

Produção Multimídia - Curso de Graduação 2010

Ênfase em Digital e Virtual

Carga Horária: 2.000 horas

O curso de Produção Multimídia da Faculdade de Tecnologia do IED São Paulo prepara o estudante para atuar em diversos segmentos do mundo digital. É dividido em três grandes áreas: animação e motion graphic, edição de vídeo e interatividade. O percurso formativo implantado pelo IED garante ao aluno o conhecimento de todos os meios necessários ao desenvolvimento de projetos e da própria tecnologia da comunicação. O estudante é estimulado a conceber criações inovadoras, mas sempre com visão crítica. O ponto principal não é “como fazer” e sim “por que fazer”.

Outra característica importante é que o curso não está focado em uma atividade específica, ou seja, o estudante não é formado apenas para fazer games ou animações, mas produtos derivados da compreensão que o aluno desenvolve com o uso de várias tecnologias, integradas de forma inovadora. O objetivo é criar interação.

O profissional formado pelo IED é híbrido. Desenvolve tecnologias inovadoras e usa as existentes nos mais variados projetos no meio digital. Deve ter uma base conceitual forte, o que lhe permitirá enfrentar todas as constantes mudanças promovidas pelos avanços tecnológicos do setor e obter bons resultados. Está apto a desenvolver projetos para sites, telefones celulares, vídeos etc. Domina a tecnologia e tem criatividade para criar games e animação, projetar cenários para eventos nos mais diversos espaços, entre outras competências. Também tem boa desenvoltura para programação.

O curso faz o estudante pensar como é possível desenvolver trabalhos com interatividade e de forma criativa, utilizando ferramentas como vídeo, animação, e programas 3D. O curso é voltado para o experience design, o design voltado para experiências possibilitadas pela tecnologia, e não a simples construção de objetos e serviços.

1º SEMESTRE

- **ARTE MODERNA I**

O conceito de arte. Estudo sobre os períodos do Renascimento, Barroco, Neoclássico, Impressionismo e a Art Nouveau. Movimentos de vanguarda, Bauhaus e o pós-guerra.

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA I**

Introdução à computação gráfica. Desenhos vetoriais e tratamento de imagem.

- **GEOMETRIA**

Composição e articulação de formas, superfícies e volumes. Aplicação de software específicos, editores de imagens e modeladores de superfícies e sólidos. Base conceitual para atuação no campo da modelagem 3D.

- **HISTÓRIA DO CINEMA I**

O nascimento do cinema. Estudo dos principais movimentos: Escola Russa, Expressionismo Alemão, Hollywood e Neo-realismo Italiano. A importância do roteiro e da titulação. Os principais gêneros do cinema.

- **LINGUAGEM VISUAL I**

A sintaxe da linguagem visual. Percepção, aparato visual e sistemas cromáticos aplicados à comunicação.

- **PROJETO DIGITAL E VIRTUAL I**

Introdução ao projeto de digital e virtual.

- **TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO I**

Desenvolvimento da criatividade e capacidade do aluno para se comunicar por meio da ilustração.

2º SEMESTRE

- **ARTE MODERNA II**

O conceito de arte contemporânea. Análise dos movimentos artísticos da segunda metade do século XX até a atualidade.

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA II**

Aperfeiçoamento da técnica de desenho vetorial. Tratamento de imagem e uso de aplicativos profissionais para o desenvolvimento de projetos.

- **COMUNICAÇÃO VISUAL CONTEMPORÂNEA**

As novas mídias e a linguagem contemporânea. Arte digital e artes visuais.

- **HISTÓRIA DO CINEMA II**

Produções cinematográficas contemporâneas. O cinema italiano de 1960. O cinema francês e a Nouvelle Vague. A escola de Nova York. O cinema no Reino Unido: free cinema. O Neo-realismo italiano e sua influência na Alemanha, Hungria, Iugoslávia, Polônia, Canadá e em países da Ásia e América Latina, como Brasil e Argentina. O Cinema Novo no Brasil.

- **LINGUAGEM VISUAL II**

A sintaxe aplicada à comunicação visual. A disciplina propõe a análise sintática da imagem e sua composição. A imagem vista como discurso e estudo da retórica.

- **PROGRAMAÇÃO**

Conceitos de lógica. Lógica estruturada, fluxos, hardware, software, processamento de imagens, programação e visão computacional. Programação com software específicos para área digital e de simulação. Modelos geométricos.

- **PROJETO DIGITAL E VIRTUAL II**

Análise de produtos e sistemas de interfaces. Utilização de software específicos para o desenvolvimento de projetos digitais e virtuais.

- **PROJETO INTERDISCIPLINAR I**

O módulo prevê a elaboração de um projeto interdisciplinar cujo tema deverá ser ligado às disciplinas dos dois primeiros semestres do curso de Produção Multimídia.

- **TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO II**

Aperfeiçoamento das diferentes técnicas de ilustração e conhecimento de materiais expressivos.

3º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA III**

Uso de ferramentas digitais para editoração e elaboração de projetos de animação e webdesign e 3D.

- **FOTOGRAFIA**

História da fotografia e fisiologia do olho humano. A câmera fotográfica, recursos técnicos, controle da imagem e produção fotográfica.

- **PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO I**

Introdução ao áudio digital. Composição de trilhas sonoras. Gêneros artísticos musicais e expressividade da linguagem audiovisual. Introdução à linguagem do vídeo. Fechamento de arquivos e finalização.

- **PROJETO DE ANIMAÇÃO I**

Introdução ao conceito de animação gráfica. Criação de roteiro, pesquisa e concepção de personagens, storyboard e dublagem. Edição e animação autoral.

- **PROJETO DE INTERATIVIDADE I**

Estudo dos conceitos e níveis de interatividade. Conhecimentos sobre a arquitetura da interação.

- **SEMIÓTICA**

Conceitos e aplicação da semiótica. Correntes teóricas e semiótica discursiva. Design de experimentação, iconografia e princípios da signatagem. Estudo de casos.

- **SOCIOLOGIA I**

Sociologia e comunicação. Estudo sobre o papel da tecnologia na sociedade industrial. A revolução eletrônica e a mídia de massa. Análise da sociedade moderna ao pós-moderno.

4º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA IV**

Utilização de ferramentas digitais avançadas: iluminação, textura, padrões, tratamento de superfície, reflexo, transparência, cores, composição e tratamento cenográfico. Finalização.

- **LABORATÓRIO DE TENDÊNCIAS**

Observatório de tendências na área de design digital.

- **MARKETING I**

Noções de cultura corporativa. Princípios, ferramentas e métodos de gestão do marketing. Empreendedorismo.

- **PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO II**

Técnicas de edição. Produção de vinhetas. Edição linear e não linear.

- **PROJETO DE ANIMAÇÃO II**

Criação de ambientes virtuais, edição e animação autoral. Conhecimento de técnicas de tratamento de imagens.

- **PROJETO DE INTERATIVIDADE II**

Estudo dos conceitos de interatividade. Mapeamento volumétrico, de texturas e de elementos animados reais. Modelos físicos e paramétricos. Transferência de informações para o aplicativo gráfico. Construção de modelos e interações de movimento. Modeladores e ambientes imersivos.

- **PROJETO INTERDISCIPLINAR II**

O módulo prevê a elaboração de um projeto interdisciplinar cujo tema deverá ser ligado as disciplinas do terceiro e quarto semestre do curso de Produção Multimídia.

- **SOCIOLOGIA II**

Sociologia e revolução digital. Estudo dos meios de comunicação, convergência e inclusão digital. A disciplina propõe uma análise da nova economia, as tecnologias de comunicação e os desafios do design na era digital.

5° SEMESTRE

- **ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS**

A disciplina prevê o estudo de processos administrativos e contábeis necessários ao funcionamento de uma organização. Criação de empresa própria, sociedade, trabalho autônomo, legislação, terceirização e contratos.

- **COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO**

Conceitos de comunicação. Desenvolvimento de técnicas para apresentação, oral e escrita, de trabalhos de design.

- **GERENCIAMENTO DE PRODUÇÃO**

Organização do sistema produtivo de design digital.

- **MARKETING II**

Teorias de marketing aplicadas ao design digital. Posicionamento estratégico e benchmarking. A dinâmica da estratégia competitiva e estruturação de campanha de marketing. Análise de casos.

- **PRÁTICA PROFISSIONAL**

Desenvolvimento de um plano de trabalho para subsidiar o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

- **PROJETO INTEGRADO**

Desenvolvimento de um projeto de design digital e virtual para uma empresa parceria do IED São Paulo.

6° SEMESTRE

- **MÓDULO DE FUNDAMENTAÇÃO**

O módulo é focalizado na estruturação metodológica para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Estudo da teoria do conhecimento e semiótica aplicada ao TCC.

- **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

Realização de diversos seminários para que os alunos possam se aprofundar em determinados temas. Desenvolvimento de pesquisas de campo. Orientação individual à elaboração do TCC.

- **TÓPICOS AVANÇADOS I AO VI**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas etc, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.