

**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
RIO DE JANEIRO
Campus Engenheiro Paulo de Frontin

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA DE DESENHISTA DE ANIMAÇÃO

Anexo à Resolução CONSUP nº 203, de 16 de setembro de 2024

Campus Engenheiro Paulo de Frontin

2024

Reitor

Rafael Barreto Almada

Pró-Reitora de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico

Alessandra Ciambarella Paulon

Pró-Reitor de Administração, Planejamento e Desenvolvimento Institucional

Igor da Silva Valpassos

Pró-Reitor de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação

Marcus Vinicius da Silva Pereira

**Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional, Valorização de Pessoas e
Sustentabilidade**

Bruno Campos dos Santos

Pró-Reitora de Extensão

Ana Luísa Soares da Silva

Diretor Geral do Campus Engenheiro Paulo de Frontin

Ricardo Esteves Kneipp

Diretor de Ensino do Campus Engenheiro Paulo de Frontin

Raphael Henrique Sanches Silva

Diretor Administrativo do Campus Engenheiro Paulo de Frontin

Daniel Clarismundo Borges

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO	3
2. DADOS GERAIS DO CURSO	5
3. APRESENTAÇÃO DO CURSO	5
4. JUSTIFICATIVA	7
5. OBJETIVOS DO CURSO	10
6. PROCEDIMENTOS DIDÁTICO-METODOLÓGICOS.....	11
7. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO	12
8. ÁREAS DE ATUAÇÃO.....	12
9. PRÉ-REQUISITOS DE ACESSO	12
10.MECANISMOS PARA ACESSO AO CURSO	13
11.MATRIZ CURRICULAR	13
12.EMENTÁRIO:	14
13.INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO, FREQUÊNCIA E APROVAÇÃO.....	19
14.CERTIFICAÇÃO.....	20
15.INFRAESTRUTURA.....	20
16.RECURSOS PARA A PERMANÊNCIA, O ÊXITO E A CONTINUIDADE DE ESTUDOS DO DISCENTE	21
17.PLANILHA ORÇAMENTÁRIA.....	22
18.BIBLIOGRAFIA.....	22

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – FIC/IFRJ

Desenhista de Animação

1. IDENTIFICAÇÃO

1.1. DO IFRJ - Campus Engenheiro Paulo de Frontin

CNPJ: 10952708/001-04

UG: 10952708/001-04

Diretor Geral: Ricardo Esteves Kneipp

Endereço: Av. Maria Luiza, s/n, Sacra Família do Tinguá

Cidade: Engenheiro Paulo de Frontin

Estado: Rio de Janeiro

CEP: 26660-000

Telefone: (24) 2468-1800

Site da Instituição: portal.ifrj.edu.br/engenheiro-paulo-de-frontin

1.2. DOS RESPONSÁVEIS PELA ELABORAÇÃO DO PROJETO

Proponente: Rodrigo Britto Martins

Campus: Eng. Paulo de Frontin

Formação: Mestre em Artes (UFMG), Pós-Graduando em Docência EBTT (IFRJ), Bacharel em Design Gráfico (UEMG), Bacharel em Ciência da Computação (PUC-MG).

Titulação: Mestre em Educação

Participação: (x) docente () apoio administrativo () equipe técnico pedagógica **Regime**

de trabalho: Dedicção Exclusiva

Matrícula SIAPE: 23***80

Endereço eletrônico (e-mail): rodrigo.martins@ifrj.edu.br

Proponente: Felipe dos Santos Lima de Barros

Cargo/Função: Docente

Campus: Engenheiro Paulo de Frontin

Formação: Doutorado e pós-doutorado em Antropologia, Mestre em Musicologia, Bacharel em música.

Titulação: Doutorado

Participação: Coordenação e equipe técnico pedagógica

Regime de trabalho: Dedicção Exclusiva

Matrícula SIAPE: 24***45

CPF: ***.344.617-**

Telefone: (21) 986443110

Endereço eletrônico (e-mail): felipe.barros@ifrj.edu.br

Docente responsável: Felipe dos Santos Lima de Barros

Cargo/Função: Docente

Regime de trabalho: Dedicção Exclusiva

Matrícula SIAPE: 24***45

CPF: ***.344.617-**

Telefone: (21) 986443110

Endereço eletrônico (e-mail): felipe.barros@ifrj.edu.br

1.2.1 Equipe envolvida na elaboração do projeto (IFRJ)

Nome: Diones Bernardes dos Santos Motta

Cargo/Função: Pedagogo

Campus: Engenheiro Paulo de Frontin

Formação: Doutorando em Educação, Mestre em Educação e Licenciado em Pedagogia e Artes

Titulação: Mestre em Educação

Participação: () docente () apoio administrativo (x) equipe técnico-pedagógica

Regime de trabalho: 40h

Matrícula SIAPE: 33***45

CPF: ***.911.737-**

Telefone: (22) 996000619

Endereço eletrônico (e-mail): diones.motta@ifrj.edu.br

1.2.2 Equipe envolvida na elaboração do projeto (Instituição Parceira)

Nome: CTAv – Centro Técnico Audiovisual (Razão Social)

Instituição: CTAv – Centro Técnico Audiovisual (Razão Social)

Formação: Não se aplica

Titulação: Não se aplica

Participação: () docente () apoio administrativo (x) outros

CPF: Não se aplica

Telefone: (21) 3501-7821

Endereço eletrônico (site): <https://www.gov.br/ctav/pt-br>

1.3 Responsável pela Manutenção de dados nos Sistemas Acadêmicos:

Nome: Felipe dos Santos Lima de Barros

Cargo/Função: Docente

Regime de trabalho: Dedicção Exclusiva

Matrícula SIAPE: 24***45

CPF: 082.344.617-45

Telefone: (21) 986443110

Endereço eletrônico (e-mail): felipe.barros@ifrj.edu.br

1.4 – Instituição Parceira

Razão social: CTAv – Centro Técnico Audiovisual

Esfera administrativa: Federal – Minc/SAV

Estado / Município: RJ / Rio de Janeiro

Endereço / Telefone / Site: Av. Brasil, 2482 - Benfica, Rio de Janeiro – RJ, 20930-040

Telefone: (21)3501-7821

Site: <https://www.gov.br/ctav/pt-br>

Responsável: Valquíria Salgado Quilici

Endereço eletrônico (e-mail): valquiria.quilici@turismo.gov.br

2. DADOS GERAIS DO CURSO

Nome do curso: Desenhista de Animação

Código do Curso: 273088

Eixo tecnológico: Produção Cultural e Design

Carga horária total: 200h

Escolaridade mínima: Ensino Fundamental II (6º a 9º) – Completo

Categoria do Curso: (x) Inicial () Continuada

Número de vagas por turma: 25

Modalidade da oferta: (x) Presencial () Ensino à Distância

Público-alvo: Jovens e Adultos com Ensino Fundamental II (6º a 9º) – Completo, com 16 anos ou mais

Local a ser realizado: CTA_v – Centro Técnico Audiovisual

3. APRESENTAÇÃO DO CURSO

A Lei Nº. 11.741/2008 (BRASIL, 2008), que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) destaca que a Educação Profissional Científica e Tecnológica abrange os cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional. Por sua vez, o art. 7º da Lei 11.892/2008 (BRASIL, 2008), Lei esta que cria os Institutos Federais enfatiza que “[...] ministrar cursos de Formação Inicial e Continuada de trabalhadores, objetivando a capacitação, o aperfeiçoamento, a especialização e a atualização de profissionais, em todos os níveis de escolaridade, nas áreas da Educação Profissional, Científica e Tecnológica, constitui-se em um dos objetivos propostos pelos Institutos Federais de Educação.

Destarte, o presente documento apresenta o Projeto Pedagógico do Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) de **Desenhista de Animação**, na modalidade presencial, com 200 horas, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRJ), concebido para o convênio com o Ministério da Cultura/ Secretaria do Audiovisual (MinC/SAV), representada pelo equipamento cultural, acervo e núcleo de formação técnica, Centro Técnico Audiovisual (CTA_v), localizado no Rio de Janeiro, no bairro de Benfica, na Avenida Brasil, 2482. O campus do IFRJ Engenheiro Paulo de Frontin é o responsável pela elaboração do PPC e proponente do curso, visto que, desde 2014, oferece o Curso Superior de Tecnologia (CST) em Jogos Digitais, com duração de 6 semestres, cuja matriz curricular abrange os conhecimentos teóricos e práticos pertinentes para a execução desse curso de FIC de Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos.

Os jogos digitais são uma *mídia* complexa que demanda a convergência de diferentes conhecimentos técnicos e artísticos em seu processo de produção. Um dos objetivos pedagógicos do CST em Jogos Digitais é oferecer uma formação multidisciplinar

e integradora para seus discentes, de modo que possam entender todas as particularidades e competências necessárias na cadeia produtiva dos jogos e, ao final do curso, escolher em que segmento irá atuar, tanto no mercado de jogos, como em áreas adjacentes como o setor de desenvolvimento de tecnologias digitais ou setor audiovisual (como animação e cinema, por exemplo).

Para isso, o CST em Jogos oferece três linhas formativas - game design, artes audiovisuais digitais e programação para jogos digitais - através das quais os alunos acessam conhecimentos e desenvolvem habilidades diversas e necessárias para a produção de jogos digitais como, por exemplo: lógicas e linguagens de programação, estratégias criativas para o design de produtos audiovisuais digitais e interativos, desenvolvimento de roteiros e de narrativas gamificadas, técnicas de arte gráfica 2D e 3D, técnicas de animação, técnicas de produção, finalização e implementação de efeitos sonoros e música, edição de vídeos, fotografia.

O curso também oferece disciplinas que abordam a história do desenvolvimento das formas expressivas audiovisuais e seus modos narrativos, suas tecnologias, o mercado, hábitos e valores estéticos e culturais que se estruturaram em torno dos objetos audiovisuais, particularmente, os jogos digitais.

Junto a isso, a adoção de metodologias ativas voltadas para o desenvolvimento de projetos em sala de aula auxilia no desenvolvimento das relações interpessoais dos alunos de modo que estejam abertos para o trabalho em equipe, a escuta ativa, para a colaboração e relações inclusivas. Com essa abordagem metodológica pretende-se também estimular o desejo pelo conhecimento e a autonomia para a busca contínua pela atualização, comportamento fundamental em um setor produtivo em constante transformação.

Apoiado no acúmulo de experiência pedagógica de dez anos do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais ofertado no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, Campus Engenheiro Paulo de Frontin, com objetivo direcionado à programação de jogos digitais, ao mesmo tempo que oferece uma diversidade de disciplinas em outras duas áreas igualmente importantes para a formação do profissional da área de jogos, que são: artes gráficas (design gráfico), e o *game design*, espera-se que o Campus amplie essas áreas por meio de outros Cursos, como os cursos de FIC. Neste sentido, o curso de FIC de **Desenhista de Animação** oferecerá para um público mais amplo ferramentas para produzir, projetar, conceituar, desenhar, criar e finalizar projetos visuais de personagens, cenários e demais elementos que compõem produções para animação ou produtos de

entretenimento digital, como jogos e mídias interativas, utilizando e integrando técnicas de desenho com ferramentas de produção e edição de imagens digitais.

O curso se configura como uma porta de entrada de jovens e adultos (com o ensino fundamental II completo) no mundo da produção de desenhos para diferentes formas de expressão audiovisual, sejam essas animações, jogos digitais e outras formas de cinema expandido. Trata-se de uma ação para a democratização do acesso ao conhecimento técnico e tecnológico dos processos produtivos da cadeia produtiva do audiovisual.

Pretende-se que ao final desse curso de FIC de Desenhista de Animação, o discente se aproprie das técnicas e tecnologias utilizadas na produção de desenhos para o setor audiovisual, sendo capaz de iniciar sua vida profissional no setor ou empreender desenvolvendo seus próprios projetos.

O curso buscará também estimular o pensamento crítico e tornar o discente capaz de contextualizar e relativizar as diferentes formas de expressão das formas audiovisuais e suas narrativas, a partir de sua realidade socioeconômica, pensando consequências, problematizando assimetrias no que diz respeito à representatividade e a representação de diferentes segmentos da sociedade nas formas expressivas audiovisuais, no modo de acesso aos postos de trabalho, nos tipos de relação de trabalho, nos processos econômicos gerados pelo mercado que se estruturou em torno das formas expressivas audiovisuais.

4. JUSTIFICATIVA

A criação do curso de FIC de **Desenhista de Animação** ampara-se na lei 11892, de 29 de dezembro de 2008, artigos 6 e 7. O curso pretende atender as políticas de formação para o setor audiovisual promovidas pelo MinC/Sav, democratizando o acesso ao conhecimento dos processos de produção audiovisual, o uso de suas tecnologias, promovendo a qualificação profissional, popularizando o entendimento da cadeia produtiva audiovisual e atendendo a crescente demanda por profissionais desse perfil em um mercado com crescimento significativo nos últimos 10 anos, como demonstra pesquisa da “Mapeamento e impacto econômico do setor audiovisual no Brasil” realizada pela Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais (APRO), em 2016, e que volta a ser objeto de políticas públicas para o setor, com a retomada de ações governamentais e lançamentos de editais públicos.

A pesquisa “Mapeamento da Animação no Brasil” foi realizada, em 2019, consultando diferentes representantes da cadeia produtiva do setor de animação, como: empresas, profissionais *freelancers*, executivos do setor de mídia, órgãos públicos,

patrocinadores/incentivadores, instituições de ensino, distribuidores, exibidores, festivais, associações e fabricantes de *softwares*.

O estudo demonstrou que, na época, o setor de animação voltado para a produção audiovisual já movimentava cerca de 5 bilhões de reais por ano, sem considerar os usos de animação feitos para publicidade e os retornos de licenciamento de produtos. Este diagnóstico positivo demonstrou a expansão da produção de animação no setor audiovisual e o rápido resultado das políticas públicas federais - como o “Programa Nacional de Desenvolvimento da Animação” do Ministério da Cultura, de 2008 – voltadas para o desenvolvimento da indústria nacional. Apesar do potencial, a pesquisa também identificou limitadores para o crescimento desse setor produtivo, entre esses, a necessidade formação, a qualificação profissional e a retenção de profissionais nas empresas.

Tratando do setor produtivo de jogos digitais, o cenário é semelhante. O relatório da Consultoria Newzoo, de 2023, apontou o Brasil como o décimo maior consumidor de jogos digitais do mundo, movimentando cerca de 13 bilhões de reais e faturando cerca 1,2 bilhão de reais, por ano. A “pesquisa da indústria brasileira de games 2022”, promovida pela Associação Brasileira das Empresas Brasileiras Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES), observou que o setor dos jogos, de fato, teve um crescimento exponencial nos últimos 5 anos, porém, são as empresas internacionais as responsáveis por grande parte desse faturamento.

Dentro desse contexto de expansão, a pesquisa aponta que a produção nacional está se desenvolvendo do ponto de vista quantitativo quanto do qualitativo, atingindo patamares superiores de faturamento, mesmo em dólares, a cada ano. Entre 2014 e 2018, o número de empresas desenvolvedoras cresceu cerca de 167%, e entre 2018 e 2022, o crescimento foi de 152%, configurando um número de mais de 200 empresas desenvolvedoras no país.

O diagnóstico da ABRAGAMES é que existe potencial para mais crescimento da industrial nacional, porém, o setor também enfrenta desafios como a falta de formação de desenvolvedores para atuar no setor e problemas de retenção de profissionais. Sobre a formação, o relatório aponta o baixo índice de participação do setor público e do ensino gratuito na formação profissional, sendo a educação pública responsável por somente 0,27% da oferta de cursos.

A pesquisa indicou que existe dificuldade de contratação de profissionais de nível sênior que são disputados por empresas internacionais. Esse cenário, além de gerar vagas ociosas nos melhores postos, impacta na formação de novos profissionais, visto que profissionais iniciantes não lidam com agentes mais experientes no cotidiano do trabalho.

Além disso, a competitividade entre as empresas em busca de profissionais, compromete os programas de estágio e treinamento visto que “empresários consideram que o desenvolvimento interno de talentos é uma despesa que pode não trazer retornos” (ABRAGAMES, 2022:119), pois entendem que o funcionário ao se qualificar, logo encontrará empregos em empresas maiores.

Os dados dessas pesquisas demonstram a importância desses dois setores, Animação e Jogos Digitais, para o setor produtivo da indústria audiovisual. Apontam também as dificuldades que enfrentam na composição da sua força de trabalho.

Considerando esse contexto, a criação do curso de FIC de **Desenhista de Animação** se justifica pela contribuição com o desenvolvimento do setor trazendo novos agentes e qualificando profissionais para o mundo do trabalho em ambos os segmentos.

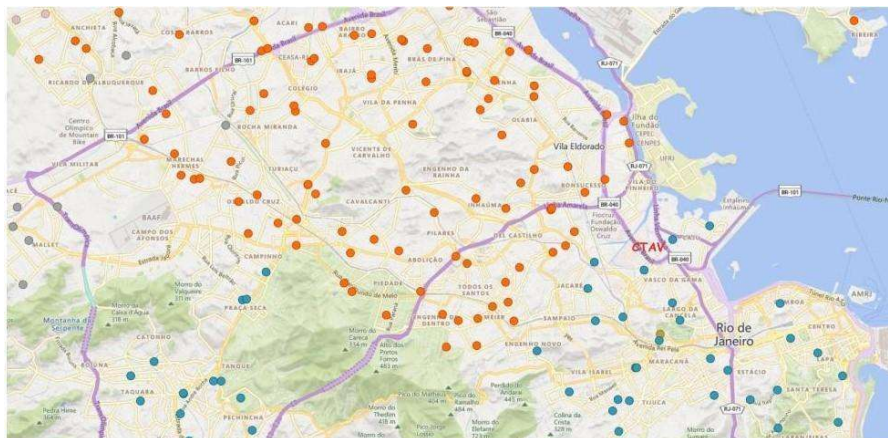
Esse curso EPT será oferecido para a população do Estado do Rio de Janeiro, especialmente, alunos e moradores das regiões da Leopoldina, Zona Norte e Baixada Fluminense, localidades adjacentes ou de fácil acesso ao CTAV, sede do curso.

Cabe ressaltar que em área bem próxima ao CTAV, existem cerca de 27 escolas estaduais da região METROPOLITANA III e METROPOLITANA VI da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro (SEEDUC/RJ) que congregam mais de 16.000 alunos, segundo dados da própria SEEDUC. Essas escolas estão na distância máxima de 10 Km do CTAV e inseridas em uma rede de transporte público amplamente estruturada com muitas opções de trajetos e modalidades, sendo a maior distância percorrida em 50 minutos, segundo estudo de viabilidade desenvolvido para esse projeto. Se considerarmos como público potencial a região METROPOLITANA III, que segue da região da Leopoldina até os bairros de Anchieta, Pavuna, Vigário Geral, entre outros, o número de discentes aumenta para 45.947. Trata-se de um público que pode se beneficiar de uma formação complementar ao ensino regular e dar início a sua formação técnica e profissional que não está disponível em suas instituições.

Dado esse contexto, a criação do curso de FIC de Desenhista de Animação também se justifica pela baixa oferta de cursos de produção audiovisual gratuitos e públicos, principalmente, em regiões consideradas periféricas da cidade. Ao oferecer essa possibilidade de formação, dentro de um equipamento público devidamente equipado com recursos tecnológicos, pretende-se democratizar e descentralizar o acesso à produção audiovisual, criando condições para que novos atores intervenham de modo qualificado na cadeia produtiva alterando-a, adaptando seus processos às suas realidades

socioeconômicas, contribuindo para uma maior pluralidade e diversidade de perspectivas, narrativas, experiências de vida e representações.

Imagem 01 - Mapa das escolas estaduais (SEEDUC/RJ) próximas ao CTAV



Fonte: SEEDUC/RJ.

5. OBJETIVOS DO CURSO

5.1 Objetivo Geral

Produzir projetos visuais de personagens, cenários e demais elementos que compõem produções para animação ou produtos de entretenimento digital, como jogos e mídias interativas, utilizando e integrando ferramentas de produção e edição de imagens digitais.

5.2 Objetivos Específicos

- Construir técnicas de desenho e representação visual de personagens, cenários e demais elementos visuais;
- Aprender sobre estilos visuais, técnicas de design, teoria das cores e criatividade adequadas a diferentes abordagens de projeto;
- Dominar as principais ferramentas de desenho e pintura digital e a integração de outras ferramentas e técnicas de desenho nesse processo;
- Refletir sobre o papel do designer e do concept artist dentro do processo de produção de projetos de animação, jogos ou entretenimento digital;

- Entender o processo metodológico de design, envolvendo etapas de pesquisas temáticas, conceituação, geração de alternativas, finalização e validação de projetos, garantindo a sua qualidade, criatividade e profundidade;
- Conhecer a história do desenvolvimento das tecnologias e narrativas audiovisuais;

6. PROCEDIMENTOS DIDÁTICO-METODOLÓGICOS

Para alcançar os objetivos propostos, o curso utilizará de metodologias ativas de ensino (BACICH e MORAN, 2018) e estratégias de aprendizado por projetos (BENDER, 2014), tendo como fundamentos principais: o estímulo para que o discente se torne o protagonista do seu próprio processo de aprendizado; a motivação para o estudo e para atuação profissional; o desenvolvimento da autogestão e de habilidades socioemocionais focadas no trabalho em equipe, na escuta com empatia e na autoconsciência.

A matriz curricular separada nos eixos de formação social e profissional, está de acordo com o Regulamento dos Cursos de FIC no âmbito do IFRJ (IFRJ, 2018) contribui para uma proposta que relaciona educação, cultura, sociedade, política e escola e estimula a visão crítica sobre a prática profissional e as formas de representação cultural produzidas pelos produtos audiovisuais.

O processo de aprendizado será mediado pelos professores em aulas ministradas de maneira dialogada, contemplando conteúdos teórico-práticos, com foco direcionado à realização de estudos de caso, exercícios orientados ao desenvolvimento de projetos de jogos, sempre utilizando os computadores nos laboratórios e diferentes ferramentas digitais.

Para facilitar o entendimento das técnicas e práticas, os exercícios serão realizados em conjunto com o professor, atendendo às necessidades e demandas de cada aula em particular e de cada turma em sua especificidade. O conteúdo será abordado levando em conta a participação e as necessidades dos discentes, o que implica flexibilidade, uso de estratégias diversas e atenção individual.

Seguindo uma abordagem de aprendizado por projetos (BENDER, 2014), em cada módulo do curso os discentes serão organizados em pequenas equipes e estimulados a desenvolver projetos que apliquem os conhecimentos pertinentes à etapa formativa. Busca-se assim integrar conhecimentos de modo prático, estimular o aprendizado e motivação pessoal, reforçar a autoestima e iniciar um portfólio individual de experiências profissionais, instrumento fundamental utilizado nos processos seletivos do setor.

O material didático do curso disponibilizará projetos profissionais para estudos de caso e “projetos abertos” para que os discentes intervenham diretamente. Isso será feito

com o intuito de criar referenciais de produção adequados às melhores práticas do mundo profissional. Além disso, pretende-se que a partir dos estudos de caso, os discentes desenvolvam o desejo pela pesquisa e análise de soluções análogas e adequadas para as questões que vão enfrentar em seus projetos pessoais, prática comum entre profissionais que estão constantemente expandindo seu repertório de estratégias dentro de um setor aberto às mudanças tecnológicas e estéticas constantes. Deseja-se assim que o discente seja capaz de ter autonomia para construir o seu próprio caminho de aprendizado e de conhecimento sobre os temas que lhe interessam, sendo capaz de adaptá-los e alterá-los em função do seu universo socioeconômico e cultural e suas demandas sociais (FREIRE, 2011).

O material didático também poderá contar com videoaulas para a consulta assíncrona que serão disponibilizados em sala de aula e, se possível, dentro de plataformas digitais nas redes para armazenamento e acompanhamento, como *Google Classroom* e *Moddle*.

7. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

O perfil do egresso desejado para o curso de FIC de **Desenhista de Animação** é o de um profissional capaz de criar desenhos de personagens e cenários. Colorir e dar arte-final de projetos gráficos para o audiovisual. Utilizar recursos de desenho à mão livre e no computador, técnicas tradicionais de pintura e software específicos de desenho e pintura digital.

8. ÁREAS DE ATUAÇÃO

O **aluno** poderá trabalhar em estúdios de animação, emissoras de televisão, agências de publicidade, estúdios, produtoras de vídeo, jogos e conteúdo para internet, produtoras de conteúdo audiovisual. O discente também poderá empreender como desenhista autônomo e desenvolvendo projetos autorais próprios.

9. PRÉ-REQUISITOS DE ACESSO

Para ingressar no curso de FIC de **Desenhista de Animação**, o candidato deve possuir o Ensino Fundamental II Completo, mínimo de 16 anos de idade, além de cumprir as etapas descritas em Edital Público.

10. MECANISMOS PARA ACESSO AO CURSO

Os mecanismos de acesso serão especificados em Edital Público, respeitando o Regulamento dos Cursos de FIC do IFRJ, em específico, arts. 26 e 27. A saber: art. 26. O ingresso dos discentes nos cursos de FIC ministrados no IFRJ dar-se-á: I. Por meio de processo seletivo, classificatório e não-eliminatório; II. Com inscrição livre, em caso de cursos direcionados para um determinado grupo, segmento, instituição ou comunidade; art. 27. Os requisitos mínimos para participação no processo seletivo serão específicos para cada modalidade de curso de FIC, devendo estar devidamente elencadas no PPC (ponto 9) e no Edital de Seleção.

11. MATRIZ CURRICULAR

De acordo com o descrito no do Art. 13 do Capítulo I - Do Planejamento do Projeto Pedagógico dos Cursos de FIC – do Regulamento dos Cursos de FIC

MATRIZ CURRICULAR		
Núcleo de Formação	Componente Curricular	Carga Horária
Social	O trabalho de Concept Art e de desenhista em projetos de animação e jogos	10
	Metodologia de pensamento criativo, de design e projetos	18
Profissional	Fundamentos de Desenho analógico e digital	50
	Pintura e Ilustração analógica e digital	50
	Concepção e Arte Gráfica para Interfaces	24

	Projeto Integrador	48
Carga Horária Total do Curso		200

12. EMENTÁRIO:

COMPONENTE CURRICULAR: O trabalho de Concept Art e de desenhista em projetos de animação e jogos		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT.HORAS/AULA: 10 horas
EMENTA		
<p>CONTEÚDOS</p> <p>O papel do Concept Artist em projetos de design para o entretenimento digital; Projetos de Design e concept artísticos para Animação, Jogos Digitais e outras formas de Entretenimento Digital; Concept Art; Análise de roteiros, projetos e propostas para a criação de Concept; Model Sheet; Estilo e expressão individual; Criação de Portfólio.</p>		
<p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>BAXTER, Mike. Projeto de Produto: Guia Prático Para o Design de Novos Produtos. Blucher. 2011.</p> <p>NORMAN, Donald A. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. Basic Books, Nova Iorque. 2004.</p> <p>LILLY, Elliot J. Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. Design Studio Press. 2015.</p> <p>LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix. The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Design Studio Press. 2005.</p>		

COMPONENTE CURRICULAR: Metodologia de pensamento criativo, de design e de projetos		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT. HORAS/AULA 18 horas
EMENTA		
<p>CONTEÚDOS</p> <p>Conceito de criatividade e sua relevância na produção de sentido e significados; formas de ideação e organização de pensamento; mapas mentais e de referências; princípios do Design; Metodologia do Design; Projeto de Design; Pesquisa; Conceituação; Prática Projetual voltada para concept art; Geração de Alternativas.</p>		
<p>BIBLIOGRAFIA</p> <p>BRONW, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta books. 2020.</p> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking for visual communication. Bookman, Porto Alegre. 2010.</p> <p>PHILLIPS, Peter L. Briefing: a Gestão do Projeto de Design. Blucher, 2ª edição. 2017.</p> <p>DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2015.</p>		

COMPONENTE CURRICULAR: Fundamentos de Desenho analógico e digital		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT. HORAS/AULA: 50 horas
EMENTA		
<p>CONTEÚDOS</p> <p>Fundamentos do desenho; Funções da Linha na definição do espaço; Definição de imagem digital; Elementos básicos de uma imagem digital; Formatos de arquivo e tamanhos adequados para o trabalho de desenho digital; Perspectiva, Luz e Sombra; Uso de ferramentas 2D e 3D no processo de desenho digital; Composição; Anatomia Humana para desenho; Personagens e Cenários; Proporções; Vestimentas e Acessórios; Animais e</p>		

Criaturas; Robôs e Veículos; Estilização; Expressões; Poses Dinâmicas; Formatos de entrega para linhas de produção de jogos e animação.

BIBLIOGRAFIA

- CAVELAGNA, César. **Como criar personagens do desenhista e roteirista César Cavelagna**. São Paulo: Editora Europa, 2012.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. M.Books, São Paulo. 2008.
- GOLDMAN, Ken; GOLDMAN, Stephanie. **The Complete Book of Poses for Artists**. Wlater Foster. 2017.
- DERDICK, Edith. **O desenho da figura humana**. São Paulo, Scipione, 1990.
- DERDICK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. São Paulo, Scipione, 1989.
- WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookmann, 2012.
- EISNEIR, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ARHNEIN, Rudolf. **Arte e Percepção visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Pioneira, 1995.
- PATMORE, Chris. **Diseño de personajes**. Barcelona: Norma Editorial, 2005.
- SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.
- WHITAKER, Steve. **The encyclopedia of cartooning techniques**. Philadelphia, Running Press Book Publishers, 1994.
- WITHROW, Steven, DANNER, Alexander. **Character Design for Graphic Novels**. Mies: Rotovision, 2007.
- ZEEGEN, Lawrence. **Princípios de Ilustración**. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

COMPONENTE CURRICULAR: Pintura e Ilustração analógica e digital		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT.HORAS/AULA: 50 horas
EMENTA		
CONTEÚDOS		
Ferramentas e técnicas de Pintura Digital; Uso de ferramentas 2D e 3D no processo de pintura digital e criação de personagens e cenários; Teoria da cor; Layers; Representação de Materiais, Texturas e Efeitos no ambiente digital; Composição; Formatos de entrega para linhas de produção de jogos e animação.		

BIBLIOGRAFIA

- ALVES, William Pereira. Adobe Illustrator CC - **Descobrimo e Conquistando**. Ed. Saraiva Educaçao. 2013.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepçao visual**: uma psicologia da visao criadora. 13. ed. São Paulo: Pioneira, 2000.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro** - 4ª edição revisada e ampliada. Ediouro. 2000.
- GOMBRICH, Ernst. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
- GURNEY, James. **Color and Light**: A Guide for the Realist Painter: A Guide for the Realist Painter - volume 2. Andrews McMeel Publishing. 2010.
- HORIE, Ricardo Minoru.; PEREIRA, Ricardo Pagemaker. **300 superdicas de editoraçao, design e artes gráficas**. 5. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
- MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Tereza Cristina Malveira de. **O desenho digital**: técnica & arte. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.
- MONGELLI, Lenia Marcia de Medeiros; FITTIPALDI, Eliana Pereira. **A estética da ilustraçao**: textos doutrinários comentados. São Paulo: Atlas, 1992.
- SALMOND, Michael; AMBROSE, Gavin. **The fundamentals of interactive design**. London: AVA Academia, 2013.
- VILLEGAS, Alex. **O controle da cor**: gerenciamento de cores para fotógrafos. Balneário Camboriu: Photos, 2009.

COMPONENTE CURRICULAR: Concepção e Arte Gráfica para Interfaces		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT. HORAS/AULA: 24 horas
EMENTA		
CONTEÚDOS Princípios da Gestalt; Tipos de usuários e de interfaces; Técnicas de interação; Modelagem de interação homem-máquina; Fatores humanos; Diálogos; Conceitos de usabilidade e acessibilidade; Métodos e ferramentas de avaliação de interface de usuário; Paradigmas, modelos e métodos de projeto de interfaces; Concepção de arte para interfaces para jogos aplicando conceitos de usabilidade.		

BIBLIOGRAFIA

- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático Para o Design de Novos Produtos**. Blucher. 2011.
- BERKMAN, Eric; HOOBER, Steven. **Designing Mobile Interfaces**. Editora: O'Reilly Media. 2011. Edição. Editora: Bookman. 2013.
- FALCHUK, Ben; Marcos, Aderito. **Innovative Design and Creation of Visual Interfaces**. Editora: IGI Global. 2012.
- ISBISTER, Katherine. **Game Usability: Advancing The Player Experience**. Editora: MORGAN KAUFMANN. 2008.
- LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix. **The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design**. Design Studio Press. 2005.
- LILLY, Elliot J. **Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students**. Design Studio Press. 2015.
- MORAES, Ana Maria. **Avaliação e Projeto no Design de Interfaces**. Editora: 2AB. 2008.
- NASCIMENTO, José Antonio Machado do; AMARAL, Sueli Angelica do. **Avaliação de Usabilidade na Internet**. Editora:
- NORMAN, Donald A. **Emotional design: why we love (or hate) everyday things**. Basic Books, Nova Iorque. 2004.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação - Além da Interação Homem-computador - 3a**.
- ROGERS, Scott. **Level Up - Um Guia Para o Design de Grandes Jogos**. Editora: Blucher. 2013.
- SAUNDERS, Kevin; Novak; Jeannie. **Game Development Essentials: Game Interface Design**. Editora: Cengage Learning. Thesaurus. 2010.

COMPONENTE CURRICULAR: Projeto Integrador		SALA: A ser definida
PROFESSOR: A ser definido		SIAPE: A ser definida
DIAS DA SEMANA: A ser definido	HORÁRIO: A ser definido	QT. HORAS/AULA: 48 horas
EMENTA		
CONTEÚDOS Habilidades sociais, organizacionais e técnicas direcionadas à produção colaborativa de projetos de conceituação e execução de desenhos para animação e jogos digitais, visando aprimorar o protagonismo, a escuta, a empatia, as relações interpessoais e de trabalho em equipe, e a lidar melhor com ferramentas, técnicas e processos relacionados ao desenvolvimento de projetos de arte gráfica para animação e jogos digitais em grupo. Aplicar e consolidar técnicas aprendidas no curso. Capacitar o estudante na documentação de processos e na apresentação de seus projetos pessoais.		

BIBLIOGRAFIA

- ARHNEIN, Rudolf. **Arte e Percepção visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Pioneira, 1995.
- BACICH, L.; MORAN, J. (Org.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB disponível em <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>
- BARROSO, Cecília. **Criatividade em Roteiros de Cinema**. Editora Appris, 2019.
- DERDICK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. São Paulo, Scipione, 1989.
- DIAS, S.R.; VOLPATO, A.N. **Práticas Inovadoras em Metodologias Ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017. Disponível em <https://novo.unihorizontes.br/wp-content/uploads/2019/07/Praticas-inovadoras-em-metodologias-ativas.pdf>
- EISNEIR, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GOLDMAN, Ken; GOLDMAN, Stephanie. **The Complete Book of Poses for Artists**. Water Foster. 2017.
- PATMORE, Chris. **Diseño de personajes**. Barcelona: Norma Editorial, 2005.
- VASCONCELOS, J.S. **Manual para aplicação da metodologia Aprendizagem Baseada em Projetos de maneira interdisciplinar** – Manaus, 2020. Disponível em <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/582027/3/MANUAL%20PARA%20APLICAC%C3%87%C3%83O%20DA%20METODOLOGIA%20APRENDIZAGEM%20BASEADA%20EM%20PROJETOS%20DE%20MANEIRA%20INTERDISCIPLINAR.pdf>
- WEILAND, K.M. **Criando Arcos de Personagem: O Guia Magistral do Autor para Unir Estrutura de História, Enredo e Desenvolvimento de Personagens**. São Paulo: Editora Atlas, 2017.
- WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookmann, 2012.
- WONG. Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

13. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO, FREQUÊNCIA E APROVAÇÃO

A avaliação será contínua, permanente, cumulativa, processual, formativa e articulada ao projeto pedagógico, considerando-se as competências gerais e específicas a serem desenvolvidas. A avaliação se dará por meio da utilização de, no mínimo, 2 (dois) instrumentos por componente curricular, a fim de orientar as intervenções pedagógicas nos processos de ensino e aprendizagem, contemplando abordagens que valorizem mais os aspectos qualitativos e resultados ao longo do processo.

Os instrumentos avaliativos deverão ser feitos de forma diversa e múltipla, contemplando todas as oportunidades que garantam ao professor verificar as condições de aprendizagem e permitam os ajustes necessários ao êxito da prática pedagógica e implementação de novas oportunidades de aprendizagem.

A avaliação poderá ser realizada através de relatórios descritivos de tarefas, provas, trabalhos, relato de experiências e de saberes anteriores ao curso, oficinas, portfólios,

seminários, visitas técnicas, aplicação prática dos conhecimentos em laboratórios, unidades de produção, atividades comunitárias, entre outros.

Dada a proposta pedagógica do curso baseada em estratégias de aprendizado por projetos, recomenda-se ao docente que a composição do grau de avaliação seja feita em sua maior parte pela performance, participação, empenho, desenvolvimento pessoal e entrega do(s) projeto(s) desenvolvidos em sala, especialmente no módulo de Escrita Criativa.

O controle de frequência ficará sob responsabilidade do professor da disciplina.

Será considerado aprovado o educando que obtiver nota total igual ou superior a 6,0 (seis) pontos, e frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária presencial total do curso, com exceção de casos excepcionais que serão avaliados pela coordenação do curso.

14. CERTIFICAÇÃO

De acordo com o Art. 40 do Regulamento dos Cursos de FIC, o IFRJ conferirá certificados de Formação Inicial e Continuada referentes aos cursos que ministra, observada a legislação em vigor, a autorização específica dos órgãos competentes e instruções normativas, em consonância com a política institucional de Gestão Acadêmica do IFRJ, particularizadas aos cursos de FIC.

Após conclusão do curso o estudante receberá o Certificado de Qualificação Profissional no Curso de Formação Inicial e Continuada de **Desenhista de Animação**, com carga horária total de 200 horas.

15. INFRAESTRUTURA

As instalações disponíveis para o curso serão disponibilizadas pelo CTAv e deverão conter sala de aula com mesas para cada discente, computadores seguindo configuração adequada para a produção de textos e consumo de arquivos audiovisuais, data show e caixas de som e acesso a internet. As instalações também deverão prover banheiros, masculino e feminino.

Se possível e caso seja necessário, o curso poderá contar com ambientes virtuais de aprendizado como *Moodle* ou *Google Classroom* para suporte às atividades educativas, armazenamento e troca de arquivos, contudo a falta desse tipo de recurso não é um impeditivo, pois o curso será presencial.

Assim, foi disponibilizada a seguinte estrutura no CTAv:

Espaço	Localização	Capacidade	Uso
Laboratório de Computadores 1	1º andar	24 discentes	Exclusivo de aulas cursos de FIC
Laboratório de Computadores 2	1º andar	24 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
Laboratório de Computadores 3	1º andar	26 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
Sala de Aula com carteiras	1º andar	16 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
1 auditório	1º andar	47 discentes	Uso compartilhado - aulas
Sala de Desenvolvimento de Jogos e Animação	Térreo	30 discentes	Uso compartilhado - aulas
Estúdio de Gravação e Mixagem 1	Térreo	Indefinido	Uso compartilhado – atividades de laboratório
Estúdio de Gravação e Mixagem 2	Térreo	Indefinido	Uso compartilhado – atividades de laboratório
Cabine de projeção	Térreo	13 discentes	Uso compartilhado – atividades de laboratório

O CTAv, Instituição Parceira, fica localizado na Av. Brasil, 2482 - Benfica, Rio de Janeiro - RJ, 20930-040.

Cumpra salientar que todo o trâmite administrativo referente a parceria/convênio, bem como o apoio técnico, entre o IFRJ e o CTAv, já foram realizados no segundo semestre de 2023 e janeiro e fevereiro de 2024;

16. RECURSOS PARA A PERMANÊNCIA, O ÊXITO E A CONTINUIDADE DE ESTUDOS DO DISCENTE

Contudo, com o intuito de garantir não apenas o acesso, mas também a permanência e o êxito dos alunos, a equipe da Coordenação Pedagógica desenvolverá, em parceria com outros setores da instituição parceira, ações para enfrentamento às causas de retenção e evasão.

Para isso os docentes irão informar os nomes dos discentes ausentes ou que não estariam participando das atividades durante o processo educativo e por meio desta informação, a equipe pedagógica poderá identificar as ocorrências e elaborar ações preventivas e de reintegração dos alunos ausentes.

Também serão realizadas reuniões pedagógicas regulares com os docentes e discentes para constante avaliação do curso e diagnósticos de eventuais questões que criem empecilhos para a participação. Pretende-se também detectar precocemente possíveis casos de evasão e reprovação; estimulando os docentes a desenvolverem estratégias para a inclusão e instrumentos avaliativos diversificados.

17. PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

As despesas do curso estão providas dentro da matriz orçamentária do convênio do IFRJ e do MinC/SAV, podendo futuramente ser verificada nos próprios *sites* oficiais das duas instituições.

18. BIBLIOGRAFIA

ABRAGAMES. **Pesquisa da indústria brasileira de games**. 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html> Consultado em: 30 de janeiro de 2024.

ANIMAMUNDI. **Mapeamento da Animação no Brasil**. 2019. Disponível em: <http://mapeamentoanimacao.com.br/apresentacao/> Consultado em: 30 de janeiro de 2024.

ANCINE. Cenários 2023 – **Investimentos no setor audiovisual**. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/minc-e-ancine-fazem-balanco-dos-investimentos-no-audiovisual-em-2023/copy_of_ANCINEFomento_Cenrio2023set.23.pdf. Acessado em 27 de dezembro de 2023.

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

BRASIL. Lei 11.892, de 29 de dezembro de 2008. **Cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia e dá outras providências**. Brasília, DF, 29 de dez. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em: 27 jul. 2017.

_____. Lei 12.513, de 26 de outubro de 2011. **Institui o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec)**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12513.htm. Acesso em 28 de novembro de 2022.

IFRJ. Resolução CONSUP/IFRJ nº 41, de 19 de dezembro de 2018 - **Regulamenta a oferta de cursos de Formação Continuada - FIC, no âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ**. Disponível em: https://portal.ifrj.edu.br/sites/default/files/IFRJ/Reitoria/resolucao_no_412018_aprova_o_regulamento_dos_cursos_de_formacao_inicial_e_continuada_fic.pdf. Acesso em 28 de novembro de 2022.

BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENDER, William N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2023**. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> Consultado em 30 de janeiro de 2024.

SEEDUC. **A Seeduc em números**. Disponível em: <https://www.seeduc.rj.gov.br/mais/seeduc-em-n%C3%BAmeros> Acessado em 30 de dezembro de 2023. Acesso em 15 de jan. de 2024.

SETEC/MEC. **Guia PRONATEC DE CURSOS FIC** - SETEC/MEC. Disponível em: https://map.mec.gov.br/attachments/74900/guia_pronatec_de_cursos_fic_2016.pdf. Acesso em 15 de jan. de 2024.