



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

RESOLUÇÃO N. 5.571, DE 28 DE SETEMBRO DE 2022

Aprova o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, de interesse do Instituto de Ciências da Arte (ICA).

O REITOR DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, no uso das atribuições que lhe conferem o Estatuto e o Regimento Geral, e em cumprimento à decisão da Colenda Câmara de Ensino de Graduação e do Egrégio Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão, em Reunião Ordinária realizada em 28.09.2022, e em conformidade com os autos do Processo da Plataforma *On-line* – Código Eletrônico nº 195, procedentes do Instituto de Ciências da Arte (ICA), promulga a seguinte

R E S O L U Ç Ã O:

Art. 1º Fica aprovado o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, de interesse do Instituto de Ciências da Arte (ICA), da Universidade Federal do Pará (UFPA), de acordo com o Anexo (páginas 2–10), que é parte integrante e inseparável da presente Resolução.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor na data de sua aprovação.

Reitoria da Universidade Federal do Pará, em 28 de setembro de 2022.

EMMANUEL ZAGURY TOURINHO

Reitor

Presidente do Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

Art. 1º O objetivo do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é formar cidadãos aptos a atuarem nos campos da Arte/Comunicação, 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.

Art. 2º O perfil do egresso desejado pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é 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.

Art. 3º O Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia funcionará no turno noturno, em período letivo extensivo, regime acadêmico por atividades curriculares, a forma de oferta modular e paralela, na modalidade presencial.

Art. 4º O currículo do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é constituído de:

I – Núcleo/Eixo Teórico-Prático que objetiva o conhecimento teórico alicerçado 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;

II – Núcleo/Eixo Prático, 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;

III – Núcleo/Eixo Empreendedorismo, trabalha com as temáticas de *design* e inovação, economia criativa, de forma a promover o empreendedorismo tanto voltado para o mercado, quanto para o desenvolvimento social e sustentável da Amazônia.

Art. 5º O estágio profissional é uma atividade acadêmica opcional, portanto não-obrigatória, que poderá ser realizada pelo discente do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia, obedecendo aos critérios estabelecidos no projeto pedagógico em seção específica.

Art. 6º A Flexibilização Curricular adotada pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia com a disponibilidade de 10% de sua carga horária total, 170 (cento e setenta) horas, possibilitará ao discente decidir com autonomia parte do seu percurso formativo, com componentes, recursos e conteúdo de outras áreas do conhecimento, aprofundando ou ampliando conceitos, procedimentos e técnicas da multimídia de forma interdisciplinar e multidisciplinar.

Art. 7º Para o cumprimento das Atividades Complementares o discente deverá integralizar 230 (duzentas e trinta) horas, destas 180 (cento e oitenta) horas serão efetivadas obrigatoriamente, nas disciplinas optativas (Tópicos Especiais de Multimídia), e 50 (cinquenta) horas em atividades diversificadas especificadas no projeto pedagógico do curso.

Art. 8º As atividades de Extensão serão desenvolvidas por meio dos componentes curriculares Laboratório de Práticas (I a V) correspondendo a 180 (cento e oitenta) horas de carga horária total, tendo suas ações atreladas aos projetos de extensão vigentes no curso.

Art. 9º Para as Atividades de Pesquisa, os discentes serão incentivados a integrar os programas em curso na UFPA que em parceria com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), agência do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) buscam possibilitar aos discentes formação diferenciada, desenvolvimento do senso crítico e analítico e preparação para a atuação profissional.

Art. 10. O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é uma atividade obrigatória, com carga horária de 60 horas, prevista para ocorrer no 6º semestre, consistirá no desenvolvimento e apresentação de um produto integrado nas modalidades e linhas de pesquisas que compõem os eixos norteadores dos trabalhos acadêmicos do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

Art. 11. A duração do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia é de 3 anos.

Parágrafo único. O tempo de permanência do aluno não poderá ultrapassar 50% (cinquenta por cento) do tempo previsto para duração do Curso.

Art. 12. Para integralizar o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia o aluno deverá concluir 1.705 (mil, setecentas e cinco) horas, assim distribuídas:

I – 360 (trezentas e sessenta) horas no Núcleo / Eixo Teórico Prático;

II – 855 (oitocentas e cinquenta e cinco) horas no Núcleo / Eixo Prático;

III – 90 (noventa) horas no Núcleo / Eixo Empreendedorismo;

IV – 170 (cento e setenta) horas de Componente Curricular Flexibilizado;

V – 230 (duzentas e trinta) horas de Atividades Complementares.

Art. 13. Caberá ao Conselho da Subunidade instituir comissão interna para avaliar e acompanhar a execução do Projeto Pedagógico do Curso.

Art. 14. Esta resolução contempla os alunos ingressantes no Curso de Superior de Tecnologia em Produção Multimídia a partir de 2023.

ANEXO I
DESENHO CURRICULAR

NÚCLEO	ÁREA (DIMENSÃO)	ATIVIDADES CURRICULARES	C.H		
Teórico-prático	EDUCAÇÃO/CIÊNCIA/TECNOLOGIA	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)	60		
	ARTE/COMUNICAÇÃO	HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL	60		
		IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA	45		
		LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO	45		
		METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA	60		
		PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL	45		
		ROTEIRO MULTIMÍDIA	45		
TOTAL DO NÚCLEO			360		
Prático	ARTE/COMUNICAÇÃO	DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.	60		
		DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL	60		
		FOTOGRAFIA DIGITAL	60		
		NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE	45		
	EDUCAÇÃO/CIÊNCIA/TECNOLOGIA	ANIMAÇÃO 3D	60		
		DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE	60		
		EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL	45		
		LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I	30		
		LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II	30		
		LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III	30		
		LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV	30		
		LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V	60		
		MODELAGEM 3D	60		
		PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL	45		
		PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END	60		
		VÍDEO DIGITAL	60		
		VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO	60		
		TOTAL DO NÚCLEO			855
		Empreendedorismo	ECONOMIA CRIATIVA	E-COMMERCE E CIBERCULTURA	45
				EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE EMPRESA MULTIMÍDIA	45
TOTAL DO NÚCLEO			90		

ANEXO II

CONTABILIDADE ACADÊMICA POR PERÍODO LETIVO**Turno: Noturno**

PERÍODO LETIVO	UNIDADE DE OFERTA	ATIVIDADE CURRICULAR	TEÓRICA	PRÁTICA	EXTENSÃO	CH TOTAL
1º Período	ICA	HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL	30	30	0	60
	ICA	IMAGEM E CULTURA NA AMAZÔNIA	25	20	0	45
	ICA	LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS I	0	0	30	30
	ICA	DESIGN GRÁFICO E PRODUÇÃO EDITORIAL	10	50	0	60
	ICA	LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO	35	10	0	45
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			100	110	30	240
2º Período	ICA	DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.	10	50	0	60
	ICA	EDIÇÃO DE IMAGEM DIGITAL	10	35	0	45
	ICA	FOTOGRAFIA DIGITAL	10	50	0	60
	ICA	LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS II	0	0	30	30
	ICA	PERCEPÇÃO E LINGUAGEM VISUAL	30	15	0	45
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			60	150	30	240
3º Período	ICA	E-COMMERCE E CIBERCULTURA	15	30	0	45
	ICA	LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS III	0	0	30	30
	ICA	PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END	10	50	0	60
	ICA	ROTEIRO MULTIMÍDIA	20	25	0	45
	ICA	DESIGN DE INTERAÇÃO E DE INTERFACE	10	50	0	60
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			55	155	30	240
4º Período	ICA	LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS IV	0	0	30	30
	ICA	MODELAGEM 3D	10	50	0	60
	ICA	PRODUÇÃO DE ÁUDIO DIGITAL	10	35	0	45

	ICA	VÍDEO DIGITAL	10	50	0	60
	ICA	NARRATIVAS GRÁFICAS E CRIATIVIDADE	10	35	0	45
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			40	170	30	240
5º Período	ICA	ANIMAÇÃO 3D	10	50	0	60
	ICA	VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO	10	50	0	60
	ICA	LABORATÓRIO DE PRÁTICAS EXTENSIONISTAS V	0	0	60	60
	ICA	METODOLOGIA DA PESQUISA EM MULTIMÍDIA	30	30	0	60
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			50	130	60	240
6º Período	ICA	EMPREENDEADORISMO E GESTÃO DE EMPRESA MULTIMÍDIA	20	25	0	45
	ICA	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)	5	55	0	60
CH TOTAL DO PERÍODO LETIVO			25	80	0	105
CH TOTAL			330	795	180	1305
CH TOTAL DOS COMPONENTES CURRICULARES FLEXIBILIZADOS						170
CH TOTAL DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES DO CURSO						230
CH TOTAL DO CURSO						1.705

ANEXO III
DISCIPLINAS OPTATIVAS

Atividade	CH. Teórica	CH. Prática	CH. Extensão	CH. Distância	CH. Total
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 7 - INGLÊS INSTRUMENTAL	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 8 - HISTÓRIA EM QUADRINHOS	10	35	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 1 - TRILHA SONORA	10	35	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 10 - DESIGN SOCIAL	30	15	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 11 - VISUALIZAÇÃO DE DADOS E INFOGRAFIA	30	15	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 12 - ARTE, DESIGN E TECNOLOGIA	30	15	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 13 - ATELIÊ DE EXPERIMENTAÇÃO DE SABERES	0	45	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 14 - CENOGRAFIA APLICADA A STOP MOTION	10	35	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 15 - LINGUAGEM DIGITAL, PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 16 - CONEXÕES ENTRE O DESIGN DIGITAL E A HISTÓRIA DA ARTE	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 17 - CULTURA E CURADORIA DE POÉTICAS DIGITAIS	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 18 - AUDIOVISUAL	30	15	0	0	45

INSTRUCIONAL					
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 19 - REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA DO CORPO E DA MODA	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 2 - DESIGN DE GAMES	0	45	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 20 - VÍDEOARTE E INSTALAÇÕES MULTIMIDIÁTICAS	45	0	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 3 - MOTION DESIGN	0	45	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 4 - LIBRAS	15	30	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 5 - LEGISLAÇÕES DE PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ERA DIGITAL	30	15	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 6 - METODOLOGIA DE PESQUISA PARA A ESCRITA ACADÊMICA	30	15	0	0	45
TÓPICOS ESPECIAIS DE MULTIMÍDIA 9 - TECNOLOGIAS ASSISTIVAS	25	20	0	0	45

ANEXO IV

QUADRO DE EQUIVALÊNCIA POR ATIVIDADE CURRICULAR

ATIVIDADE CURRICULAR	CÓDIGO	ATIVIDADE EQUIVALENTE	CH TOTAL
ANIMAÇÃO 3D	PM01020	Animação 3d	68
DESENHO LIVRE E ILUSTRAÇÃO DIGITAL.	PM01002	Desenho Livre	68
E-COMMERCE E CIBERCULTURA	PM01012	Cibercultura	40
FOTOGRAFIA DIGITAL	PM01004	Fotografia Digital	68
HISTÓRIA DA ARTE DIGITAL	PM01021	Design Digital	68
MODELAGEM 3D	PM01014	Modelagem 3d	68
PROTOTIPAGEM E PROGRAMAÇÃO FRONT-END	PM01001	Informática	40
ROTEIRO MULTIMÍDIA	PM01006	Roteiro Multimídia	40
VÍDEO DIGITAL	PM01011	Video Digital I	68
VÍDEO DIGITAL: PÓS PRODUÇÃO	PM01017	Vídeo Digital II	68