

FASUL EDUCACIONAL **(Fasul Educacional EaD)**

PÓS-GRADUAÇÃO

CINEMA E AUDIOVISUAL

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CINEMA E AUDIOVISUAL

| DISCIPLINA: |
|---|
| LEIS DE INCENTIVO E PROJETOS CULTURAIS EM ARTES VISUAIS |
| RESUMO |
| Nesta disciplina serão abordados os seguintes conteúdos: tópicos sobre projetos culturais, leis de incentivo à cultura, políticas culturais, marketing e produção cultural; estudos de caso; elaboração de um projeto cultural em Artes Visuais. Também iremos estudar projetos culturais, leis de incentivo à cultura, políticas culturais, marketing e produção cultural; conhecer e avaliar casos específicos; elaborar projeto cultural em Artes Visuais. |
| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
| AULA 1 OS CAMPOS DIVERSOS DAS ARTES ARTE COMO PATRIMÔNIO PÚBLICO E PRIVADO OS MERCADOS DAS ARTES LEIS DE INCENTIVO CAPTAÇÃO DE RECURSOS |
| AULA 2 INTERESSES DO CAPITAL PÚBLICO E DO CAPITAL PRIVADO ESTRATÉGIAS DE CAPTAÇÃO DE RECURSOS CONTROLE DA EQUIPE CONTROLE FINANCEIRO PRESTAÇÃO DE CONTAS |
| AULA 3 ENSINO E POPULARIZAÇÃO DAS ARTES CRIAÇÃO DE CENTROS CULTURAIS CONSERVAÇÃO E RESTAURO MOSTRAS, SALÕES E FEIRAS CONSIDERAÇÕES FINAIS |
| BIBLIOGRAFIA |
| <ul style="list-style-type: none">• CESNIK, F. de S. Guia do incentivo à cultura. Barueri: Manole, 2007.• MORES, U. S. Leis de incentivo e sistemas colaborativos de financiamento. Curitiba: Intersaberes, 2017.• PORTAL BRASIL. Regulamentação e incentivo de projetos culturais pela Lei Rouanet. Ministério da Cultura e Educação, Governo Federal do Brasil, 2017. Disponível em: http://www.brasil.gov.br/cultura/regulamentacao-e-incentivo. |

| DISCIPLINA: |
|--|
| ÁUDIO, 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). |
| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
| AULA 1 AUDIOCAST: PROGRAMAS DISPONÍVEIS |

ÁUDIOCAST: USO DO AUDACITY
ÁUDIOCAST: USO DO POWER SOUND EDITOR FREE
CONSIDERAÇÕES DIDÁTICAS E PEDAGÓGICAS DO USO DE ÁUDIOCASTS

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

BIBLIOGRAFIA

- 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 ensino/aprendizagem. 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: **CINEMA NA EDUCAÇÃO**

RESUMO

Para abordarmos melhor as muitas finalidades da utilização do cinema na educação, procuramos trazer nesta disciplina um embasamento reflexivo acerca da educação e de alguns dos grandes desafios que esta enfrenta diariamente em nosso país, independentemente de localidade ou faixa etária.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

A APRENDIZAGEM NA ATUALIDADE E OS DESAFIOS

O ALUNO DO SÉCULO XXI
A APRENDIZAGEM FORMAL E INFORMAL
O PROFESSOR DO SÉCULO XXI

AULA 2

CULTURA DE MASSA
OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA
CULTURA E EDUCAÇÃO
EDUCOMUNICAÇÃO

AULA 3

AS NOVAS TECNOLOGIAS VOLTADAS À EDUCAÇÃO
A MOTIVAÇÃO DO ALUNO E A DIVERSIDADE DE OPÇÕES DE APRENDIZAGEM
DIDÁTICA TÉCNICA E MARCA PESSOAL DE ENSINO
A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

AULA 4

O RECURSO AUDIOVISUAL NA EDUCAÇÃO
O DESAFIO DO PRAZER E DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM
A ARTE DO CINEMA E SEU USO NA EDUCAÇÃO
A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA A FAVOR DA APRENDIZAGEM

AULA 5

A IMPORTÂNCIA DA ESCOLHA DA METODOLOGIA PARA O TRABALHO COM CINEMA EM SALA DE AULA
BENEFÍCIOS PRÁTICOS PARA A APRENDIZAGEM NO TRABALHO COM CINEMA EM SALA DE AULA
CRITÉRIOS PARA A ESCOLHA DE FILMES NO TRABALHO EM SALA DE AULA
PREPARAÇÃO GERAL PARA ATIVIDADES COM FILMES EM SALA DE AULA

AULA 6

FILME TEMPOS MODERNOS (CHARLES CHAPLIN, 1936), POR NEPOMUCENO (2018)
FILME VILLA-LOBOS – UMA VIDA DE PAIXÃO (ZELITO VIANNA, 2000), POR MARCOS NEPOMUCENO (2015)
FILME OS DELÍRIOS DE CONSUMO DE BECKY BLOOM (J. P. HOGAN, 2009), POR THIEL E THIEL (2009)
FILME AO MESTRE COM CARINHO (JAMES CLAVELL, 1967), POR BRANDÃO (2011)
FILME QUEBRANDO A BANCA (ROBERT LUKETIC, 2008), POR COELHO (2015)

BIBLIOGRAFIA

- GÓMEZ, G. O. Educomunicação – recepção midiática, aprendizagem e cidadania. São Paulo: Paulinas, 2014.
- MARTINEZ, C. S. M.; CAPARROS, J. B.; MOSER, A. A transposição didática e a geração NET. In.: MOSER, A.; ALENCASTRO, M. S.C.; SANTOS, R. O. Educação e tecnologias: professores e suas práticas. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.
- MCLUHAN, M. Os meios de comunicação como extensões do homem. reimpressão. São Paulo: Cultrix, 2014.

DISCIPLINA:

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

RESUMO

O cinema é arte que fascina o homem desde sua criação, há mais de 120 anos. A arte cinematográfica passou por muitas mudanças ao longo do tempo, e aqui abordaremos especialmente seus primórdios.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

A CRIAÇÃO OFICIAL DO CINEMA
O CINEMA-ESPETÁCULO
DO CINEMA ARTESANAL AO CONCEITO DE CINEMA INDUSTRIAL
O INÍCIO DO CINEMA EM OUTROS PAÍSES

AULA 2

A SENSÇÃO DE "REALIDADE" DO CINEMA
A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA
A SEMIÓTICA APLICADA À LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA
A IDEOLOGIA E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

AULA 3

OS DIFERENTES ÂNGULOS DE CÂMERA E SEUS EFEITOS
PLANO
CAMPO
RITMO

AULA 4

CONTINUIDADE
MONTAGEM
MISE EN SCÈNE
ATOES

AULA 5

A CHEGADA DO CINEMA "FALADO"
O SOM E SUAS VERTENTES NO CINEMA
A COR NO CINEMA
A LUZ NO CINEMA

AULA 6

OS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS
ROTEIRO
ENREDO
ESTILO E ORIGINALIDADE DOS CINEASTAS

BIBLIOGRAFIA

- CARRIÈRE, J-C. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- NEPOMUCENO, L. P. O. Cinema, tecnologia e administração: o uso da linguagem cinematográfica como apoio à disciplina Teoria Geral da Administração. Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Uninter. Curitiba, 2018.
- _____. A história do cinema para quem tem pressa. São Paulo: Lemos Editorial, 2018.

DISCIPLINA:

LABORATÓRIO DE ARTES VISUAIS - AUDIOVISUAL E ANIMAÇÃO

RESUMO

Nesta disciplina serão abordados os seguintes conteúdos: conceitos e princípios básicos de criação e produção de audiovisual, introdução aos processos de captura e edição de vídeo digital e concepção e princípios básicos de criação e produção de animação digital.

| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
|---|
| <p>AULA 1 HISTÓRIA DO AUDIOVISUAL: PRIMÓRDIOS HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO HISTÓRIA DO AUDIOVISUAL: PRINCIPAIS MOVIMENTOS DIFERENTES NARRATIVAS: GÊNEROS DE FILMES AUDIOVISUAL E ANIMAÇÃO NA ATUALIDADE</p> <p>AULA 2 PLANEJAMENTO INICIAL ROTEIRO STORYBOARDS E PLANOS CRONOGRAMA FUNÇÕES DA EQUIPE</p> <p>AULA 3 EXECUTANDO O PLANEJAMENTO EQUIPAMENTO ILUMINAÇÃO CAPTAÇÃO DO SOM FIGURINO, LOCAÇÃO, PRODUÇÃO DE CENA</p> <p>AULA 4 OS 12 PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO CAMINHADAS E CORRIDAS STOP-MOTION OUTRAS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO SOFTWARES PARA ANIMAÇÃO</p> <p>AULA 5 DECUPAGEM EDIÇÃO: ASPECTOS NARRATIVOS EDIÇÃO SONORIZAÇÃO ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PARA DIVULGAÇÃO</p> <p>AULA 6 LEVANTAMENTO DE RECURSOS PLANEJAMENTO PRODUÇÃO FINALIZAÇÃO DIVULGAÇÃO</p> |
| BIBLIOGRAFIA |
| <ul style="list-style-type: none">• UCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2001.• STAM, Robert. Introdução à teoria do cinema. Campinas: Papirus, 2003.• XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008. |
| DISCIPLINA: |
| ROTEIRO E STORYBOARD |
| RESUMO |

A necessidade de representar e contar histórias é um fascínio da humanidade desde os primórdios da espécie humana. Inicialmente de forma primitiva, pelos sons e desenhos em cavernas, posteriormente pelo diálogo estruturado com o registro da linguagem. Da mesma forma, adventos tecnológicos possibilitaram o registro de forma sequencial por meio de filmes, comerciais publicitários, animações e mais recentemente os jogos digitais. Ao longo desta disciplina, vocês aprenderão sobre criação de roteiro e storyboard para diferentes mídias.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

VAMOS COMEÇAR PELO COMEÇO...

FONTES DA HISTÓRIA

ADAPTAÇÃO

ELEMENTOS DA HISTÓRIA

ESTRUTURA DA HISTÓRIA

AULA 2

LINHA DA HISTÓRIA – STORYLINE

DIÁLOGOS

INTERAÇÕES ATRAVÉS DO DIÁLOGO

EXPRESSIVIDADE E LINGUAGEM

ROTEIRO E SEUS ELEMENTOS

AULA 3

TEMA E GÊNERO DO ROTEIRO

COMPOSIÇÃO VISUAL

IMPORTÂNCIA DO STORYBOARD

VANTAGEM

EXEMPLOS DE APLICAÇÃO

AULA 4

DIFERENTES TIPOS DE STORYBOARDS

STORYBOARD: TELA

STORYBOARDS DIGITAIS

STORYBOARD LINEAR

STORYBOARD NÃO LINEAR

AULA 5

STORYBOARD HIERÁRQUICO

STORYBOARD GRÁFICO

STORYBOARD MANUAL

CENÁRIO

APLICAÇÃO DO CENÁRIO NO STORYBOARD

AULA 6

ENQUADRAMENTO

SEMÂNTICA

APLICAÇÃO EM FILMES ANIMADOS

APLICAÇÃO EM JOGOS

APLICAÇÃO DA PUBLICIDADE

BIBLIOGRAFIA

- COMPARATO, D. Da criação ao roteiro: teoria e prática. 5. ed. São Paulo: Editora Summus, 2018.

- MARTINS, M. A. S. R.; REIS, G. M. Os contos de fada e sua contextualização: os clássicos e a indústria cultural. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 27/28, p. 139-149, jan.-dez. 2014/2015.
- O ANO que meus pais saíram de férias. Direção de Cao Hamburger. Brasil: Coprodução de Lereby. Produções de Gullane Filmes, Globo Filmes, Miravista Pictures, 2006. 104 min.

| DISCIPLINA: |
|---|
| COMUNICAÇÃO, LINGUAGEM E SEMIÓTICA |
| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
| AULA 1 MODELO COMUNICATIVO E SEUS ELEMENTOS COMUNICAÇÃO X INFORMAÇÃO BARREIRAS DA COMUNICAÇÃO CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO ESTUDOS DE RECEPÇÃO ETAPAS DA COMUNICAÇÃO |
| AULA 2 LÍNGUA E LINGUAGEM FUNÇÕES DA LINGUAGEM LINGUAGEM VERBAL E NÃO VERBAL VARIAÇÃO LINGUÍSTICA E REGISTRO REALIDADE E O SIGNO LINGUÍSTICO |
| AULA 3 RETÓRICA E DISCURSO DE CONVENCIMENTO ESTRATÉGIAS DA RETÓRICA A PERSUAÇÃO NO DISCURSO RACIOCÍNIOS DISCURSIVOS ESTEREÓTIPOS E PUBLICIDADE |
| AULA 4 LÍNGUA E CONSTRUÇÃO DE SENTIDO ENUNCIAÇÃO NA PUBLICIDADE A ORDEM DO DISCURSO O DISCURSO NA PUBLICIDADE DISCURSO E IDEOLOGIA |
| AULA 5 PARÁFRASE E POLISSEMIA SEMIÓTICA A SEMIÓTICA NOS ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO CATEGORIAS DA SEMIÓTICA PEIRCEANA SEMIÓTICA PEIRCEANA: ÍCONE, ÍNDICE E SÍMBOL |
| AULA 6 SEMIÓTICA DA CULTURA: MEIOS PRIMÁRIOS E SECUNDÁRIOS SEMIÓTICA DISCURSIVA: PERCURSO GERATIVO DO SENTIDO PLANO DE EXPRESSÃO E PLANO DE CONTEÚDO SEMIÓTICA VISUAL GESTALT DA IMAGEM |

| 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, FLASHFOWARDS 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) |
| BIBLIOGRAFIA |
| • DONDIS, D. A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991. |

- DURAN, É. R. S. A Linguagem da Animação como Instrumental de Ensino. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/pucrio.acad.16478>.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio: o dicionário da língua portuguesa. 7. ed. Curitiba: Positivo, 2008.

| 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). |
| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO |
| AULA 1 CONCEITO DE CRIATIVIDADE O MUNDO CONTEMPORÂNEO E O IMPACTO NA CRIATIVIDADE NEUROCIÊNCIAS E CRIATIVIDADE ABORDAGENS PSICOLÓGICAS SOBRE A CRIATIVIDADE FUNCIONAMENTO DO CÉREBRO E CRIATIVIDADE |
| AULA 2 PSICOLOGIA COGNITIVO-COMPORTAMENTAL (PCC) E A CRIATIVIDADE PSICANÁLISE E CRIATIVIDADE NEUROPLASTICIDADE MAPEANDO CENÁRIOS: EXPRESSÕES CULTURAIS DO MUNDO CONTEMPORÂNEO A ARTE COMO ESTÍMULO À CRIATIVIDADE |
| AULA 3 BLOQUEIOS CRIATIVOS BRAINSTORMING E REVERSE BRAINSTORMING BRAINWRITING MAPAS MENTAIS MINDFULNESS |
| AULA 4 SCAMPER MÉTODO LEAN MODELO DE WALLAS PNI – POSITIVO, NEGATIVO, INTERESSANTE PNL – PROGRAMAÇÃO NEUROLINGÜÍSTICA |
| AULA 5 REVOLUÇÃO 4.0 INTERNET DAS COISAS INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA IA: PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL (PLN) |

METAVERSO E CRIATIVIDADE

AULA 6

BIOMIMÉTICA

PENSAMENTO CRÍTICO VERSUS CRIATIVIDADE

AS REDES SOCIAIS E O IMPACTO NA CRIATIVIDADE

A CRIATIVIDADE NO AMBIENTE DE TRABALHO (DIVERSIDADE)

ÉTICA E CRIATIVIDADE PARA O FUTURO

BIBLIOGRAFIA

- EYNG, I. S. O impacto das “cinco disciplinas” de Perter Senge na competitividade da empresa: o caso de uma rede de lojas do setor comercial. 118 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa, 2006. Disponível em: <http://www.pg.utfpr.edu.br/dirppg/ppgep/dissertacoes/arquivos/23/Dissertacao.pdf>.
- SANTIAGO, J. R. A Lei de Gérson: como surgiu a lei da vantagem atribuída ao famoso jogador. Aventuras na História, São Paulo, ed. 160, p. 28, out. 2016. Seção Almanaque – Crônica. Disponível em: <http://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/terra-brasilis/a-lei-degerson.phtml#.WbqLKMh97Dd>.
- SBRAGIA, R. et al. (Coord.). Inovação: como vencer esse desafio empresarial. São Paulo: Clio, 2006. p.79-84.

DISCIPLINA:

FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

A FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA OUTRO VIÉS

A HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA PARA A PUBLICIDADE

DIFERENÇAS E OBJETIVOS DA FOTOGRAFIA NA PUBLICIDADE

A IMAGEM E O DESEJO NA PUBLICIDADE

GÊNEROS POSSÍVEIS DA FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA

AULA 2

USO DE ILUMINAÇÃO NATURAL E ARTIFICIAL

USO DE LUZ DURA E DIFUSA

USO DE LUZ CONTÍNUA E FLASH

APLICAÇÃO DO ESQUEMA DE LUZ REMBRANDT NA FOTOGRAFIA

EXPERIMENTAÇÃO COM O PRETO E BRANCO

AULA 3

FOTOGRAFIA DE MODA

TIPOS DE FOTOGRAFIA DE MODA

EQUIPAMENTO, ESTÚDIO E LOCAÇÕES

FOTOGRAFIA DE DESFILES

FORMAS DA BELEZA NA FOTOGRAFIA DE MODA

AULA 4

FOTOGRAFIA DE PRODUTO

A VARIABILIDADE DA FOTOGRAFIA DE PRODUTO

FOTOGRAFIA DE EMBALAGENS E AUTOMOBILÍSTICA

A TÉCNICA FOTOGRÁFICA DE SPLASH

ALGUMAS TÉCNICAS DE PÓS-PRODUÇÃO

AULA 5

FOTOGRAFIA DE GASTRONOMIA
FOOD STYLIST
TÉCNICAS FOTOGRÁFICAS: ILUMINAÇÃO E PROFUNDIDADE DE CAMPO
A ARTE DA COMPOSIÇÃO
POSSIBILIDADES DE FOTOS DE GASTRONOMIA

AULA 6

O MERCADO DE FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA
O PROFISSIONAL DE FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA
A IMPORTÂNCIA DO REPERTÓRIO
MARKETING PARA FOTÓGRAFOS
TENDÊNCIAS NA FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA

DISCIPLINA:

FUNDAMENTOS DA PRÁTICA PROFISSIONAL EM ARTES VISUAIS

RESUMO

A arte traduz seu tempo, sua narrativa simbólica condensam os momentos históricos que atravessou. Nesse contexto, a arte também pode traduzir assim como questionar, exemplificar e criticar não somente a sociedade, mas também o seu próprio conceito. Nesta disciplina veremos que, é por meio da arte, que artistas se manifestam frente ao seu tempo, seus desejos, angústias, alegrias e frustrações são evidenciadas em suas obras.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

ACADEMIA IMPERIAL DE BELAS ARTES
ESCOLA NACIONAL DE BELAS ARTES
INSTITUCIONALIZAÇÃO DE PROCESSOS CULTURAIS
FORMAÇÃO EM ARTES VISUAIS NO SÉCULO XXI: DIRETRIZES CURRICULARES
DOS CURSOS SUPERIORES EM ARTES VISUAIS
PORTFÓLIO PROFISSIONAL

AULA 2

EMPREGO E TRABALHO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO
POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A CULTURA
MODELOS DE APOIO AOS EMPREENDEDORES DAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS
NETWORKING
PORTFÓLIO

AULA 3

AS ARTES SÃO AUTOSSUSTENTÁVEIS?
POLÍTICAS PÚBLICAS DE PRODUÇÃO CULTURAL NO BRASIL
MECANISMOS GOVERNAMENTAIS DE INCENTIVO À PRODUÇÃO CULTURAL
PROGRAMAS DE RESIDÊNCIA ARTÍSTICA
SISTEMAS COLETIVOS DE FINANCIAMENTO

AULA 4

ELABORAÇÃO DE PROPOSTAS DE PROJETOS CULTURAIS
COMPONENTES DE PROPOSTAS DE PROJETOS CULTURAIS I
COMPONENTES DE PROPOSTAS DE PROJETOS CULTURAIS II
PARTICIPAÇÃO EM EDITAIS DE INCENTIVO À CULTURA, RESIDÊNCIAS ARTÍSTICAS
E CROWDFUNDINGS
CAPTAÇÃO DE RECURSOS

AULA 5

MERCADO DE ARTE NO BRASIL E NO MUNDO

AS GALERIAS

MUSEUS E CENTROS CULTURAIS

PROCESSOS PARA EXPOSIÇÃO EM GALERIAS, MUSEUS E OUTROS ESPAÇOS CULTURAIS

ATELIÊS, ESPAÇOS AUTÔNOMOS E INTERNET

AULA 6

ARTISTA VISUAL

CURADOR

CRÍTICOS DE ARTE

PRODUTORES CULTURAIS

ARTE-EDUCADORES

BIBLIOGRAFIA

- _____. Um dia de aulas na Academia Imperial de Belas Artes do Rio de Janeiro-entre 1826 e 1851. 2009.
- SANTOS, D. M. Fundamentos da prática profissional em artes visuais. Curitiba: Intersaberes, 2020.
- VALLE, A. G. et al. A pintura da Escola Nacional de Belas Artes na 1ª República (1890-1930): da formação do artista aos seus modos estilísticos. Rio de Janeiro: UFRJ/EBA/PPGAV, 2007.

DISCIPLINA:

PLANOS DE CARREIRA E DESENVOLVIMENTO PESSOAL E PROFISSIONAL

RESUMO

No atual cenário de transição em que estamos vivendo, é nítida a remodelação do significado da palavra “carreira”, assim como sua prática nas organizações e em teorias acadêmicas aplicadas ao tema e sua prospecção. Planejar um futuro profissional implica ações que envolvem pensar à frente, alinhando metas, expectativas e interesses com os nossos sonhos. A projeção de carreira representa a priori o ponto de partida; é por essa razão que o planejamento estratégico é tão significativa na vida profissional. Não podemos ter certezas, a não ser que tenhamos dúvidas. Refletir sobre o trajeto que percorremos, e como nos vemos em uma linha futura, permite-nos elaborar ações inteligentes no momento presente, na esperança de colher os resultados dos empenhos que empregamos durante uma jornada. Como podemos desenvolver nossa carreira em um mundo flexível, que muda em ritmo acelerado? O profissional moderno deve ter um olhar exclusivo para a sua carreira, realizando um plano de desenvolvimento, que por sua vez incorpora novas habilidades e competências, novos conhecimentos e novas atitudes.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

AULA 1

MODELOS DE CARREIRA

CARREIRAS NA ATUALIDADE

CARREIRAS E GERAÇÕES

GESTÃO DE PESSOAS POR COMPETÊNCIA

AULA 2

MODELOS DE COACHING

A SESSÃO DE COACHING

DESIGN DE CARREIRA

PLANO DE CARREIRA

AULA 3

INTELIGÊNCIA E OS TESTES DE QI (QUOCIENTE DE INTELIGÊNCIA)

INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

CARREIRA EXECUTIVA E COACHING DE LIDERANÇA

ORGANIZAÇÕES QUE APRENDEM

AULA 4

GESTÃO DAS EMOÇÕES

O USO DA PSICOLOGIA POSITIVA NA VIDA E NOS NEGÓCIOS

ACONSELHAMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO PESSOAL E PROFISSIONAL

PILARES DE UMA CARREIRA SUSTENTÁVEL

AULA 5

COMPETÊNCIAS ESSENCIAIS PARA CARREIRA

DESAFIOS NA TRANSIÇÃO EM PAPÉIS DE LIDERANÇA

CANVAS PESSOAL – METODOLOGIA PARA PLANEJAR E GERIR CARREIRA

EMPREENDEDORISMO PESSOAL E CARREIRAS AUTÔNOMAS

AULA 6

PROPÓSITO

VALORES E PRINCÍPIOS

CRENÇAS

VIDA E CARREIRA

BIBLIOGRAFIA

- CATANANTE, B.; FILLIAGE, M. Gerações X y Z S: na visão de um baby boomer. Pinhais, PR: Melo, 2011.
- CHIAVENATO, I. Princípios da Administração: o Essencial Em Teoria Geral da Administração. 2. ed. Marca: Manole, 2012.
- FLEURY, A.; FLEURY, M. T. L. Estratégias empresariais e formação de competências. São Paulo: Atlas, 2011.