradigma da educação tradicional para uma educação mais colaborativa, autônoma e assistida pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Os discentes serão propositores ativos das soluções dos problemas apresentados pelos projetos de extensão, e pelos problemas identificados na sociedade, para encontrarem soluções criativas a partir de devolutivas que, após os devidos recortes, solucionem problemas reais apresentados pela comunidade.

Esses projetos serão demandados por projetos de extensão que estejam ativos no curso naquele período. Nesse sentido, os discentes deverão se engajar em atividades relacionadas a esses projetos, contemplando dessa forma a carga horária de atividades de extensão, conforme a resolução nº 07 do CNE, de dezembro de 2018.

Os projetos serão dotados dos seguintes componentes:

- a) Questão Motriz, que fornece a tarefa geral a ser executada no projeto ;
- b) Âncora, que fornece as bases da questão motriz e serve para fundamentar o ensino em um cenário de uma demanda real da comunidade, podendo ser uma notícia veiculada nas mídias, uma nova lei aprovada, um problema levantado por um grupo de defesa de grupos minoritários e outras fundamentações equivalentes;
- c) Artefatos: são produtos gerados ao longo da execução do projeto: são as devolutivas para solucionar problemas do mundo real, e podem assumir os mais diversos formatos de produtos multimidiáticos: aplicativos, vídeos, podcasts, websites, objetos de arte, mídia impressa, canais e páginas em redes sociais, engajamento em plataformas de compartilhamento de conteúdos.

Portanto, o docente do CSTPM poderá valer-se de várias técnicas que visem a proatividade do discente, contextualizando situações reais para dar significação ao aprendizado, privilegiando técnicas que envolvam grupos ou formas de ensino coletivas; de técnicas expositivo-participativas, de estudos dirigidos; de metodologias que contemplem aulas remotas, de ateliês de criação, de oficinas de construção e desconstrução, de laboratórios de experimentação; de leituras comentadas ou exposições orais seguidas de debates; de eventos de extroversão de trabalhos acadêmicos e de eventos de incentivo às startups.

Desta forma, a interação entre discentes e docentes é ampliada, justamente porque o professor deixa de ser o centro da atenção para mediar o conhecimento ao lado do discente. Como se estabelece a contextualização de problemas em direção a uma educação significativa e autônoma, alguns temas serão sempre transversais a qualquer que seja o fim que se deseja atingir. O reconhecimento de uma dada coletividade para uma autoavaliação do que se quer produzir e para quem se destina um produto multimídia, aponta para temas que tangenciam a diversidade do ser, as relações Étnicos raciais e o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana, as questões relativas aos Direitos Humanos, a educação Ambiental e a Educação Inclusiva.

Diante dessas metodologias, incentivaremos a formação de profissionais ativos e com a capacidade de identificação de problemas contemporâneos, capacitando-os para as demandas do trabalho em equipe, com visão de futuro, munidos de valores crítico-reflexivos para minimizar as desigualdades historicamente construídas e ainda mantidas, principalmente as referentes ao viver amazônico.

Portanto, as Metodologias Ativas serão direcionadas para proporcionar ao alunado uma atitude proativa frente a imprevisibilidade de nosso tempo, incentivando-o a propor soluções inovadoras, com autonomia nas dimensões que atinjam os campos da Arte/Comunicação, da Educação/Ciência/Tecnologia e da Economia Criativa, por meio da produção de multimídias comunicacionais.

ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

O estágio profissional é uma atividade acadêmica opcional, portanto não-obrigatório, que pode ser realizada pelo discente durante a realização do curso. De acordo com a RESOLUÇÃO CNE/CP 3, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2002, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia, o estágio supervisionado é opcional.

O objetivo principal dessa atividade é a de complementar e aplicar o conhecimento adquirido no curso em uma atividade profissional, estabelecendo assim, uma ligação entre a experiência acadêmica e o mercado de trabalho.

Os estágios também podem ser realizados em setores e atividades internas da UFPA ou em instituições conveniadas, desde que sejam feitos em áreas de atuação correlatas e com a devida aprovação da Coordenação do Curso. O estágio é regulamentado pela Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, e sua prática não deve representar prejuízo ao(a) aluno(a), como no caso de sobreposição do horário de estágio ao de aulas ou de qualquer outro desrespeito à lei supracitada.

Como referido anteriormente, no Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia o estágio possui caráter não obrigatório, mas poderá ser realizado a partir do 1º período do Curso. O caráter de não obrigatoriedade está fundamentado na Resolução CNE/CP nº 3, de 18 de dezembro de 2002, Art. 8º, IV, que inclui como opcional a realização do estágio profissional na organização curricular ao citar o termo -se requerido-, bem como no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, o qual não inclui na carga horária mínima, para integralização, a obrigatoriedade do estágio.

O estágio não obrigatório (opcional) deverá ser supervisionado pela coordenação e por docente do colegiado (professor supervisor) do CSTPM que possua experiência profissional na área relativa ao estágio do(a) aluno(a), a partir de plano de trabalho apresentado. Esse professor acompanhará e posteriormente avaliará o estágio a partir de um relatório final apresentado pelo discente e creditará essa carga horária como Atividades Complementares no limite máximo de 50 (cinquenta) horas.

A validação dos relatórios finais de estágio também deverá ser coerente com o Projeto Pedagógico do Curso, com os princípios da UFPA expostos em seu Plano de Desenvolvimento Institucional, que visam a excelência no ensino, pesquisa e extensão ofertados pela instituição e com as próprias necessidades e exigências da carreira em

multimídia. O estágio supervisionado, não obrigatório, remunerado ou não, poderá, portanto, ser cumprido nas seguintes áreas:

- a. - Estúdios e produtoras de áudio, animação, fotografia, audiovisual e artes;
- b. - Birô de webdesign e de design digital;
- c. - Gráficas e editoras;
- d. - Agências e veículos de comunicação;
- e. - Empresas desenvolvedoras de games;
- f. - Emissoras e geradoras de televisão abertas e pagas;
- g. - Produções independentes;
- h. - Mostras, festivais e locais de exibição e divulgação de produtos multimídia;
- i. - Outras além destas aqui citadas, desde que o estagiário lide efetivamente com técnicas e práticas atinentes à multimídia e aprovado pela coordenação ou pelo professor supervisor do CSTPM.

Dentro destas áreas, o discente poderá exercer funções diversas junto à:

- a. - Elaboração e gestão de projetos;
- b. - Produção;
- c. - Roteiro;
- d. - Elaboração de conteúdo;
- e. - Direção;
- f. - Assistência;
- g. - Direção de arte;
- h. - Edição;
- i. - Outras além destas aqui citadas, desde que lidem efetivamente com técnicas e práticas atinentes à multimídia e que poderão surgir a partir das constantes transformações sociais e/ou tecnológicas, e desde aprovado pela coordenação ou pelo professor supervisor do CSTPM.

Uma possibilidade de práticas de estágio não obrigatório é a Incubadora de Linguagens Visuais (ILD), um programa de extensão ativo desde 2014 que está inserido na Rede Academia do Instituto de Cidadania Empresarial (composto por professores de todo o Brasil), além de estabelecer diversas parcerias com a Incubadora de Inovação da UFPA, UNIVERSITEC. A ILD foi premiada em 2020 pelo Prêmio Boas Práticas na Academia (uma chamada aberta com objetivo de mapear e dar visibilidade a experiências de ensino e extensão, que contribuem para a inserção das temáticas relacionadas aos Investimentos e aos

Negócios de Impacto no Ensino Superior), portanto é um local privilegiado para a realização do estágio.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As atividades complementares do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia são compostas por uma série de atividades realizadas pelo discente no período extraclasse, dentro ou fora das dependências da Instituição. Seu caráter complementar se dá pela soma de experiências e conhecimentos à sua formação profissional e humanista. Seus objetivos são, portanto, de complementar e enriquecer a formação interdisciplinar do discente por meio de práticas que possibilitem a ampliação de suas referências e repertório, assim como o estabelecimento de relações entre os diversos saberes adquiridos na vida acadêmica. Procura-se assim contribuir com a formação profissional e humanista do(a) discente no processo de aprendizado, de modo a favorecer a formação de sujeitos autônomos e críticos, cientes de seus direitos e deveres enquanto futuros profissionais e cidadãos.

As atividades complementares relacionam-se às atividades acadêmicas, sejam elas no âmbito do Ensino da Pesquisa ou da Extensão, ou do Estágio Supervisionado não obrigatório num viés artístico, cultural, científico e tecnológico de enriquecimento curricular. Serão reconhecidas, supervisionadas e homologadas pela Coordenação do Curso. Compreendem entre outras atividades, a participação do discente em Seminários, Congressos, Exposições, Eventos de Caráter Científico, Técnico e Tecnológico, Cultural, em Estágio Supervisionado (não obrigatório), Produções Coletivas, Monitorias, em participação de Projetos de Ensino, Pesquisa e Extensão, Tutorias, Projetos de Iniciação Científica e Artística, Cursos e Minicursos, Jornadas e Semanas Acadêmicas.

Para integralização das 230 (duzentos e trinta) horas de Atividades Complementares o discente deverá cumprir obrigatoriamente 180 (cento e oitenta) horas nas disciplinas optativas: Tópicos Especiais de Multimídia. As demais 50 (cinquenta) horas são diversificadas segundo as cinco grandes categorias de atividades complementares apresentadas a seguir:

GRUPO 1: ATIVIDADES CULTURAIS, ARTÍSTICAS E CIENTÍFICAS

1. Atividades Artísticas e Culturais: participação autoral em atividades artísticas e culturais

tais como: festivais de teatro, de cinema, exposições, shows etc. Comprovação mediante certificação. 20 pontos por evento. Limite por semestre: 40 pontos.

2. Cursos: Proponentes de cursos presenciais ou EAD e workshops que envolvam conteúdo específicos do Curso. Comprovação mediante certificação. A cada 5 horas de curso ofertado = 8 pontos. Limite por semestre: 40 pontos.

3. Cursos: Participação de cursos presenciais ou à distância e workshops que trabalhem conteúdo específicos do Curso. Comprovação mediante certificação. 1 hora = 1 ponto. Limite por semestre: 40 pontos.

4. Eventos Técnico-científicos e congressos: Participação em congressos e seminários como proponente de comunicações. Comprovação mediante certificação. A cada participação = 10 pontos. Limite por semestre: 40 pontos.

5. Eventos Técnico-científicos e congressos: Participação em congressos e seminários como ouvinte. Comprovação mediante certificação. 1 hora = 1 ponto. 5 pontos (por participação);

6. Visitas Técnicas: Visitas em estúdios, empresas, feiras e eventos relacionados ao Curso. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. 5 pontos (por visita). Limite por semestre: 30 pontos.

7. Visitas Culturais: Visitas em exposições de museus, bienais de arte ou design; em teatro; salas de música; em espaços e patrimônios culturais. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. 5 pontos (por visita). Limite por semestre: 30 pontos.

8. Palestras como proponente: relacionadas às áreas do curso. Comprovação mediante certificação. A cada 2 horas de palestra = 10 pontos. Limite por semestre: 30 pontos.

9. Palestras como ouvinte: relacionadas às áreas do curso. Comprovação mediante certificação. 2 pontos (por palestra). Limite por semestre: 30 pontos.

GRUPO 2: ATIVIDADES DE EXTENSÃO COMUNITÁRIA/ACADÊMICA

1. Trabalho Voluntário em Instituição do 3º setor. Mediante certificação e relatório circunstanciado. 1 hora = 1 ponto. Limite por semestre: 40 pontos.

2. Participação em projetos profissionais, de característica extensionista, orientados por professor: participação em pesquisa de docente e projetos vinculados à Instituição. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. 1 hora = 1 ponto. Limite por semestre: 40 pontos.

3. Participação como ouvinte em defesa de dissertação de mestrado ou tese de doutorado com temas afins do Curso. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. 10 pontos por banca. Limite por semestre: 20 pontos.

GRUPO 3: ATIVIDADES DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

1. Participação individual em Projetos de Iniciação Científica, até 2 anos (voluntário ou com bolsa). Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. Até 120 pontos. Limite por semestre: 30 pontos.
2. Participação em Grupos de Estudos: participação em grupos de estudos até 3 anos com a supervisão de um professor. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. Até 120 pontos. Limite por semestre: 20 pontos.
3. Publicação de artigos em periódicos científicos nacionais/internacionais e anais de Congressos. Comprovação mediante certificação da publicação. 30 pontos por artigo. Limite por semestre: 30 pontos.

GRUPO 4: ATIVIDADES DE MONITORIA

1. Monitoria: participação em monitoria voluntária em eventos relacionados às áreas do Curso. Comprovação mediante certificação e relatório circunstanciado. 1 hora = 1 ponto. Limite por semestre: 30 pontos.
2. Monitoria Voluntária: participação em monitoria voluntária de disciplinas relacionadas ao Curso, na Instituição). Mediante certificação e relatório circunstanciado. Por disciplina 20 pontos. Limite por semestre: 40 pontos.

GRUPO 5: ATIVIDADES ESPECÍFICAS

1. Concursos que envolvam premiação na área. Mediante certificação de premiação. 40 pontos. Limite por semestre: 40 pontos.
2. Teste com usuário: participação como usuário em teste de sites, games e demais produtos relacionados ao Curso. Comprovação mediante certificação. 5 pontos por teste. Limite por semestre: 10 pontos.
3. Realização de projeto com execução comprovada: Participação de projeto próprio ou coletivo relacionado às áreas do curso, tais como elaboração de sites, publicações, vídeos, ensaios fotográficos, etc. Mediante Certificação e relatório circunstanciado. 20 pontos por projeto. Limite por semestre: 40 pontos.

O discente poderá computar as 50 (cinquenta) horas exclusivamente com a comprovação do estágio supervisionado não obrigatório, ou parte das horas do estágio, complementando o que faltar com a carga horária comprovada realizada nas atividades diversificadas, dos grupos 1 a 5 citados anteriormente.

Todas as legislações para Atividades Complementares podem ser consultadas pela Lei 9.394, de 1996, que estabeleceu as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, pelas Diretrizes Curriculares dos Cursos de Graduação e pela Resolução n. 4.399, de 2013, do CONSEPE, que aprovou o Regulamento do Ensino de Graduação da UFPA. O Artigo 3º da LDBEN assevera que o ensino deve ser ministrado com base na valorização da experiência extraescolar, dentre outros princípios.

TRABALHO DE CURSO (TC)

De acordo com RESOLUÇÃO N. 4.399, DE 14/02/2013 - CONSEPE, Art. 79. - O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é uma Atividade Curricular Obrigatória, componente do Projeto Pedagógico do Curso, com o fim de sistematizar o conhecimento de natureza científica, artística ou tecnológica.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) possui caráter teórico e prático, visando a interdisciplinaridade, valorizando o pensamento humanista, o empreendedorismo e a exploração criativa presente nas múltiplas linguagens da comunicação e da expressão. Estimula a percepção crítica do discente, capacitando-o como produtor de linguagem e sentido nas mídias presentes na contemporaneidade.

Objetiva o desenvolvimento de uma proposta de inovação disruptiva (produto finalizado ou protótipo) que se relacione às questões da Amazônia. Permite ao discente identificar e relacionar os conhecimentos adquiridos durante o curso, principalmente pelas experiências alcançadas nas Atividades Curriculares (disciplinas) de Laboratório de Práticas Extensionistas (I à V) estabelecendo relações entre a formação acadêmica, a prática profissional e a sociedade.

O TCC, consistirá no desenvolvimento e apresentação de um produto integrado (finalizado ou protótipo) nas seguintes modalidades: Poéticas Visuais, Produções Audiovisuais, Jogos Eletrônicos, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Negócios de Impacto e Inovação, entres outras possibilidades.

As linhas de pesquisa possíveis que compõem os eixos norteadores dos trabalhos acadêmicos são:

- a. Arte/Comunicação,
- b. Educação/Ciência/Tecnologia,
- c. Economia Criativa.

Para a linha de pesquisa Arte/Comunicação, o discente deverá realizar um estudo voltado para o Campo da Arte/Comunicação, seja por meio de Poéticas Visuais, seja por peças multimídiaicas que se relacionem às Artes Visuais, à Comunicação Multimodal e que possam, na medida do possível, estar relacionadas à Preservação do Patrimônio Cultural Material, Imaterial e Artístico da Amazônia.

Para a linha de pesquisa Educação/Ciência/Tecnologia o discente deverá realizar um estudo voltado para a extroversão de conteúdos Educacionais, e/ou Científicos e/ou Tecnológicos por meio de proposição de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) como por exemplo os MOOCs - Massive Open Online Courses (Educação); por meio da proposição de aplicativos que proporcionem a coleta de dados ou a análise científica das mais diversas áreas de conhecimento e que viabilizem de forma democrática e acessível pesquisas científicas (Ciência); por meio de elaboração de ferramentas tecnológicas digitais que viabilizem a instrumentalização do usuário (Tecnologia).

Para a linha de pesquisa Economia Criativa o discente deverá realizar um estudo que seja voltado para o mercado e-commerce, para a elaboração de projetos de negócios de Economia Circular, Solidária e de Inovação Disruptiva ou para a estruturação de uma startup voltado para o contexto das demandas sociais e culturais da Amazônia, tendo em vista a pauta de inclusão social e de sustentabilidade.

Decorrente das experiências consolidadas dos Laboratório de Práticas Extensionistas (I à V), o discente ou grupo de discentes já terão adquirido experiência para a elaboração de projetos mais consistentes, com isso aptos a formular o TCC. No 5º período haverá a atividade curricular Metodologia de Pesquisa Multimídia que traçará as diretrizes para a sua elaboração. No 6º período os projetos de TCC serão organizados por temas, pela coordenação do curso, que junto ao colegiado decidirão a escolha dos orientadores e coorientadores (opcional) (60h).

O projeto do TCC será elaborado e desenvolvido preferencialmente em grupo de até 4 alunos dado a natureza do produto multimídia demandar trabalhos em equipe

multidisciplinares. Tal proposta se fundamenta na RESOLUÇÃO N. 4.337, DE 24 DE OUTUBRO DE 2012 que aprovou a criação do curso superior de tecnologia em produção multimídia. Há ainda a possibilidade ser realizado individualmente, desde que justificado à coordenação do curso e aprovado pelo colegiado.

Ao final do 6º período, o(a) aluno(a), ou o grupo de alunos defenderá o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em sessão pública, perante Banca Examinadora constituída de, no mínimo, dois membros titulares, sendo um deles, obrigatoriamente, o orientador, que presidirá a sessão.

Os trabalhos finais (TCCs) deverão obrigatoriamente fornecer para a banca, com antecedência de 1 mês:

a. Produto (finalizado ou protótipo), de acordo com a modalidade escolhida (Poéticas Visuais, Produções Audiovisuais, Jogos Eletrônicos, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Negócios de Impacto e Inovação, entres outras possibilidades). As peças gráficas, assim como as demais peças do TCC, devem ser produzidas exclusivamente pelo próprio grupo, ser bem diagramadas e acabadas, refletindo a proposta e a própria identidade visual do projeto. Fotografias, vídeos, áudios, animações e outros recursos multimídias deverão, obrigatoriamente ser de autoria de integrantes do grupo de discentes do TCC.

b. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em forma de memorial descritivo ou outro formato de trabalho escrito que contenha a concepção do projeto, sua metodologia e os resultados alcançados. Esse material deverá ser fornecido à coordenação do Curso, um mês antes da defesa, em arquivos digitais e a coordenação de Curso emitirá um recibo de entrega, nesse momento. Para a defesa Pública o grupo terá até 25 minutos para a sua defesa (3 a 5 minutos para a apresentação da peça audiovisual em formato de pitching), 10 minutos para a apresentação do produto (finalizado ou protótipo) e 10 minutos para a defesa oral (com a obrigatoriedade da participação de todos os integrantes do grupo).

Após a defesa, se aprovado, o(s) discente(s) deverá(ão) realizar as devidas correções solicitadas pela Banca, e terão 30 dias para fornecer uma cópia impressa e uma digital do TCC, além de uma cópia digital do produto (finalizado ou protótipo) desenvolvido. Esta última entrega à coordenação, oficializa o depósito do TCC e dará direitos ao Curso de Multimídia de hospedá-lo em Biblioteca Digital da FAV e/ou UFPA. Somente após essa entrega, mediante recibo da Coordenação é que será atribuído o conceito final e a

integralização de histórico escolar poderá ser realizada. Como normatização institucional, as orientações e exigências sobre o TCC estão descritas no Regulamento da Graduação, artigos 79 a 83 e a RESOLUÇÃO CNE/CP 3, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2002.

COMPONENTES CURRICULARES FLEXIBILIZADOS

A proposta de flexibilização dos componentes curriculares nos sistemas educacionais visa acompanhar as mudanças na sociedade contemporânea e desta forma pretende contribuir para a formação profissional do discente em um mundo complexo. A flexibilização possibilita ao discente decidir com autonomia parte do seu percurso formativo em componentes curriculares não previstos na matriz do curso de produção multimídia. Compete ao discente definir as atividades curriculares, ou seja, construir parte da trilha de aprendizagem de maneira específica segundo os interesses e objetivos próprios num processo de autonomia intelectual e profissional.

Inicialmente adotaremos o percentual de 10% de carga horária flexibilizada. Por conseguinte, os discentes dispõem de 170 (cento e setenta) horas para moldar a matriz curricular com disciplinas, recursos e conteúdos de outras áreas do conhecimento, aprofundando ou ampliando conceitos, procedimentos e técnicas da multimídia de forma interdisciplinar e multidisciplinar. Apesar da flexibilidade curricular apontar para uma formação livre, expandindo-se horizontalmente na escala de conhecimento, os núcleos Teórico-Prático (360h), Prático (855h) e de Empreendedorismo (90h) são os princípios de possibilidades de uma flexibilização em nível vertical, na qual o horizonte de formação tem por base e fundamentos as práticas e teorias específicas da área da produção multimídia.

POLÍTICA DE PESQUISA

A pesquisa é função essencial da universidade que se volta à busca de novos conhecimentos, destinada ao cultivo da atitude científica inerente à completa formação de nível superior (Artigo.64 do Estatuto da UFPA).

Por meio da Pró-reitora de Pesquisa e Pós-Graduação, a UFPA incentiva e apoia projetos de alcance local e nacional que contribuam para a melhoria da vida da população e para as

inovações tecnológicas que auxiliem a geração de desenvolvimento sustentado. Na busca pela excelência no ensino e na pesquisa a UFPA desenvolve programas e projetos em parceria com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) agência do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), de acordo com os Editais a seguir especificados, que buscam possibilitar aos discentes: formação diferenciada, desenvolvimento do senso crítico e analítico e preparação para a atuação profissional. Alguns dos programas existentes são citados abaixo:

PACI - PROGRAMA DE APOIO À COOPERAÇÃO INTERINSTITUCIONAL.

Objetiva incentivar o aproveitamento de oportunidades de cooperação entre pesquisadores e Grupos de Pesquisa vinculados aos Programas de Pós-Graduação da UFPA e de outras instituições do país e do exterior. O programa oferece recursos para a realização de reuniões com Grupos de Pesquisa externos, que visem a elaboração de propostas a serem submetidas a agências de fomento que estejam disponibilizando financiamento para a pesquisa, especialmente no âmbito da cooperação interinstitucional na Pós-Graduação.

PIBIC - PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA.

O Programa tem por objetivo apoiar a criação e consolidação de grupos de pesquisa e qualificar o ensino de graduação na UFPA, por meio da concessão de Bolsas de Iniciação Científica a graduandos sob orientação de docentes e técnicos, coordenadores ou participantes de projetos de pesquisa registrados na instituição. Compreende os subprogramas PIBIC-CNPq, PIBIC-UFPA, PIBIC-FAPESPA, PIBIC-EM PIBIC - Interior, PIBIC- Ações Afirmativas/CNPq e PIBIC-AF/UFPA, este último desenvolvido em parceria com a Pró-Reitoria de Extensão da UFPA.

PIVIC - PROGRAMA INSTITUCIONAL VOLUNTÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA.

O PIVIC tem por finalidade apoiar a criação e consolidação de grupos de pesquisa e qualificar o ensino de graduação na UFPA, por meio do incentivo à pesquisa voluntária de Iniciação Científica e Tecnológica a graduandos sob orientação de docentes e técnicos administrativos, coordenadores ou participantes de projetos de pesquisa registrados na instituição, para o incremento de atividades voltadas ao desenvolvimento científico e tecnológico e a processos de inovação.

PAMED - PROGRAMA DE APOIO À MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE PESQUISA. O presente Edital tem como objetivo apoiar a concessão de recursos para

despesas de custeio relacionadas à manutenção corretiva de equipamentos de laboratórios de pesquisa, sob a responsabilidade de pesquisadores vinculados a Programas de Pós-Graduação da UFPA. O edital será coordenado e apoiado pela PROPESP, por meio da Diretoria de Programas Estratégicos (DPE).

PIAPA - PROGRAMA INSTITUCIONAL DE APOIO À PRODUÇÃO ACADÊMICA.

Tem o objetivo de apoiar o comparecimento de pesquisadores da UFPA a eventos científicos no exterior, para a apresentação de trabalhos científicos originais, na forma de apresentação oral. O presente edital prevê a CONCESSÃO DE AUXÍLIO FINANCEIRO para comparecimento aos eventos, complementando as concessões do PIAPA por cota às unidades acadêmicas da UFPA. O Programa será coordenado pela Diretoria de Pesquisa (DPQ/PROPESP) e pela PROINTER.

As pesquisas que os docentes da Faculdade de Artes Visuais desenvolvem em diversas interfaces poderão absorver os discentes conforme descrito no GRUPO 3 - ATIVIDADES DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, do tópico Atividades Complementares e serão creditadas como tal, de acordo com as determinações do Novo Regulamento do Ensino da Graduação, vide Artigo 61.

De acordo com os Grupos de Pesquisa e das linhas de Pesquisa (2021) dos professores efetivos do curso há possibilidade de inserção dos discentes na Pesquisa.

A) Professores do Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia:

Professor Acilon Himercírio Baptista Cavalcante

Participa como estudante do Grupo de Pesquisa Cidades na Amazônia, cuja linha de pesquisa é Habitação e acesso à cidade: Política Habitacional e sua estrutura institucional e legal e promoção habitacional pública e privada. Participa como pesquisador do Grupo URBANA - Urbanização e Natureza na Amazônia, cuja linha de pesquisa é Urbanização e Natureza. Participa como pesquisador no Lab. Techné, cuja linha de pesquisa é Poéticas e Processos de Atuação em Artes.

Professor Bruno Monte Assis

Está direcionado à pesquisas científicas voltadas para jogos, jogos digitais, jogos on-line e Jogos Online Massivo Multijogador.

Professora Claudia Valéria França Vidal

Desenvolve pesquisa acerca de relação entre colonialidade, decolonialidade e a produção literária paraense de autoria feminina no século XXI.

Professora Isis de Melo Molinari Antunes

Participa como pesquisadora do Grupo de Pesquisa Arte, Corpo e Conhecimento/UFGA, cuja linha de pesquisa é Artes e Conhecimento Artístico-Estético e Memórias, histórias e pedagogias das artes. Participa como pesquisadora do Grupo de Pesquisa Imagem e Preservação/ UFGA, cujas linhas de pesquisa são Análise Formal/Estilística, Autorias e Atribuições, Análise de Materiais e Técnicas Aspectos Históricos e Sociais. Participa como pesquisadora do Rariorum - Núcleo de pesquisa em história das coleções e dos museus, cujas linhas de pesquisa é Circulação da cultura material. Participa como pesquisadora no África: história, política e cultura/UFGA, cuja linha de pesquisa é Marfins Africanos no Mundo Atlântico.

Professora Sâmia Batista e Silva

Participa como pesquisadora do Grupo de pesquisa Laboratório de Design e Antropologia, cuja linha de pesquisa é Laboratório de Design e Antropologia/ Design em Movimento; Estudos da Imagem e da Representação Visual.

Professor Walter Chile Rodrigues Lima

Participa do Grupo de Investigação em Gênero e Performatividade da Universidade de Aveiro, Portugal e do Grupo de Estudos Culturais na Amazônia ? GECA, da Universidade Federal do Pará, onde se debate a Amazônia, suas complexidades e conflitos. Desenvolve estudos que procuram articular os saberes locais com os saberes artísticos orientados pelo pensamento Decolonial. No momento desenvolve a investigação intitulada ?Cobra do Chocalho: Impactos da Covid-19 no modo de vida dos comunitários do furo Maracapucu-Abaetetuba-Pará-Brasil?, o qual procura documentar em vídeo as transformações socioculturais e ambientais impulsionadas pela ação pandêmica nesta fatia da Amazônia Tocantina.

Como o curso de Multimídia localiza-se na subunidade da Faculdade de Artes Visuais que contempla outros cursos como o de Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura); Cinema e Audiovisual, Museologia e o PARFOR (Artes Visuais), existem outras pesquisas que os

discentes podem se engajar. No entanto, nada os impede de se inserirem em pesquisas das outras subunidades do ICA e de outros Institutos da UFPA, uma vez que a multidisciplinaridade predomina como característica formativa do CSTPM.

B) Na Faculdade de Artes Visuais existem inúmeras pesquisas ativas que são possibilidades de inserção dos discentes do curso de Multimídia, mas apenas algumas delas estão aqui relacionadas:

- 1) Do Professor Alex Ferreira Damasceno, pesquisador do Grupo de Pesquisa Bordas Diluídas: Questões da Espacialidade e da Visualidade na Arte Contemporânea.
- 2) Do Professor Alexandre Romariz Sequeira, pesquisador do Grupo de Estudo e Pesquisa em Arte, Cultura e Interdisciplinaridade na Amazônia - CABANA.
- 3) Da Prof.a Ana Cláudia do Amaral Leão, pesquisadora do Grupo de Pesquisa CONVERSACÕES: FILOSOFIA, EDUCAÇÃO E ARTE, pesquisadora do Grupo de Pesquisa Lab. AMPE - Laboratório de Experimentação em Filosofia, Arte e Política nas/das Amazônias.
- 4) Do Professor John Fletcher Couston Junior, pesquisa Memória das Artes Visuais: Etnografia, Curadoria, Experimentação e Educação..
- 5) Do Professor José Afonso Medeiros Souza, pesquisador e um dos líderes do Grupo de Pesquisa Arte, Corpo e Conhecimento.
- 6) Da Prof.a Idanise Santana Azevedo Hamoy, pesquisadora do Grupo de Pesquisa Arte, Corpo e Conhecimento; Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Imagem e Preservação, Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Museus e Patrimônio na Amazônia; Pesquisadora no Grupo de Pesquisa ArCHE - Art, Conservation & Heritage Science.
- 7) Da Prof.a Luzia Gomes Ferreira, pesquisa sobre Memórias que vêm das Palavras: olhares museológicos para as Literaturas de Mulheres Negras.
- 8) Do Prof. Luiz Adriano Daminello, desenvolve pesquisa em Cinema Etnográfico, Indigenous Media, Pós-colonialismo, Estudos Culturais.
- 9) Do Professor Orlando Franco Maneschy, pesquisador e líder do Grupo de Pesquisa Bordas Diluídas: Questões da Espacialidade e da Visualidade na Arte Contemporânea. Pesquisador do Grupo de Pesquisa ARTE, MEMÓRIAS E ACERVOS NA AMAZÔNIA.
- 10) Da Professora Valzeli Figueira Sampaio, pesquisadora e líder do Grupo de Pesquisa Lab. Techné.

POLÍTICA DE EXTENSÃO

As atividades de extensão têm como base a Resolução de Nº 5.467 - CONSEPE, de 27 de janeiro de 2022, procedente da Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) em seu Artigo 1º:

"Extensão é a Atividade Acadêmica que se integra à Matriz Curricular dos Cursos de Graduação e à organização da pesquisa, constituindo-se em processo interdisciplinar, político-educacional, cultural, científico e tecnológico, que promove a interação transformadora entre a Universidade Federal do Pará (UFPA) e os outros setores da sociedade, por meio da produção e da aplicação de conhecimentos, em articulação permanente com o ensino e a pesquisa."

A Atividade de extensão ocorrerá ao longo do processo formativo com um total de 180 (cento e oitenta) horas distribuídas entre o primeiro e quinto período do curso. Desta forma, permite-se aos discentes o planejamento dos horários adequando as atividades de extensão dentro da programação acadêmica semanal.

As disciplinas intituladas Laboratório de Práticas Extensionista I, II, III, IV e V tem caráter interdisciplinar e cobrirá as questões contemporâneas: étnico-raciais e diversidade cultural; Meio Ambiente e Sustentabilidade; Cultura Maker e Cultura amazônica de herança indígena, afro-africana e portuguesa.

A PROEX oferta bolsas vinculadas a programas e projetos de extensão, dos quais os alunos podem participar mediante aprovação em processo de seleção. Atualmente, professores e alunos da FAV estão cadastrados e integrados a programas e projetos de extensão da PROEX. Por meio deles, têm sido ofertadas oficinas, cursos, além da circulação da produção, tanto na UFPA, quanto em espaços artístico-culturais da capital e interior. Desse modo, professores e discentes das subunidades acadêmicas do ICA podem desenvolver práticas pedagógicas, artísticas, tecnológicas e científicas que fomentem o debate, a reflexão e a troca de experiências, no âmbito da arte/comunicação; ciência/educação/tecnologia e da economia criativa, no contexto das produções multimídia.

Dentre tantos projetos de extensão que foram realizados no curso durante esses dez anos, um deles vem se destacando como um Projeto Guarda Chuva originado no CSTPM: a Incubadora de Linguagens Digitais (ILD) para a Economia Criativa e Solidária. Projeto de extensão iniciado em 2014 e coordenado pelo Professor Acilon Himercílio Baptista Cavalcante. Atualmente é coordenado pelo Técnico de Assuntos Educacionais Rodrigo

Rafael Rodrigues da Silva Ferreira sob a denominação de ILD - Incubadora de Linguagens Digitais. Ressalta-se o mérito e a importância do projeto que em 2020 foi premiado como um dos vencedores do Prêmio Boas Práticas na Academia. Trata-se de reconhecimento a nível nacional das atividades de ensino e extensão desenvolvidos pela Incubadora de Linguagens Digitais. A equipe do projeto era formada pelos seguintes servidores: Acilon Himercílio Baptista Cavalcante, Claudia Valéria França Vidal, Walter Chile Rodrigues, Rodrigo Rafael Ferreira. O Prêmio Boas Práticas na Academia é uma chamada aberta que tem como objetivo mapear e dar visibilidade a experiências de ensino e extensão que contribuem para a inserção das temáticas relacionadas aos Investimentos e Negócios de Impacto nas Instituições de Ensino Superior (IES) de todo o país. Voltado a cursos de graduação das mais diversas áreas, o Prêmio é fruto da parceria entre a PonteAponte, a Aliança pelos Investimentos e Negócios de Impacto e parceiros, e visa contribuir para a formação e engajamento de novos profissionais nesse campo.

Atualmente o curso de Multimídia possui os seguintes projetos ativos (2021) com bolsistas do curso conforme relacionamos abaixo:

1) Professora Isis de Melo Molinari Antunes (<http://lattes.cnpq.br/5387958094272494>).

Prêmio Cultural Ruy Barata, show musical e gravação de EP ou edição de livro, derivado de emenda parlamentar do Deputado Federal José Priante. Portaria nº 214 -2020-ICA (11.31). Fórum Bel 4.0. Vigência de 1 de janeiro a 21 de dezembro de 2021.

2) Bruno Monte de Assis (<http://lattes.cnpq.br/0101791687557953>)

Ludlab Online: Laboratório de experimentação, produção e pesquisa de jogos e entretenimento digital. Vigência: 07/2021 a 07/2022.

3) Claudia Valeria França Vidal: (<http://lattes.cnpq.br/1297160868350769>)

Literartela: Literatura e Arte na Tela. Projeto de extensão no qual se produziu material audiovisual sobre artistas do Estado do Pará. Iniciou como parte das atividades do projeto ?Audiovisual: Letramento Literário e Fílmico e Ensino e Aprendizagem de Línguas e Culturas? em 2017, tornando-se um projeto de extensão autônomo e vinculado à Faculdade de Letras do Campus Universitário de Bragança em maio de 2018. Em 2019, o Literartela migrou para o curso de Tecnologia em Produção Multimídia da Faculdade de Artes Visuais (FAV) do Instituto de Ciências da Arte (ICA), ficando ativo até dez 2021.

- 4) Rodrigo Rafael Rodrigues da Silva Ferreira (<http://lattes.cnpq.br/6593930821581402>)
- Guamá - Uma incursão Fluvial e Multimídia pelo Rio Guamá. Derivado de emenda parlamentar do Dep. Edmilson Rodrigues. Duração de 6 meses. Vigência: aguardando autorização da FADESP. Portaria nº215-2020-ICA (11.31). Previsão de 2 bolsistas.
- Incubadora de Linguagens Visuais ? ILD. Vigência de 01 de setembro de 2020 a 31 de agosto de 2021. Portaria nº 216 -2020 - ICA - 3 bolsistas.

Na Faculdade de Artes Visuais existem inúmeros projetos de extensão ativos que já abrigam bolsistas da Multimídia ou têm potencial para absorvê-los, alguns deles são elencados a seguir:

1) Prof. Erasmo Borges de Souza Filho (<http://lattes.cnpq.br/5387951750537371>):

Imagem e narrativas: a magia do barro na arte e na educação e a arte no vídeo.

2) Prof. Alex Ferreira Damasceno (<http://lattes.cnpq.br/8620263171962896>):

NUPA - Núcleo de Produção Audiovisual.

3) Professora Luzia Gomes Ferreira (<http://lattes.cnpq.br/7045722681867926>):

Xirê da Leitura: Mulheres Negras Grafando Memórias em Letras de Poesia.

4) Prof. Orlando Franco Maneschy (<http://lattes.cnpq.br/6198572031091761>):

Processos Artísticos e Curatoriais Contemporâneos.

5) Professora Idanise Santana Azevedo Hamoy: (<http://lattes.cnpq.br/0136019251243788>)

Porto Caribe - filme; Sonhos Copiados filme e Anjos do abismo - filme.

Para viabilizar a inserção dos discentes da FAV em projetos e programas de extensão, os professores participam anualmente de editais de apoio a Extensão, que possibilitam o pagamento de bolsas aos discentes e outros incentivos diversos. Há também os recursos vindos de Emendas Parlamentares que são mediados pela PROEX e pela FADESP, que podem ser coordenados por servidores - Docentes ou Técnicos.

Alguns editais atuais:

PIBEX - A Universidade Federal do Pará, por meio da Pró-Reitoria de Extensão (PROEX), em consonância com o disposto na Resolução do Ministério da Educação no 7/2018, no Decreto no 7.416/2010 e nas normas internas da UFPA, torna público este Edital convocando a Comunidade Acadêmica para apresentar propostas de Projetos institucionais, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX, de acordo com as condições definidas neste Edital.

PROGRAMA EIXO TRANSVERSAL

Incentivar a participação de docentes, técnicos-administrativos e discentes no desenvolvimento de Projetos de Extensão Universitária, norteados pelo tema-Desafios de uma Universidade na Amazônia-com o objetivo de garantir e promover a formação universitária, no âmbito da UFPA, integrando o ensino, pesquisa e extensão.

NAVEGA SABERES

A Universidade Federal do Pará (UFPA), por meio da Pró-Reitoria de Extensão (PROEX), em consonância com o disposto na Resolução do CNE/MEC nº 07/2018, no Decreto nº 7.416/2010 e nas normas internas da UFPA, torna públicas as condições para a submissão de propostas ao Programa Navega Saberes Infocentro/2020 Incentivar a participação de docentes, técnicos-administrativos e discentes no desenvolvimento de Projetos de Extensão Universitária, sob o enfoque da inclusão social via tecnologias da informação e comunicação.

EDITAL PRÊMIO PROEX DE ARTE E CULTURA

Realizado por meio da Diretoria de Arte, Cultura, Esporte e Lazer (Dacel), o prêmio tem como objetivo estimular o desenvolvimento no campo artístico-cultural da Extensão Universitária e reconhecer a criação artística e a produção cultural como formas de conhecimento.

A FAV realiza, ainda, de forma sistemática, ao longo do período letivo, atividades extensionistas envolvendo estudos interdisciplinares por meio de seminários, ciclo de debates e oficinas de assuntos de interesse dos alunos e dos grupos de profissionais da comunidade na área de abrangência do curso. Essas atividades poderão ser realizadas pelos recursos humanos da FAV, das diversas áreas da UFPA, bem como profissionais existentes na cidade de Belém ou oriundos de outros centros.

Em consonância com os artigos 61 ao 66 do Regulamento do Ensino de Graduação fica estabelecido no § 2º do Artigo 63 que do total da carga horária exigida para a integralização do Curso, deve ser destinado o mínimo de 10% (dez por cento) às atividades de extensão, conforme estabelece o Plano Nacional de Educação, nesse sentido este PPC terá carga horária de extensão presente no desenho curricular do curso nas disciplinas de Laboratórios de Práticas Extensionistas (I à V).

POLÍTICA DE INCLUSÃO SOCIAL

Tendo em vista a inserção social o presente projeto destaca a necessidade de capacitação de seu corpo docente e técnico administrativo, seja por meio de cursos de Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, seja por meio de palestras ou da aquisição de literatura específica (de acordo com o artigo 112 do Regulamento do Ensino da Graduação da UFPA).

Outra ação importante e que deverá ser concomitante à capacitação docente consiste, quando necessário, no atendimento aos discentes quanto a recursos didático-pedagógicos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, como softwares acessíveis, que sejam assegurados pela administração Superior de acordo com o §1 do Artigo 112 do Regulamento do Ensino da Graduação da UFPA que assegura:

-§ 1º Caberá à Administração Superior prover as Unidades Acadêmicas de recursos orçamentários e financeiros que garantam condições favoráveis indispensáveis à realização das orientações inclusivas, a partir de demanda informada a cada período letivo.-

As instalações da Faculdade de Artes Visuais (FAV), onde funciona o Curso Superior de Tecnologia de Produção Multimídia, possui rampa e elevador, garantindo o acesso aos andares superiores, e está em processo de reforma para garantir a acessibilidade a todos os espaços do Atelier de Artes (Lei nº 10.098, de 2020). A estrutura administrativa acadêmica da Faculdade conta com uma Coordenação Pedagógica, que em colaboração com a Coordenadoria de Acessibilidade da UFPA, assessora e orienta os encaminhamentos de todos os trabalhos atinentes à sua área de ação e intervenção.

Devido ao caráter público e a política fortemente atuante, no que concerne à inclusão social, a universidades adota políticas de assistência estudantil, tais como Auxílio Moradia, Auxílio Permanência, Bolsas Permanência de Apoio à Atividade Acadêmica, Serviço de Assistência Psicossocial aos Discentes (SAPS), dentre outros. Além de contar com Coordenações Pedagógicas em suas unidades para mediar diversos processos de ensino/aprendizagem. Para atender a demanda do(a)s discentes, a FAV conta com serviço de orientação educacional o qual realiza atendimento individualizado e de grupo para alunos que encontrem dificuldades nas relações interpessoais de sala de aula; desejem orientação sobre os projetos de pesquisa e extensão da Faculdade; encontrem dificuldades de aprendizagem nas disciplinas e/ou os relacionamentos interpessoais. Atendendo ao disposto na Lei nº 12.764/2012, que instituiu a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, a instituição conta com a Coordenadoria de Acessibilidade (COACCESS), vinculada a Superintendência de Assistência Estudantil (SAEST), que promove ações de acompanhamento dos discentes com deficiência. Dentre as ações temos: o desenvolvendo atividades de adaptação de materiais para Pessoas com Deficiência (PcD); acessibilidade comunicacional e informacional; produção de materiais para o público da Educação Especial

no Ensino Superior; orientação pedagógica para a adaptação de materiais e avaliação de PcD e Transtornos no contexto do Ensino Superior; Avaliações técnicas de acessibilidade; atendimento pedagógico individualizado de PcD e transtornos; eventos voltados para área da Educação Especial no Ensino Superior.

PLANEJAMENTO DO TRABALHO DOCENTE

O planejamento do trabalho docente será produzido em duas etapas. A primeira é de caráter colegiada no sentido amplo do termo, com a participação de todos os membros que compõem a comunidade acadêmica, ou seja, do Coordenador(a), professore(a)s e representante discentes. O objetivo é promover o planejamento das atividades futuras a partir da avaliação detalhada dos períodos anteriores, tendo em vista a necessidade de ajustar e qualificar o processo de ensino-aprendizagem e integrar os projetos de Pesquisa e Extensão em andamento ao processo de formação do(a)s estudantes do curso de acordo com o desenho curricular proposto. Trata-se, portanto, de um planejamento coletivo que visa definir metas para as atividades educativas, as características da oferta, a infraestrutura necessária para o desenvolvimento das atividades previstas, a conexão entre os componentes curriculares, a associação entre a teoria e a prática e aos eventos extracurriculares que serão realizados no período e o cunho.

A segunda etapa do planejamento se direciona a ação docente no âmbito da atividade curricular a ser ofertada, com o objetivo de definir os procedimentos metodológicos a serem adotados no processo de ensino-aprendizagem, com ênfase na aprendizagem significativa e experiencial, citadas no tópico Diretrizes Curriculares do Curso. Para as estratégias, formas e técnicas de ação e intervenção em sala de aula as metodologias ativas serão utilizadas. Cada docente elaborará um plano de ensino para a atividade curricular a ser ministrada contendo: ementa, competência, habilidade, objetivos (geral e específico), justificativa, conteúdo, cronograma das atividades, metodologia, avaliação, relação conceito nota, recursos didáticos, bibliografia básica e bibliografia complementar. Para cada atividade curricular o docente deverá preparar o seu plano de ensino voltados para a linguagem, para o tema transversal, para o núcleo, e para as dimensões estabelecidas em cada período. Caberá ao docente disponibilizar o plano de ensino à coordenação do curso 15 dias antes do início do período letivo, bem como apresentar e discutir com os discentes sua estrutura no primeiro dia de aula. Tais procedimentos de planejamento docentes estão pautados nos artigos 6º e 67 do Regulamento da Graduação da UFPA.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A. AVALIAÇÃO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM

Os discentes serão avaliados continuamente por meio de atividades atinentes ao perfil de cada atividade curricular e do desempenho dos grupos de trabalhos nos Laboratórios de Práticas Extensionistas (I-V), cabendo ao docente definir, antecipadamente, os instrumentos de avaliação que devem ser de pelo menos três. Tais instrumentos, bem como o meio de composição das médias das avaliações por atividade curricular constarão no plano de ensino da mesma e serão devidamente expostos aos discentes no primeiro dia de aula da disciplina. O presidente(a) do NDE, coordenador(a) do curso, juntamente com os seus membros deverão avaliar regularmente todos os planos de ensino, inclusive seus respectivos instrumentos de avaliação. Estes instrumentos deverão garantir a finalização dos projetos, a avaliação dos artefatos produzidos e a sua eficácia quanto à resolução de problemas reais do cotidiano da comunidade. A autoavaliação dos alunos e avaliação por pares também será bem vinda. Ao final da disciplina, o(a) professor(a) deverá encaminhar cópia dos instrumentos de avaliação para a coordenação do curso para que possam ser devidamente analisados e arquivados.

Como o curso tem uma dimensão prática acentuada, as atividades avaliadas estarão relacionadas às peças midiáticas de um dos três campos de saberes: Arte/Comunicação, da Educação/Ciência/Tecnologia e da Economia Criativa.

Todas as avaliações terão retorno (devolutiva) a(o)(s) aluno(a)s, seja no próprio instrumento avaliativo ou por meio de comentários do(a) professor(a), possibilitando ao discente ter melhor conhecimento de seu desempenho e daquilo que eventualmente é preciso melhorar e, porque é preciso melhorar. As notas também serão disponibilizadas para consulta do discente no portal da UFPA, em sessão com acesso individual pelo SIGAA Acadêmico. Se desejar, o discente poderá requerer revisão de conceito de acordo com o que rege o Regulamento da Graduação:

- Art. 103. A revisão de conceito deverá ser solicitada por meio de requerimento formalizado pelo discente junto à Subunidade Acadêmica, em até três dias após a divulgação do conceito, de acordo com o Regimento Geral da UFPA.

Art. 104. O processo deverá ser analisado por uma Comissão composta por 3 (três) docentes, nomeada pelo Diretor da Faculdade ou Escola, excetuando-se o docente envolvido no

processo.

§ 1º A Comissão ouvirá o docente e o discente em questão, além de outros que considerar necessário, para emitir parecer conclusivo, a ser analisado e homologado pelo Conselho da Faculdade ou Escola.

§ 2º A Comissão emitirá parecer no prazo de até 5 (cinco) dias úteis após o ato de sua nomeação.

Os discentes que não realizarem quaisquer uma das avaliações poderão realizar prova substitutiva, na data prevista em calendário acadêmico ou fixada pelo Curso para tal fim. A regulamentação acerca da avaliação dos discentes está subsidiada pelo Regimento Geral da UFPA nos seguintes Artigos:

-Art. 178. Para fins de avaliação qualitativa e quantitativa dos conhecimentos serão atribuídos aos alunos da graduação e da pós-graduação os seguintes conceitos, equivalentes às notas: EXC - Excelente (9,0 - 10,0), BOM - Bom (7,0 - 8,9) REG - Regular (5,0 - 6,9) INS - Insuficiente (0 - 4,9) Parágrafo único. Os critérios de avaliação do ensino básico e profissional obedecerão ao que dispuser os seus regulamentos específicos.

Art. 179. Considerar-se-á aprovado o discente que, na disciplina ou atividade correspondente, obtiver o conceito REG, BOM ou EXC e pelo menos setenta e cinco por cento (75%) de frequência nas atividades programadas. § 1º O conceito SA (Sem Avaliação) será atribuído ao discente que não cumprir as atividades programadas. § 2º Registrar-se-á SF (Sem Frequência) no histórico escolar quando o discente não obtiver a frequência mínima exigida.

Art. 180. Após a atribuição e lançamento dos respectivos conceitos e notas, os trabalhos escolares, contendo o visto dos docentes responsáveis, deverão ser por estes devolvidos aos seus autores, mediante recibo passado na folha de frequência da avaliação ou documento equivalente.

§ 1º O(a) aluno(a) terá três (3) dias úteis para recorrer do resultado da avaliação, devendo para tal apresentar, quando couber, o trabalho escolar avaliado.

§ 2º Os trabalhos escolares já arquivados serão entregues aos seus autores, inclusive os egressos, mediante requerimento específico, observada a condição prevista no caput deste artigo.

O instrumento utilizado para o registro da avaliação dos discentes será o Diário de Classe digital (SIGAA - Acadêmico) no qual os professores descreverão o aproveitamento dos

alunos e indicarão se eles se encontram aptos ou não quanto às competências previstas neste projeto.

E ao selecionar as técnicas e instrumentos de avaliação da aprendizagem, o docente considerará:

- a. Os objetivos que definiu para o ensino-aprendizagem;
- b. A natureza do componente curricular ou área de estudo;
- c. Os métodos e procedimentos utilizados no desenvolvimento da disciplina;
- d. As condições de realização: tempo, recursos, espaço físico, dentre outros.

O processo de avaliação de aprendizagem é parte integrante do processo de ensino e obedece às normas e procedimentos pedagógicos estabelecidos pelo Colegiado de Curso e Conselho da Faculdade.

Para a avaliação do ensino será adotado os resultados do programa institucional de avaliação do ensino de graduação, AVALIA UFPA, implementado pela Pró-Reitoria de Graduação e aplicado ao final de cada período letivo (de acordo com o Artigo 70 do Regulamento de Ensino da Graduação) coletando informações do corpo docente e discente. De posse desses dados se tem a clareza sobre os processos e práticas mais favoráveis à qualidade do ensino e, por conseguinte das práticas inadequadas a determinado componente curricular. Em paralelo a este procedimento o curso também se valerá de formulários permanentes de avaliação dos discentes regulares e dos egressos.

Constitui-se, portanto, de uma sinalização para a melhoria da qualidade do ensino através da reflexão e do planejamento do período subsequente. O Núcleo Docente Estruturante (NDE) e o Colegiado do Curso analisarão os dados de forma quantitativa e qualitativa oferecendo à comunidade acadêmica possíveis rotas para superação de problemas ou o aperfeiçoamento progressivo dos pontos positivos, visando o fortalecimento da formação do egresso de Tecnologia em Produção Multimídia. A avaliação do ensino tem como princípio o incentivo à experimentação de modelos de formação inovadores, autonomia didático-científica voltados para os campos da Arte/Comunicação, Ciência/Educação/Tecnologia e Economia Criativa para promoção do equilíbrio entre a formação específica para o mundo do trabalho e para a intervenção nos diferentes espaços sociais, assim com a concepção de que o processo formativo tem caráter inacabado e, portanto, contínuo e permanente.

B. AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO

O acompanhamento permanente para verificação da qualidade da execução do Projeto Pedagógico será realizado pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE), que desenvolverá um relatório anual de avaliação. Cabe ainda ao NDE sugerir ações preventivas ou correções de eventuais problemas, submetendo à apreciação do Colegiado do Curso e posteriormente ao Conselho da Faculdade. Subsidiarão a avaliação deste projeto pedagógico as avaliações externas promovidas pelos Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - INEP, o AVALIA UFPA, e os Relatórios da Autoavaliação Institucional da Comissão Própria de Avaliação - CPA, Relatório de Pesquisa com os Egressos, e os Relatórios de avaliação de desempenho docente, discente e técnico administrativo. Em acordo com o estabelecido no Artigo 70 do Regulamento de Graduação, este projeto será atualizado periodicamente. Para tal adota-se o prazo de 5 (cinco) anos para revisão a partir de um seminário de avaliação que envolva os diferentes membros da comunidade acadêmica.

DIMENSÃO 2 - CORPO DOCENTE E TUTORIAL

A. DOCENTES

Nome	Titulação máxima	Área de Concentração	Regime de Trabalho
Acilon Himercário Baptista Cavalcante	Mestre	Animação 2D e 3D, Modelagem, Design Gráfico e Tipografia e Cibercultura	Dedicação Exclusiva
André Luis Villa de Almeida	Doutor	Áudio:trilha sonora	Dedicação Exclusiva
Bruno Monte Assis	Mestre	Animação 2D e 3D, Modelagem 3D, Jogos Eletrônicos	Dedicação Exclusiva
Claudia Valeria França Vidal	Mestre	Audiovisual e Comunicação	Dedicação Exclusiva
Erasmus Borges de Souza Filho	Doutor	Comunicação e Semiótica	Dedicação Exclusiva
Isis de Melo Molinari Antunes	Doutor	Artes Visuais	Dedicação Exclusiva
Jonh Fletcher Couston Junior	Doutor	Artes Visuais	Dedicação Exclusiva
Luiz Adriano Daminello	Doutor	Audiovisual e Comunicação	Dedicação Exclusiva
Ricardo Ono Harada	Doutor	Narrativas Gráficas	Dedicação Exclusiva
Sâmia Batista e Silva	Mestre	Design	Dedicação Exclusiva
Walter Chile Rodrigues Lima	Doutor	Artes/Cenografia, Meio Ambiente e Cultura Amazônica	40 horas

B. TÉCNICOS

Rodrigo Rafael Rodrigues da Silva Ferreira Ferreira: Técnico em Assuntos Educacionais/Secretário Acadêmico.

DIMENSÃO 3 - INFRAESTRUTURA

A. INSTALAÇÕES

Descrição	Tipo de Instalação	Capacidade de Alunos	Utilização	Quantidade
Empresa Jr do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia. Situado no ICA da Praça da República.	Sala	15	Reunião	1
Núcleo de Produção Multimídia: Ambiente preparado para atividades que envolvam subprojeto da ILD.	Sala	8	Orientação acadêmica	1
Laboratórios de Informática: Ambientes preparados para as aulas práticas com softwares.	Laboratório	22	Aula	3
Incubadora de Linguagens Digitais (ILD)- Projeto de Extensão: Ambiente preparado para o desenvolvimento das atividades do projeto.	Sala	15	Orientação acadêmica	1
Sala de Secretaria e Coordenação do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia.	Sala	4	Administrativa	1
Estúdio de Gravação Audiovisual.Equipado com infraestrutura para cenotecnia, fundo infinito, chroma key. (Ambiente do Curso de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Laboratório	20	Aula	1
Estúdio de gravação de áudio com técnica e sala de gravação isoladas acusticamente, com sistema de gravação de áudio digital. (Ambiente do Curso de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Laboratório	4	Aula	1
Salas de aula tradicionais.	Sala	30	Aula	4
Ilhas de Edição de áudio e vídeo. (Ambiente do curso de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Laboratório	4	Aula	4

B. RECURSOS MATERIAIS

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/1.5. Lente 85mm (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/1.5. Lente 35mm (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/2.2. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Lente 24-70 f/2.8 GM SONYSEL2470GM. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Lente Zoom Tele objetiva 70-200mm f/2.8 SONYOSS-SEL70200GM. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Objetiva Macro 60mm CANON EF-S 60mm f/2.8 Macro USM. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/3.1. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/1.5. Lente 24 mm (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	5	CANON EF-S f/4-5.6 IS. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
				CANON EF-S f/3.5-5.6 IS. (Equipamento(s) de

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
Estúdio de Gravação Audiovisual. Equipado com infraestrutura para cenotecnia, fundo infinito, chroma key. (Ambiente do Curso de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Lente Objetiva	Cedido	10	Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Filtro	Cedido	6	Filtro UV anti-reflexo 77mm. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Filtro	Cedido	3	Filtro UV anti-reflexo 95mm. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Outros	Cedido	2	FRN (EF) para SONY (e-mount) METABONES CINE MB-EF-E-BT6. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Câmera	Cedido	10	Camera CANON REBEL T6i. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Câmera	Cedido	1	Camera Sony 4k XDCAM PXW-FS7 II. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Câmera	Cedido	1	Camera Sony A7s II. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Câmera	Cedido	1	Camera Sony Mirrorless Alpha A6500. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Iluminação	Cedido	2	Fresnel 650 W Tungsten 4 light Combo Kit (120V AC) LK.0005669. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Iluminação	Cedido	3	Fresnel 2000W TELEM TM-3822. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
Iluminação	Cedido	3	Fresnel 1000W TELEM TM-3812. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
	Iluminação	Cedido	1	kino FLO (Luminária Modular)/ Luz Fria 4 lâmpadas de 55W TELEM 4 lâmpadas de 55W. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Iluminação	Cedido	3	kino FLO (Luminária Modular)/ Luz Fria 6 lâmpadas de 55W TELEM 6 lâmpadas TM-5006 DMX.(Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Iluminação	Cedido	2	Iluminador de LED 1000w. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Estabilizadores de Movimento	Cedido	2	Steadycam Eletrônico (GIMBAL) Worldview WV-ZY1107A. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Estabilizadores de Movimento	Cedido	3	Suporte de Ombro / SHOULDER RIGff-rl-04. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Estabilizadores de Movimento	Cedido	3	Slider Maxigrual metro. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Lente Objetiva	Cedido	1	Rokinon (EF - Canon) EF - f/1.5. Lente 50mm (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	computador	Cedido	1	Computador Apple Imac 24" i7, 32gb RAM, com softwares livres. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Microfone	Cedido	1	Microfone condensador AKG C414 TLII. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
Estúdio de gravação de áudio com técnica e sala de gravação isoladas acusticamente, com sistema de gravação de áudio digital. (Ambiente do Curso de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Controladora	Cedido	1	Controladora Presonus Faderport 8. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Monitor de Áudio	Cedido	2	Monitor de Áudio Yamaha Hs 8. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Monitor de Áudio	Cedido	2	Monitor de Áudio Yamaha Hs 5. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Interface de Áudio	Cedido	1	Interface de áudio USB de 4 canais Apogee Quartet. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Headfone	Cedido	10	Headphone Sony MDR-ZX310AP. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Headfone	Cedido	1	Headphone Sony MDR-7506. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Headfone	Cedido	2	Headphone Shure SRH840. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Headfone	Cedido	4	Headphone AKG K52. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Monitor	Cedido	1	Monitor/TV 52" Samsung. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Ilhas de Edição de áudio e vídeo. (Ambiente do curso	computador	Cedido	1
				Monitor de audio yamaha hs 5. (Equipamento(s) de

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).	Monitor de Áudio	Cedido	2	Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Monitor	Cedido	1	Monitor de vídeo auxiliar 27". (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
Incubadora de Linguagens Digitais (ILD)- Projeto de Extensão: Ambiente preparado para o desenvolvimento das atividades do projeto.	computador	Cedido	3	Computador Apple Mac Mini core i5 8gb.
	computador	Cedido	2	Computador Dell Precision Workstation Xeon.
	computador	Cedido	1	Computador Dell desktop i5.
	datashow	Cedido	1	Datashow Viewsonic Pro 8500 dlp.
	Televisão	Cedido	2	TV 32" Full Hd AOC.
	Impressora	Cedido	1	impressora multifuncional wifi. HP
	Mesa Digitalizadora	Cedido	1	Mesa Digitalizadora wacom intuos
	Câmera	Cedido	2	Camera Sony HVR HD1000n.
	Câmera	Cedido	1	Camera 360° Ricoh Theta.
	Outros	Cedido	1	Mini Studio Pop Up.
	Webcam	Cedido	2	Webcam Hd.
	Microfone	Cedido	2	Microfone de Lapela Staner.
	Placa de Captura de Vídeo	Cedido	2	Placa de Captura de Vídeo Usb
	Outros	Cedido	2	Escrivadinha.
	mesa	Cedido	2	Mesa retangular 1,2 x 0,8 m.
	mesa	Cedido	1	Mesa tipo Workstation.
	mesa	Cedido	1	Mesa redonda.
	Outros	Cedido	1	Gaveteiro.
	Outros	Cedido	1	Armário.
	Outros	Cedido	5	Cadeiras giratórias.
Outros	Cedido	4	Cadeiras simples.	
Televisão	Cedido	2	TV 32" Full Hd Samsung.	
Laboratórios de Informática: Ambientes preparados para as aulas práticas com softwares.	computador	Cedido	22	Computadores com softwares livres.
Núcleo de Produção Multimídia: Ambiente preparado para atividades que envolvam subprojeto da ILD.	computador	Cedido	1	Computador Dell Precision Workstation Xeon.
	Notebook	Cedido	3	Notebook Hp pavillion i5 8gb.
	Notebook	Cedido	2	Notebook Dell Precision i7.
	datashow	Cedido	1	Datashow Viewsonic Pro 8500 dlp.
	Outros	Cedido	5	Armários.
	mesa	Cedido	1	Mesa tipo Workstation.
	Outros	Cedido	1	Cadeira giratoria.

Instalação	Equipamento	Disponibilidade	Quantidade	Complemento
	Outros	Cedido	1	Sofá.
Sala de Secretaria e Coordenação do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia.	computador	Cedido	1	Computador Dell desktop i5.
	computador	Cedido	1	Computador core 2 duo.
	datashow	Cedido	1	Datashow Benq ms619
	computador	Cedido	1	Computador Apple iMac 27" core i5. (Equipamento(s) de Cinema e Audiovisual e compartilhado com o curso de Produção Multimídia).
	Impressora	Cedido	1	Impressora Hp Deskjet.
	Outros	Cedido	3	Armários.
	Outros	Cedido	2	Gaveteiros.
	Outros	Cedido	1	Escrivaninha.
	mesa	Cedido	2	Mesas tipo Workstation.
	Outros	Cedido	4	Cadeiras giratórias.
	Outros	Cedido	1	Cadeira simples.
Salas de aula tradicionais.	Outros	Cedido	30	Carteiras.
	quadro magnético	Cedido	1	Quadro magnético.
	computador	Cedido	1	Computador com softwares livres.
	datashow	Cedido	1	Datashow.

C. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL: BRASIL

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional. Brasília: Casa Civil, 1996.

_____. MEC/CNE. Resolução nº 2, de junho de 2012- Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.

_____. Lei nº 9.795, DE 27 de abril de 1999 - Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências.

_____. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Brasília: Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, 2016.

_____. Lei nº 11.645 de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino

a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".

_____. Lei nº 12.764/ de 27 de Dezembro de 2012 - Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990.

_____. Decreto nº. 7.611/2011: dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências.

_____. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências.

_____. Decreto nº 4.281/2002, de 25 de junho de 2002 - Regulamenta a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências.

_____. DECRETO Nº 5.154, DE 23 DE JULHO DE 2004. Regulamenta o § 2º do art. 36 e os arts. 39 a 41 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e dá outras providências.

_____. RESOLUÇÃO CNE/CP 3, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2002. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia.

_____. PARECER CNE/CES 436/2001 - HOMOLOGADO. Despacho do Ministro em 5/4/2001, publicado no Diário Oficial da União de 6/4/2001, Seção 1E, p. 67.

_____. PARECER CNE/CES nº 436/2001, aprovado em 2 de abril de 2001 - Orientações sobre os Cursos Superiores de Tecnologia - Formação de Tecnólogo.

_____. PARECER CNE/CP nº 29/2002, aprovado em 3 de dezembro de 2002 - Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia.

_____. PARECER CNE/CP nº 6/2006, aprovado em 6 de abril de 2006 - Solicita pronunciamento sobre Formação Acadêmica X Exercício Profissional.

_____. PARECER CNE/CES nº 277/2006, aprovado em 7 de dezembro de 2006 - Nova forma de organização da Educação Profissional e Tecnológica de graduação.

_____. PARECER CNE/CES nº 19/2008, aprovado em 31 de janeiro de 2008 - Consulta sobre o aproveitamento de competência de que trata o art. 9º da Resolução CNE/CP nº 3/2002, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos superiores de tecnologia.

_____. PARECER CNE/CES nº 239/2008, aprovado em 6 de novembro de 2008 - Carga horária das atividades complementares nos cursos superiores de tecnologia.

_____. PARECER CNE/CP nº 7/2020, aprovado em 19 de maio de 2020 - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional e Tecnológica, a partir da Lei nº 11.741/2008, que deu nova redação à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).

LEGISLAÇÕES INTERNAS:

UFPA. RESOLUÇÃO N. 5.467, DE 27 DE JANEIRO DE 2022. Aprova as diretrizes para a estruturação das Atividades Acadêmicas de Extensão nos Projetos Pedagógicos de Cursos de Graduação da Universidade Federal do Pará (UFPA).

UFPA. RESOLUÇÃO N. 5.107, DE 26 DE OUTUBRO DE 2018. Aprova as diretrizes para a Flexibilização Curricular dos Cursos de Graduação da UFPA.

UFPA. Resolução n. 614, de 28 de junho de 2006. Aprova o novo Estatuto da UFPA. Belém: CONSUN/UFPA, 2006.

UFPA. Regulamento Geral da UFPA: publicado no Diário Oficial do Pará, de 29 de dezembro de 2006. Belém: CONSEPE/UFPA, 2006.

UFPA. Plano de Desenvolvimento Institucional: 2016-2025. Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional. Belém: PROPLAN/UFPA, 2016.

AUTORES CITADOS;

ALMEIDA, M. E. B. de. Apresentação. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

PINTO, Álvaro Vieira. O conceito de tecnologia. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

ARAÚJO, M. de S. Tecnologias digitais de informação e comunicação para fins educacionais na formação inicial de professores de inglês. São Paulo, 2017. Tese (Doutorado em Ling. Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Ling. Aplicada e Estudos da Linguagem, 2017.

AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

BARBOSA, M. Competências midiáticas em cenários brasileiros: interfaces entre comunicação, educação e artes. Juiz de Fora: ed. UFJF, 2019. p. 9-12.

BAUMAN, Zygmunt. Tempos líquidos. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BENDER, W. N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

CIEB. Autoavaliação de Competências digitais de professores. SP: CIEB, 2019. (Notas Técnicas #15).

DEWEY, J. Vida e educação. São Paulo: Nacional, 1950.

DEWEY, John. Vida e educação. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

LOURENÇO FILHO, Manuel B. Prefácio. DEWEY, John. Vida e educação, v. 5.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

FANTIN, M.; BORGES, G. Competências midiáticas e a produção audiovisual entre jovens: experiências investigativas e formativas. In: BORGES, G.; BARBOSA, M. Competências midiáticas em cenários brasileiros: interfaces entre comunicação, educação e artes. Juiz de Fora: ed. UFJF, 2019. p. 57-83.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. Revista do Programa de Pós-Graduação da UFJF, v. 9, n.1, p.1-16, junho, 2015.

GISBERT, M.; ESTEVE, F. Digital Learners: La competencia digital de los estudiantes universitarios. La Cuestión Universitaria, (7), 2011, p. 48-59.

GOMEZ, J. I. A. Competências Midiáticas no Brasil: um estudo dos novos cenários comunicativos. In: BORGES, G.; SILVA, M.B.; 2019

HASEBRINK, U.; HÖLIG, S. Conceptualizing Audiences in Convergent Media Environments. In: DIEHL, S.; KARMAVIN, M. (ed.). Media and Convergence Management. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013, p. 189-201.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENKINS, H. Digital renaissance. Convergence- I diverge. Technology Review, June, 2001.

KAZAKOVA; S.; CAUBERGHE, V. Media Convergence and Media Multitasking. In: DIEHL, S.; KARMAVIN, M. (eds.). Media and Convergence Management. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013, p.177-188.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores. Aveiro: UA, 2018.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PERRENOUD, Philippe. Avaliação: entre duas lógicas. PERRENOUD, P. Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens-entre duas lógicas. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999a.

PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola; trad. Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artmed, 1999b.

PERRENOUD, Philippe. Construir competências é virar as costas aos saberes. Revista Pátio, Porto Alegre: ARTMED, ano, v. 3, p. 15-19, 1999c.

PERRENOUD, Philippe. Formando professores profissionais: quais estratégias? quais competências?. Artmed Editora, 2018.

SANTOS, B. de S. Um discurso sobre as ciências. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

SILVA, H. et al . Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ciência da Informação, Brasília, v. 34, n. 1, p. 28-36, Jan.

2005. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652005000100004&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2019.

SILVA, K. K. A. da; BEHAR, P. A. Competências digitais na Educação: uma discussão acerca do conceito. *Educ.rev.* [online], vol.35, 2019.

SILVA, M. B. da; FERREIRA, S. V.; SOUZA, M. V. B. de. A competência midiática na formação de universitários. In: BORGES, G.; BARBOSA, M. *Competências midiáticas em cenários brasileiros: interfaces entre comunicação, educação e artes*. Juiz de Fora: ed. UFJF, 2019. p. 84-108

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Currículo como fetiche*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

TERLUTTER, R.; MOICK; M. *Convergence and Consumer Behavior*. In: DIEHL, S.; KARMASIN, M. (eds.). *Media and Convergence Management*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2013, p.163-176.

ZABALA, A.; ARNAU, L. *Como aprender e ensinar competências*. Porto Alegre: Artmed, 2010.