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

Engenheiro Paulo de Frontin - RJ
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 Eng. Paulo de Frontin**
*Raphael Henrique Sanches de Carvalho e Silva*

**Diretor Administrativo do Campus Eng. Paulo de Frontin**
*Daniel Clarismundo Borges*

**SUMÁRIO**


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

## 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

**Nome:** 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
**Participação: (x) docente ( ) apoio administrativo ( ) equipe técnico pedagógica**
**Regime de trabalho:** Dedicação Exclusiva
**Matrícula SIAPE:** 23***80
**Endereço eletrônico (e-mail):** rodrigo.martins@ifrj.edu.br

**1.2.1 Nome:** Diones Bernardes dos Santos Motta
**Cargo/Função:** Pedagogo
**Câmpus:** Engenheiro Paulo de Frontin
**Formação:** Licenciado em Pedagogia e Artes; Especialista em Gestão Escolar; Especialista em Psicopedagogia e Educação Especial; Especialista em Projetos Sociais e Políticas Públicas; Mestre e Doutor em Educação.
**Titulação:** Doutor em Educação
**Participação:** 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

## 2. DADOS GERAIS DO CURSO

**Nome do curso:** Desenhista de Animação
**Eixo tecnológico:** Produção Cultural e Design
**Carga horária total:** 160h
**Escolaridade mínima:** Ensino Fundamental II (6º a 9º) – Completo
**Categoria do Curso:** ( ) Inicial (X) Continuada
**Número de vagas por turma:** 20
**Modalidade da oferta:** ( ) Presencial (x) Ensino a Distância
**Público-alvo:** Ensino Fundamental II (6º a 9º) – Completo
**Local a ser realizado:** IFRJ Campus Engenheiro Paulo de Frontin.

## 3. APRESENTAÇÃO DO CURSO

O presente documento apresenta o Projeto Pedagógico do Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) de Desenhista de Animação na modalidade a distância. A sede do curso é o IFRJ *campus* Engenheiro Paulo de Frontin, que proporcionará a oferta exclusiva dele.

Localizado na região sudeste do país, o município de Engenheiro Paulo de Frontin está situado na região centro sul do estado do Rio de Janeiro, na Serra do Mar e no Vale do Café que por sua vez engloba os municípios de Mendes, Miguel Pereira, Paty do Alferes, Vassouras, Barra do Piraí e Paracambi, com um PIB de R$ 1,7 bilhões e uma população de 280.000 pessoas (2008). Distante a 22 km da Rodovia Presidente Dutra (BR 116) e 85 km da capital, Engenheiro Paulo de Frontin possui aproximadamente 14.002 habitantes de acordo com dados do IBGE (2019).

O município se divide em sede e dois distritos: Sacra Família do Tinguá e Morro Azul e abriga a principal instituição de educação profissional e superior da região, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, que fora inaugurado no ano de 2010, ocupando uma área total de 3.261.540 metros quadrados em 60 alqueires na antiga Fazenda da Cachoeira e que, por sua vez, já sediou a Escola Rodolfo Fuchs, a qual fora criada em 1939 e se destinava ao ensino-aprendizado de menores em situação de vulnerabilidade social.

Em termos de economia local, Engenheiro Paulo de Frontin possui potencial industrial, já que conta com uma indústria de médio porte, especializada em fabricação de artefatos de borracha, indústrias de pequeno porte que sobrevivem da produção de fogos de artifícios e diversas empresas de pequeno porte que atuam nos setores das confecções, das artes gráficas, divulgação, comunicação visual, impressões gráficas, caixas de embalagem de joias finas, água mineral, produção de laticínios, doces artesanais, armações de guarda-sóis, entre outras. No entanto, com a inserção do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro e seu curso superior de jogos digitais, começam a se instalar pequenos estúdios de *games indie*.

Engenheiro Paulo de Frontin também apresenta um potencial agrícola devido a sua abundância de água de boa qualidade, porém, pouco explorado diante do fato de que há uma grande área de Mata Atlântica preservada, que corresponde a aproximadamente 56% de todo território municipal. Além desse potencial agrícola, o município que possui histórico de baixa rotatividade em recursos humanos abriga ainda muitas fazendas construídas no período do ciclo do café e que atualmente se encontram abertas à visitação, demonstrando a sua vocação turística assim como as demais cidades do Vale do Café. Observa-se o potencial para o turismo rural e turismo de aventura, devido ao grande número de hotéis fazenda e pousadas na região, prática de esporte ecológico como ciclismo, trilha, rapel entre outros.

Nesse cenário, além da oferta de cursos presenciais, a educação a distância no campus Engenheiro Paulo de Frontin teve o início dos trabalhos para regulamentação da EaD em nível institucional com o surgimento da possibilidade de oferta própria de cursos na modalidade EaD por parte dos campus. Desde então, o campus Engenheiro Paulo de Frontin tem se empenhado no sentido de fortalecer as ações institucionais para a consolidação da educação a distância como oferta própria.

Deste modo, apresenta-se a seguir uma sequência de ações realizadas pelo campus que marcam sua atuação na busca pela implantação de cursos na modalidade EaD:

Em fevereiro de 2018 o campus recebeu a Diretoria de Educação a Distância que ministrou a palestra sobre Institucionalização da EaD para os servidores. As Direções Geral e de Ensino do campus participaram de um encontro promovido pela DEaD com os diretores dos campi do centro-sul fluminense objetivando elucidar aspectos legais da EaD.

Em outubro de 2018, o Campus sediou a "I Jornada de Formação em EaD" do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) e o evento – promovido pela Diretoria de Inovação e Tecnologia em Educação Profissional e Tecnológica (DTEIN) da Pró-Reitoria de Ensino Técnico e Tecnológico (Proen) – proporcionou tanto prática quanto o diálogo sobre as possibilidades da modalidade EAD em nível institucional.

A inserção do Campus Engenheiro Paulo de Frontin na modalidade a distância ocorreu ainda no ano de 2018 com a manifestação de interesse do Campus por meio do Edital PROEN Nº 05/2018 para cadastramento de novos polos de apoio presencial para cursos e programas de Educação a Distância (EaD) no âmbito dos Campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). Durante o período de visitas in loco, a comissão de avaliação visitou toda a infraestrutura disponibilizada pelo campus para a implantação do polo de apoio presencial, conforme Instrução Normativa No. 01/2018/DIEx.

Após a avaliação in loco a comissão concluiu em relatório que o Campus atende adequadamente aos requisitos preconizados neste processo avaliativo podendo enquanto polo de apoio presencial, receber turmas de educação a distância.

Em 2019 o Conselho Superior (CONSUP) aprovou a oferta do Curso de Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica na modalidade EaD a ser ofertado pelo Campus. O Projeto para implantação do Curso conta com a parceria em rede – CAPES.

Portanto, com um olhar promissor e por meio do comprometimento com a educação, espera-se contribuir para uma sociedade mais justa, democrática, solidária, culturalmente pluralista, pautada nos princípios éticos e no respeito à diversidade, em que o estudante tenha a possibilidade de desenvolver suas potencialidades e de construir-se de forma autônoma. Nesse sentido, busca-se colaborar para construção de uma sociedade em que a liberdade de

pensamento seja respeitada e valorizada e todos os cidadãos tenham acesso à educação, ao uso dos bens indispensáveis a uma vida digna e livre, ao conhecimento científico e recursos tecnológicos.

## 4. JUSTIFICATIVA

O *campus* oferta hoje o Curso Superior Tecnólogo em Jogos Digitais, com duração de 3 anos, que possui várias áreas de atuação: artes gráficas, programação e gestão. Os alunos têm contato com técnicas de desenho, concept art e modelagem 3D, contextualizadas no âmbito de projetos visuais para jogos digitais. Além disso, essas disciplinas da área de design e artes visuais estão hoje concentradas apenas nos dois períodos iniciais, ou seja, no primeiro ano. Com isso, não há tempo suficiente dentro da carga horária do curso para o aprofundamento nessas ferramentas e técnicas visuais, o que o mercado exige cada vez mais.

A proposta do curso FIC de Desenhista de Animação é dar continuidade e complemento à formação desses estudantes que pretendem atuar nessa área específica e ao mesmo tempo ofertar para a comunidade um conteúdo voltado não apenas para o universo dos jogos digitais. O curso trará outras experiências de projeto, como Animação e Ilustração Digital.

A oferta na modalidade à distância permitiria que o aluno desenvolvesse a parte prática dessas técnicas utilizando ferramentas e softwares amplamente utilizados hoje pelo mercado, como por exemplo mesas digitalizadoras e o Adobe Photoshop. Os laboratórios de informática do campus hoje não possuem alguns desses programas e ferramentas disponíveis, devido ao custo, o que muitas vezes obriga o aluno a utilizar outros programas para desenvolvimento dos projetos acadêmicos. Fica a cargo e a critério deles complementarem sua formação com outros cursos que utilizam essas ferramentas, sendo que alguns são pagos e nem sempre com valores acessíveis e outros podem ser ofertados em inglês ou até mesmo por profissionais da área que talvez não tenham prática pedagógica ou sigam uma metodologia de ensino eficaz.

## 5. OBJETIVOS DO CURSO

### 5.1 OBJETIVO GERAL

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

### 5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver técnicas de desenho e representação visual de personagens, cenários e demais elementos visuais.
- Compreender estilos visuais, técnicas de design, teoria das cores e criatividade adequadas a diferentes abordagens de projeto.
- Desenvolver aptidão e domínio de 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 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.

## 6. PROCEDIMENTOS DIDÁTICO-METODOLÓGICOS

Para alcançar os objetivos propostos, o curso utilizará de metodologias ativas de ensino (Bacich e Moran, 2018), tendo como principal fundamento o aluno como protagonista. O processo de aprendizado será mediado pelos professores de maneira que o aluno tenha autonomia para construir o seu próprio conhecimento sobre os temas de interesse.

As disciplinas serão organizadas de maneira integrada, possibilitando trabalhar projetos interdisciplinares. Dessa forma o discente poderá dar mais ênfase nos tópicos que tiver maior interesse, sem deixar de relacionar com os principais temas que compõem o curso. É importante destacar que o professor deverá ajustar sempre que possível as propostas de trabalho e avaliações, de acordo com o perfil de cada aluno e turma, utilizando os métodos sugeridos por Bacich e Moran (2018) como o trabalho em grupo, pesquisas colaborativas e estudos de caso. A formatação do curso permite e necessita que ocorra a personificação do processo de ensino, se adaptando à realidade dos discentes.

A matriz curricular separada nos eixos de formação social e profissional, exigida pelo regulamento dos cursos FIC no âmbito do IFRJ, contribuem para uma proposta que relaciona educação, cultura, sociedade, política e escola. O conhecimento será construído pelo aluno, através de situações criadas pelos docentes que despertem o interesse e curiosidade, para que eles possam transformar a realidade a partir das suas próprias experiências (Freire *apud* Bacich e Moran, 2018).

Sugere-se avaliações que simulem o ambiente de mercado, como por exemplo a criação

de portfólio, método utilizado hoje nas empresas de arte e design no mundo todo. Os alunos deverão ter a capacidade de analisar criticamente os portfólios de outros artistas e designers, a respeito da sua adequação ao tipo de trabalho para o qual estão sendo aplicados. Através desses estudos de caso, objetiva-se o desenvolvimento da autonomia necessária para que eles comecem a construção dos seus próprios portfólios e que posteriormente possam continuar atualizando-os e também que consigam avaliar as produções de terceiros para compor equipes em outros projetos.

O conteúdo será trabalhado à distância e as atividades desenvolvidas como EaD (videoaulas, podcasts e congêneres). Estas serão desenvolvidas no Moodle, Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) oficialmente adotado no IFRJ. Serão elaborados, por meio dessa plataforma, as interações com os docentes, tais como fórum, tarefas, questionário, chats e correio eletrônico. Além do Moodle, outras tecnologias de informação e comunicação (TICs) podem ser exploradas como os sistemas de Web e videoconferências para uma interação síncrona com os alunos em datas previamente estabelecidas.

O material didático de cada disciplina será disponibilizado no ambiente institucional AVEA, assim como os procedimentos de avaliação, segundo o regulamento dos cursos técnicos do IFRJ.

## 7. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

Os concluintes terão conhecimentos e habilidades para criar, produzir e replicar personagens, cenários e demais elementos visuais que compõem projetos visuais de projetos de entretenimento digital. Colorir e dá a arte-final. Utiliza recursos de desenho à mão livre e no computador, técnicas tradicionais de pintura e software específicos de desenho e pintura digital. Também estarão aptos para o uso integrado de ferramentas digitais de criação, ilustração, pintura e edição de imagens.

## 8. ÁREAS DE ATUAÇÃO

O egresso do curso poderá atuar em projetos de jogos digitais, animação para TV ou cinema.

## 9. PRÉ-REQUISITOS DE ACESSO

Para ingressar no curso FIC de Desenhista de Animação o candidato deve ter no mínimo

16 anos, possuir o Ensino Fundamental I (1º a 5º) – Completo, além de cumprir as etapas descritas em Edital Público.

## 10. MECANISMOS DE ACESSO AO CURSO

O acesso ao Curso de Formação Inicial e Continuada (FIC) de Desenhista de Animação dar-se-á por meio de processo seletivo regulado por edital próprio de acordo com o regulamento de cursos de FIC, divulgado no site do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), câmpus Engenheiro Paulo de Frontin, respeitando o atendimento a descrição do público-alvo.

## 11. MATRIZ CURRICULAR

**(De acordo com o descrito no do Art. 13 do CAPÍTULO I – Do Planejamento do Projeto Pedagógico dos Cursos FIC – do Regulamento dos Cursos FIC)**

| **MATRIZ CURRICULAR** | | | |
|---|---|---|---|
| **Núcleo de Formação** | **Componente Curricular** | **Carga Horária Presencial** | **Carga Horária a Distância** |
| **Social – Núcleo Comum** | Metodologia do Design | 0 | 30 |
| | Projeto Integrador: Concept Art | 0 | 54 |
| **Profissional – Núcleo Específico** | Fundamentos do Desenho | 0 | 42 |
| | Pintura Digital | 0 | 34 |
| **Carga Horária Parcial do Curso** | | **0** | **160** |
| **Carga Horária Total do Curso** | | **160h** | |

## 12. EMENTÁRIO

| **COMPONENTE CURRICULAR**: Metodologia do Design | | **SALA:** AVEA Moodle – IFRJ |
|---|---|---|
| **PROFESSOR:** A definir | | **SIAPE:** |
| **DIAS DA SEMANA** A ser definido em Edital Público | **HORÁRIO** A ser definido em Edital Público | **QT. HORAS/AULA** 30 |
| **EMENTA** | | |

| **CONTEÚDOS:** |
|---|
| Metodologia do Design, Projeto de Design, Pesquisa, Conceituação, Geração de Alternativas, Princípios do Design. O papel do Concept Artist em projetos de design para o entretenimento digital. |
| **BIBLIOGRAFIA:**<br><br>**BÁSICA:**<br>BRONW, Tim. **Design Thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta books. 2020.<br>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design thinking for visual communication.** Bookman, Porto Alegre. 2010.<br>PHILLIPS, Peter L. **Briefing:** a Gestão do Projeto de Design. Blucher, 2ª edição. 2017.<br>DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2015. |

| **COMPONENTE CURRICULAR**: Projeto Integrador | | **SALA:** AVEA Moodle – IFRJ |
|---|---|---|
| **PROFESSOR:** A definir | | **SIAPE:** |
| **DIAS DA SEMANA** A ser definido em Edital Público | **HORÁRIO:** A ser definido em Edital Público | **QT. HORAS/AULA** 54 |
| **EMENTA** | | |
| **CONTEÚDOS:**<br>Projetos de Design para Jogos Digitais, Animação e Entretenimento Digital. Concept Art. Model Sheet. Design de Acessórios, Vestimentas, Cenários, Personagens, Prática Projetual, Criação de Portfólio. | | |
| **BIBLIOGRAFIA:**<br><br>**BÁSICA:**<br>BAXTER, Mike. **Projeto de Produto:** Guia Prático Para o Design de Novos Produtos. Blucher. 2011.<br>NORMAN, Donald A. **Emotional design:** why we love (or hate) everyday things. Basic Books, Nova Iorque. 2004.<br>LILLY, Elliot J. **Big Bad World of Concept Art for Video Games:** An Insider's Guide for Students. Design Studio Press. 2015.<br>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. | | |

| **COMPONENTE CURRICULAR:** Fundamentos de Desenho | | **SALA:** AVEA Moodle – IFRJ |
|---|---|---|
| **PROFESSOR:** Rodrigo Brito Martins | | **SIAPE:** |
| **DIAS DA SEMANA:** A ser definido em Edital Público | **HORÁRIO:** A ser definido em Edital Público | **QT. HORAS/AULA:** 42 |
| **EMENTA** | | |

| **CONTEÚDOS:** |
|---|
| Fundamentos do desenho, Perspectiva, Luz e Sombra, Anatomia Humana para desenho, Vestimentas e Acessórios, Animais e Criaturas, Robôs e Veículos, Estilização, Expressões, Poses Dinâmicas. |
| **BIBLIOGRAFIA:**<br><br>**BÁSICA:**<br>CAVELAGNA, César. **Como criar personagens do desenhista e roteirista**. César Cavelagna. Editora Europa, São Paulo. 2012.<br>MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. M.Books, São Paulo. 2008.<br>GOLDMAN, Ken; GOLDMAN, Stephanie. **The Complete Book of Poses for Artists.** Wlater Foster. 2017. |

| **COMPONENTE CURRICULAR:** Pintura Digital | | **SALA:** AVEA Moodle – IFRJ |
|---|---|---|
| **PROFESSOR:** A definir | | **SIAPE:** |
| **DIAS DA SEMANA:** A ser definido em Edital Público | **HORÁRIO:** A ser definido em Edital Público | **QT. HORAS/AULA** 34 |
| **EMENTA** | | |
| **CONTEÚDOS**:<br><br>Ferramentas e técnicas de Pintura Digital, Uso de ferramentas de 3D no processo de pintura digital, Teoria da cor, Representação de Materiais, Texturas e Efeitos no ambiente digital, Composição e Storytelling. | | |
| **BIBLIOGRAFIA:**<br><br>**BÁSICA:**<br>GURNEY, James. **Color and Light:** A Guide for the Realist Painter: A Guide for the Realist Painter - volume 2. Andrews McMeel Publishing. 2010.<br>EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro** - 4ª edição revisada e ampliada. Ediouro. 2000. | | |

## 13. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO, FREQUÊNCIA E APROVAÇÃO

A avaliação será contínua, permanente, cumulativa, processual, formativa e articulada ao projeto pedagógico da Instituição, considerando-se as competências gerais e específicas a serem desenvolvidas nas diversas áreas de conhecimento dos cursos oferecidos. 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.

Será considerado aprovado o educando que obtiver nota, em cada componente

curricular, 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 e frequência mínima de 75% no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 14. CERTIFICAÇÃO

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

O discente será considerado apto para certificação desde que tenha aproveitamento mínimo, acompanhados pela avaliação do docente aos relatórios de acessos ao curso e nota mínima de 6,0 em cada componente curricular.

Os certificados do curso de Qualificação Profissional no Curso de Formação Inicial e Continuada – Desenhista de Animação 160 horas serão registrados e emitidos pelo IFRJ, respeitados os prazos para confecção dos documentos.

## 15. INFRAESTRUTURA

Para a carga horária a distância, as atividades do curso serão realizadas na plataforma Moodle. Serão elaborados, por meio dessa plataforma, as funcionalidades específicas (recursos e atividades) de interação com os docentes e educandos, tais como fórum, tarefas, questionário, chats e correio eletrônico.

É importante destacar que o aluno precisará ter um computador pessoal ou notebook e também uma mesa digitalizadora para realizar as etapas de desenho, ferramentas utilizadas hoje em qualquer estúdio de ilustração, animação, jogos ou escritórios de design.

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

Cabe salientar, de início, que incialmente, o controle de presenças e faltas ficará a cargo do professor da disciplina. Contudo, com o intuito de garantir não apenas o acesso, mas também a permanência e o êxito dos estudantes, a equipe da Coordenação Técnico Pedagógica (CoTP) desenvolverá, em parceria com o Serviço de Orientação Educacional (SOE) e Coordenação do Curso, ações para enfrentamento às causas de retenção e evasão.

Para isso os docentes irão informar os nomes dos alunos 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.

Os estudantes poderão contar também com e-mail institucional dos docentes para atendimento de dúvidas que surgirem nos componentes curriculares, além dos recursos de interação disponíveis na plataforma Moodle.

## 17. BIBLIOGRAFIA

_____. **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 téorico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

***DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS Nº 5576/2024 - SECOC (11.01.00.23)***

***(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)***

***(Assinado digitalmente em 13/06/2025 11:51 )***
*RAFAEL BARRETO ALMADA*
*REITOR*

*Visualize o documento original em https://sipac.ifrj.edu.br/documentos/ informando seu número:* ***5576****, ano:* ***2024****, tipo:* ***DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS****, data de emissão:* ***09/06/2025*** *e o código de verificação:* ***72253e02fa***