

# **FASUL EDUCACIONAL** **(Fasul Educacional EaD)**

---

**PÓS-GRADUAÇÃO**

**PRODUÇÃO EDITORIAL**

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

---

## PRODUÇÃO EDITORIAL

<b>DISCIPLINA:</b> COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA
<b>RESUMO</b>
A semiótica é um estudo amplo de tudo que envolve linguagem. Mas qual é a primeira coisa que vem a sua mente quando falamos desse assunto? Palavras, pensamentos, comunicação, significados, cultura, línguas, gramática, sintaxe... Sim, a linguagem envolve tudo isso e muito mais. Isso porque é por meio dela que nós nos comunicamos, expressamos pensamentos, fazemos política, direito e poesia. A linguagem é um dos fenômenos humanos mais complexos existentes, portanto, faz-se necessário uma ciência própria para seu estudo. Neste capítulo, vamos estudar a origem das discussões em semiótica, principalmente em semântica. Vamos ver seu surgimento com Aristóteles, em seguida veremos a noção de abstração de Tomás de Aquino, a crítica de Okahn e sua linguagem mental. Por fim, veremos aspectos da filosofia do principal criador da Semiótica, Charles Sanders Peirce.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> O TRIANGULO SEMÂNTICO DE ARISTÓTELES SIGNIFICAÇÃO NA FILOSOFIA MEDIEVAL O CONTRAPONTO DE OCKHAM A LINGUAGEM MENTAL DE LOCKE A FILOSOFIA DE CHARLES SANDERS PEIRCE
<b>AULA 2</b> A SEMIÓTICA DE PEIRCE AS CATEGORIAS DA EXPERIÊNCIA DA FENOMENOLOGIA À SEMIÓTICA OS SIGNOS DA EXPERIÊNCIA A SEMIOSE DOS SIGNOS E DAS CATEGORIAS
<b>AULA 3</b> TRACTATUS LOGICO-PHILOSOPHICUS TEORIA DAS DESCRIÇÕES DEFINIDAS DE RUSSELL TEORIA DA SEMELHANÇA DE FAMÍLIA TEORIA DOS JOGOS DE LINGUAGEM KAPLAN: OS SIGNOS E O CONTEXTO
<b>AULA 4</b> TORNAR COMUM: A IDEIA E A TEORIA DA COMUNICAÇÃO ORIGENS DA TEORIA DA COMUNICAÇÃO MODELOS E PESQUISAS EM COMUNICAÇÃO TEORIA DA PERSUASÃO E LÍDERES DE OPINIÃO COMUNICAÇÃO E IDEOLOGIA
<b>AULA 5</b> CORPO E MÍDIA PERCEPÇÃO E COMUNICAÇÃO A FUNÇÃO DOS MEIOS

A (DIS)FUNÇÃO DOS APARELHOS  
A PRISÃO DA COMUNICAÇÃO

**AULA 6**

ARTE CONTEMPORÂNEA  
ARTE E LINGUAGEM  
JOGOS DE LINGUAGEM  
DANTO E O MUNDO DA ARTE  
ARTE E FORMA DE VIDA

**BIBLIOGRAFIAS**

- DIAS, A.; COSTA, M. Semiótica e Produção de Sentido: comunicação cultura e arte, Curitiba: InterSaberes, 2018.
- VAMOS falar de semiótica. Felipe Rinaldi, 3 nov. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VD1JM7UVjkh>.

**DISCIPLINA:**

CRIATIVIDADE E GESTÃO DE IDEIAS PARA INOVAÇÃO

**RESUMO**

Desde o fim do século XX, o tema “criatividade para a inovação” se consolidou como estratégico para a sobrevivência das empresas tanto em tempos de turbulência quanto para a competitividade global. A criatividade também vem sendo abordada no âmbito da gestão estratégica do conhecimento como de extrema importância para a inovação tecnológica empresarial (criatividade como uma das alavancas do conhecimento para a inovação). “Mais do que um fenômeno global, a gestão do conhecimento se consolidou, em fins do século passado, como fator crítico de sucesso para a criação eficaz de vantagens competitivas nas organizações” (Sbragia et al, 2006, p. 79).

**CONTEUDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

O QUE É CRIATIVIDADE?  
FISIOLOGIA DO PROCESSO DE CRIATIVIDADE  
PERSONALIDADE CRIATIVIDADE  
FACILITADORES E BLOQUEADORES INDIVIDUAIS À CRIATIVIDADE  
A MUDANÇA NO MINDSET: TENSÃO PSÍQUICA

**AULA 2**

SURGIMENTO DO PROCESSO CRIATIVO  
COMPONENTES DO PROCESSO CRIATIVO  
MAPEANDO O CENÁRIO E A BUSCA POR INSPIRAÇÕES  
ANÁLISE INOVADORA  
CRIAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES

**AULA 3**

OBJETIVOS DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE  
APLICABILIDADE DAS TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE  
BRAINSTORMING NA BASE DE TODAS AS TÉCNICAS  
REVERSE BRAINSTORMING  
BRAINWRITING NA GERAÇÃO DE IDEIAS

**AULA 4**

TÉCNICA S.C.A.M.P.E.R.

TÉCNICA P.N.I. (POSITIVO, NEGATIVO E INTERESSANTE)

SEIS CHAPÉUS PENSANTES E SEIS SAPATOS ATUANTES

TÉCNICA DO MINDMAPPING

TÉCNICA T.R.I.Z. (TEORIA DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS)

**AULA 5**

CRIATIVIDADE NO SUPORTE À COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL

CRIATIVIDADE PARA INOVAÇÃO

OBJETIVOS DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA

DIFUSÃO DA CULTURA DA CRIATIVIDADE NA EMPRESA

GESTÃO DE PESSOAS EM AMBIENTE CRIATIVO

**AULA 6**

ATMOSFERA CRIATIVA: CRIANDO A ORGANIZAÇÃO INOVADORA

CARACTERÍSTICAS DA ORGANIZAÇÃO INOVADORA

FACILITADORES E BLOQUEADORES DA CRIATIVIDADE NAS EMPRESAS

A CRIATIVIDADE NA GESTÃO DO CONHECIMENTO

DESAFIOS DA CRIATIVIDADE NA ORGANIZAÇÃO: O PAPEL DA LIDERANÇA

**BIBLIOGRAFIAS**

- ADER – AGENCIA DE DESAROLLO ECONÓMICO REGIONAL DE LA RIOJA (Coord.). Manual de Criatividade Empresarial. Faro: Universidade do Agrave; CRIA – Centro Regional para a Inovação do Algarve, 2010. Disponível em: [http://www.cria.pt/media/1366/manual-creatividades-portugues\\_pt\\_web.pdf](http://www.cria.pt/media/1366/manual-creatividades-portugues_pt_web.pdf).
- BATISTA, F. F. Caso empresa Matsushita Electric Industrial Company. 2015. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/observatorio/casoteca/105-casoteca/casos-de-gestao-do-conhecimento/132-a-criacao-do-conhecimentoorganizaciona-o-caso-da-matsushita-electric-industrial-company>.
- DERRISO FILHO, C. O declínio da criatividade. Disponível em: <https://celsofd.wordpress.com/tag/o-declinio-da-criatividade/>.

**DISCIPLINA:**

TEORIAS DO TEXTO

**RESUMO**

Redigir um bom texto pressupõe estabelecer uma rede de relações e ter consciência de que as estruturas nela existentes denotam diferentes modos interpretativos dessas relações. A disciplina 'Teorias do texto' surge com base nessa reflexão como mais uma fonte corroborativa na difícil arte de escrever. Seu objetivo é fornecer aos leitores subsídios concretos, além de apresentar caminhos e sugestões sobre as tipologias textuais mais usuais no meio acadêmico.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

CONCEITO DE TEXTO

TEXTUALIDADE

TIPOLOGIA TEXTUAL

**AULA 2**

CONCEITOS DE PARÁGRAFO

ESTRUTURA DO PARÁGRAFO  
COESÃO E ORGANIZAÇÃO DO PARÁGRAFO

**AULA 3**

ELEMENTOS DO DISCURSO  
ARGUMENTAÇÃO  
DISCURSO POLÍTICO

**AULA 4**

A QUESTÃO DA PESSOA NA DISSERTAÇÃO  
A QUESTÃO DO TEMPO NA DISSERTAÇÃO  
A QUESTÃO DO ESPAÇO EM TEXTOS DISSERTATIVOS

**AULA 5**

RECURSOS ARGUMENTATIVOS  
RETROSPECTIVA HISTÓRICA

**AULA 6**

MECANISMOS DE COESÃO TEXTUAL  
REFERÊNCIAS TEXTUAIS  
CONNECTORES TEXTUAIS  
RECLASSIFICAÇÃO DOS MECANISMOS DE COESÃO

**AULA 7**

COERÊNCIA  
TIPOS DE COERÊNCIA TEXTUAL  
COERÊNCIA E CONHECIMENTO DE MUNDO

**AULA 8**

QUALIDADES DO TEXTO  
DEFEITOS DO TEXTO

**AULA 9**

A EXTERIORIDADE NA LINGUAGEM  
ETAPAS DA ANÁLISE  
ANÁLISE DA CONVERSAÇÃO  
ORGANIZAÇÃO E MARCADORES DAS SEQUÊNCIAS NA CONVERSAÇÃO

**AULA 10**

CORREÇÃO E AVALIAÇÃO  
ABORDAGEM PEDAGÓGICA PARA A ESCRITA  
GÊNEROS E FUNÇÕES TEXTUAIS

**BIBLIOGRAFIAS**

- CAMINHA, P. V. de. A carta. São Paulo: Dominus, 1963. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000292.pdf>.
- CORREIA, L. A. V. Duro de engolir. Revista Língua Portuguesa, São Paulo, ano 2, n. 16, 2007.
- CUNHA, S. F. da et al. Tecendo textos. 2. ed. Canoas: Ed. da Ulbra, 2000.

<b>DISCIPLINA:</b> GRID E COMPOSIÇÃO
<b>RESUMO</b>
Este material tem como objetivo apresentar como evoluíram alguns dos princípios básicos da organização visual em projetos editoriais. Mais especificamente, abordaremos características das estruturas gráficas que servem de auxílio na elaboração racional e embasada de composições visuais.
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<b>AULA 1</b> O QUE É UMA ESTRUTURA VISUAL? PRIMÓDIOS DAS ESTRUTURAS VISUAIS A COMPOSIÇÃO DA MODERNIDADE OS CÂNONES MODERNISTAS ESTRUTURAS E COMPOSIÇÃO DIGITAL
<b>AULA 2</b> O QUE É GRID? ANATOMIA DO GRID TIPOS DE GRID CONSTRUINDO GRIDS COMO APLICAR OS GRIDS
<b>AULA 3</b> GRID RETANGULAR GRID DE MÚLTIPLAS COLUNAS GRID MODULAR GRID HIERÁRQUICO GRID PARA PROJETOS DIGITAIS
<b>AULA 4</b> PRINCÍPIOS DA COMPOSIÇÃO FORMATOS EDITORIAIS TIPOGRAFIA COR IMAGEM
<b>AULA 5</b> PLANEJANDO O LAYOUT UTILIZANDO O ESPAÇO ORGANIZAÇÃO E HARMONIA USO DE TEMPLATES FINALIZANDO O LAYOUT
<b>AULA 6</b> LAYOUTS BASEADOS EM TEXTOS LAYOUTS BASEADOS EM IMAGENS RELAÇÕES ENTRE TEXTO E IMAGEM COMPOSIÇÃO INTERATIVA

APLICAÇÕES PRÁTICAS

**BIBLIOGRAFIAS**

- \_\_\_\_\_. Tipos na tela: um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- PERUYERA, M. Diagramação e layout. Curitiba: InterSaberes, 2018.
- ZAPATERRA, Y.; CALDWELL, C. Design editorial: jornais e revistas/mídia impressa e digital. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

**DISCIPLINA:**

PROCESSOS DE DIAGRAMAÇÃO E EDITORAÇÃO

**RESUMO**

Para entender as possibilidades da “forma sólida da linguagem”, como diria o tipógrafo e poeta Robert Bringhurst, começaremos pelos elementos menores, que são as letras. Uma publicação, seja digital, seja impressa, é por si só parte da comunicação. O formato, o papel, a encadernação... tudo comunica, inclusive as letras, mas não somente elas. Por meio delas lemos um texto, mas também há outros fatores envolvidos, como o tipo escolhido, a cor, o peso, a facilidade de leitura, entre muitos outros. Para saber comunicar por meio das letras é necessário pensá-las como objetos que são consequência de toda uma trajetória de técnicas e tecnologias, construídas ao longo de séculos, e que os textos compostos com elas carregarão consigo toda essa história e esses significados. É recomendável criar uma espécie de repertório tipográfico. Conhecer algumas famílias tipográficas, entender em quais situações elas brilham e em quais não, em quais suportes elas funcionam e em quais não funcionam, e de que maneiras elas podem dignificar o texto que estão compondo.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

BREVE HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA OCIDENTAL  
CLASSIFICAÇÃO E VARIAÇÕES  
COMO ESCOLHER FONTES  
FACILITANDO A LEITURA DO TEXTO  
REFINAMENTOS TIPOGRÁFICOS

**AULA 2**

OS ELEMENTOS DE UM LIVRO  
A FORMA DE CADA ELEMENTO  
PROPORÇÕES E TAMANHOS DA PÁGINA  
MARGENS, COLUNAS, GRID  
CONVIVÊNCIA ENTRE DIFERENTES TIPOS DE TEXTO

**AULA 3**

PRINCÍPIOS BÁSICOS DE DESIGN  
COMBINANDO TEXTO E IMAGENS  
INFOGRÁFICOS, GRÁFICOS, TABELAS E MAPAS  
A CAPA  
QUESTÕES TÉCNICAS DAS IMAGENS

**AULA 4**

HARDWARE  
PROGRAMAS PARA DIAGRAMAÇÃO E EDITORAÇÃO

PROGRAMAS AUXILIARES  
COLOCANDO SEU COMPUTADOR PARA TRABALHAR POR VOCÊ  
ORGANIZAÇÃO DO FLUXO DE TRABALHO

**AULA 5**

TIPOS DE PAPEL  
PROCESSOS DE IMPRESSÃO E CORES  
CAPAS, ENCADERNAÇÕES E ACABAMENTOS  
PREPARANDO ARQUIVOS PARA A GRÁFICA  
ISBN, FICHA CATALOGRÁFICA E REGISTROS

**AULA 6**

ESPECIFICIDADES DO PLANEJAMENTO DE LIVROS DIGITAIS  
O LIVRO MULTIMÍDIA E O HIPERLIVRO  
FORMATOS DE LIVROS ELETRÔNICOS  
A ESTRUTURA DE UM EPUB  
CANAIS DE DISTRIBUIÇÃO

**BIBLIOGRAFIAS**

- HUTUKARA Associação Yanomami. Plano de gestão territorial e ambiental: terra indígena Yanomami. Boa Vista, Roraima: Hutukara Associação Yanomami, 2019. Disponível em: <https://www.socioambiental.org/sites/blog.socioambiental.org/files/arquivos/yal00051.pdf>.
- TSCHICHOLD, J. A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. São Paulo: Ateliê, 2007.
- BRINGHURST, R. Elementos do estilo tipográfico: versão 3.0. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

**DISCIPLINA:**

AUDIO, VÍDEO E MÍDIA INTERATIVA

**RESUMO**

Arquivos de áudio são também conhecidos por sua nomenclatura na língua inglesa: podcasts. Há diversos estudos que apontam para vantagens e desvantagens do uso dessa ferramenta de apoio como mais uma metodologia inovadora. Garofalo (2019) considera que essa ferramenta traz consigo a capacidade de resgatar a oralidade e inspirar a criatividade da criança, apresentando um uso em evolução prestes a ser reconhecido como uma tecnologia exponencial (aquela que realiza, nos ambientes nos quais está estabelecida, mudança significativa de atitudes e comportamentos).

**CONTEUDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

AUDIOCAST: PROGRAMAS DISPONÍVEIS  
ÁUDIOCAST: USO DO AUDACITY  
AUDIOCAST: USO DO POWER SOUND EDITOR FREE  
CONSIDERAÇÕES DIDÁTICAS E PEDAGÓGICAS DO USO DE AUDIOCASTS

**AULA 2**

VIDEOCAST – STREAMING DE VÍDEO  
VIDEOCAST – APRESENTAÇÕES AO VIVO  
VIDEOCAST – WONDERSHARE

OS MELHORES PROGRAMAS DE VÍDEO

**AULA 3**

INFOGRÁFICOS

CANVA

GIMP

OS MELHORES PROGRAMAS GRÁFICOS

**AULA 4**

PROGRAMAS PARA ANIMAÇÃO 2D

PROGRAMAS PARA ANIMAÇÃO 3D

O USO DA SUÍTE CRAZYTALK

OS MELHORES PROGRAMAS 2D/3D

**AULA 5**

REDES PESSOAIS

REDES COMUNITÁRIAS

REDES PROFISSIONAIS

COMUNIDADES DE PRÁTICA

**AULA 6**

REALIDADE AUMENTADA

A GAMIFICAÇÃO E KAHOOT

O USO DE BOOTS: WEBROBOTS

O USO DA IOT: A INTERNET DAS COISAS

**BIBLIOGRAFIAS**

- CARDOSO, F. Editor de áudio: 7 softwares mais utilizados pelos youtubers. Mxcursos, [2019]. Disponível em: <https://blog.mxcursos.com/editor-de-audio/>.
- GAROFALO, D. Chegou a hora de inserir o podcast em sua sala de aula. Nova escola, 24 set. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18378/chegou-a-hora-de-inserir-o-podcast-na-sua-aula>.
- VELOSO, C. et al. Projeto Metacast: o uso do podcast como ferramenta de ensinoaprendizagem. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 20., Porto Alegre. Anais... Porto Alegre, 2019 Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0370-1.pdf>.

**DISCIPLINA:**

ILUSTRAÇÃO

**RESUMO**

Estamos iniciando a disciplina de Ilustração, um tema muito importante se considerarmos que, atualmente, grande parte das informações são transmitidas pela imagem, do mesmo modo que, por ela, também se difundem conhecimentos, valores estéticos e culturais. Pelo breve histórico que será apresentado nesta disciplina, entenderemos que isso já ocorre desde a Pré-História e que, no decorrer do tempo, a elaboração de imagens passou a ser uma prática comum nas mais diversas áreas.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

BREVE HISTÓRICO DA ILUSTRAÇÃO

ILUSTRAÇÃO NO DESIGN EDITORIAL

ILUSTRAÇÃO NO DESIGN DE INFOGRÁFICOS, RÓTULOS, ESTAMPARIA E

LETTERING

A ILUSTRAÇÃO NA PUBLICIDADE

A ILUSTRAÇÃO NO DESIGN DE GAMES E DE ANIMAÇÃO

**AULA 2**

APRENDENDO SOBRE TÉCNICAS E MATERIAIS

AULA DE PRÁTICA – TÉCNICAS DE LÁPIS DE COR

MISTURA DA COR: CRIANDO SUAS CORES PERSONALIZADAS

LEITURA DA COR

VALORES TONAIS

**AULA 3**

MATERIAIS PARA AQUARELA

EFEITOS DA AQUARELA

EXERCÍCIOS BÁSICOS: PARTE 1

EXERCÍCIOS BÁSICOS: PARTE 2

EXERCÍCIOS BÁSICOS PARTE 3: TÉCNICAS MISTAS

**AULA 4**

EQUIPAMENTOS

SOFTWARES

ILUSTRAÇÃO DIGITAL: ESTILOS, POSSIBILIDADES E APLICAÇÕES

POSSIBILIDADES E APLICAÇÕES DA ILUSTRAÇÃO DIGITAL

PORTFÓLIO

**AULA 5**

ADOBE ILLUSTRATOR

TRAÇOS ESTILIZADOS

TRAÇADO DE IMAGEM

COLORAÇÃO

TEXTURAS

**AULA 6**

ADOBE PHOTOSHOP

LIMPEZA DO DESENHO DIGITALIZADO

COLORAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE PADRONAGENS: ADOBE PHOTOSHOP

DESENVOLVIMENTO DE PADRONAGENS: ADOBE ILLUSTRATOR

**BIBLIOGRAFIAS**

- BARROSO, C. Adobe Photoshop: os 10 fundamentos. Balneário Camboriú: Photos, 2013.
- FINIZOLA, F. et al. Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares. Editora Blucher, 2010.
- ZEEGEN, L. Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2015.

**DISCIPLINA:**

NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

**RESUMO**

As narrativas audiovisuais, a narração de um fato ou história por meio de imagens e sons (vídeos e áudios), é uma prática bastante comum na sociedade contemporânea. Vivemos imersos em produções audiovisuais. Somos consumidores assíduos, apropriamo-nos das técnicas e práticas nas nossas rotinas e naturalizamos o uso de vídeos, sons e conversas por meio de produções audiovisuais. Os elementos que compõem a narrativa audiovisual vão além da técnica. Faz-se necessário cuidar do enredo, do fluxo, do ritmo que instiga, entretém e ancora o espectador para seguir o movimento das imagens até o final. Nesta aula, vamos resgatar a caminhada e a evolução dos meios de comunicação e a composição da linguagem audiovisual. É por meio da linguagem que compreendemos tudo em nossas vidas. Assim, para melhor compreendermos a narrativa audiovisual, veremos aspectos importantes que auxiliam na definição e na construção das produções.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### **AULA 1**

A IMAGEM EM MOVIMENTO  
A VIDA E AS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS  
MIDIATIZAÇÃO DA VIDA OU A VIDA MIDIATIZADA  
NARRATIVAS AUDIOVISUAIS EM DIFERENTES PLATAFORMAS

#### **AULA 2**

O TEXTO  
A IMAGEM É NARRATIVA  
O ELEMENTO IMAGEM  
O SOM

#### **AULA 3**

A MONTAGEM NA NARRATIVA AUDIOVISUAL  
TEMPO E ESPAÇO: ELIPSES, FLASHBACKS, FLASHFORWARDS E RACCORDS  
TÉCNICAS NA MONTAGEM AUDIOVISUAL: TRANSIÇÕES, LIGAÇÕES  
RECURSOS DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

#### **AULA 4**

CATEGORIAS DE AUDIOVISUAL  
TIPOS DE PRODUÇÕES DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS (PARTE 1)  
TIPOS DE PRODUÇÕES DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS (PARTE 2)  
TIPOS DE PRODUÇÕES DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS (PARTE 3)

#### **AULA 5**

PLATAFORMAS – TIKTOK, FACEBOOK E INSTAGRAM  
NARRATIVAS COMO DOCUMENTOS HISTÓRICOS  
NARRATIVA COMO EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO PARTE 1  
NARRATIVA COMO EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO PARTE 2

#### **AULA 6**

NARRATIVA TRANSMÍDIA – JANE AUSTEN  
TRANSMÍDIA – A DESPEDIDA DA KOMBI  
NARRATIVA EM ANÁLISE (PARTE 1)  
NARRATIVA EM ANÁLISE (PARTE 2)

### BIBLIOGRAFIAS

- BAZIN, A. O que é o cinema?. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BRITO, Y. C. F. Gêneros televisuais: a dinâmica dos formatos. Symposium, Recife, v.

5, n. 1, p. 14-26, 2001.

- BRASIL. Secretaria Especial de Comunicação Social. Pesquisa Brasileira de Mídia – PBM 2016. Disponível em: <http://antigo.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-equalitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016-1.pdf/view>.

**DISCIPLINA:**  
EDIÇÃO DE VÍDEO

**RESUMO**

Editar um vídeo exige muito mais do que conhecimento técnico. Claro que conhecer os equipamentos e os softwares, sabendo operá-los com maestria é imprescindível, mas montar um vídeo exige muito mais. Exige sensibilidade e, sobretudo, referências. Para editar muito bem é preciso conhecer as boas edições, aprender com tudo aquilo que já existe no mercado.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

CONCEITOS E DEFINIÇÕES  
O QUE É EDIÇÃO DE VÍDEO?  
ROTEIRO E LINGUAGEM  
DIFERENÇA ENTRE EDIÇÃO LINEAR E NÃO LINEAR  
SOFTWARES MAIS UTILIZADOS

**AULA 2**

ADOBE PREMIERE PRO CC: REQUISITOS BÁSICOS DO SISTEMA  
ABERTURA DO PROGRAMA  
ÁREA DE TRABALHO  
IMPORTAÇÃO E CAPTURA  
TRILHAS DE VÍDEO E ÁUDIO

**AULA 3**

FERRAMENTAS DE CORTE  
FERRAMENTAS DO PAINEL SOURCE MONITOR  
EFEITOS DE TRANSIÇÃO  
CONFIGURANDO A TRANSIÇÃO  
TRANSPARÊNCIAS

**AULA 4**

EFEITOS DE VÍDEO  
EFEITOS STANDARD APLICAÇÃO  
EFEITOS FIXOS: MOTION (MOVIMENTO)  
ANIMAÇÃO DE EFEITOS: KEYFRAME (QUADROS-CHAVE)  
PRESETS E CÓPIA DE ATRIBUTOS

**AULA 5**

TÍTULOS E LEGENDAS (TITLES)  
INSERINDO FORMAS E IMAGENS – TÍTULOS NA TIMELINE  
ROLAGEM DE TEXTOS  
TRABALHANDO COM ÁUDIO  
EFEITOS E TRANSIÇÕES DE ÁUDIO

**AULA 6**

ESTABILIZADOR DE IMAGENS (WARP STABILIZER)  
MULTICÂMERA  
ADOBE DINAMIC LINK  
EXPORTAÇÃO  
ADOBE MEDIA ENCODER

**BIBLIOGRAFIAS**

- ADOBE. Premiere Pro, Helps and Tutorials. 2016.
- BRASIL, G. A. A escritura do roteiro. Curso de Realização Audiovisual. Porto Alegre: Unisinos, 2003.
- CARRIÈRE, J.-C.; BONITZER, P. Prática do roteiro cinematográfico. Trad. Tereza Almeida. São Paulo: JSN Editora, 1996.
- COMPARATO, D. Da criação ao roteiro: teoria e prática. São Paulo: Summus Editorial, 2018.

**DISCIPLINA:**

FUNDAMENTOS DO DESIGN

**RESUMO**

Nesta disciplina você terá contato com os principais conceitos, nomenclaturas e características, além de uma visão da situação atual do design no mundo e no Brasil.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

O QUE É DESIGN?  
BREVE HISTÓRIA DO DESIGN  
DESIGN DE PRODUTOS E DESIGN DE INTERIORES  
DESIGN GRÁFICO E DESIGN EDITORIAL  
DESIGN DE ANIMAÇÃO E DE GAMES

**AULA 2**

DESIGN NO MUNDO E NO BRASIL  
PAÍSES QUE SE DESTACAM EM DESIGN  
EMPRESAS QUE SE DESTACAM EM DESIGN  
DESIGNERS IMPORTANTES NO MUNDO  
DESIGNERS IMPORTANTES NO BRASIL

**AULA 3**

TIPOGRAFIA  
ERGONOMIA  
CORES  
USABILIDADE  
ACESSIBILIDADE

**AULA 4**

O PROFISSIONAL DE DESIGN  
ÁREAS DE ATUAÇÃO E REMUNERAÇÃO  
DIFERENÇAS ENTRE DESIGN E ARTESANATO  
DIFERENÇAS ENTRE DESIGN E ARTE

DIFERENÇAS ENTRE DESIGN E DESIGN AUTORAL

**AULA 5**

GESTÃO DE DESIGN  
MARKETING  
SERVIÇOS  
DESIGNER AUTÔNOMO  
DESIGNER EMPREENDEDOR

**AULA 6**

DESIGN E INOVAÇÃO  
INFLUÊNCIAS CULTURAIS  
DESIGN E MEIO AMBIENTE  
BIOMIMÉTICA  
ÉTICA NO DESIGN

**BIBLIOGRAFIAS**

- ALMEIDA, F. S.; FIALHO, F. A. Conceito em construção: considerações sobre a definição oficial de design gráfico ao longo dos anos. *Projetica*, v. 8, n. 2, p. 83-96, 2017.
- DESIGN. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3179/design>.
- MAZZAROTTO, M. Design gráfico aplicado a publicidade. Curitiba: InterSaberes, 2018.

**DISCIPLINA:**

A MÍDIA E OS NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

**RESUMO**

Neste material pretendemos discutir essencialmente a importância do processo comunicativo para as relações humanas, mais especificamente no que tange às relações políticas e aos meios pelos quais esse processo se efetiva. Também trataremos de aspectos conceituais relativos à comunicação, incluindo o desenvolvimento das ferramentas comunicativas e o impacto das transformações ocorridas no campo político, com atenção especial ao surgimento e à ascensão das chamadas novas mídias, observando as modificações que estas produzem na comunicação e as novas possibilidades em pauta para os diferentes atores políticos, evidenciando as experiências existentes.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

O CONCEITO DE COMUNICAÇÃO E SUAS RELAÇÕES COM O PODER  
COMUNICAÇÃO POLÍTICA  
DESENVOLVIMENTO DOS TIPOS DE COMUNICAÇÃO  
COMUNICAÇÃO E MARKETING POLÍTICO

**AULA 2**

TELEVISÃO  
A LÓGICA COMUNICATIVA DAS MÍDIAS TRADICIONAIS  
A LÓGICA COMUNICATIVA DAS MÍDIAS TRADICIONAIS  
QUAL É A IMPORTÂNCIA DAS MÍDIAS TRADICIONAIS NA POLÍTICA  
CONTEMPORÂNEA?

**AULA 3**

A WEB 2.0 E AS REDES SOCIAIS  
POTENCIAIS DA INTERNET – INTERAÇÃO E MOBILIZAÇÃO  
POTENCIAIS DA INTERNET – TRANSPARÊNCIA  
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO BRASIL

**AULA 4**

PARTIDOS POLÍTICOS  
PARLAMENTARES  
ÓRGÃOS GOVERNAMENTAIS  
MOVIMENTOS POLÍTICOS "NÃO TRADICIONAIS"

**AULA 5**

NOVAS FORMAS DE CAMPANHA  
A COMUNICAÇÃO NO PLANEJAMENTO E NA EQUIPE DE CAMPANHA  
CAMPANHAS DIGITAIS  
PRECAUÇÕES PARA O EMPREGO DE RECURSOS COMUNICACIONAIS NAS  
CAMPANHAS

**AULA 6**

A WEB E AS ESCOLHAS PRESIDENCIAIS  
INFLUÊNCIA DA INTERNET NO MODELO PARTIDÁRIO  
O FOMENTO E A PARTICIPAÇÃO  
O FOMENTO A TRANSPARÊNCIA

**BIBLIOGRAFIAS**

- PEREIRA, S. Sociologia da comunicação: as bases de um estudo no contexto das organizações. Anais do 4º Sopcom. Aveiro, 2005. p. 1.985-1.995.
- PEREIRA, W. P. Cinema e propaganda política no fascismo, nazismo, salazarismo e franquismo. Revista História: Questões & Debates, Curitiba, n. 38, p. 101-131, 2003.

**DISCIPLINA:**

GESTÃO DE PROJETOS

**RESUMO**

Projetos podem ser entendidos como uma importante ferramenta na gestão organizacional e de grande auxílio para o aumento da dinamicidade corporativa na atualidade. Na esfera pública, por exemplo, o seu papel é extremamente relevante, pois contribuem sobremaneira no processamento de ações coordenadas que promovam o bem-estar social. Na esfera privada, as empresas têm se utilizado, em grande medida, das suas possibilidades nas mais diversas áreas de atuação. Assim, o conhecimento fundamentado de como o gerenciamento de projetos funciona, bem como os seus componentes, formas distintas e otimizadas de gerenciamento, papel dos responsáveis pelo projeto e suas ferramentas, servem como bagagem importante para a tomada de decisão. Neste material, vamos entender como os projetos operam no mercado, seus componentes e estrutura.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**AULA 1**

COMPOSIÇÃO E ORGANIZAÇÃO DE PROJETOS  
ESTRUTURA ORGANIZACIONAL E MATURIDADE EM PROJETOS  
PAPEL DO GERENTE DE PROJETOS  
CAUSAS DE FRACASSOS E SUCESSOS NOS PROJETOS

**AULA 2**

PROJECT MANAGEMENT BODY OF KNOWLEDGE (PMBOK)

CAPÍTULOS DO PMBOK

GERENCIAMENTO DE PROJETOS E ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

INTERAÇÃO ENTRE OS PROCESSOS E AS ÁREAS DE GERENCIAMENTO DE UM PROJETO

**AULA 3**

INTEGRAÇÃO E PLANEJAMENTO DO PROJETO

GERENCIAMENTO DE CRONOGRAMA

GERENCIAMENTO DE CUSTO

GERENCIAMENTO DE QUALIDADE

**AULA 4**

GERENCIAMENTO DAS COMUNICAÇÕES

COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL ENTRE OS AGENTES

PLANEJANDO A COMUNICAÇÃO

GERENCIANDO PROJETOS COM A COMUNICAÇÃO

**AULA 5**

COMO REALIZAR UMA ANÁLISE MAIS APROFUNDADA SOBRE RISCOS

PLANEJAR AS RESPOSTA AOS RISCOS

GERENCIANDO EXTERNOS AO PROJETO

GERENCIAMENTO DAS PARTES INTERESSADAS

**AULA 6**

SCRUM

LEAN E O GERENCIAMENTO DE PROJETOS

CANVAS E KANBAN EM PROJETOS

GERENCIAMENTO DE PROJETOS NO MUNDO V.U.C.A.

**BIBLIOGRAFIAS**

- CAMARGO, M. R. Gerenciamento de projetos: fundamentos e prática integrada. Rio de Janeiro: Elsevier, 2018.
- GASNIER, D. G. Guia prático para gerenciamento de projetos: manual de sobrevivência para os profissionais de projetos. São Paulo: IMAM, 2012.
- KERZNER, H. Gerenciamento de projetos: uma abordagem sistêmica para planejamento, programação e controle. São Paulo: Editora Blucher, 2015.
- PMBOK. A guide to the project management body of knowledge (PMBOK Guide). 6. ed. Newtown Square: PMI, 2017.
- VARGAS, R. V. Gerenciamento de projetos: estabelecendo diferenciais competitivos. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.