

## **PRONATEC / MEDIOTEC**

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Curso:** Técnico em Produção de Áudio e Vídeo

### **Conteúdo Programático dos Componentes Curriculares**

#### **Componentes Comuns a todos os Cursos:**

##### **Empreendedorismo e Intervenção social**

Fundamentos sociais, históricos e filosóficos do empreendedorismo e sua relevância para o desenvolvimento socioeconômico local e regional. Empreendedorismo Individual e Coletivo, Qualidade e Produtividade - Conceitos básicos, processos e ferramentas para a gestão de um empreendimento. Compreensão de Empresa e dos processos de negócios na área de informática. O controle e a tomada de decisão gerencial. O desenvolvimento de estratégias eficazes em negociação. O empreendedorismo coletivo como possibilidade de construção de tecnologias sociais e da cidadania plena. Compreensões acerca do Cooperativismo e do Associativismo: possibilidades de oportunidades empreendedoras, estímulo à criatividade e à inovação para a transformação social no mundo do trabalho.

##### **Metodologia do Trabalho Científico**

Fundamentos da Metodologia Científica. A Comunicação Científica. Métodos e técnicas de pesquisa. A organização de texto científico (Normas ABNT). Ciência: senso comum e ciência, tipos de conhecimento, método científico, ciência e espírito científico. Introdução ao planejamento da pesquisa científica (finalidades, tipos, etapas, projeto e relatório). Orientação para apresentação pública de trabalhos de pesquisa. Introdução ao estudo da elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e textos científicos.

##### **Estágio**

O estágio é um ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de estudantes educandos/as que estejam frequentando os Cursos de Educação Profissional ofertados pela Rede Estadual de Educação Profissional da Bahia, é componente curricular obrigatório, integra o projeto pedagógico do curso e como tal está submetido à lei 11.788/08 e Resolução CNE nº 1/2004. § 1º Estágio obrigatório é aquele definido como tal no projeto do curso, cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção de certificado ou diploma.

##### **Trabalho de Conclusão de Curso – TCC**

## **PRONATEC / MEDIOTEC**

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Curso:** Técnico em Produção de Áudio e Vídeo

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) dos cursos técnicos de nível médio no âmbito da rede de Educação Profissional do Estado da Bahia como requisito obrigatório para conclusão dos cursos, opcional ao estágio curricular. TCC tem como finalidade estabelecer a articulação entre o ensino, a pesquisa e a extensão na elaboração de um trabalho técnico-científico, cuja temática esteja contextualizada e em estreita relação com a realidade local, territorial ou de relevante interesse para o Estado da Bahia.

Este deverá ser realizado pelo aluno concluinte, acerca de uma realidade problematizada de estudo, relacionado à sua formação técnico-científico, cujos temas deverão estar atrelados ao curso, seu eixo tecnológico, suas áreas afins, ou áreas relacionadas às suas aplicações e de caráter interdisciplinar. As áreas de pesquisa e extensão serão definidas pelos professores orientadores em conjunto com os estudantes orientandos.

### **Estudos Complementares**

Componente Curricular destinado a complementação da formação do profissional, reforçando competências técnicas abordadas no semestre/ano, priorizando atividades diretamente ligadas ao Curso Técnico.

### **Componentes da Formação Técnica Específica – FTE**

#### **História da Arte e Cultura Imagética**

Introdução à História da Arte por meio de comparações entre a produção artística e o pensamento estético de várias partes do mundo. Conceitos e princípios de Arte, Estética e História da Arte. Relações interdisciplinares entre a Estética e a História da Arte. Estudo do desenvolvimento formal nas artes visuais, das cavernas até as tendências digitais. Visão crítica sobre o eurocentrismo da História da Arte e inclusão da produção de outros universos culturais e civilizacionais (Oriente, África, Américas). Tipos e suportes da Arte: Música, Dança, Pintura, Escultura, Gravura, Teatro, Literatura, Poesia, Arquitetura e Mímica. As novas artes: Fotografia, Cinema, Quadrinhos, Videogame e Artes Digitais. Gêneros e estilos artísticos: das cavernas à web-art. A evolução da tecnologia, desde os primórdios da história com o surgimento da escrita à modernização das sociedades. A consciência histórico-crítica e as mudanças no mundo do trabalho, na cultura, nas relações homem-máquina com a inserção dos recursos tecnológicos e computacionais. Conceito de cultura imagética e os valores estéticos: fotografias, sites, blogs, vídeos, chats e redes sociais. Tecnologias e contradições sociais

## **PRONATEC / MEDIOTEC**

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Curso:** Técnico em Produção de Áudio e Vídeo

### **Lógica e Algoritmos**

Introdução à informática. Noções de algoritmos e suas representações. Lógica e programação estruturada. Introdução a computação; variáveis; vetores; matrizes; laços; testes condicionais. Algoritmos de ordenação, busca e otimização.

### **Comunicação Visual e Direitos Autorais**

Conhecimento dos elementos (formas, cores e tipologia) e princípios que articulam a linguagem visual. Noções introdutórias sobre o processo de Comunicação Visual e sobre planejamento e desenvolvimento de projetos que envolvam essa linguagem. Estratégias de comunicação visual; etapas do planejamento e desenvolvimento de projetos de comunicação visual; desenvolvimento da inteligência visual e ampliação da capacidade de manipulação consciente dos seus conteúdos. Conceituação da propriedade intelectual; Modificações, adaptações, traduções e utilização de criações intelectuais; O direito do Autor. Registros e Patentes.

### **Linguagens de Programação**

Programação de Computadores utilizando como suporte uma linguagem de programação de uso comum. Funcionamento de um computador e técnicas elementares de programação e de desenvolvimento de algoritmos.

### **Fotografia Digital**

O surgimento da fotografia. A História da Fotografia no Brasil. Os diferentes suportes e processos fotográficos e suas implicações estéticas. A técnica fotográfica e a valorização da educação estética como uma apreensão verdadeiramente criadora da realidade. Oficinas de criatividade abordando a linguagem fotográfica, as técnicas de iluminação e de composição. Prática de introdução aos processos de pós-produção das imagens: edição, tratamento, arquivamento. Formatos digitais do arquivo de imagem: JPEG e RAW.. Processos de finalização e apresentação de fotos: projeções e criação de álbuns.

### **Design e Animação**

Abordagem geral da história da animação, teoria e experiências práticas com técnicas de animação 2D (desenho animado, recortes, areia e outras técnicas

## **PRONATEC / MEDIOTEC**

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Curso:** Técnico em Produção de Áudio e Vídeo

bidimensionais). Introdução à Animação como objeto de design. Abordagem teórica e prática do design gráfico, projeto de interface e produção de animação e multimídia para web. Produção de páginas dentro dos conceitos atuais de design centrado no usuário (DCU) e padrões W3C. Detalhamento dos conceitos que envolvem a abordagem do design em relação aos usuários; apresentação dos erros mais comuns cometidos durante o design; o processo e as ferramentas de construção de layouts, sistemas de navegação, acessibilidade e usabilidade; compreensão da importância dos aspectos visuais da interface de um sistema web para seu sucesso. Tópicos de animação e multimídia: Animação para WEB, técnicas de animação para WEB, desenho de animações com o Flash, criação de animações interativas, sites animados completos em Flash, multimídia e seus usos.

### **Edição de Vídeo e Som**

Técnicas de gravação, manipulação, edição e mixagem do áudio para aplicações audiovisuais. Formatos digitais de vídeo. Filtros e efeitos especiais. Sincronização de áudio e vídeo. Técnicas de captação de vídeo. Elaboração de roteiro, gravação e edição de vídeos.

### **Internet e Programação Visual**

Componentes Visuais. Estrutura de um sistema baseado em web. Layouts e organização de Formulários. Usabilidade de um sistema. Organização visual de um sistema. Conceitos em multimídia. Recursos computacionais para imagem e som. Formatos de vídeo e áudio. Vídeo e áudio na Internet. Geração, captura, edição e reprodução de áudio e vídeo. Efeitos especiais. Fundamentos de Multimídia. Hardware e software de multimídia. Ferramentas de autoria. Animação e vídeo. Multimídia na Internet. Projeto, produção e disponibilização de aplicações multimídia. O planejamento e execução de projetos: marcas, imagem corporativa, identidade visual. Manual de identidade visual.

### **Produção, Roteiros e Narrativas para Jogos Digitais**

Estudos e compreensão de elementos narrativos para desenvolvimento de jogos digitais. Construção de roteiros. Diferentes tipos de roteiros e criação de personagens. Processo de desenvolvimento, roteirização e estruturas de hipertextos para jogos. Movimentos narrativos para jogos eletrônicos: jogos de mundos abertos e jogos lineares/seqüenciais. A interação dos elementos como cenário: personagens, ações, níveis de dificuldades dos jogos. O mercado de jogos digitais no Brasil. Construção de um projeto de um jogo digital.

## **PRONATEC / MEDIOTECH**

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Curso:** Técnico em Produção de Áudio e Vídeo

### **Saúde e Segurança do Trabalho**

A história da Segurança do Trabalho; Estudo das Normas Regulamentadoras nºs 01/ 02 / 03, 04, 05 e 06; Definição das atribuições do Técnico de Segurança do Trabalho; Acidentes e doenças ocupacionais: conceitos, causas, fatores, custos, aspectos sociais e econômicos. NR, EPI, EPC e Ergonomia.

### **Produção de Multimídia e Interfaces Interativas**

Estudo e aplicação de arquivos analógicos e digitais em produções audiovisuais e projetos multimídia nos diversos meios de apresentação. Estudo das interfaces e suas relações com os usuários. Compreender o comportamento humano para projetar, avaliar e testar interfaces físicas digitais.