

Universidade Federal de Minas Gerais

Escola de Belas Artes

Documento aprovado em reunião da
Câmara de Graduação de 15/ 10/ 2024,
nos termos do Parecer CG 2024-346.

Prof. Bruno Otávio Soares Teixeira
Pró-Reitor de Graduação da UFMG
Portaria UFMG 2.367, de 6 de abril de 2022

Projeto Pedagógico do Curso de
Cinema de Animação e Artes Digitais

Belo Horizonte, 8 de março de 2022

Universidade Federal de Minas Gerais

Escola de Belas Artes

Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Comissão responsável pela reforma:

Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (FTC/EBA)

Prof. Dr. André Goes Mintz (FTC/EBA)

Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade (FTC/EBA)

Prof. Dr. Carlos Henrique Falci (FTC/EBA)

Prof. Dr. Luis Moraes Coelho (FTC/EBA)

Prof. Dr. Jalver Machado Bethônico (FTC/EBA)

Prof. Dr. Simon Pedro Brethé (FTC/EBA)

Belo Horizonte, 8 de março de 2022

Sumário

1. Da identificação do curso e seus fundamentos conceituais	6
1.1 Introdução	6
1.2 Dados de identificação e contextualização da UFMG	6
1.3 Perfil institucional, missão e breve histórico	7
1.2.1 Perfil institucional	7
1.2.2 Missão	8
1.2.3 Breve histórico	8
1.4 Contextualização do curso	14
1.4.1 Dados de identificação da unidade e do curso	15
1.5 Apresentação e breve histórico da unidade acadêmica e do curso	16
1.6 Formas de ingresso em vagas iniciais	22
1.7 Bases normativas e legais	22
1.8 Acessibilidade	28
1.9 Objetivos	30
1.10 Identificação das demandas profissionais e sociais	31
1.11 Perfil do profissional egresso	32
2. Da estrutura curricular	35
2.1 Princípios teóricos e metodológicos	35
2.1.1 Flexibilidade curricular	36
2.1.2 Transdisciplinaridade	37
2.1.3 Articulação entre teoria e prática	39
2.1.4 Articulação entre ensino, pesquisa e extensão	40
2.1.5 Atividades à distância	42
2.2 Configuração Curricular	44
2.2.1 Grupos de optativas	46
2.3 Percursos Curriculares	47

2.3.1	Percurso 1: Bacharelado com Núcleo Geral e Núcleo Avançado	49
2.3.2	Percurso 2: Bacharelado com Núcleo Complementar, Núcleo Geral e Núcleo Avançado	50
2.4	Componentes curriculares	51
2.4.1	Diagramas de percursos	51
2.4.2	Estrutura curricular	53
2.4.3	Quadro de optativas	56
2.4.4	Formação em extensão	58
2.4.5	Estágios	61
2.4.6	Atividades complementares	62
2.5	Avaliação da Aprendizagem	63
2.6	Avaliação do curso	65
2.7	Políticas e programas de pesquisa e extensão	67
3.	Da Infraestrutura	72
3.1.	Instalações, laboratórios e equipamentos	72
3.1.1	Ambientes administrativos e de apoio docente	73
3.1.2	Laboratórios	74
3.2	Biblioteca	76
3.3	Gestão do curso, corpo docente e corpo técnico-administrativo	77
3.3.1	Colegiado de curso	77
3.3.2	Atuação do coordenador e subcoordenador do Colegiado	78
3.3.3	Atuação da secretaria do colegiado	78
3.3.4	Núcleo docente estruturante	79
3.3.5	Corpo docente	80
3.3.6	Corpo técnico-administrativo	81
Anexo A	– Ementário	82
A.1	Atividades Acadêmicas Curriculares Obrigatórias	82
A.2	Atividades Acadêmicas Curriculares Optativa de Ementa Fixa	92

A.3 Curricular Academic Activities	102
A.4 Optional Curricular Academic Activities	102
Anexo B – Equipamentos dos laboratórios	121
Anexo C – Relação do corpo docente	130

1. Da identificação do curso e seus fundamentos conceituais

1.1 Introdução

O presente documento apresenta versão atualizada do Projeto Pedagógico do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) da UFMG. O curso, implementado em 2009 na Escola de Belas Artes, oferece formação na modalidade bacharelado e forma profissionais da arte da animação para atuação nos campos do cinema e das mídias computacionais.

Esta versão do Projeto Pedagógico é resultante da reforma curricular empreendida ao longo do ano de 2021. Entretanto, a maior parte das propostas consolidadas nesta versão curricular já vinham sendo discutidas e estudadas pelo Colegiado de Curso e pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) há alguns anos. A reforma curricular implementou mudanças que visam sanar problemas estruturais do curso, diagnosticados ao longo dos primeiros 12 anos de sua implementação. Buscou, também, fortalecer a identidade do curso e seus princípios pedagógicos, assim como atender a demandas manifestas pelos corpos docente e discente ao longo desse período. Além disso, buscou aprimorar a adequação do Projeto Pedagógico aos princípios e objetivos do ensino de graduação da UFMG, em especial considerando a atualização das Normas Gerais de Graduação, instituída pela Resolução Complementar nº 01/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG.

O documento está estruturado em três partes. Nesta primeira parte, são apresentados dados de identificação, histórico e princípios institucionais e pedagógicos da Universidade, da unidade acadêmica e do curso. Na segunda parte, são apresentados os dados da estrutura curricular. Na terceira parte, são apresentadas informações acerca da infraestrutura e da gestão do curso.

1.2 Dados de identificação e contextualização da UFMG

Mantenedora: Ministério da Educação
IES: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Natureza Jurídica: Pessoa Jurídica de Direito Público - Federal	CNPJ: 17.217.985/001-04	
Endereço: Av: Antônio Carlos, 6627 Pampulha – Belo Horizonte – MG CEP: 31270 – 901	Fone: +55 (31) 34095000	
	Sitio: http://www.ufmg.br e-mail: reitor@ufmg.br ou reitora@ufmg.br	
Ato Regulatório: Credenciamento Lei Estadual Nº documento: 956 Data de Publicação: 07/09/1927	Prazo de Validade: Vinculado ao Ciclo Avaliativo	
Ato Regulatório: Recredenciamento Lei Federal Nº documento: 971 Data de Publicação: 19/12/1949	Prazo de Validade: Vinculado ao Ciclo Avaliativo	
CI - Conceito Institucional	5	2017
IGC – Índice Geral de Cursos	5	2019
IGC Contínuo	4.3025	2019
Reitora: Sandra Regina Goulart Almeida	Gestão: 2018-2022	

1.3 Perfil institucional, missão e breve histórico

1.2.1 Perfil institucional

A Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), nos termos do seu Estatuto, tem por finalidades precípua a geração, o desenvolvimento, a transmissão e a aplicação de conhecimentos por meio do ensino, da pesquisa e da extensão, compreendidos de forma indissociada e integrados na educação e na formação científica e técnico-profissional de cidadãos imbuídos de responsabilidades sociais, bem como na difusão da cultura e na criação filosófica, artística e tecnológica. No cumprimento dos seus objetivos, a UFMG mantém cooperação acadêmica, científica, tecnológica e cultural com instituições nacionais, estrangeiras e internacionais e constitui-se em veículo de desenvolvimento regional, nacional e mundial, almejando consolidar-se como universidade de excelência e relevância, mundialmente reconhecida.

1.2.2 Missão

Visando ao cumprimento integral das suas finalidades e de seu compromisso com os interesses sociais, a UFMG assume como missão gerar e difundir conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais, destacando-se como Instituição de referência na formação de indivíduos críticos e éticos, dotados de sólida base científica e humanística e comprometidos com intervenções transformadoras na sociedade, com vistas à promoção do desenvolvimento econômico, da diminuição de desigualdades sociais, da redução das assimetrias regionais, bem como do desenvolvimento sustentável.

1.2.3 Breve histórico

No século XVIII, a criação de uma universidade em Minas Gerais integrava o projeto político dos Inconfidentes. A proposta, entretanto, só veio a se concretizar na terceira década do século XX, no bojo de intensa mobilização intelectual e política que teve no então Presidente do Estado, Antônio Carlos Ribeiro de Andrada, sua principal expressão. Nesse contexto, pela Lei Estadual nº 956, de 7 de setembro de 1927, foi fundada a Universidade de Minas Gerais (UMG), pela reunião das quatro instituições de ensino superior existentes, à época, em Belo Horizonte: a Faculdade de Direito, criada em 1892, em Ouro Preto; a Faculdade de Medicina, criada em 1911; a Escola de Engenharia, criada em 1911, e a Escola de Odontologia e Farmácia, cujos cursos foram criados em, respectivamente, 1907 e 1911. O primeiro Reitor da UMG, nomeado em 10 de novembro do mesmo ano, foi Francisco Mendes Pimentel, Diretor da Faculdade de Direito, que foi sede da primeira Reitoria.

Um ano depois, os planos do governo estadual para a UMG voltaram-se à necessidade da construção de um complexo universitário, já então denominado Cidade Universitária. Como resultado de uma parceria com a Prefeitura de Belo Horizonte, foram colocados à disposição da UMG 35 quarteirões, com área equivalente a 500.000 m², nos bairros de Lourdes e Santo Agostinho. Com o

tempo, a área destinada para a futura edificação da Cidade Universitária foi se alterando, em decorrência de sua localização central e de seu valor econômico: em 1937, para as imediações do Parque Municipal e, no início da década de 1940, para a região da Pampulha, onde viria a se instalar. O Plano Diretor para a Cidade Universitária, que definia o sistema viário e o zoneamento das atividades por áreas de conhecimento e serviços, foi concluído em 1957, quando foram iniciadas as respectivas obras de infraestrutura e de apoio. Em seguida, foram projetadas e construídas as primeiras edificações, entre as quais, o prédio da Reitoria, inaugurado em 1962.

Na segunda metade dos anos 1940, a UMG ampliou-se consideravelmente, no plano acadêmico, com a incorporação de diversas escolas livres criadas em Belo Horizonte, posteriormente à fundação da Universidade: a de Arquitetura, em 1946, e as Escolas Livres de Filosofia, Ciências e Letras e de Ciências Econômicas e Administrativas, em 1948. Em 1949, houve a federalização da UMG, mas seu nome e sua sigla permaneceram inalterados, por mais de uma década. Em 1950, ocorreu a incorporação da Escola de Enfermagem, originalmente subordinada à Secretaria de Educação e Saúde Pública do Estado de Minas Gerais e incorporada à UMG por ter sido anexada à Faculdade de Medicina.

Nos anos de 1960, a UMG sofreria profundas transformações. Na primeira metade da década, devido a um expressivo programa de expansão, com a incorporação da Escola de Veterinária, em 1961, do Conservatório Mineiro de Música – que daria origem à Escola de Música –, em 1962, da Escola de Biblioteconomia – a atual Escola de Ciência da Informação –, em 1963, e, no mesmo ano, a criação da Escola de Belas Artes. Em 1965, o nome e a sigla da UMG foram alterados, de forma a incorporar sua vinculação à estrutura administrativa federal, passando a denominar-se Universidade Federal de Minas Gerais, com a sigla UFMG.

Na segunda metade da década de 1960, a estrutura e a vida universitária seriam alteradas em decorrência da Reforma Universitária de 1968, que modernizou a

universidade brasileira, mas também em virtude de circunstâncias políticas mais gerais. A reforma universitária acarretou o desmembramento da antiga Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, dando origem, em um primeiro momento aos assim chamados Institutos Básicos – o Instituto de Ciências Biológicas (ICB), o Instituto de Ciências Exatas (ICEx) e o Instituto de Geociências (IGC) – e, logo a seguir, à Faculdade de Educação (FAE) e à Faculdade de Letras (FALE). Em decorrência dessas transformações, a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras teve seu nome alterado para Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Decorreu também da reforma universitária a institucionalização da atividade de pesquisa, o estabelecimento de padrões mais bem definidos para a regulação dos cursos de Pós-Graduação, a formalização da atividade de extensão como parte da missão da Universidade e a criação do regime de trabalho de Dedicação Exclusiva para os docentes dedicados aos trabalhos de investigação acadêmica. Ainda nesse período, em 1969, a UFMG incorporaria em sua estrutura a Escola de Educação Física – hoje, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO).

A vida da UFMG seria também bastante alterada, nos anos de 1960 e subsequentes, em decorrência do pronunciamento militar que interrompeu a normalidade democrática no país em 1964. Em consequência desse pronunciamento, agravado em 1968 com a edição do Ato Institucional 5, a UFMG teve um de seus reitores afastados temporariamente de suas funções, o Reitor Aluísio Pimenta, outro cassado, o Professor Gérson Brito de Melo Boson, e diversos professores e funcionários cassados e presos, estudantes expulsos, presos e assassinados. A Instituição reagiu com altivez a esse tempo sombrio, tendo seus reitores e seu Conselho Universitário manifestado, com firmeza, sua condenação à arbitrariedade e à violência da repressão política, bem como, recusado, sempre que possível, a implantação de medidas e procedimentos que consideraram academicamente inconvenientes e inadequados.

O adensamento das construções do Campus Pampulha, a Cidade Universitária, se deu em períodos distintos, sendo mais intenso nos anos 1970, na primeira

metade da década de 1990 e na primeira década deste século. Atualmente, das dezenove Unidades Acadêmicas sediadas em Belo Horizonte, quinze têm suas instalações integralmente situadas no Campus Pampulha. Na área central da cidade, encontram-se o Campus Saúde, constituído pela Faculdade de Medicina, pela Escola de Enfermagem e pelo complexo do Hospital das Clínicas (atualmente administrado pela Empresa Brasileira de Serviços Hospitalares – EBSERH), bem como a Faculdade de Direito e a Escola de Arquitetura, estas duas localizadas em prédios isolados e com perspectivas de, no futuro, terem suas instalações transferidas para o Campus Pampulha. Além das Unidades Acadêmicas, encontram-se também no Campus Pampulha a Escola de Educação Básica e Profissional (EBAP), integrada pela Escola Fundamental – Centro Pedagógico (CP), o Colégio Técnico (COLTEC) e o Teatro Universitário (TU).

Fora da Capital, a UFMG possui um terceiro Campus universitário, situado em Montes Claros, município do norte de Minas Gerais. O Campus Regional de Montes Claros oferece cursos de Graduação e Pós-Graduação vinculados ao Instituto de Ciências Agrárias, a vigésima Unidade Acadêmica da Universidade. Em Diamantina, estão instalados o Instituto Casa da Glória e a Casa Silvério Lessa, ambos vinculados ao Instituto de Geociências. Em Tiradentes, a UFMG mantém, em convênio com a Fundação Rodrigo Mello Franco de Andrade (FRMFA), um Campus Cultural que compreende o Museu Casa do Inconfidente Padre Toledo, a Casa de Cultura, a Biblioteca e o Centro de Estudos, os dois últimos em processo de implantação no Sobrado Quatro Cantos. Merecem ainda uma menção destacada, por sua importância no projeto acadêmico da UFMG, o Hospital Veterinário, as fazendas de Montes Claros, Igarapé e Pedro Leopoldo, a Biblioteca Universitária, o Centro Cultural, o Espaço do Conhecimento, o Centro de Microscopia, o Conservatório, a Editora, o Museu de História Natural e Jardim Botânico (MHNJB) e o Centro de Treinamento Esportivo (CTE). E, como espaço primordialmente voltado ao lazer da Comunidade Universitária, o Centro Esportivo Universitário (CEU).

Ao lado de uma política de expansão que perpassa sua trajetória desde a fundação, a UFMG tem-se pautado por parâmetros de mérito e qualidade acadêmicos e de relevância social em todas as suas áreas de atuação. Seus docentes têm participação expressiva em comitês de assessoramento de órgãos de fomento à pesquisa, em comitês editoriais de revistas científicas e em diversas comissões de normas técnicas. Nos últimos anos, ganhou força o debate sobre políticas de inclusão e democratização do acesso e da permanência no sistema de ensino superior, começando pela ampliação das vagas e criação de novos cursos no período noturno, passando pela experiência da política de bônus, seguidas pela política de cotas para candidatos egressos de escolas públicas (complementadas por critérios relativos à renda familiar, critérios étnico-raciais e a reserva de vagas para pessoas com deficiência), a ampliação dos gastos com a assistência estudantil e a promoção de políticas voltadas para a afirmação da cidadania, da diversidade, da igualdade e da inclusão e o combate às diferentes formas de intolerância, discriminação e violação de direitos humanos.

No período entre 2013 e 2017, segundo dados informados com metodologia padronizada pelo Censo da Educação Superior, o corpo docente cresceu 7,7%, sendo que 88% dos docentes trabalham em regime de tempo integral e 89% são doutores. O corpo Técnico-Administrativo em Educação (TAE) cresceu 1,8% e aprimorou sua qualificação, sendo que mais da metade dispõe de formação em nível de Pós-Graduação.

Quanto ao corpo discente, o total de estudantes matriculados em cursos de Graduação ao longo do período situou-se entre 31 e 33 mil, com média anual de aproximadamente 7.500 ingressantes e 4.600 concluintes, para um total de 6.740 vagas novas ofertadas anualmente nos cursos com oferta regular.

Atualmente, a UFMG oferta 90 cursos de Graduação presenciais e 5 cursos a distância. Dos 90 cursos presenciais, 16 são licenciaturas, 73 são bacharelados e um é tecnológico. Dos cinco cursos a distância, quatro são licenciaturas e um, bacharelado.

Observa-se no período recente uma tendência geral de melhoria nos indicadores de qualidade da Pós-Graduação, da pesquisa e da extensão na UFMG. Até 2010, o sistema de Pós-Graduação *stricto sensu* da UFMG estava constituído por 70 programas que contavam com pouco mais de 1.500 orientadores credenciados e pouco mais de 6.500 estudantes. Em 2018, a UFMG somava 84 programas de Pós-Graduação (ver Anexo II), envolvendo 70 cursos de Doutorado, 75 cursos de Mestrado acadêmico e 8 cursos de Mestrado Profissional, totalizando mais de 2.000 orientadores credenciados e 9.600 estudantes matriculados. O número total anual de dissertações de Mestrado, no mesmo período, passou de cerca de 1.300 para cerca de 1.600, e o número total anual de teses de Doutorado defendidas passou de pouco mais de 500 para quase 900. O processo de melhoria da qualidade da Pós-Graduação *stricto sensu* na UFMG, ocorrido no mesmo período, é atestado pela avaliação quadrienal realizada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que indica que a UFMG passou de um percentual de 36% de programas que alcançaram conceitos 6 e 7 em 2010, para um percentual de 43% de programas nesses níveis em 2017. Esses conceitos são conferidos a cursos com padrão de excelência internacional. No mesmo período, a UFMG passou de um percentual de 63% para um percentual de 68% de cursos com conceitos 5, 6 ou 7.

Alguns indicadores para acompanhamento da produção intelectual (orientações concluídas, patentes registradas e produção bibliográfica) da UFMG estão disponíveis para consulta pública por meio do sistema Somos UFMG (<http://somos.ufmg.br/indicadores>). Entre 2012 e 2016, a produção científica manteve-se em patamar elevado, em torno de 5.800 artigos por ano, com uma parcela crescente desses artigos contando com indexação pelo DOI. No mesmo período, houve uma redução do número de “trabalhos em eventos”, o que parece refletir a redução do peso desse tipo de publicação nos diversos processos de avaliação da pesquisa, internos e externos, ocorrido ao longo da última década, levando a um concomitante processo de direcionamento dos esforços dos pesquisadores à confecção de publicações de maior potencial de impacto. Quanto à qualidade dessas publicações, ela pode ser avaliada por alguns indicadores.

Assim, em 11 das 27 áreas da base de dados SCOPUS, os artigos publicados por docentes da UFMG recebem um número igual ou maior à média de citações das demais instituições presentes na base. Além disso, a produção científica da UFMG mantém-se concentrada em revistas com JCR (parâmetro de impacto da revista) superior ao da média da base Web of Science: em 2017, a produção da UFMG foi publicada em revistas com JCR médio de 2,6, contra uma média de 2,2 das revistas da base.

Além disso, deve-se mencionar que a UFMG sedia ou possui coordenadores de 17 Institutos Nacionais de Ciência e Tecnologia (INCTs).³ A Universidade tem atualmente 746 bolsistas de produtividade em pesquisa e 24 bolsistas de produtividade em desenvolvimento tecnológico e extensão inovadora, o que confere à UFMG a quarta posição entre as instituições com o maior número de bolsas de produtividade concedidas no Brasil (4,9% do total de bolsas) e a primeira no estado de Minas Gerais (44,4% do total de bolsas).

Por fim, destacamos que o Sistema de Informação da Extensão da UFMG (SIEX/UFMG) registrava, em 2017, 185 programas, 1.125 projetos, 377 cursos, 368 eventos e 335 prestações de serviço, totalizando 2.390 ações de extensão, com o envolvimento de 1.872 docentes, 476 servidores TAEs e quase 4.000 estudantes. Ações de extensão são hoje desenvolvidas em todas as Unidades Acadêmicas da UFMG, englobando as oito áreas temáticas (saúde, educação, trabalho, meio ambiente, comunicação, direitos humanos e justiça, tecnologia de produção e cultura), com envolvimento de cerca de 1500 docentes e com relato de mais de 3.000 produtos anuais, sendo a maioria trabalhos apresentados em eventos acadêmicos-científicos e produtos audiovisuais.

1.4 Contextualização do curso

O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais oferece formação transdisciplinar tendo a arte da animação como eixo fundamental que articula os eixos do cinema e das artes digitais. A formação contempla, deste modo, a criação artística tanto para o cinema de animação quanto para mídias

computacionais emergentes, com características interativas, imersivas e generativas.

O curso encontra-se sediado na Escola de Belas Artes da UFMG, é oferecido na modalidade bacharelado e recebe, anualmente, 40 estudantes por ingresso regular, além de vagas adicionais para refugiados políticos, convênio PEC-G e indígenas. As atividades são realizadas no turno noturno e a carga horária de integralização é de 2.700 horas que podem ser integralizadas entre 9 e 15 semestres.

1.4.1 Dados de identificação da unidade e do curso

Curso: Cinema de Animação e Artes Digitais	
Unidade: Escola de Belas Artes	
Endereço: Av. Antônio Carlos, 6627 Pampulha – Belo Horizonte – Minas Gerais – Brasil CEP: 31.270-901	Fone: +55 (31) 3409.5262/5261
	Sítio: http:// eba.ufmg.br e-mail: dir@eba.ufmg.br
Diretor da Unidade: Prof. Dr. Cristiano Gurgel Bickel	Gestão: 2021-2024
Coordenador do Colegiado: Prof. Dr. Simon Pedro Brethé	Gestão: 2021-2023
Número de vagas iniciais ofertadas por ano: 40	CPC:
Turno de funcionamento: Noturno	Carga Horária Total: 2700
Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes	Ato de reconhecimento: Portaria nº 308 de 20 de maio de 2014 da Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior do Ministério da Educação
Tempo de integralização: Padrão: 09 semestres Máximo: 15 semestres	Modalidade: Bacharelado

1.5 Apresentação e breve histórico da unidade acadêmica e do curso

A história da Escola de Belas Artes remonta pelo menos a 1944, quando o então prefeito Juscelino Kubitschek criou o Instituto de Belas Artes de Belo Horizonte, como parte do projeto de modernização da capital. A Escola de Arquitetura, criada em 1930, foi então integrada ao Instituto, que também realizava cursos de pintura, escultura e gravura, com algumas de suas atividades realizadas em parques da cidade e em galpão situado onde hoje se encontra o Palácio das Artes, no Parque Municipal de Belo Horizonte.

Contudo, seria apenas em 1968 que a Escola de Belas Artes seria instituída como unidade acadêmica da UFMG pelo decreto presidencial nº 62.317, de 28 de janeiro daquele ano, que aprovou a proposta de reestruturação da universidade. Ao constituir-se enquanto unidade autônoma, a Escola de Belas Artes passaria a abrigar o Bacharelado em Belas Artes, instituído em 1957 e sediado inicialmente na Escola de Arquitetura, que já funcionava como unidade da então denominada Universidade de Minas Gerais. Após funcionar por quinze anos em instalações provisórias, a Escola de Belas Artes passou a contar com prédio próprio em 1972, em edificação construída especialmente para abrigá-la, no Campus Pampulha.

Ao longo dos anos, a escola ampliou gradualmente os campos de conhecimento trabalhados no Bacharelado em Belas Artes e em outros cursos que vieram a integrar a unidade. Atualmente, a Escola de Belas Artes oferece cursos de graduação em Artes Visuais, Cinema de Animação e Artes Digitais, Conservação e Restauração, Dança, Design de Moda e Teatro.

A área de Cinema integra a escola desde seus primeiros anos, com atividades optativas ofertadas no curso de Belas Artes. Em 1971, implantou-se o Departamento de Comunicação Visual, que viria a se chamar Departamento de Fotografia e Cinema em 1975. Na sequência, a partir de 1976, houve esforços com o objetivo de criar uma habilitação em Cinema no curso, mas isto apenas

viria se concretizar na década seguinte, com a criação da habilitação em Cinema de Animação, em 1986. A criação da habilitação foi um desdobramento do Núcleo de Animação, constituído a partir de convênio firmado, na década de 1980, entre o Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e o National Film Board of Canada (NFB).

A habilitação em Cinema de Animação foi única no Brasil até os anos 2000 e atraía parte significativa dos estudantes do curso de Artes Visuais, representando cerca de metade dos egressos nos últimos anos de sua vinculação àquele curso. Estudantes egressos tornaram-se profissionais de destaque no mercado audiovisual e filmes produzidos pelos alunos foram premiados em diversos festivais nacionais e internacionais.

A autonomização da habilitação em curso próprio foi possibilitada pela decisão da câmara do então denominado Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema, em 26 de setembro de 2007, que instituiu comissão destinada à elaboração do projeto de um novo curso de graduação a ser criado por meio de adesão da UFMG ao Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), implementado pelo governo federal em abril daquele ano.

Fundamentalmente, a proposta visava atender à demanda de expansão da habilitação em Cinema de Animação, que já possuía um histórico bem sucedido de consolidação no curso de Artes Visuais, ao longo de vinte anos. Contudo, na constituição do novo curso, propôs-se integrar também a área emergente das Artes Digitais, compreendida como campo transdisciplinar das formas artísticas mediadas por sistemas computacionais, com características interativas, procedurais e/ou generativas. Observou-se que se tratava de uma lacuna na formação de graduação na UFMG, embora já houvesse um grupo de professores com pesquisas neste campo atuando na Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes. Também observou-se um interesse pungente de alunos da graduação por este campo, inclusive pela interseção entre o cinema de animação, os jogos computacionais e as mídias interativas.

Neste sentido, mais do que apenas o desmembramento da habilitação de Cinema de Animação em um curso próprio, buscou-se ampliar a formação oferecida, considerando um novo horizonte artístico e tecnológico das mídias computacionais contemporâneas, aliadas ao expressivo universo criativo da arte da animação. Trata-se de cenário que transforma continuamente os potenciais estéticos e expressivos da animação, para além dos formatos cinematográficos tradicionais, abarcando outros dispositivos expressivos e de fruição estética, tais como a geração computacional de sons e imagens; o potencial de mídias interativas e conectivas; e as qualidades multimodais de ambientes imersivos. Deste modo, propôs-se um curso com perfil único no país, integrando a vertente das Artes Digitais e denominado Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD). O curso recebeu sua primeira turma de estudantes no ano de 2009.

Na estrutura curricular original do curso, foram previstos percursos curriculares distintos para as duas principais áreas de formação do curso. Deste modo, o estudante poderia optar por aprofundar sua formação no campo do Cinema de Animação ou no campo das Artes Digitais. A estes percursos, somou-se um terceiro, então denominado 'híbrido' (posteriormente renomeado 'Cinema de Animação e Artes Digitais' em que se permitia combinar elementos de ambos percursos. Esta divisão organizava aspectos acadêmicos e logísticos, já que cada um dos dois percursos principais permitiria acolher cerca de metade de uma turma ingressante (20 estudantes). A estes percursos, somava-se uma Formação Complementar, criada em parceria com o Departamento de Ciência da Computação, voltado à criação e desenvolvimento de Jogos Digitais.

Entretanto, já nos primeiros anos de implantação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, observou-se que os interesses dos estudantes se manifestavam de forma diferente do esperado. O caráter mais consolidado da área de Cinema de Animação – tanto na universidade, quanto no mercado de trabalho, em comparação com o perfil emergente das artes digitais – tornavam esta formação mais compreendida pelos estudantes ingressantes e, também, foco maior de seu interesse. Somou-se a isto que a oferta do curso no período noturno

atraiu estudantes mais maduros e já com atuação profissional em áreas correlatas à animação e ao audiovisual, que buscavam no curso uma formação mais direcionada ao campo em que já atuavam.

Outro desafio da estrutura curricular inicialmente concebida diz respeito à dificuldade enfrentada por boa parte dos estudantes nas disciplinas ofertadas pelos departamentos de Matemática e de Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas. Apesar da compreensão do caráter transdisciplinar do curso e, em muitos casos, apesar do próprio interesse de parte dos alunos pelo aprendizado dos conteúdos ministrados nestas disciplinas, a diferença de perfil de estudante e de cultura acadêmica entre os distintos campos de conhecimento mostrou-se desafiadora para o funcionamento desta formação. Por este motivo, disciplinas voltadas para a programação de computadores e a matemática deixaram de ser obrigatórias para todos os estudantes e permaneceram como obrigatórias apenas para o percurso em Artes Digitais e a Formação Complementar em Jogos.

Ainda assim, os desafios que se colocaram para a estrutura curricular, como inicialmente concebida, demandaram a implementação de medidas administrativas e pedagógicas a fim de sanar os problemas decorrentes. Para remediar as dificuldades logísticas do desequilíbrio, em 2015, uma resolução do Colegiado de Curso estabeleceu parâmetros e limites regulamentares para a alocação de estudantes entre os percursos curriculares. Para aprimorar o processo seletivo, contemplando habilidades artísticas relacionadas às Artes Digitais, o Vestibular de Habilidades para ingresso no curso passou a incluir, em 2020, prova de Desenho Procedural e Raciocínio Lógico.

A estrutura curricular bipartite, entretanto, seguiu como um desafio para a concepção pedagógica do curso e este é o principal aspecto enfrentado pela reforma curricular empreendida no ano de 2021, que culmina na atual versão do projeto pedagógico. Compreendendo a necessidade de integrar mais profundamente as formações oferecidas, em perspectiva transdisciplinar, a reforma se pautou pela constituição de um percurso formativo integrado,

abandonando a diferenciação entre percursos no nível do Núcleo Específico de atividades. Concebeu-se, deste modo, formação que não diferencia, no nível dos percursos curriculares, formações específicas nas áreas que compõem o curso.

Neste novo desenho curricular, a arte da animação estrutura-se como eixo central da formação, tendo os campos do cinema e das artes digitais como articuladores específicos de linguagens e mídias. Se, por um lado, a interseção entre cinema e animação volta-se à fundamentação teórica e à criação de animações para os formatos cinematográficos e à linguagem audiovisual já consolidados, a interseção com as artes digitais, no terreno da arte e tecnologia, realiza esforço similar para a articulação da animação com formatos, mídias e linguagens emergentes – animação procedural e generativa, mídias interativas, conectivas e imersivas.

O perfil do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais é bastante singular, tendo em vista tanto o foco específico na animação, que diferencia o curso de outros voltados ao cinema e ao audiovisual; quanto a forte articulação com as mídias computacionais, indo além dos formatos cinematográficos tradicionais. Destaca-se, ainda, a articulação do curso com a pós-graduação da UFMG. Os docentes atuam em pesquisa e ensino, em nível de Mestrado e Doutorado, no Programa de Pós-Graduação em Artes, inclusive coordenando Linhas de Pesquisa com forte interseção com o Cinema de Animação e Artes Digitais, voltadas ao Cinema e às Poéticas Tecnológicas, respectivamente.

Pioneiro no país, quando de sua constituição, o curso pode ser, hoje, comparado a outros similares oferecidos por instituições renomadas no Brasil. Encontramos, no país, ao menos dois outros cursos de graduação já consolidados, em Cinema de Animação e em Animação, respectivamente, oferecidos pelo Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), desde 2010; e na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), desde 2015. Em nosso estado, a Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) iniciou em 2022 a oferta de curso de Tecnólogo em Cinema e Animação que também possui similaridades,

embora não se volte de forma específica à animação e, sim, contemple este campo como parte de uma formação mais ampla no campo do cinema.

Uma observação comparada do curso da UFMG com os demais permite observar certa similaridade das formações oferecidas, embora cada curso possua sua singularidade nas ênfases e modos de abordagem do campo da animação. Na UFMG, pautamos a formação, fundamentalmente, no aspecto da construção e expressão do movimento sintético por meio da arte da animação. Além disso, a formação oferecida pelo curso de Cinema de Animação e Artes Digitais destaca-se especialmente pela proposta de maior articulação com as Artes Digitais e, portanto, com o potencial de mídias computacionais e suas propriedades específicas. O curso da UFPEL oferece também contato com o campo dos Jogos Digitais e o curso da UFSC oferece disciplina voltada para a arte de jogos digitais. O curso oferecido pela UEMG, por sua vez, sugere em seu currículo a noção de cinema expandido e animação expandida, o que abre frentes de ampliação da linguagem cinematográfica que se aproxima do intuito do CAAD. Porém, o curso da UFMG é o único, entre os cursos congêneres no país, que propõe um contato mais profundo com este campo, inclusive com disciplinas técnicas específicas.

No contexto internacional, cursos de excelência na área possuem organização similar ao observado no país para a formação em animação, embora nem sempre sejam equivalentes à formação de graduação, em nível de bacharelado, como a oferecida na UFMG. Também nestes casos, encontramos certa diversidade nos cursos, em relação às ênfases e vocações singulares da formação oferecida. Cursos oferecidos da École Gobelins (Paris, França) e da VIA University College (Viborg, Dinamarca), por exemplo, centram sua formação na animação de personagens. O Animations Institut, da Filmakademie Baden-Württemberg (Ludwigsburg, Alemanha), por sua vez, oferece formação em animação, em perspectiva geral. Todos estes institutos também oferecem formações em Mídias Interativas e em Jogos Digitais, porém como cursos distintos ou como programas de pós-graduação. Já La Poudrière (Valence, França) foca na produção em

animação voltada para a produção autoral como uma referência para o CAAD no quesito criação e experimentação autoral.

O CAAD, neste novo projeto agora apresentado, busca consolidar e aperfeiçoar a missão institucional do curso de preencher um espaço, no contexto da sociedade e dos meios acadêmicos, colocando a UFMG em patamares de excelência e de ponta no cenário internacional. Nesse sentido, o curso está alinhado com a missão da UFMG, expressa em seu Plano de Desenvolvimento Institucional, de gerar e difundir conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais, destacando-se como instituição de referência nacional na formação de indivíduos críticos e éticos, dotados de sólida base científica, humanística e artística e comprometidos com intervenções transformadoras na sociedade e com o desenvolvimento sustentável.

1.6 Formas de ingresso em vagas iniciais

O curso recebe uma entrada anual de até 40 alunos. Vagas adicionais são oferecidas para: refugiados políticos, conforme política da UFMG para o tema (Resolução nº 03/2004 CEPE/UFMG); estudante vinculado ao convênio PEC-G; e estudante indígena.

O ingresso ocorre no primeiro semestre letivo do ano. Desde 2010, com a adesão da UFMG ao ENEM como prova de seleção, o ingresso no CAAD ocorre por meio do Processo Seletivo Habilidades, realizado pela Comissão Permanente do Vestibular (COPEVE) da UFMG. Atualmente, esta seleção adota o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) como primeira etapa e, na segunda etapa, considera-se a redação do ENEM combinada a duas provas específicas de habilidades: de Percepção Visual e de Desenho Procedural e Raciocínio Lógico.

1.7 Bases normativas e legais

O projeto inaugural do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais foi elaborado a partir da instituição de comissão específica para este fim pela

diretoria da Escola de Belas Artes, por meio da Portaria nº 068/07 de 24 de outubro de 2007. O projeto inicial foi elaborado em observância ao Programa de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2008-2012, da UFMG, e considerando as diretrizes do Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), instituído, à época, pelo governo federal. Posteriormente, o curso obteve reconhecimento do Ministério da Educação por meio da Portaria nº 308 de 20 de maio de 2014 da Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior.

O Conselho Nacional de Educação (CNE) e a Câmara de Educação Superior (CES), do Ministério da Educação (MEC), estabelecem Diretrizes Nacionais Curriculares (DCN) para cursos superiores de Cinema e Audiovisual (cf. Parecer CNE/CES nº 44/2006, aprovado em 21 de fevereiro de 2006, e Resolução CNE/CES nº 10/2006). Contudo, o entendimento consolidado para o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG, desde sua implementação, considera que há especificidades significativas da formação oferecida, de modo que ela não se encontra adequadamente contemplada pelas DCN de Cinema e Audiovisual. Isto se deve tanto à especificidade da arte da animação quanto à particularidade do campo das artes digitais, que não são compreendidas nas denominações do cinema e do audiovisual.

Primeiro, a respeito da especificidade da animação em meio às técnicas e linguagens audiovisuais, destaca-se a demanda de uma abordagem específica da formação técnica e profissional, com o aprofundamento no desenvolvimento das habilidades de criação e expressão visual e de síntese criativa do movimento. Tal especificidade diverge das áreas de capacitação previstas nas DCN de Cinema e Audiovisual, que voltam-se à produção audiovisual tradicional, fundamentado no registro da performance e gestualidade de atores e personagens e, também, contemplando funções técnicas que não se aplicam, de forma equivalente, ao campo específico da animação (como, por exemplo, Produção, Fotografia, Cenografia e Figurino), além de não contemplar habilidades específicas da animação, como o desenho, o design de personagens, a confecção de bonecos, e

a arte da animação, propriamente dita, em diferentes técnicas (stop motion, 2D, 3D).

Segundo, a respeito da especificidade das artes digitais, destaca-se que aspectos técnicos e conceituais da realização em mídias computacionais, interativas e imersivas, tampouco são contempladas pelas DCN de Cinema e Audiovisual. Se, por um lado, é evidente que tais expressões já não se encontram abarcadas pela linguagem e formatos cinematográficos, tampouco a denominação mais genérica ‘audiovisual’ consegue abarcar suas especificidades, já que trata-se de um campo expressivo que envolve formas de expressão, percepção e interação multimodais que, para além de som e imagem, também abarcam aspectos táteis, sensório-motores e ambientais. Além disso, as artes digitais, ao se valerem dos potenciais criativos das mídias computacionais, lidam diretamente com procedimentos algorítmicos, os quais demandam formação técnica e profissional não contemplada pelas DCN, inclusive elementos da programação de computadores com finalidade artística. O desenvolvimento de aplicativos de arte computacional, jogos digitais, ambientes de realidade virtual e aumentada, portanto, não se encaixam nas habilidades e competências estritamente relacionadas às DCN de Cinema e Audiovisual. As Artes Digitais, longe da restrição audiovisual, conduzem a linguagens expandidas e diferenciadas.

Portanto, entende-se que o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais não possui referencial estabelecido de Diretrizes Curriculares Nacionais. Entretanto, as Diretrizes Curriculares Nacionais para cursos de Cinema e Audiovisual servem de base para nortear a construção do Projeto Pedagógico de Curso. Destaca-se, a esse respeito, que projeto pedagógico contempla – integral, ou parcialmente – aspectos importantes das DCN de Cinema e Audiovisual. Isto se verifica no quesito das competências e habilidades desejadas (Art. 4º das DCN), porém ampliando o campo do audiovisual para outras linguagens não contempladas. E também nos princípios norteadores da estrutura curricular (Art. 5º das DCN), em particular nos quesitos da organicidade, flexibilidade e transversalidade.

No quesito das cargas horárias mínimas de integralização curricular e da duração do curso, o CAAD contempla integralmente tanto as DCN de Cinema e Audiovisual quanto outras diretrizes do Conselho Nacional de Educação, definidas pelo Parecer CNE/CES nº 08/2007 e pela Resolução CNE/CP nº 02/2007. O curso prevê 2.400 horas como carga horária mínima e também o limite de 20% de carga horária em atividades complementares e/ou estágios.

Em atenção às Normas Gerais de Graduação (NGG) da UFMG, instituídas pela Resolução Complementar nº 01/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (CEPE), destacamos os esforços envidados para a atualização do Projeto Pedagógico de Curso conforme as novas diretrizes. Em especial, buscou-se aperfeiçoar o curso com vistas aos princípios e objetivos do ensino de graduação da UFMG, conforme disposto pelos artigos 1º e 2º das NGG. A atualização do Projeto Pedagógico visa aprimorar, em especial, a flexibilidade curricular, por meio de um esforço de convergência estrutura curricular, com ampliação e melhor estruturação da carga horária optativa. Tais mudanças, ao remover percursos demasiadamente especializados, também permitem a diversificação na aquisição do conhecimento e favorecem a atualização permanente das áreas de conhecimento além de, potencialmente, ampliarem a integração com outros cursos de graduação, departamentos e unidades acadêmicas. O reforço de conteúdos e habilidades relacionados à pesquisa científica e artística, por sua vez, busca reforçar a articulação do curso com a investigação e com a realidade social, além de favorecer melhor integração com a pós-graduação. Destacamos, ainda, a incorporação dos diferentes tipos de Atividades Acadêmicas Curriculares (AACs) previstos nas NGG e, também, a mobilização das possibilidades de flexibilização dos critérios de integralização, conforme artigo 26 das NGG.

A atual versão do Projeto Pedagógico também traz avanços importantes que aprimoram o atendimento, pelo curso, aos objetivos para o ensino de graduação estabelecidos pelo Plano de Desenvolvimento Institucional 2018-2023 da UFMG. Destacamos, a este respeito: os avanços em relação ao projeto pedagógico de

flexibilização curricular por meio das medidas implementadas na estrutura e percursos curriculares; a intensificação da experimentação pedagógica com metodologias ativas de aprendizado, assim como a realização de programas colaborativos e integradores, por meio das atividades práticas e laboratoriais, bem como pelas atividades de seminário previstas; a continuidade do uso de tecnologias da informação e de comunicação como parte integrante não apenas das metodologias de ensino como, também, dos conteúdos e habilidades trabalhados.

Com relação a outras diretrizes e exigências legais, indicam-se, a seguir, as formas como são contempladas no projeto pedagógico.

A oferta do ensino de Libras, conforme o Decreto nº 5.626/2005, está contemplada no currículo do curso como atividade optativa. Também de acordo com esse decreto, que regulamenta as normas gerais e critérios básicos para a acessibilidade das pessoas com deficiência, a UFMG possui política específica de acessibilidade e inclusão que atende ao curso em questão e cujos detalhes são desenvolvidos na seção seguinte (1.8 Acessibilidade).

A Resolução CNE/CP Nº 01/2012 do Conselho Nacional de Educação estabelece diretrizes nacionais para a educação para direitos humanos. Conforme possibilidades previstas nesta resolução, o currículo prevê tratamento transversal destes conteúdos, porém com maior ênfase em componentes curriculares específicos, relativos aos aspectos históricos e críticos dos campos do cinema, da animação e das artes digitais.

Quanto à educação ambiental, conforme diretrizes da Lei Federal nº 9.795/99, o currículo prevê tratamento transversal do tema, que integra discussões sobre aspectos éticos e sociais das mídias audiovisuais e computacionais, em diferentes componentes curriculares. De forma suplementar, também há componente curricular específico em educação ambiental, que pode ser cursado pelos estudantes em caráter optativo.

A educação para as relações étnico-raciais, por sua vez, tem suas diretrizes estabelecidas pela Resolução 01/2004 do Conselho Nacional de Educação. Este Projeto Pedagógico dá continuidade a formas de atenção a este tema presentes no currículo anterior, inclusive por meio da oferta de componente curricular específico, ofertado em caráter optativo, de *Relações Étnico-Raciais e Cultura Afro-Brasileira*. Para além desta disciplina, o conteúdo também integra, transversalmente, abordagens históricas de diferentes componentes curriculares, além de compor os tópicos a serem abordados na atividade curricular do *Seminário de Ética e Política do Audiovisual*. Conforme a Resolução nº 10/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG, o CAAD conta com Núcleo Docente Estruturante formado por docentes em atuação no curso, com a atribuição de realizar a avaliação continuada do curso, apoiar o Colegiado de Curso em esforços de atualização permanente do Projeto Pedagógico e aprimorar políticas de flexibilização curricular, entre outras funções.

Em atenção à Resolução nº 1/2004 do Conselho Nacional de Educação, que trata da educação para relações étnico-raciais, destacamos que, na atual versão curricular, além da disciplina específica, de caráter optativo, “Relações étnico-raciais e cultura afro-brasileiras”, o tema também é previsto na Atividade Acadêmico-Curricular obrigatória denominada “Seminário de ética e política do audiovisual” e também integra, de forma transversal, atividades optativas de ementa fixa previstas.

Com respeito ao disposto na Resolução nº 02/2009 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG e em atenção à Lei Federal nº 11.788/2008, que versam sobre o estágio curricular, destacamos que a estrutura curricular do CAAD prevê a possibilidade de realização de estágio como atividade optativa.

Sobre atividades acadêmicas curriculares com carga horária à distância, o PPC observa a Portaria do MEC nº 1.428/2018 bem como a Resolução nº 13/2018 do CEPE/UFMG. Como trata-se de um curso na modalidade presencial, observa-se, em especial, o mínimo de 80% de carga horária presencial para a integralização curricular. A estrutura curricular indica, quando é o caso, a carga horária a ser

desenvolvida na modalidade à distância, nas que Atividades Acadêmicas Curriculares específicas realizadas nas modalidades 'À distância', 'Presencial/À distância', ou 'Presencial e à distância'.

Destacamos, ainda, que a atual versão do PPC inclui atividades que visam adequar a estrutura curricular às exigências relacionadas à Formação em Extensão, instituídas pela Resolução nº 07/2018 da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação e na Resolução nº 10/2019 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG. Conforme as diretrizes normativas, a estrutura curricular atende ao percentual mínimo de 10% da carga horária total, no valor de 270 horas, em Atividades Acadêmicas Curriculares por meio das quais os estudantes vivenciarão aspectos da realização em arte e sociedade por meio de eventos, projetos e programas extensionistas.

1.8 Acessibilidade

As ações pedagógicas desenvolvidas no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, destinadas ao público com deficiência, orientam-se pelo disposto na Lei nº 13.146/2015 e legislações correlatas. Para tanto, conta com o apoio do Núcleo de Acessibilidade e Inclusão (NAI) da UFMG que tem como responsabilidade a proposição, organização e coordenação de ações para assegurar e garantir as condições de acessibilidade necessárias ao ingresso, à permanência, à plena participação e à autonomia das pessoas com deficiência no âmbito da UFMG. Busca-se assim, eliminar ou reduzir as barreiras pedagógicas, arquitetônicas, barreiras à comunicação e ao acesso à informação, maximizando o desenvolvimento acadêmico e social do estudante com deficiência durante sua trajetória acadêmica.

É parte integrante do NAI, o Centro de Apoio ao Deficiente Visual (CADV), que oferece suporte acadêmico aos estudantes com deficiência visual, incluindo assessoria de natureza didático-pedagógica e de recursos tecnológicos. O Centro funciona na Biblioteca Professor Luiz Antônio Paixão, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, oferecendo serviço de confecção de material didático em

diferentes formatos (textos gravados, digitalizados, em braile e ampliados) proporcionando acesso à literatura básica das atividades acadêmicas curriculares, quanto apoio para docentes na condução dos trabalhos com esses estudantes. Para tanto, o CADV dispõe de infraestrutura de equipamentos específicos, tais como, microcomputadores com acesso à Internet, impressora Braille, lupa eletrônica, além dos softwares JAWS, DOSVOX, AUDACITY, Braille Fácil e ABBYY FINEREADER, scanner.

O NAI conta ainda com a participação de Intérpretes de Libras na sua equipe que são responsáveis pelo desenvolvimento ações voltadas para o público surdo ou com deficiência auditiva, tais como, interpretação em sala de aula; tradução de material didático, tradução de provas, tradução de produtos midiáticos; produção de audiovisual acessível em desenho universal com acessibilidade comunicacional para surdos e cegos; produção de legendas para deficientes auditivos não usuários de Libras; áudios para cegos e comunidade em geral; áudio descrição para cegos e pessoas com baixa visão.

Estudantes de graduação que apresentem condições de saúde que interfiram no processo de aprendizagem e socialização são avaliados e acompanhados, em sua particularidade, pelo Núcleo de Inclusão e Acessibilidade da UFMG, sendo as orientações específicas repassadas ao Colegiado de curso.

Por fim, destaca-se, na estrutura curricular do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (em atenção ao disposto no Decreto nº 5626/2005) a oferta regular da atividade acadêmica curricular intitulada Fundamentos de Libras para integralização da carga horária optativa para o Bacharelado e obrigatória para a Licenciatura.

As instalações físicas disponibilizadas ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na Escola de Belas Artes e no Centro de Atividades Didáticas 2, garantem condições de acessibilidade – estrutura essa que se encontra em contínua avaliação e aperfeiçoamento.

1.9 Objetivos

O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG tem por objetivo formar cidadãos para criação, crítica, produção e difusão de obras artísticas e de conhecimento, prático e teórico, no campo do Cinema de Animação e das Artes Digitais, visando sempre atuação ética, amadurecimento estético, sensibilidade humanística e responsabilidade social.

Para tanto, entende-se que o curso deve cumprir os seguintes objetivos específicos:

- oferecer oportunidades pedagógicas para a sensibilização crítica, humanística e social de seu corpo discente;
- contribuir para o desenvolvimento do potencial criativo, experimental, estético e autoral de seu corpo discente;
- fomentar e contribuir para a ampliação do repertório artístico e cultural de seu corpo discente;
- formar profissionais autônomos e críticos para o desenvolvimento de aprendizagem continuada e independente;
- capacitar profissionais para o desempenho de habilidades técnicas fundamentais na área de conhecimento e atuação profissional do curso;
- formar profissionais para atuação crítica, transformadora e inovadora na área de conhecimento e atuação profissional do curso;
- revisar e atualizar continuamente seu quadro de referências acadêmicas, artísticas e culturais;
- aperfeiçoar constantemente as condições de interação entre o ensino, a pesquisa e a extensão;
- revisar e atualizar continuamente seus princípios teórico-metodológicos e estrutura curricular conforme atualização da área de conhecimento e das demandas sociais.

1.10 Identificação das demandas profissionais e sociais

O CAAD insere-se em um contexto histórico e social de ampliação e intensificação das interações sociais mediadas por mídias e conteúdos audiovisuais. No início deste século, a difusão e popularização de dispositivos computacionais móveis, somados à infraestrutura conectiva e à ampliação da presença de telas digitais nos ambientes urbanos e domésticos levaram não só a um aumento da demanda por conteúdos audiovisuais como, também, a um processo de acelerada transformação de linguagem e estética. Mesmo ao longo destes primeiros 12 anos de implementação do curso, mudanças significativas podem ser observadas no campo como, para citar apenas algumas: a consolidação do circuito audiovisual de *streaming*; a introdução de mídias móveis, como os *smartphones*, como plataformas audiovisuais e interativas; e a entrada da realidade virtual no mercado de consumo.

Este contexto traz demandas importantes para os profissionais do cinema de animação e das artes digitais. A ampliação e diversificação dos dispositivos e dos contextos de exibição audiovisual tornam sua atividade altamente demandada na contemporaneidade. Simultaneamente, tal dinâmica demanda atualização permanente destes profissionais, além de representarem oportunidade para que assumam protagonismo nas transformações e inovações técnicas, estéticas e de linguagem ou, ainda, de inovação dos circuitos de produção e exibição.

Diante deste cenário, o CAAD busca formar profissionais que possuam não apenas domínio técnico e capacidade de criação artística e autoral (individualmente ou em equipe) como, também, que consigam lidar com as transformações observadas nesse contexto. Para tanto, é importante que possuam autonomia intelectual, crítica e reflexiva, que o habilitem à aprendizagem continuada, além da capacidade para, desde já, transitar entre diferentes plataformas midiáticas e tecnológicas e seus respectivos

procedimentos de produção e suas características particulares de estética e linguagem.

Destaca-se, ainda, a importância do desenvolvimento da cidadania conjugada à inserção destes profissionais nos contextos regional e nacional, porém mantendo o diálogo e interlocução com uma perspectiva internacional. Este aspecto torna-se especialmente desafiador diante da dispersão geográfica dos processos de produção e de circulação ocasionada pelos processos de transformação acima descritos. Entretanto, justamente por tal dinâmica de ampla visibilidade e circulação, demanda-se deste profissional uma conduta ética e uma sensibilidade humanística, social e estética apurada para que consiga se atentar ao modo como sua produção artística se relaciona com diferentes culturas, identidades e realidades sociais.

1.11 Perfil do profissional egresso

O egresso do curso de Cinema de Animação e Arte Digitais deve possuir habilidades, competências e capacidades gerais que lhe permitam atuar eficientemente seja no mercado de trabalho ou mesmo na carreira acadêmica. Quanto à especificidade das habilidades, competências e capacidades, o CAAD destaca os seguintes pontos.

Habilidades e competências gerais:

- criatividade;
- capacidade de expressão autoral;
- sensibilidade humanística, social e estética;
- conduta ética;
- capacidade de autocrítica;
- capacidade de reflexão e interpretação crítica em diferentes linguagens;
- capacidade de análise e de síntese em diferentes linguagens;
- capacidade de aplicação criativa e crítica das técnicas;

- disposição colaborativa para o trabalho em equipe;
- disposição para o diálogo interdisciplinar;
- capacidade de aprendizagem continuada e independente;
- atitude pró-ativa para resolução de problemas;
- disposição inovadora diante de contextos diferenciados.

Habilidades e competências específicas:

- capacidade de desenvolver projetos - individuais ou em equipe - de produção artística em animação para diferentes gêneros, formatos e mídias;
- capacidade de desenvolver pesquisas nos campos relacionados à arte da animação, ao cinema e às artes digitais;
- domínio dos processos de produção da animação nas indústrias criativas;
- domínio crítico e criativo das tecnologias, metodologias e procedimentos dos processos de realização da animação em seus diferentes formatos e mídias;
- capacidade de articular, de forma interdisciplinar, as diferentes áreas do conhecimento relacionadas a seu campo artístico;
- capacidade de integrar ações de extensão universitária nos campos relacionados à arte da animação, ao cinema e às artes digitais;
- capacidade de desenvolver ações na interface entre seu campo de conhecimento e a sociedade (oficinas, cursos, eventos etc.).

Mais especificamente, o egresso do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais é capacitado para atuar em diferentes campos:

- animação autoral e experimental, em diferentes formatos e mídias;
- animação de elementos gráficos para diferentes formatos e mídias;
- concepção visual e animação para cinema (independente e industrial);

- concepção visual e animação para filmes publicitários e institucionais;
- concepção visual e animação para produtos educacionais;
- concepção, arte e animação para mídias interativas, plataformas digitais e mídias computacionais emergentes;
- concepção, arte e animação para jogos digitais e aplicativos de realidade virtual e aumentada.

2. Da estrutura curricular

2.1 Princípios teóricos e metodológicos

A transdisciplinaridade e a flexibilidade curricular são dois importantes princípios teórico-metodológicos que orientam a construção dos processos de ensino e aprendizagem no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

A transdisciplinaridade é compreendida como o conhecimento gerado por áreas distintas, porém articuladas, tendo um resultado que é maior e distinto do que a soma das disciplinas constitutivas originais. O curso busca incorporar a perspectiva da transdisciplinaridade como forma de lidar com o cenário de convergência de mídias computacionais em rede, que constituem, desde o contexto da implementação do curso, fatores de profunda transformação não apenas dos processos de produção, circulação e fruição da arte e do audiovisual como, também, das características estéticas e possibilidades expressivas da arte. A integração dos diferentes conhecimentos articulados pelo curso ocorre na forma de projetos experimentais e laboratoriais desenvolvidos pelos estudantes ao longo do curso.

Quanto à flexibilidade, compreendemos tratar-se de condição importante para garantir a diversificação do perfil de formação do curso. Deste modo, busca-se apoiar a construção de trajetórias formativas e perfis diferenciados de habilidades entre os/as estudantes, permitindo-lhes experimentar com diferentes linguagens e mídias, bem como com suas combinações. Tomando a arte da animação, em perspectiva expandida, como eixo pivotante da formação oferecida pelo CAAD, as atividades obrigatórias básicas oferecem introdução teórico-prática a este campo e, também, às suas interfaces com as mídias e linguagens do cinema e das artes digitais. A partir desta base comum, faculta-se aos estudantes a escolha por habilidades e campos de conhecimento para aprofundamento, construindo um percurso formativo adequado aos seus interesses e habilidades.

De forma articulada com os princípios da transdisciplinaridade e da flexibilidade curricular, o novo desenho curricular do CAAD confere maior centralidade para aspectos do projeto e da experimentação artística como formas de pesquisa e construção de conhecimento. Isto se realiza tanto pela antecipação de disciplinas voltadas à criação experimental, quanto pela constituição de eixo formativo voltado às metodologias de pesquisa e de processos de criação, de forma articulada com as disciplinas teóricas e práticas do curso. Deste modo, busca-se melhor integrar a perspectiva da investigação artística e acadêmica na trajetória de formação do curso, aspecto antes mais concentrado no final do curso, junto ao TCC.

Apresenta-se, a seguir, de forma mais detalhada, a compreensão teórico-metodológica que orienta pontos específicos da configuração curricular.

2.1.1 Flexibilidade curricular

A flexibilidade do curso articula-se na composição dos diferentes percursos curriculares e, ainda, na composição da carga horária de optativas do curso, que permite aos estudantes organizar uma trajetória formativa específica tendo em vista o perfil diferenciado de seus interesses de aprofundamento.

No nível dos percursos, a principal escolha diz respeito à opção por cursar ou não um Núcleo Complementar ou atividades em Núcleo Geral. Estudantes que queiram articular sua formação no CAAD com formação complementar em outra área do conhecimento poderão optar pelo Percurso 2 (Bacharelado/NC/NA), que prevê 300 horas de atividades de Núcleo Complementar. Esta carga horária também pode ser cursada em uma das diferentes Formações Transversais ofertadas pela UFMG em diferentes áreas do conhecimento. Estudantes que optem pelo Percurso 1 (Bacharelado/NG/NA), por sua vez, devem cursar 120 de atividades em Núcleo Geral, além de mais atividades optativas do Núcleo Específico.

Em ambos os percursos curriculares ofertados, contudo, considera-se, para fins de integralização, a possibilidade de cursar atividades pontuais em nível de pós-graduação (Núcleo Avançado). Deste modo, busca-se oferecer aos estudantes a possibilidade de compor uma formação fortemente transdisciplinar, articulando o campo do CAAD a outra área de conhecimento da universidade.

Além da flexibilidade na escolha de percursos curriculares, a composição do Núcleo Específico do currículo, comum a ambos percursos, também buscou garantir condições de flexibilidade curricular e diversificação dos perfis formativos. Isto se realiza na composição da carga horária para integralização com parcela significativa de atividades optativas que, complementando a formação básica comum das atividades obrigatórias, oferecem possibilidades de aprofundamento específico aos estudantes, que podem articular diferentes possibilidades formativas e áreas de conhecimento em sua trajetória no CAAD.

No percurso curricular padrão (Bacharelado/NG/NA), a integralização do Núcleo Específico demanda entre 570 e 750 horas em atividades optativas, a depender da quantidade de horas cursadas, opcionalmente, em Núcleo Avançado. Porém, como forma de estruturar a integralização de atividades optativas, todos estudantes devem cumprir carga horária mínima em três dos grupos de optativas organizados segundo os conteúdos e habilidades trabalhados: *Teoria e Crítica*, *Técnicas e Processos* e *Poética e Experimentação*. Deste modo, a flexibilização ainda permite articular conjuntos nucleares de conhecimentos e habilidades considerados fundamentais para a formação do curso, independentemente da diversificação formativa que é permitida a cada estudante.

2.1.2 Transdisciplinaridade

Como desenvolvido no início deste capítulo, a transdisciplinaridade é compreendida como o conhecimento gerado por áreas distintas, porém articuladas, tendo um resultado que é maior e distinto do que a soma das disciplinas constitutivas originais. No CAAD, buscamos configurar uma formação que avance em aspectos da agenda da transdisciplinaridade na própria forma

como o curso é constituído. Ao partirmos da arte da animação como eixo central, a partir do qual se articulam os campos do cinema e das artes digitais, permite-se uma abordagem menos disciplinar e compartimentada das áreas de conhecimento articuladas pelo curso.

O potencial destas articulações encontrava-se previsto desde a implantação do curso, na medida em que se considerou a arte da animação em perspectiva ampliada, conectando-a a campos marcadamente transdisciplinares, como os da vida artificial e das interfaces multimodais. Contudo, parte deste potencial permaneceu represado pela compartimentação da formação em percursos curriculares específicos. A atual versão curricular busca uma melhor integração das áreas de conhecimento do curso ao garantir a unidade do Núcleo Específico, independentemente da escolha de percurso curricular. Tal transformação demandou a reorganização curricular, buscando fortalecer momentos de efetiva integração transdisciplinar.

Logo no primeiro período do curso, buscamos constituir momentos de forte integração transdisciplinar. A Atividade Acadêmica Curricular *Introdução ao Cinema de Animação e Artes Digitais*, na forma de evento, apresenta aos estudantes ingressantes uma perspectiva geral do currículo, destacando as trajetórias formativas possíveis e as conexões entre as disciplinas. As disciplinas articuladas *Imagem técnica* e *Brinquedos Ópticos*, por sua vez, buscam apresentar de forma teórica e prática aspectos de uma arqueologia midiática da animação e das mídias audiovisuais contemporâneas. Esta abordagem destaca aspectos da inovação tecnológica e estética do surgimento do cinema de animação que o conecta às mídias computacionais emergentes, favorecendo uma abordagem integradora de diferentes mídias e linguagens. Soma-se, ainda, a proposta de integração de abordagens algorítmicas e procedurais à disciplina de *Introdução à Animação*, estimulando uma compreensão expandida da animação, em conexão com abordagens computacionais das artes digitais.

Outra instância fundamental de realização da transdisciplinaridade é a AAC do tipo Projeto denominada *Laboratório Cinema de Animação e Artes Digitais*.

Trata-se de instância de integração dos conhecimentos e habilidades do curso a partir de projetos autopropostos pelos estudantes e realizados sob orientação docente, de forma individual ou em grupo. A atividade substitui os ateliês especializados que constavam no currículo anterior, voltados exclusivamente ao cinema de animação *ou* às artes digitais, permitindo maior integração entre os campos de conhecimento e a realização artística como prática expandida.

2.1.3 Articulação entre teoria e prática

Desde sua implantação, o CAAD mantém em seu currículo diversas disciplinas de caráter teórico-prático que buscam tratar as dimensões teóricas e práticas do conhecimento de forma indissociável. A formação no campo da arte demanda que o currículo possua um forte componente prático que proporcione aos estudantes oportunidades de desenvolvimento de suas habilidades de criação e expressão nas técnicas e linguagens de seu aprofundamento. Contudo, compreendemos que esta prática deve estar sempre articulada a uma fundamentação teórica derivada do conhecimento acumulado sobre aquela prática, além de sempre demandar a articulação entre processos criativos e habilidades de análise crítica.

Para o desenvolvimento dos conhecimentos teóricos que fundamentam a prática artística, compreendemos também a necessidade de se trabalhar no curso a dimensão prática do conhecimento teórico, relacionada às habilidades específicas de leitura, levantamento bibliográfico e de síntese. Neste sentido, o novo desenho curricular também incorpora aspectos desta formação entre as atividades obrigatórias, com início no primeiro período, com a disciplina de *Introdução à pesquisa*. Essa atividade visa introduzir habilidades e conceitos fundamentais para lidar com conhecimentos teóricos e, também, sensibilizar estudantes para uma compreensão da prática artística experimental como forma de produção de conhecimento.

Após realizados esforços distribuídos de articulação, a culminância da integração entre teoria e prática ocorre em pelo menos duas atividades curriculares obrigatórias do currículo. O já mencionado *Laboratório de Cinema de Animação e*

Artes Digitais, em que estudantes desenvolvem projeto experimental autoproposto, com orientação de um ou mais docentes, constitui oportunidade importante tanto para a experimentação artística quanto para a reflexão acerca dos fundamentos teóricos da prática e do campo abordado. O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), por sua vez, constitui momento privilegiado para o desenvolvimento de um olhar retrospectivo sobre a trajetória de formação pautado por uma perspectiva integradora entre teoria e prática.

2.1.4 Articulação entre ensino, pesquisa e extensão

Tendo em vista a indissociabilidade do ensino, da pesquisa e da extensão, o CAAD prevê, em sua estrutura curricular, diferentes formas de interação entre estas dimensões da missão da Universidade, tanto em atividades acadêmicas regulares quanto em atividades complementares.

Como já se indicou em subseções anteriores, o novo desenho curricular do curso busca integrar a pesquisa como componente transversal da trajetória formativa do CAAD, articulando a prática artística experimental à produção de conhecimento. Este eixo formativo estende-se desde o primeiro período, com a disciplina de *Introdução à Pesquisa*, passa pelo quinto período, com a disciplina de *Metodologias de pesquisa e processos de criação*, e permanece presente pelos períodos subsequentes, com atividades laboratoriais e do Trabalho de Conclusão de Curso.

Cabe destacar, também, que a estrutura curricular flexível proposta para este novo desenho curricular permite uma atualização mais frequente das atividades acadêmicas curriculares ofertadas. Isto porque ela permite a oferta mais frequente e diversificada de optativas de ementa variável, as quais constituem oportunidades para docentes levarem à graduação conhecimento de ponta proveniente de suas pesquisas. Soma-se a isto a possibilidade de os estudantes cursarem disciplinas da pós-graduação, no Núcleo Avançado.

Quanto à extensão, sua integração com o ensino, no curso, articula-se principalmente a partir da inclusão de atividades de Formação em Extensão no desenho curricular, ponto que será desenvolvido em detalhe em seção posterior deste documento (ver 2.4.4 Formação em extensão).

Como atividades complementares, destaca-se também a possibilidade de estudantes integralizarem créditos por sua participação em atividades de pesquisa e/ou extensão, tais como grupos de estudo, iniciação científica, iniciação à extensão e projetos interdisciplinares orientados.

Vale destacar, por fim, o compartilhamento de espaços laboratoriais da Escola de Belas Artes entre atividades de ensino, pesquisa e extensão, propiciando um ambiente efervescente de trocas e interações entre as diferentes dimensões da atividade universitária. Por exemplo, o Laboratório de Arte Computacional (LAC) é espaço de ensino de graduação e pós-graduação e também sede de projetos de extensão e de pesquisa. Também, o Laboratório Midia@arte e o Cineclube UFMG são outros espaços importantes na interface com a graduação. O laboratório e o cineclube promovem a divulgação e manutenção do acervo de Cinema de Animação do curso, além de promover anualmente a Mostra de Cinema de Animação, voltada ao público externo. Também o laboratório de Animação 2D vem buscando parcerias comerciais para o desenvolvimento de projetos de extensão ligados ao desenvolvimento de animações. Estas atividades contam com a participação regular de estudantes em caráter extracurricular, mas também podem ser integrados ao curso de forma mais eventual por meio de AACs optativas de conteúdo variável.

Por fim, o Espaço do Conhecimento da UFMG também é um ambiente de extensão muito próximo do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. O projeto de implantação museológica contou com participação de docentes do curso, que também vêm atuando na instituição, junto a estudantes do curso, ao longo dos anos.

2.1.5 Atividades à distância

A oferta de atividades em modalidade à distância em cursos presenciais é regulada pela Portaria MEC nº 1.428, de 28 de dezembro de 2018, e pela Resolução CEPE/UFMG nº 13/2018, de 11 de setembro de 2018, com limite estabelecido de 20% para a carga horária cursada por cada estudante. Ao longo de seus 12 anos, o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais contou com disciplinas pontuais ofertadas em modalidade à distância, como parte de sua proposta de inovação em metodologias de ensino-aprendizagem. Neste novo desenho curricular, propôs-se ampliar um pouco esta oferta tendo em vista a experiência com o modelo de Ensino Remoto Emergencial (ERE) decorrente das circunstâncias excepcionais impostas pela pandemia da COVID-19 ao longo dos anos de 2020 e 2021.

A oferta de atividades nas diferentes modalidades – presencial (P), à distância (D), presencial/à distância (P/D) e presencial e à distância (P e D) – alinha-se à compreensão da importância de se exercitar formas de ensino e aprendizagem mediadas por tecnologias da informação, inclusive considerando a perspectiva de trabalho remoto que se torna bastante comum no campo de atuação profissional da animação e das artes digitais. Além disso, trata-se de perspectiva articulada com a área de conhecimento do curso, que tem no uso crítico e criativo das tecnologias uma de suas fundações. Cabe destacar, ainda, que a educação à distância, quando concebida de forma complementar ao ensino presencial, mostra-se importante no contexto de um curso noturno, em que se espera que estudantes atuem profissionalmente de forma concomitante à graduação.

Destaca-se, a este respeito, que a UFMG possui boa infraestrutura técnica e institucional para o desenvolvimento de atividades de ensino à distância. A Universidade possui um Centro de Apoio à Educação a Distância - CAED, criado em 2003 e localizado na Unidade Administrativa III, no Campus Pampulha. Trata-se de órgão especializado que oferece apoio e incentivo na elaboração de material didático para os cursos, implantação de plataforma de educação à

distância e fortalecimento do uso da webconferência. Tal apoio ocorre por meio de: treinamento das equipes dos cursos; apoio técnico para sua realização; capacitação de tutores; organização de fóruns de formação continuada de professores e coordenadores; desenvolvimento de pesquisas sobre EaD; e incentivo e apoio na realização de eventos científicos que utilizem as ferramentas da EaD.

Além disso, a UFMG conta com um portal *online* chamado *minhaUFMG* que atende a todos os professores, funcionários e alunos da UFMG, com diversos serviços e funcionalidades para acesso virtual. Com versões personalizadas para professores, alunos e funcionários, o *minhaUFMG* proporciona uma maior integração de toda a comunidade universitária em um único espaço virtual. Autenticando-se com seu login e senha dá acesso a várias aplicações de forma integrada e ao wi-fi disponível em todos os campi da Universidade. Entre os aplicativos disponíveis há o software livre *Moodle*, implantado com o nome *UFMG Virtual*, que constitui uma plataforma de aprendizado projetada para fornecer aos educadores, administradores e alunos um sistema robusto, seguro e integrado que permite criar ambientes de aprendizado personalizados. Através do Moodle, os professores disponibilizam conteúdos atualizados, criam um método rápido de comunicação com a turma e podem proporcionar atividades de apoio ao ensino.

Elencam-se, abaixo, as atividades acadêmicas curriculares do Núcleo Específico com carga horária ministrada à distância:

Cód.	Atividade acadêmica curricular	Nat.	CH Total	Créd.	Mod.	CH à distância
FTCXXX	Introdução à pesquisa	OB	30	2	P/D	15
FTCXXX	Animação experimental I	OB	60	4	P/D	45
FTCXXX	Introdução às mídias computacionais	OB	60	4	P/D	30
FTCXXX	Ética e política do audiovisual	OB	60	4	P/D	30
FTCXXX	Campo profissional do cinema de animação e artes digitais	OB	60	4	P/D	30
FTCXXX	Análise crítica da animação	OP	60	4	P/D	45
FTCXXX	Animação experimental II	OP	60	4	P/D	45

Cód.	Atividade acadêmica curricular	Nat.	CH Total	Créd.	Mod.	CH à distância
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais I	OP	15	1	P e D	15
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais II	OP	30	2	P e D	30
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais III	OP	45	3	P e D	45
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais IV	OP	60	4	P e D	60
LET223	Fundamentos de Libras	OP	60	4	D	60

Há atividades com carga horária à distância em atividades tanto obrigatórias quanto optativas. Buscou-se não exaurir a quantidade de horas em modalidade remoto nas atividades obrigatórias, de modo a garantir aos estudantes a possibilidade de ainda cursarem outras atividades à distância, inclusive em núcleo complementar e geral, dentro do limite regulamentar de 20%.

2.2 Configuração Curricular

A estrutura curricular do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais busca garantir uma configuração dinâmica, consoante com a rapidez dos desenvolvimentos de novas linguagens multimidiáticas e com as novas formas de expressão do Cinema de Animação e das Artes Digitais. Para tanto, as diretrizes e estratégias foram concebidas para garantir à estrutura curricular grande capacidade de adaptação à velocidade de mudanças de ordem teórica e prática, advindas das formas emergentes de expressão estética, criadas principalmente em função das possibilidades geradas pelas tecnologias digitais.

O atual desenho curricular busca aprimorar a realização destes princípios e, em especial, favorecer a integração dos conhecimentos práticos e teóricos das distintas áreas que compõem o curso. Busca, também, aprimorar o atendimento aos princípios do ensino de graduação da UFMG, conforme estabelecidos pelas Normas Gerais de Graduação estabelecidas pela Resolução Complementar 01/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG. Neste sentido, a

configuração curricular do CAAD busca: fortalecer a articulação do curso com a investigação científica, tecnológica, artística e cultural; aprofundar a interação com a realidade social, econômica, cultural e ambiental; favorecer a atualização permanente das áreas de conhecimento; consolidar e ampliar a flexibilização curricular; e construir formas de interação com outros cursos de graduação e pós-graduação da Universidade.

Visando tais objetivos, ao currículo do CAAD estrutura-se a partir de um Núcleo Específico de Atividades Acadêmicas Curriculares (AAC) único, comum a todos os percursos, no qual encontram-se integradas às diferentes áreas de conhecimento que compõem o curso. Fundamentalmente, considera-se a articulação de três grandes áreas que possuem, cada uma, dimensões teóricas, técnicas e poéticas, trabalhadas de forma articulada. As grandes áreas dividem-se em: *Animação*, que se volta ao estudo e à criação do movimento sintético, em diferentes técnicas e para diferentes mídias e linguagens; *Cinema*, que se volta ao estudo e à criação nas mídias e linguagens cinematográficas; e *Arte e Tecnologia*, que se volta ao estudo e à criação a partir das tecnologias computacionais e mídias emergentes, em suas diferentes configurações e linguagens.

As disciplinas obrigatórias do Núcleo Específico oferecem aos estudantes introdução e fundamentos teóricos e práticos do conjunto articulado de conhecimentos que compõem o campo do Cinema de Animação e das Artes Digitais. As disciplinas optativas, por sua vez, oferecem oportunidades de aprofundamento específico nas diferentes técnicas, teorias e possibilidades poéticas e expressivas oferecidas pelo curso. A depender da opção de percurso do(a) estudante e da quantidade de horas que optar cursar em outros Núcleos curriculares, pode-se cursar desde um mínimo de 570 horas em optativas até um máximo de 750 horas. Deste modo, permite-se ampla flexibilidade e diversificação de trajetórias acadêmicas e perfis formativos. Trata-se de possibilidade valiosa e importante na formação de artistas com perfis singulares e com trânsito em diferentes áreas de conhecimento e possibilidades expressivas.

A partir da segunda metade do curso, em particular, o currículo também prevê atividades com caráter de integração entre as áreas e conhecimentos trabalhados. Destaca-se, a esse respeito, a atividade acadêmica curricular do tipo projeto denominada *Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais*, em que os estudantes exercitam a realização de projetos experimentais e/ou de investigação que devem articular conteúdos de habilidades distintos das áreas de conhecimento do curso. Destacam-se, também, as atividades *Ética e Política do Audiovisual* e *Campo Profissional do cinema de animação e artes digitais*, que buscam articular os conhecimentos trabalhados com aspectos da realidade social, econômica e cultural. O *Trabalho de Conclusão de Curso* constitui outra instância de integração importante, na medida em que mobiliza diferentes habilidades e, na forma preferencial do Memorial Acadêmico, constitui momento de revisão e avaliação processual da trajetória formativa do(a) estudante.

2.2.1 Grupos de optativas

A fim de estruturar as trajetórias formativas flexibilizadas em tal estrutura curricular, as atividades optativas são organizadas em cinco grupos que articulam conjuntamente as diferentes áreas de conhecimento do curso:

- G1 *Teoria e crítica*: Aspectos teóricos, históricos e sociais; metodologia e processos de análise e crítica; habilidades de leitura e escrita acadêmica.
- G2 *Técnicas e processos*: Aspectos técnicos e produtivos; métodos e processos de planejamento, execução e produção; habilidades técnicas específicas a cada caso.
- G3 *Poética e experimentação*: Aspectos de criação autoral e experimental; métodos e processos de criação; habilidades da prática autoral.
- G4 *Projeto, pesquisa e realização*: Realização de projetos experimentais ou propostas de investigação orientada.
- G5 *Tópicos complementares*: Optativas de temas complementares e de ementa variável.

Para a integralização curricular, os(as) estudantes devem cursar, no mínimo, 8 créditos nos dois primeiros grupos (Teoria e Crítica; e Técnicas e Processos) e 4 créditos no terceiro grupo (Poética e Experimentação). Deste modo, busca-se estruturar uma formação integradora, considerando os diferentes conjuntos de conteúdos e habilidades previstos para o perfil de egresso.

Para a integralização de créditos em atividades optativas do Núcleo Específico consideram-se, além das Atividades Acadêmicas Curriculares comuns, atividades complementares em pesquisa e extensão. Para integralizar estes créditos, os estudantes devem encaminhar um relatório com comprovantes da atividade realizada para avaliação pelo colegiado, ao final de cada semestre.

2.3 Percursos Curriculares

O curso tem uma carga horária total de 2.400 horas, perfazendo 160 créditos, que podem ser cursados no tempo regular de 8 semestres e tempo máximo de 15 semestres. Em qualquer um dos percursos que for escolhido, o aluno deve cursar, tipicamente, 20 créditos por semestre (300 horas), mas tal valor é flexível, considerando o valor mínimo de 12 créditos (180 horas) e, máximo, 32 créditos (480 horas) .

Em seu novo desenho curricular, o curso oferece dois percursos curriculares que possuem a mesma configuração de Núcleo Específico e, portanto, oferecem oportunidade de formação similar na área do curso. Contudo, tais percursos diferenciam-se entre si, fundamentalmente, pela inclusão, ou não, de um Núcleo Complementar na formação. Caso o(a) estudante opte por não cursar créditos em Núcleo Complementar, ele(a) deverá necessariamente cursar créditos em Núcleo Geral. Entretanto, em ambos os percursos há a opção de integralizar carga horária por meio de créditos tanto em Núcleo Geral quanto em Núcleo Avançado (disciplinas da pós-graduação).

Conforme definição das Normas Gerais de Graduação da UFMG, o Núcleo Geral corresponde a “atividades acadêmicas curriculares que abordem temas de amplo

interesse, orientadas para a formação intelectual, crítica e cidadã, em um sentido amplo”. Créditos do Núcleo Geral podem ser integralizados em Atividades Acadêmicas Curriculares que ofertam vagas para estudantes de todos os cursos e/ou em atividades elencadas explicitamente na estrutura curricular para atender este fim.

O Núcleo Avançado, por sua vez, é opcional para ambos percursos curriculares do CAAD. Segundo as Normas Gerais de Graduação da UFMG, o Núcleo Avançado consiste em “um conjunto de atividades acadêmicas curriculares integrantes de currículos de cursos de pós-graduação às quais têm acesso estudantes do curso de graduação”. Créditos do Núcleo Avançado poderão ser integralizados, conforme interesse e capacidade do(a) estudante e disponibilidade de vagas, em disciplinas de nível de pós-graduação.

Já o Núcleo Complementar oferece aos/às estudantes a oportunidade de conjugar à sua formação específica uma trajetória formativa em outra área do conhecimento da Universidade, como forma de enriquecer e diversificar sua formação. Conforme as Normas Gerais de Graduação da UFMG, o Núcleo Complementar “é constituído por conjuntos articulados de atividades acadêmicas curriculares que propiciem ao estudante a aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes em campos do conhecimento diferentes daqueles que são característicos de seu curso”. Há duas formas de integralização de créditos neste Núcleo: cursar uma estrutura formativa de formação complementar ofertada pela Universidade; ou compor uma Formação Complementar Aberta, por meio de proposta de seleção e ordenação de atividades aprovada pelo Colegiado do Curso. Cabe destacar a possibilidade de o/a estudante integralizar uma Formação Complementar Aberta ao cursar atividades ofertadas por uma das Formações Transversais ofertadas pela UFMG, que são ofertadas em configuração interdepartamental, e mesmo interunidades, configurando formação de caráter transdisciplinar em diferentes áreas do conhecimento. A Universidade oferece, atualmente, nove estruturas formativas de formação transversal.

Em ambos percursos, o somatório de créditos mínimos de cada Núcleo curricular é inferior à quantidade mínima de créditos para integralização. Esta configuração faz com que o/a estudante tenha certa quantidade de créditos cuja atribuição a um ou outro Núcleo seja livre, facultando-lhe aprofundar estudos em Núcleo Avançado e/ou ampliar sua formação em Núcleo Geral conforme seus interesses.

Deste modo, busca-se garantir condições de ampla flexibilidade curricular, como forma de diversificar o perfil formativo dos estudantes do CAAD conforme seus interesses de formação.

2.3.1 Percurso 1: Bacharelado com Núcleo Geral e Núcleo Avançado

O percurso 1 é o padrão de ingresso no curso e prevê, além do Núcleo Específico: o Núcleo Geral, como obrigatório; e o Núcleo Avançado, como opcional. Volta-se a estudantes que não desejam cursar Núcleo Complementar. Neste percurso, 36 créditos podem ser alocados, segundo desejo do/a estudante e disponibilidade de vagas, tanto em optativas do Núcleo Específico quanto em atividades dos Núcleos Geral e Avançado.

Núcleo	Tipo	Grupo de Optativas	Créditos		Carga Horária	
			Mín	Máx	Mín	Max
Específico	Obrigatórias		102	102	1530	1530
	Optativas	Teoria e Crítica	8	38	120	570
		Técnicas e Processos	8	38	120	570
		Poética e Experimentação	4	34	60	510
		Projeto, pesquisa e realização	0	30	0	450
		Tópicos complementares	0	30	0	450
Geral		8	8	120	120	
Complementar		-	-	-	-	
Avançado		0	12	0	180	
Integralização			160		2400	

2.3.2 Percurso 2: Bacharelado com Núcleo Complementar, Núcleo Geral e Núcleo Avançado

O percurso 2 prevê, além do Núcleo Específico: o Núcleo Complementar, como obrigatório; o Núcleo Geral, como opcional; e o Núcleo Avançado, também como opcional. Este percurso volta-se a estudantes que desejam diversificar sua trajetória formativa, ampliando sua formação com atividades acadêmicas não específicas ao seu curso de graduação. Neste percurso, 28 créditos podem ser alocados, segundo desejo do/a estudante e disponibilidade de vagas, tanto em optativas do Núcleo Específico quanto em atividades dos Núcleos Geral e Avançado.

Núcleo	Tipo	Grupo de Optativas	Créditos		Carga Horária	
			Mín	Máx	Mín	Máx
Específico	Obrigatórias		102	102	1530	1530
	Optativas	Teoria e Crítica	8	26	120	390
		Técnicas e Processos	8	26	120	390
		Poética e Experimentação	4	22	60	330
		Projeto, pesquisa e realização	0	18	0	270
		Tópicos complementares	0	18	0	270
	Geral		-	-	-	-
Complementar		20	20	300	300	
Avançado		0	12	0	180	
Integralização			160		2400	

2.4 Componentes curriculares

Nesta seção são apresentados os componentes curriculares e sua organização temporal por meio de tabelas e representações sintéticas para os dois percursos curriculares previstos para o curso.

Ementas e bibliografias das atividades acadêmicas curriculares encontram-se no Anexo A deste documento.

2.4.1 Diagramas de percursos

Os diagramas das páginas a seguir apresentam os dois percursos curriculares do curso indicando a alocação recomendada de cada componente curricular no tempo.

Percurso 1: Bacharelado com Núcleo Geral e Núcleo Avançado

	4 créditos				1 crédito			
1	Introdução à Linguagem Visual	Introdução à Animação	Teorias da Imagem Técnica	Introd. à Pesquisa	Brinquedos Ópticos	Panorama da Animação	Introd. ao CAAD	Desenho, percepção e expressão
2	Fundamentos da Animação	Fundamentos da Linguagem Audiovisual	Animação Experimental I		Fotografia Básica		Desenho para Animação	Roteiro Visual
3	Panorama do Cinema	Montagem e Edição	Introdução às Formas Narrativas	Roteiro para Audiovisual	Introdução à Animação 2D Digital		Introdução às Mídias Computacionais	
4	Introdução à Animação 3D Digital	Introdução ao Stop Motion	Fundamentos do Design de Jogos		Design Sonoro		Optativa	
5	Ética e Política do Audiovisual	Metodologias de Pesquisa e Processos de Criação	Optativa		Optativa		Optativa	
6	Laboratório CAAD I		Optativa		Optativa		Optativa	
7	Campo Profissional	Introdução ao TCC	Optativa	Optativa	Optativa		Núcleo Geral	
8	Trabalho de Conclusão de Curso	Optativa	Optativa		Optativa		Núcleo Geral	

Núcleo Específico - Obrigatória

Núcleo Geral

Núcleo Específico - Optativa grupos (recomendação)

Núcleo Específico - Optativa

Percurso 2: Bacharelado com Núcleo Complementar e Núcleo Avançado

	4 créditos				1 crédito			
1	Introdução à Linguagem Visual	Introdução à Animação	Teorias da Imagem Técnica	Introd. à Pesquisa	Brinquedos Ópticos	Panorama da Animação	Introd. ao CAAD	Desenho, percepção e expressão
2	Fundamentos da Animação	Fundamentos da Linguagem Audiovisual	Animação Experimental I		Fotografia Básica		Desenho para Animação	Roteiro Visual
3	Panorama do Cinema	Montagem e Edição	Introdução às Formas Narrativas	Roteiro para Audiovisual	Introdução à Animação 2D Digital		Introdução às Mídias Computacionais	
4	Introdução à Animação 3D Digital	Introdução ao Stop Motion	Fundamentos do Design de Jogos		Design Sonoro		Optativa	
5	Ética e Política do Audiovisual	Metodologias de Pesquisa e Processos de Criação	Optativa		Optativa		Optativa	
6	Laboratório CAAD I		Optativa		Optativa		Núcleo Complementar	
7	Campo Profissional	Introdução ao TCC	Optativa	Optativa	Núcleo Complementar		Núcleo Complementar	
8	Trabalho de Conclusão de Curso	Optativa	Optativa		Núcleo Complementar		Núcleo Complementar	

	Núcleo Específico - Obrigatória		Núcleo Complementar
	Núcleo Específico - Optativa grupos (recomendação)		Núcleo Específico - Optativa

2.4.2 Estrutura curricular

Nesta seção, apresentam-se dados detalhados dos componentes curriculares obrigatórios e optativos. Para os obrigatórios, apresentam-se também sua alocação prevista ao longo do curso, juntamente com as cargas previstas de optativas e núcleos complementar e geral, conforme o percurso.

As siglas utilizadas nas tabelas são apresentadas na legenda abaixo.

Tipo de Atividade		Modalidade de oferta	
DIG	Disciplina	P	Totalmente presencial
ETG	Estágio	D	Totalmente à distância, exceto avaliações

Tipo de Atividade		Modalidade de oferta	
EVG	Evento	P/D	Parcialmente à distância, com pelo menos 15 horas presenciais.
PJG	Projeto	P e D	Modalidade variável conforme turma ofertada
PGG	Programa		

Na primeira tabela, a seguir, são apresentados detalhes dos componentes curriculares obrigatórios e a alocação prevista de cada um deles ao longo dos períodos do curso. Apresentam-se também a alocação recomendada das cargas de optativas e dos núcleos geral e complementar, conforme o percurso curricular.

Per.	Código	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Mod.	Carga Horária			Créd.	Percurso	
					Teó.	Prát.	Total		P1	P2
1	DESXXX	Introdução à linguagem visual	DIG	P	30	30	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Introdução à animação	DIG	P	15	45	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Teorias da imagem técnica	DIG	P	30	0	30	2	OB	OB
	FTCXXX	Introdução à pesquisa	DIG	P/D	15	15	30	2	OB	OB
	FTCXXX	Brinquedos ópticos	DIG	P	0	15	15	1	OB	OB
	FTCXXX	Panorama da animação	DIG	P	45	0	45	3	OB	OB
	FTCXXX	Introdução ao Cinema de Animação e Artes Digitais	DIG	P	15	0	15	1	OB	OB
	DESXXX	Desenho, percepção e expressão	DIG	P	0	45	45	3	OB	OB
Carga horária total / Créditos do período							300	20		
2	FTCXXX	Fundamentos da animação	DIG	P	15	45	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Fundamentos da linguagem audiovisual	DIG	P	60	0	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Animação experimental I	DIG	P/D	15	45	60	4	OB	OB
	FTC062	Fotografia básica	DIG	P	30	30	60	4	OB	OB
	DESXXX	Desenho para animação	DIG	P	0	30	30	2	OB	OB
	FTCXXX	Roteiro visual	DIG	P	15	15	30	2	OB	OB
Carga horária total / Créditos do período							300	20		
3	FTCXXX	Panorama do cinema	DIG	P	60	0	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Montagem e edição	DIG	P	30	30	60	4	OB	OB
	FTCXXX	Introdução às formas narrativas	DIG	P	30	0	30	2	OB	OB
	FTCXXX	Roteiro para audiovisual	DIG	P	15	15	30	2	OB	OB

Per.	Código	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Mod.	Carga Horária			Créd.	Percursos		
					Teó.	Prát.	Total		P1	P2	
	FTCXXX	Introdução à animação 2D digital	DIG	P	15	45	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Introdução às mídias computacionais	DIG	P/D	30	30	60	4	OB	OB	
	Carga horária total / Créditos do período						300	20			
4	FTCXXX	Introdução à animação 3D digital	DIG	P	15	45	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Introdução ao stop motion	DIG	P	15	45	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Fundamentos do design de jogos	DIG	P	30	30	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Design sonoro	DIG	P	45	15	60	4	OB	OB	
	-	Carga de optativas						60	4	OP	OP
	Carga horária total / Créditos do período						300	20			
5	FTCXXX	Ética e política do audiovisual	PJG	P/D	15	45	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Metodologias de pesquisa e processos de criação	DIG	P	30	30	60	4	OB	OB	
	-	Carga de optativas						180	12	OP	OP
Carga horária total / Créditos do período						300	20				
6	FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais I	PJG	P	0	120	120	8	OB	OB	
	-	Carga de optativas						180	12	OP	-
	-	Carga de Núcleo Complementar						60	4	-	NC
	-	Carga de optativas						120	8	-	OP
	Carga horária total / Créditos do período						300	20			
7	FTCXXX	Campo profissional do cinema de animação e artes digitais	PJG	P/D	15	45	60	4	OB	OB	
	FTCXXX	Introdução ao Trabalho de conclusão de Curso	DIG	P	15	15	30	2	OB	OB	
	-	Carga de optativas (P1)						150	10	OP	-
	-	Carga de Núcleo Geral						60	4	NG	
	-	Carga de Núcleo Complementar (P2)						120	8	-	NC
	-	Carga de optativas (P2)						90	6	-	OP
	Carga horária total / Créditos do período						300	20			
8	FTCXXX	Trabalho de Conclusão de Curso	PJG	P	0	60	60	4	OB	OB	
	-	Carga de optativas (P1 e P2)						120	8	OP	OP
	-	Carga de Núcleo Geral (P1)						120	8	NG	-
	-	Carga de Núcleo Complementar (P2)						120	8	-	NC
	Carga horária total / Créditos do período						300	20			
Carga horária total / Créditos do curso						2400	160				

2.4.3 Quadro de optativas

Na tabela a seguir são apresentados os componentes curriculares optativos conforme os grupos de optativas descritos na seção 2.2.1 *Grupos de optativas*.

G1	Teoria e crítica
G2	Técnicas e processos
G3	Poética e experimentação
G4	Projeto, pesquisa e realização
G5	Tópicos complementares

As atividades optativas de ementa fixa dos grupos G1, G2 e G3 têm oferta com periodicidade típica anual. Casos específicos podem ter oferta com periodicidade típica bienal.

Cód.	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Mod.	Carga Horária			Créd.	Gr.
				Teó.	Prát.	Total		
FTCXXX	Análise crítica da animação	DIG	P/D	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Autores e estilos cinematográficos	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Cinema e história	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Fundamentos da visual music	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Introdução aos estudos de jogos	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Panorama da animação brasileira	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Panorama da arte e tecnologia	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Panorama do cinema brasileiro	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Som e música no cinema	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Teorias das mídias digitais	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Teorias do cinema	DIG	P	60	0	60	4	G1
FTCXXX	Animação cartunesca I	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	Animação cartunesca II	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	Cinema estrutural	DIG	P	30	30	60	4	G2
FTC220	Design de personagem	DIG	P	15	45	60	4	G2
DESXXX	Design gráfico em movimento	DIG	P	30	30	60	4	G2
FTCXXX	Fotografia e stop motion	DIG	P	30	15	45	3	G2

Cód.	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Mod.	Carga Horária			Créd.	Gr.
				Teó.	Prát.	Total		
FTCXXX	Fundamentos da animação 3D	DIG	P	0	60	60	4	G2
FTCXXX	Fundamentos do stop motion	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	Mídias audiovisuais interativas	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	Pós-produção de animação	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	Pré-produção de animação	DIG	P	45	15	60	4	G2
FTCXXX	Programação criativa	DIG	P	15	45	60	4	G2
FTCXXX	A câmera como olho digital	DIG	P	15	30	45	3	G3
FTCXXX	Animação experimental II	DIG	P/D	15	45	60	4	G3
FTCXXX	Cinema experimental	DIG	P	45	15	60	4	G3
DESXXX	Experimentações em design visual	DIG	P	15	45	60	4	G3
FTCXXX	Realidade virtual e aumentada	DIG	P	30	30	60	4	G3
FTCXXX	Reflexões teóricas e prática de roteiro	DIG	P	15	15	30	2	G3
FTCXXX	Som e animação procedurais	DIG	P	15	45	60	4	G3
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais II	PJG	P	0	120	120	8	G4
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais III	PJG	P	0	120	120	8	G4
FTCXXX	Projeto interdisciplinar orientado	PJG	P	0	15	15	1	G4
FTCXXX	Colaboração em projeto laboratorial	PJG	P	0	15	15	1	G4
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais I	DIG	P e D	15	0	15	1	G5
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais II	DIG	P e D	30	0	30	2	G5
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais III	DIG	P e D	45	0	45	3	G5
FTCXXX	Tópicos em animação, cinema e artes digitais IV	DIG	P e D	60	0	60	4	G5
DCC192	Desenvolvimento de jogos digitais	DIG	P	60	0	60	4	G5
APL629	Educação ambiental	DIG	P	60	0	60	4	G5
LET223	Fundamentos de Libras	DIG	D	60	0	60	4	G5
MAT038	Geometria analítica e álgebra linear	DIG	P	60	0	60	4	G5
DCC638	Introdução à lógica computacional	DIG	P	60	0	60	4	G5
DCC208	Introdução à programação de computadores	DIG	P	60	0	60	4	G5
APL630	Relações étnico-raciais e cultura afro-brasileira	DIG	P	60	0	60	4	G5
DCC030	Tópicos em ciência da computação	DIG	P	60	0	60	4	G5

Cód.	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Mod.	Carga Horária			Créd.	Gr.
				Teó.	Prát.	Total		
DES076	Tópicos interdisciplinares em arte e cultura I	DIG	P	30	0	30	2	G5
DES077	Tópicos interdisciplinares em arte e cultura II	DIG	P	45	0	45	3	G5
DES078	Tópicos interdisciplinares em arte e cultura III	DIG	P	60	0	60	4	G5
FTCXXX	Curso de curta duração	EVG	P	15	0	15	1	G5
FTC089	Estágio modular	ETG	P	0	30	30	2	G5
FTC090	Estágio supervisionado	ETG	P	0	60	60	2	G5
FTC091	Grupos de estudo	PGG	P	15	0	15	1	G5
FTC093	Iniciação à extensão	PJG	P	10	5	15	1	G5
FTC094	Iniciação à pesquisa	PJG	P	10	5	15	1	G5
FTC092	Iniciação à docência	PJG	P	0	15	15	1	G5
FTC097	Oficina livre	EVG	P	0	15	15	1	G5
FTC099	Participação em eventos	EVG	P	15	0	15	1	G5
FTCXXX	Tópicos avançados I	DIG	P	15	0	15	1	G5
FTCXXX	Tópicos avançados II	DIG	P	30	0	30	2	G5
FTCXXX	Tópicos avançados III	DIG	P	45	0	45	3	G5
FTCXXX	Tópicos avançados IV	DIG	P	60	0	60	4	G5

2.4.4 Formação em extensão

O novo desenho curricular prevê articulações diretas entre atividades acadêmicas curriculares obrigatórias e eventos, projetos e programas de extensão, inclusive como forma de atender à Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, e a Resolução nº 10/2019, de 10/10/2019, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG. Segundo tais normativas, a formação em extensão deve atender à carga horária mínima de 10% daquela do curso.

A inclusão destas atividades no currículo e projeto pedagógico compreende a formação em extensão segundo a perspectiva da realização em arte e sociedade, deste modo articulando aspectos poéticos, estéticos e culturais que são parte

indissociável da prática artística na interação entre a pessoa artista e seus públicos. Estas atividades são desenvolvidas no currículo em atividades obrigatórias, mas a perspectiva se expande também para atividades complementares como forma de estimular o envolvimento ampliado de estudantes em atividades de extensão na Universidade.

Os componentes curriculares obrigatórios vinculados à extensão, que são suficientes para atender à carga horária mínima regulamentar, são apresentados de forma sintética no quadro a seguir.

Per.	Código	Atividade acadêmica curricular	Tipo	Carga Horária			Créd
				Teó.	Prát.	Total	
5	FTCXXX	Ética e política do audiovisual	PJG	15	45	60	4
6	FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais I	PJG	0	120	120	8
7	FTCXXX	Campo profissional do cinema de animação e artes digitais	PJG	15	45	60	4

Ética de política do audiovisual toma como ponto de partida um processo de investigação coletiva por parte de estudantes e docentes acerca das implicações éticas e políticas da prática artística em cinema e animação. Entre os tópicos previstos encontram-se questões de representação cultural e social; direitos humanos; relações étnico raciais; desigualdades e opressões em processos de produção e circulação do audiovisual; impactos e responsabilidade ambiental do audiovisual; entre outros pontos. Este esforço deve culminar em um trabalho de curadoria, projeto de intervenção e/ou evento ação de extensão vinculado aos temas abordados, com a participação de convidados e público externos.

Campo profissional do cinema de animação e artes digitais, por sua vez, volta-se aos campos de atuação profissional da animação, cinema e artes digitais. Partindo de um esforço de levantamento de questões e interesses dos estudantes, a atividade levará a um mapeamento de campos de atuação profissional integrados, considerando as áreas da animação, do cinema e das artes digitais. Ao final, deve-se realizar uma ação de extensão, possivelmente no

formato de evento, mas admitindo-se outros formatos, aberto à comunidade externa e com a participação de convidados externos.

Quanto ao *Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais I*, trata-se de atividade curricular voltada ao desenvolvimento de projetos experimentais e/ou de pesquisa por parte dos estudantes. A interface desta atividade com extensão se poderá se dar no próprio desenvolvimento dos projetos, em interface com demandas e propostas da comunidade, quanto em formas de apresentação pública de aspectos do processo e/ou dos produtos alcançados pelos estudantes, em formas de exposição, exibição ou publicação que podem variar segundo as propostas desenvolvidas.

Além destas atividades obrigatórias, o currículo prevê formas de estímulo à integração com a extensão por meio da atividade complementar de *Iniciação à extensão*, que permite que o(a) estudante integralize créditos por sua participação de forma voluntária ou como bolsista em atividades de extensão da Universidade. Algumas destas possibilidades extracurriculares foram apresentadas em seção anterior (ver 2.1.4 Articulação entre ensino, pesquisa e extensão).

2.4.5 Estágios

Com caráter optativo, estudantes podem realizar duas modalidades de estágio no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. Em ambos os casos, trata-se de atividade acadêmica que propicia ao/à estudante a oportunidade de adquirir experiência profissional específica, como complemento ao curso de graduação. Os estágios contribuem para treinamento prático, aperfeiçoamento técnico e científico e para sensibilização cultural e de relação interpessoal, visando tanto o mercado de trabalho quanto sua capacidade de interlocução com diferentes atores da sociedade. As modalidades de estágio se distinguem especialmente pela sua duração e forma de vínculo.

O *Estágio supervisionado* deve ser realizado em instituições, empresas ou organizações com atividades diretamente ligadas às áreas de cinema, animação

e/ou artes digitais. Sua duração é de no mínimo 2 (dois) semestres letivos em um mesmo vínculo e a atividade deve ser compatível com o horário escolar, não ultrapassando 30 (trinta) horas semanais, que devem ocorrer fora do horário de aulas ou em período de férias letivas. Serão atribuídos 4 (quatro) créditos mediante apresentação de documentação comprobatória e relatório técnico que deverão ser aprovados pelo/a coordenador/a do curso e um/a professor/a-orientador/a a ser indicado/a pelo/a estudante e aprovado/a pela coordenação. A função do/a professor/a-orientador/a é verificar o local e atividades do estágio descritas no documento, para validação do estágio do/a estudante.

O *Estágio modular*, por sua vez, pode ser realizado em períodos concentrados, dentro ou fora do município de Belo Horizonte, em duração que não pode superar 6 (seis) meses. Serão atribuídos 2 (dois) créditos a estudantes que fizerem estágio modular, sendo permitido até um estágio modular no curso.

Em ambos os casos, o Colegiado de Curso deverá providenciar o Termo de Compromisso do estágio, a ser assinado pelo/a estudante, pelo/a diretor/a da Unidade e pela organização ofertante do estágio, conforme a legislação e regulamentação vigente na UFMG.

2.4.6 Atividades complementares

As atividades complementares não demandam matrícula prévia e possibilitam ao/à estudante o aproveitamento de créditos para integralização em atividades complementares optativas, mediante a apresentação de documentação comprobatória e demais exigências específicas a cada atividade.

As atividades complementares previstas, conforme detalhado no regulamento do curso, são:

- *Colaboração em projeto laboratorial;*
- *Curso de curta duração;*
- *Grupos de estudo;*

- *Iniciação à extensão;*
- *Iniciação à pesquisa;*
- *Iniciação ao ensino;*
- *Oficina à distância;*
- *Oficina livre;*
- *Participação em eventos; e*
- *Projeto Interdisciplinar Orientado.*

À exceção dos estágios (descritos na seção anterior) e demais casos com determinações específicas, todas atividades complementares poderão ter atribuídos até 8 (oito) créditos, sendo que cada crédito corresponde a 15 horas de dedicação. Os créditos são atribuídos mediante solicitação específica do/a estudante ao final do semestre letivo.

Um mesmo trabalho ou atividade não poderá ser utilizado para integralizar créditos simultaneamente em mais de um tipo de atividade complementar e o aproveitamento de créditos para integralização não poderá exceder 20% do total de créditos para integralização do curso.

2.5 Avaliação da Aprendizagem

As atividades acadêmicas curriculares do curso envolvem processos de ensino-aprendizagem bastante diversos, conforme as áreas de conhecimento abordadas e a natureza dos conteúdos, habilidades e atitudes trabalhados. Portanto, não existe uma única lógica disciplinar que rege os critérios, procedimentos e mecanismos de avaliação da aprendizagem dos alunos.

Em perspectiva geral – e de forma alinhada com a forma preferencial do Memorial Acadêmico para o Trabalho de Conclusão de Curso – busca-se, na medida do possível, constituir no CAAD uma perspectiva de avaliação processual da aprendizagem. Trata-se de esforço para compreender e valorizar as trajetórias de aprendizagem singulares dos(as) estudantes em cada componente curricular e no curso como um todo. Evidentemente, há grandes desafios em se realizar este tipo

de avaliação quando se considera a diversidade de estratégias pedagógicas que devem ser mobilizadas em cada atividade acadêmica curricular. Porém trata-se de princípio geral a ser amadurecido e que começa a se realizar por meio da possibilidade de realização do Trabalho de Conclusão de Curso na forma do Memorial Acadêmico.

Em todo caso, as estratégias de avaliação da aprendizagem no nível mais localizado das atividades acadêmicas e componentes curriculares tendem a variar segundo o predomínio teórico ou prático das atividades, bem como, na dimensão prática, quanto ao tipo de ênfase buscada, em cada caso, em aspectos técnicos ou poéticos e experimentais.

Nas atividades predominantemente teóricas, voltadas a aspectos conceituais, históricos e/ou críticos, compreende-se que elas se voltam ao desenvolvimento de conhecimentos expressos principalmente através das linguagens escrita e oral, embora também possam se expressar visualmente em diagramas e mapas conceituais. A elaboração dos conteúdos, habilidades e atitudes desenvolvidos nestas atividades podem se realizar com foco na compreensão de referências teóricas e bibliográficas fundamentais mas, preferencialmente, devem se articular ao estudo de casos empíricos em torno dos quais sejam articulados, analiticamente, os conceitos e teorias; desenvolvidos esforços de contextualização histórica; e/ou exercitados esforços de crítica e interpretação fundamentados. Estratégias e procedimentos de avaliação costumeiros para este tipo de atividade incluem: provas sobre os conteúdos ministrados; trabalhos individuais ou em grupo; estudos dirigidos acerca de textos e/ou referências artísticas; elaboração de relatórios derivados de exercícios de análise ou sobre percursos de aprendizagem; seminários temáticos; entre outros.

Em atividades predominantemente práticas com ênfase em aspectos técnicos e procedimentais, compreende-se que elas se voltam ao desenvolvimento de conhecimentos e habilidades expressos principalmente no desempenho do(a) estudante na aplicação das técnicas e procedimentos aprendidos. A elaboração dos conteúdos, habilidades e atitudes desenvolvidos nestas atividades podem se

realizar com foco na capacidade de realização de tarefas e/ou resolução de problemas, bem como no desenvolvimento de projetos experimentais em que se demanda a aplicação das técnicas e procedimentos aprendidos. Estratégias e procedimentos de avaliação costumeiros para este tipo de atividade incluem: provas sobre os conteúdos ministrados; trabalhos individuais ou em grupo; estudos dirigidos acerca de conceitos, técnicas e procedimentos; elaboração de relatórios derivados de exercícios práticos ou sobre percursos de aprendizagem; desenvolvimento de projetos experimentais; entre outros.

Em atividades predominantemente práticas com ênfase em aspectos poéticos e experimentais, compreende-se que elas se voltam ao desenvolvimento de habilidades e atitudes expressas principalmente em exercícios de criação autoral. A elaboração das habilidades e atitudes desenvolvidas nestas atividades podem se realizar com foco nas trajetórias de experimentação e de descoberta, por parte do(a) estudante, de seu estilo artístico, de seus temas de interesse e de seus potenciais e limites enquanto artista. Estratégias e procedimentos de avaliação costumeiros para este tipo de atividade incluem: desenvolvimento de projetos experimentais em caráter de ateliê (*studio*); registro de diários de processo; elaboração de relatórios reflexivos acerca dos percursos de aprendizagem e descoberta; entre outros.

A todos estudantes, mas em especial àqueles com dificuldade de aprendizagem, oferece-se orientação acadêmica do Colegiado desde o início do curso tendo em vista o acompanhamento pedagógico e a orientação para a flexibilização curricular. Esta orientação tem como objetivo apoiar o(a) estudante nos seguintes aspectos de sua formação:

- elaboração de plano de estudo;
- habilidades e competências que deve buscar desenvolver segundo seus interesses e objetivos;
- motivação profissionalizante e mercado de trabalho;

- análise de desempenho nas disciplinas e demais componentes curriculares.

Em casos especiais, caso se observe a necessidade de acompanhamento próximo ou caso seja possível conciliar um desejo manifesto do(a) estudante com a disponibilidade docente, o Colegiado pode indicar a realização de acompanhamento de orientação por docente ou, ainda, por estudante em nível mais avançado do curso, em caráter de monitoria ou tutoria, para apoiar a trajetória formativa do(a) aluno(a).

2.6 Avaliação do curso

A Resolução nº 10/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG confere ao Núcleo Docente Estruturante do curso (NDE) a tarefa de avaliar anualmente o curso, a fim de: promover medidas de atualização do Projeto Pedagógico do Curso; contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso; promover medidas que contribuam à efetivação da flexibilização curricular; e propor estratégias para viabilizar a articulação entre o ensino, a extensão e a pesquisa.

Neste sentido, o NDE atua para a avaliação do curso por meio de diferentes estratégias, tais como: análise de dados produzidos pelo setor de estatística da PROGRAD; análise de dados compilados a partir do Sistema Acadêmico de Graduação (Siga); pesquisas de avaliação e consulta por meio de formulários preenchidos pelos corpos discente e/ou docente; reuniões de conversa e consulta com membros dos corpos discente e/ou docente. Outras estratégias e esforços de avaliação que devem ser desenvolvidas e implementadas pelo NDE incluem o acompanhamento de estudantes egressos e a definição de uma rotina de avaliação regular que permita a comparação de indicadores e critérios em médio e longo prazo.

Ao longo dos doze anos de implantação do CAAD, o Projeto Pedagógico de Curso passou por sucessivas adequações e reformulações decorrentes de

procedimentos de avaliação como os indicados, que eram realizados, anteriormente, apenas pelo Colegiado de Curso. Entre as mudanças realizadas no Projeto Pedagógico de Curso a partir destes esforços de avaliação destacam-se:

- estabelecimento de número máximo de vagas por percurso curricular e de critérios de alocação de estudantes nos percursos (2015), como forma de sanar problemas estruturais causados pelo desequilíbrio na procura pelos percursos curriculares;
- inclusão, no Processo Seletivo Habilidades, para ingresso em vagas iniciais, de prova de habilidades em Desenho Procedural e Raciocínio Lógico (2020), como forma de contemplar habilidades do campo das artes digitais no processo seletivo.

Para o processo de reformulação do Projeto Pedagógico do Curso que levou à presente versão do texto, foram mobilizados diversas estratégias e esforços de avaliação desenvolvidos pelo Colegiado do Curso e pelo NDE desde, pelo menos, o ano de 2014. Àquela época, sob coordenação do Prof. Luis Moraes Coelho, o colegiado identificou em consultas com docentes e discentes problemas na formação relativos ao desenvolvimento de pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), bem como demandas de flexibilização curricular. Uma assembleia conjunta dos corpos docente e discente realizada em 2019 apontou para outras lacunas da formação oferecida pelo curso em atividade de *card sorting* conduzida pela Profa. Angélica Beatriz, então presidente do NDE. Ao longo do ano de 2021, consultas realizadas ao corpo docente e a análise de dados compilados pela PROGRAD e, pelo Colegiado, a partir do Siga, levaram à proposição inicial da presente estrutura curricular. Posteriormente, uma assembleia com os docentes, outra assembleia com os discentes e formulário de consulta a estes últimos levaram a ajustes e aprimoramentos na proposta, chegando à proposta definitiva registrada neste Projeto.

Em consonância com as diretrizes para o ensino de graduação do Plano de Desenvolvimento Institucional da UFMG (2018-2023) e com diretrizes da

Comissão Própria de Avaliação, da Diretoria de Avaliação Institucional da UFMG, caberá ao NDE, em conjunto com o Colegiado de Curso, continuar trabalhando para a consolidação das políticas e metodologias de avaliação regular do curso com vistas tanto a atender às demandas contínuas de atualização e aperfeiçoamento do Projeto Pedagógico quanto a contribuir para o cumprimento das metas institucionais da Universidade.

2.7 Políticas e programas de pesquisa e extensão

O CAAD busca consolidar, em sua estrutura curricular e atividades extra-curriculares, o tratamento indissociável do tripé: ensino, pesquisa e extensão. Tal articulação ocorre no nível das atividades e componentes curriculares, conforme já apresentado, na medida em que estas desenvolvem, especificamente, propostas formativas relacionadas à pesquisa e à extensão universitária. Para além destes componentes, contudo, cabe indicar neste documento as principais instâncias de desenvolvimento de atividades de pesquisa e extensão de forma relacionada às atividades do curso.

Com relação à pesquisa, cabe destacar que se compreende, no CAAD, estreita integração entre a investigação e o ensino, uma vez que, dado o dinamismo do campo de conhecimento trabalhado, as atividades de pesquisa alimentam diretamente a atualização dos conteúdos e habilidades trabalhados pelo curso. Atualmente, parte significativa dos docentes do curso têm atuação também na Pós-Graduação, em particular no Programa de Pós-Graduação em Artes (PPG Artes) da UFMG, que oferece Mestrado e Doutorado em Artes, com avaliação nível 6 (seis) da CAPES, o que lhe confere nível de qualidade internacional.

O PPG Artes conta com duas linhas de pesquisa diretamente relacionadas ao campo do CAAD: *Cinema* e *Poéticas Tecnológicas*. A linha de pesquisa em *Cinema* engloba pesquisas de pós-graduação que contemplem o estudo teórico ou teórico-prático em cinema, inclusive nos temas da linguagem cinematográfica, preservação do cinema, cinema de animação, relações entre cinema e som e cinema e História. A linha de pesquisa em *Poéticas tecnológicas*, por sua vez,

aborda a criação, experimentação e estudo de poéticas na sua relação com materialidades midiáticas, técnicas e tecnológicas.

Além do PPG Artes, a Escola de Belas Artes também integra programa interinstitucional de Mestrado Profissional em Artes (PROF-ARTES) e sedia Curso de Pós-Graduação *lato sensu* de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas (CEEAV).

Vale destacar, ainda, que docentes do curso coordenam grupos de pesquisa em áreas relacionadas ao curso, sediados na Escola de Belas Artes, além de participarem de grupos de pesquisa sediados em outras unidades e instituições. Docentes do curso têm extensa produção bibliográfica na forma de livros, capítulos de livros e artigos em periódicos acadêmicos indexados no Brasil e no exterior. Tais desenvolvimentos e interlocuções de pesquisa são fundamentais para garantir a atualidade e excelência do ensino de graduação ofertado na Universidade.

Para além das dinâmicas de trocas e mútua alimentação entre as atividades de pesquisa docente e as atividades curriculares no curso, a integração entre a pesquisa e a graduação também ocorre em políticas que promovem a integração direta dos estudantes à atividade de pesquisa. Para a realização desta integração, destacam-se políticas institucionais da UFMG, por meio da Pró-Reitoria de Pesquisa, tais como:

- Programas Institucionais de Bolsa de Iniciação Científica, financiados pelo CNPq (PIBIC) e pela FAPEMIG (PROBIC);
- Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica Ações Afirmativas, financiado pelo CNPq;
- Programa Institucional de Bolsas em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI);
- Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para Rede de Museus e Espaços de Ciência e Cultura da UFMG;
- Programa de Iniciação Científica Voluntária.

Por meio destas políticas institucionais de incentivo à integração entre pesquisa e graduação, estudantes do CAAD podem integrar projetos e grupos de pesquisa coordenados pelos docentes, além de atuarem em atividades dos laboratórios de pesquisa – muitos dos quais também compõem a infraestrutura de ensino do curso. Entre estes espaços, incluem-se: o Mídia@rte - Laboratório Multimídia da Escola de Belas Artes; Laboratório de Arte Computacional - LAC; o Cineclube UFMG; o Laboratório de Animação 2D.

Com relação à extensão, o CAAD articula-se com diferentes projetos e programas da Universidade e, em especial, com programas de caráter perene mantidos pelo Centro de Extensão da Escola de Belas Artes (CENEX-EBA). O CENEX-EBA tem ampla experiência na oferta de cursos de extensão na área de artes, frequentemente ministrado por egressos e graduandos da Escola, além de manter espaços expositivos da Escola de Belas Artes, nos quais produções dos estudantes são apresentados à comunidade interna e externa. O CENEX-EBA também apoia o desenvolvimento de eventos, projetos e programas por parte do corpo docente da unidade, possibilitando a integração de estudantes às suas atividades.

Destacam-se, ainda, atividades de extensão perenes que contam com a coordenação e subcoordenação de docentes do CAAD e que contaram, ao longo dos anos, com a participação de estudantes do curso. Entre os projetos perenes ainda ativos, destacam-se: a colaboração com o Instituto de Ciências Biológicas (ICB) da UFMG, com o projeto de divulgação científica Universidade das Crianças; a participação de docentes, estudantes e egressos do curso na implantação e posterior desenvolvimento de conteúdos e atividades do museu Espaço do Conhecimento UFMG e do Museu de História Natural e Jardim Botânico da UFMG; bem como o projeto UFMGames, com a realização do projeto de extensão Jogos do Conhecimento. Intrinsecamente conectadas ao curso, também cabe destacar as atividades da Mostra de Cinema de Animação, com exibição de filmes produzidos por estudantes do curso; e as atividades relacionadas à manutenção e divulgação do acervo do curso realizadas pelo

laboratório Mídia@rte. Estes projetos oferecem, com frequência, oportunidades de participação de estudantes como bolsistas ou como voluntários.

Como parte do processo de reformulação do currículo e do projeto pedagógico, projeta-se a implantação de um programa de extensão integrado para o CAAD, visando fortalecer a interface entre o curso e a sociedade e, também, apoiar as atividades acadêmicas curriculares vinculadas à extensão. O Programa de Extensão do CAAD, a ser implantado, articulará os diferentes projetos, eventos e cursos de extensão que se voltem à relação do CAAD com a sociedade. Indicam-se, a seguir, algumas das frentes de trabalho imaginadas para este programa de extensão:

- realização de mostras da produção artística de estudantes do CAAD;
- preservação e divulgação do acervo integrado da produção artística do CAAD;
- editoração e publicação da produção acadêmica de estudantes do CAAD;
- realização de curadorias de mostras e sessões comentadas de filmes e obras de arte relacionadas ao campo do curso;
- implantação de galeria de arte digital da Escola de Belas Artes;
- realização de seminários sobre temas relacionados ao campo do curso;
- instituir programa de acompanhamento de egressos do curso.

Outra importante frente de articulação entre ensino, pesquisa e extensão são os programas de incentivo à participação dos discentes no desenvolvimento e aprimoramento das atividades de ensino do curso. Com este intuito, o CAAD mantém projeto de ensino vinculado ao Programa de Monitoria da Graduação, da Pró-Reitoria de Graduação da UFMG (PROGRAD), que oferta bolsas de monitoria para estudantes apoiarem os processos de ensino-aprendizagem em componentes curriculares da graduação. Outras oportunidades eventuais são desenvolvidas por meio do Programa de Inovação e Metodologias de Ensino (PIME) e pelo Programa de Desenvolvimento do Ensino da Graduação (PDEG), ambos da PROGRAD.

3. Da Infraestrutura

3.1. Instalações, laboratórios e equipamentos

O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais tem suas atividades desenvolvidas na Escola de Belas Artes e no Centro de Atividades Didáticas 2 (CAD 2), edifícios situados no Campus Pampulha da UFMG. Na Escola de Belas Artes encontram-se localizados os ambientes administrativos, laboratórios específicos e salas de aula. No CAD 2, por sua vez, encontram-se salas de aula e laboratórios comuns, compartilhados com outros cursos da Universidade.

Ambas edificações possuem acesso à internet com e sem fio nas salas de aula e em ambientes comuns. As salas de aula das edificações possuem infraestrutura permanente ou móvel para a realização de apresentações multimídia, com projetores digitais, computadores, sistema de som e telas de projeção. O CAD 2 também disponibiliza o uso de seus laboratórios de informática para disciplinas práticas de programação do CAAD, que também podem ser realizadas na infraestrutura do Instituto de Ciências Exatas (ICEX).

Todas as edificações também se encontram em boas condições de conservação, iluminação e conforto, sendo que algumas salas possuem equipamentos de ar condicionado. Em conformidade com a legislação vigente e com as diretrizes do Plano de Desenvolvimento Institucional da UFMG, ambas edificações também possuem infraestrutura de acessibilidade com elevadores.

Quanto à infraestrutura da Escola de Belas Artes, é importante indicar que a Unidade vem passando por adequações em seu espaço físico desde a adesão da Universidade ao programa REUNI, no final da década de 2000, que levou à ampliação dos cursos ofertados na unidade. Os estudos de ampliação e reestruturação da EBA foram feitos pela comissão de infraestrutura, com participação de representantes de todos os departamentos da unidade. A partir desses estudos foi concebido o projeto de reforma e ampliação aprovado pela

Congregação. O projeto contemplou a reforma das salas que abrigam os laboratórios do CAAD, tanto os previstos como os já existentes.

Contudo, as obras de construção do prédio anexo e de reforma do edifício existente sofreu grande atraso em função de sucessivos atrasos na construção do prédio anexo. A obra permaneceu parada por vários anos e apenas em 2022 teve a retomada de sua construção anunciada. Em função disso, vários espaços ainda operam em configuração provisória e muitos cursos vêm compartilhando espaços existentes antes da adesão ao programa REUNI. Tais condições aplicam-se tanto aos espaços didáticos quanto aos laboratórios específicos, ambientes administrativos e de apoio docente. Os dados apresentados nesta seção devem ser lidos considerando estas circunstâncias.

3.1.1 Ambientes administrativos e de apoio docente

Situados na Escola de Belas Artes, os ambientes indicados abaixo contam com a infraestrutura comum disponível na unidade, com computadores e acesso à internet com e sem fio.

Em função das questões indicadas na introdução à seção, relativas ao atraso nas obras de construção e reforma da unidade, muitos dos espaços são provisoriamente compartilhados entre diversos cursos ou docentes, com condições de conforto não ideais.

Qtde.	Descrição
01	Secretaria acadêmica
01	Sala para coordenação
01	Sala de reunião / congregação
03	Gabinete de trabalho para docentes (compartilhados)
02	Sala de aula (compartilhadas com outros cursos)
07	Laboratórios

3.1.2 Laboratórios

Os espaços laboratoriais dedicados ao curso têm uso principal para o ensino no turno noturno. Porém, todos prevêm os turnos diurnos (matutino e vespertino) para uso pelos/as estudantes para desenvolvimento de atividades e projetos curriculares. Eles também são compartilhados, nestes horários, com atividades didáticas e de desenvolvimento de projetos de estudantes da pós-graduação, além de sediarem projetos de pesquisa e extensão desenvolvidos por docentes do curso.

Todos laboratórios possuem mobiliários e equipamentos adequados para a realização de atividades didáticas para em torno de 20 estudantes, número que representa metade do número de ingressantes anuais no curso. As salas de aulas teóricas possuem capacidade para em torno de 40 estudantes. Salvo casos que demandam revisões específicas, os espaços possuem instalação elétrica, ar condicionado e pontos de conexão à internet com ou sem fio.

Cada laboratório especifica regras próprias, aprovadas pelo Colegiado e instâncias departamentais, de acordo com suas particularidades. Contudo, todos laboratórios compartilham os seguintes preceitos gerais:

- Devem se constituir como espaços de produção ativa e contínua em atividades de ensino, pesquisa e extensão. Assim, prioriza-se a realização de atividades em todos os períodos do dia e não somente naqueles voltados para atividades de ensino.
- Deve-se garantir atendimento prioritário, no período noturno, para a realização de atividades de ensino, ligadas às disciplinas do curso.
- No final de cada período letivo, deve-se garantir atendimento prioritário, nos turnos diurnos (matutino e vespertino) para a realização das atividades e projetos curriculares dos estudantes. Exceto a sala B do laboratório 3D, que será utilizado prioritariamente por disciplinas da área de fotografia.

- O uso dos espaços para realização de projetos de pesquisa e extensão nos turnos diurnos (matutino e vespertino) deve ser organizado junto à coordenação do laboratório a partir da apresentação de plano de trabalho.
- Projetos que envolvam uso contínuo de longo prazo de cada espaço devem ser aprovados pelo Colegiado.

Compõem a estrutura do curso os seguintes laboratórios:

- *Laboratório 2D (salas A e B)*: Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados principalmente à animação 2D tradicional e animação experimental
- *Laboratório 3D (salas A e B)*: Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados principalmente à animação 2D e 3D digital.
- *Laboratório de Stop Motion*: Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados à animação stop motion e fotografia para stop motion.
- *Laboratório de Artes Computacional (LAC)*: Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados à arte computacional em mídias interativas e imersivas. Constitui espaço integrado de ensino, pesquisa e extensão no campo transdisciplinar da arte computacional.
- *Laboratório de Áudio*: Espaço dedicado a atividades de ensino, apoio técnico e desenvolvimento de áudio para projetos nas diferentes áreas do curso.
- *Laboratório de Produção Digital*: Espaço que teve que ser desmontado por falta de espaço, mas que atenderia atividades de ensino relacionadas às novas mídias. Os equipamentos do laboratório encontram-se armazenados aguardando futuras instalações.

No Anexo B deste documento são apresentadas informações detalhadas dos laboratórios e seus equipamentos.

3.2 Biblioteca

O CAAD conta com a Biblioteca da Escola de Belas Artes, que possui estrutura para guarda de acervo e ambientes de estudo individual ou em grupo. A biblioteca possui acervo especializado nas áreas dos departamentos e cursos da Unidade, com livros, periódicos, teses e dissertações. A biblioteca da Escola de Belas Artes conta ainda com acervo videográfico em mídias magnéticas (VHS) e ópticas (DVD), com filmes de ficção, documentários, animação e arte, em geral.

A biblioteca encontra-se integrada ao Sistema de Bibliotecas da UFMG, que é constituído por 25 bibliotecas setoriais e coordenado pela Biblioteca Universitária (BU). O acervo integrado do Sistema de Bibliotecas da UFMG contém mais de um milhão de itens. Por meio desta integração, os estudantes podem acessar materiais disponíveis em qualquer uma das bibliotecas do sistema. A consulta ao acervo de todo o Sistema de Bibliotecas é realizada através do Catálogo Online (<https://www.bu.ufmg.br/>).

Pelo Catálogo Online, os/as estudantes também podem obter materiais do acervo digital, tais como teses, dissertações, livros digitais (*ebooks*) e periódicos digitais assinados pela Universidade. O Repositório Institucional da UFMG também dá acesso aos estudantes, e ao público em geral, a produções bibliográficas da Universidade. Todos estudantes e servidores também contam com o acesso ao Portal de Periódicos da CAPES.

Em relação à bibliografia utilizada no curso, é preciso notar que o CAAD apresenta especificidades que são próprias das novas formas de difusão do conhecimento. Nem sempre as mídias gráficas são as melhores opções para o estudo, consulta e referência bibliográfica. Na era da informação digital, especialmente na área do CAAD, grande parte do material está escrita em inglês e é divulgada por meios digitais. Nesse sentido, e considerando a necessidade de fornecer aos alunos uma bibliografia atualizada, várias disciplinas contam com

bibliografia em inglês. Alternativas e traduções são buscadas, na medida do possível, para integrar a bibliografia básica das disciplinas.

3.3 Gestão do curso, corpo docente e corpo técnico-administrativo

Conforme o Estatuto da UFMG, estabelecido pela Resolução 04/1999 do Conselho Universitário, o Colegiado de Curso é responsável pela coordenação didática do curso de graduação.

O Colegiado é presidido por seu Coordenador e, em sua ausência, pelo Subcoordenador. Tratam-se de docentes eleitos pelo órgão a cada 2 anos e que atuam como principal autoridade executiva do Colegiado de Curso.

Atuando de forma complementar ao Colegiado, o curso conta também com Núcleo Docente Estruturante (NDE), que atua em demandas de longo prazo da gestão do curso, visando sua atualização e avaliação contínuas.

Nesta seção, apresentam-se as características e atribuições destas instâncias, bem como a composição dos docente e técnico-administrativo do curso.

3.3.1 Colegiado de curso

As atribuições do Colegiado de Curso são estabelecidas pelo artigo 54 do Estatuto da Universidade:

I - orientar e coordenar atividades do curso e propor ao Departamento ou estrutura equivalente a indicação ou substituição de docentes;

II - elaborar o currículo do curso, com indicações de ementas, créditos e pré-requisitos das atividades acadêmicas curriculares que o compõem;

III - referendar os programas das atividades acadêmicas curriculares que compõem o curso, nos termos do art. 49, §§ 1o e 2o deste Estatuto.

IV - decidir das questões referentes a matrícula, reopção, dispensa e inclusão de atividades acadêmicas curriculares, transferência, continuidade de estudos, obtenção de novo título e outras formas de ingresso, bem como das representações e recursos contra matéria didática, obedecida a legislação pertinentes;

- V - coordenar e executar os procedimentos de avaliação do curso;*
- VI - representar ao órgão competente no caso de infração disciplinar;*
- VII - elaborar o plano de aplicação das verbas destinadas a este órgão.*

O Colegiado de Curso do CAAD, conforme artigo 8 do Regulamento do Curso, é composto por representantes dos Departamentos Acadêmicos com maior atuação no currículo, para um mandato de 2 anos, e também por representação estudantil.

As atividades do Colegiado de curso são apoiadas administrativamente pela Secretaria do Colegiado. A Secretaria conta com uma servidora técnico-administrativa e opera em espaço compartilhado com as outras Secretarias de Colegiados de graduação da Escola de Belas Artes.

3.3.2 Atuação do coordenador e subcoordenador do Colegiado

O papel principal do Coordenador e do Subcoordenador do Colegiado (em substituição do primeiro, quando necessário) é gerenciar e apoiar a interlocução entre as estruturas de funcionamento que compõem a comunidade do curso. Tais estruturas incluem: Departamentos Acadêmicos, órgãos de representação estudantil, coordenações de laboratórios e Diretoria da unidade.

O Coordenador recebe e encaminha demandas dos corpos discente, docente e técnico-administrativo buscando chegar a acordos e soluções adequadas às demandas das diferentes partes conforme diretrizes normativas e legais vigentes. Além disso, cabe ao coordenador oferecer apoio pedagógico, junto ao órgão responsável na Escola de Belas Artes, entre outras atribuições.

O Coordenador do Colegiado também atua de modo a atender às demandas de órgãos superiores e de representar o Colegiado de Curso em outros órgãos colegiados da Universidade, tais como a Congregação da Escola de Belas Artes.

3.3.3 Atuação da secretaria do colegiado

A secretaria do Colegiado assessora o Coordenador e o Colegiado de Curso na tarefa de gestão da vida acadêmica dos/as estudantes. A servidora

técnica-administrativa em educação atende ao corpo discente pessoalmente, por e-mail ou por telefone sobre diversas demandas relativas a processos de matrícula, trancamento, aproveitamento de estudos, entre outras questões.

A secretaria opera na interface do curso com o Sistema Acadêmico de Graduação (Siga) da UFMG. Trata-se de sistema de informação integrado no qual são efetivadas as solicitações discentes e no qual são lançadas as ofertas de disciplinas.

Além disso, a secretaria atua na realização e encaminhamento de diferentes procedimentos administrativos necessários para o funcionamento do Colegiado (agendamento e elaboração de atas) e do curso, incluindo demandas de encaminhamento, circulação e arquivamento de documentos e processos.

3.3.4 Núcleo docente estruturante

Conforme o artigo 1º Resolução nº 10/2018 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFMG, o Núcleo Docente Estruturante (NDE) constitui “instância de caráter consultivo, para acompanhamento do curso, visando à contínua promoção de sua qualidade”. Neste sentido, o NDE do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais atua como órgão complementar ao Colegiado de Curso visando apoiar demandas relativas à avaliação do curso e medidas de longo prazo para o seu aperfeiçoamento.

Conforme o artigo 2º da referida resolução, são atribuições do NDE:

I - propor ao Colegiado do Curso medidas que preservem a atualidade do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), em face das demandas e possibilidades do campo de atuação profissional e da sociedade, em sentido amplo;

II - avaliar e contribuir sistematicamente para a consolidação do perfil profissional do egresso, considerando as Diretrizes Curriculares Nacionais, bem como a necessidade de promoção do desenvolvimento de competências, visando a adequada inserção social e profissional em seu campo de atuação;

III - implementar, junto ao Colegiado do Curso, ações que viabilizem as políticas necessárias à efetivação da flexibilização curricular;

IV - criar estratégias para viabilizar a articulação entre o ensino, a extensão, a pesquisa e a pós-graduação, considerando as demandas específicas do curso e de cada área do conhecimento;

V - realizar anualmente uma atividade de avaliação do curso com participação da comunidade acadêmica que resulte em relatório, aprovado pelo Colegiado de Graduação, a ser enviado à Comissão Própria de Avaliação (CPA) da UFMG.

O NDE do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais se constituiu, ao longo dos anos, enquanto importante espaço de discussão sobre os problemas e desafios do Projeto Pedagógico do Curso, visando sua atualização e o fortalecimento do perfil profissional e da identidade do curso. Avaliações e discussões realizadas no âmbito do NDE forneceram dados e diretrizes fundamentais para as últimas reformas curriculares empreendidas pelo CAAD.

3.3.5 Corpo docente

O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais busca se constituir enquanto campo de formação transdisciplinar. De forma condizente, o Núcleo Específico do currículo é composto por atividades acadêmicas obrigatórias e optativas ofertadas por diferentes Departamentos e Unidades Acadêmicas da UFMG. Entretanto, o Departamento de Fotografia e Cinema (FTC) e o Departamento de Desenho (DES), ambos da Escola de Belas Artes, assumem maior proeminência na medida em que ministram as atividades obrigatórias do currículo.

O quadro docente em atuação nas atividades acadêmicas curriculares obrigatórias do CAAD é composto, atualmente, por 17 docentes do quadro permanente, sendo que 15 encontram-se lotados no FTC e 2 encontram-se lotadas no DES. Há também, no FTC, 2 vagas de docentes vinculadas ao curso para reposição em diferentes estágios do processo de provimento.

O corpo docente possui formação, experiência e campos de atuação diversificados em meio às áreas de conhecimento do curso. Dos 17 docentes em atuação, 16 são doutores e uma é mestre com doutorado em andamento.

Entre os docentes, 16 trabalham em regime de Dedicação Exclusiva e 1 trabalha em regime de 40 horas. Todos os docentes desenvolvem atividades de pesquisa e/ou extensão, além do ensino.

A relação de docentes do quadro permanente com atuação nas disciplinas obrigatórias do curso encontra-se listada no Anexo C deste documento.

3.3.6 Corpo técnico-administrativo

Com relação ao pessoal técnico-administrativo, o curso é apoiado por profissionais dos mais diversos setores envolvidos nas atividades do curso, desde aspectos de logística até as tarefas administrativas específicas do curso.

Atuam com vinculação mais próxima ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais os seguintes profissionais do corpo técnico-administrativo da Escola de Belas Artes:

- uma secretária lotada na Secretaria do Colegiado;
- um secretário com lotado na Secretaria do Departamento de Fotografia e Cinema;
- um técnico de laboratório lotado no Departamento de Fotografia e Cinema com atuação no Laboratório de Artes Computacionais;
- uma editora de imagem lotada no Departamento de Fotografia e Cinema.

Anexo A – Ementário

A.1 Atividades Acadêmicas Curriculares Obrigatórias

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Animação experimental I	DIG	15	45	60	P/D	45	-
	Ementa Práxis da animação baseada em metodologia de produção e/ou técnica específicas. Bibliografia básica GRAÇA, Marina Estela. Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006. KERBER, Marina Teixeira. Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation. Diálogo com a economia criativa. Vol 4, no11, 2019. Disponível em: http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/212							
FTCXXX	Brinquedos Ópticos	DIG	-	15	15	P	-	-
	Ementa Introdução lúdica aos princípios tecnológicos e estéticos fundantes da imagem técnica e da ilusão do movimento. Bibliografia básica MACHADO, A. <i>Pré-cinemas & pós-cinemas</i>. Campinas, SP: Papirus, 1997. MANNONI, L. <i>A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema</i>. Tradução: Assef Kfoury. Senac; Unesp: São Paulo: 2003.							
FTCXXX	Campo profissional do cinema de animação e artes digitais	PJG	30	30	60	P/D	30	45
	Ementa Possibilidades de campos profissionais conexos ao cinema, animação e artes digitais. A atividade integraliza formação em extensão com a realização de ação sobre os temas abordados junto à comunidade. Bibliografia básica Bibliografia variável conforme a oferta.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
DESXXX	Desenho para animação	DIG	-	30	30	P	-	-
	Ementa O desenho como recurso para o estudo do movimento da figura humana. Bibliografia básica HOGARTH, Burne. <i>O desenho da cabeça humana sem dificuldade</i>. New York: Evergreen, c1965 SMITH, Ray. <i>Desenhando figuras</i>. São Paulo: Manole; Royal Academy of Arts, 1997. STANCHFIELD, Walt. <i>Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures: 01</i>. Illustrated ed. Amsterdam ; Boston: Focal Press, 2009. WHITE, Tony. <i>The animator's workbook</i>. New York: Watson-Guptill, 1988.							
DESXXX	Desenho, percepção e expressão	DIG	-	45	45	P	-	-
	Ementa A prática do desenho baseada na percepção visual. Desenho de observação de objetos, ambientes e paisagens. Bibliografia básica EDWARDS, Betty. <i>Desenhando com o lado direito do cérebro</i>. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984. HOCKNEY, David. <i>O Conhecimento Secreto</i>. 2ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. METZGER, PHIL. <i>A perspectiva sem dificuldade</i>. Koln: Benedikt Taschen, 1995. NICOLAIDES, Kimon. <i>The Natural Way to Draw: A Working Plan for Art Study</i>. Illustrated edição. Boston, Mass: Mariner Books, 1990.							
FTCXXX	Design sonoro	DIG	45	15	60	P	-	-
	Ementa Teoria e prática das relações entre imagens visuais e sonoras no Cinema de Animação e Artes Digitais. Bibliografia básica BEAUCHAMP, Robin. <i>Designing Sound for Animation</i>. Burlington: Focal Press, 240 p. 2005 CHION, Michel. <i>La audiovisión</i>. Introducción a un análisis conjunto de la imagen e el sonido. 2. ed. Barcelona: Paidós, 1998. 206 p. DA COSTA, Fernando Morais. <i>O som no Cinema Brasileiro</i>. São Paulo: TRINCA-FERRO, 2008 SONNENSCHNEIN, David. <i>Sound Design</i>. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. California, Michael Wiese Productions, 2001.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Ética e política do audiovisual	PJG	30	30	60	P/D	30	45
	Ementa Aspectos éticos e políticos do audiovisual. Articulações do som, imagem e movimento com direitos humanos, relações étnico-raciais, meio ambiente e contexto social e político. A atividade integraliza formação em extensão com a realização de ação sobre os temas abordados junto à comunidade. Bibliografia básica Bibliografia variável conforme a oferta.							
FTC062	Fotografia básica	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa Fundamentos da fotografia com ênfase nos processos de captura da imagem óptica e de iluminação. Técnicas básicas envolvendo a operação de câmaras de pequeno formato. Noções básicas de composição e da história do processo fotográfico. Bibliografia básica TRIGO, Thales. Equipamento fotográfico: teoria e prática. São Paulo: Ed. Senac, 1998. ZUANETTI, Rose (org). Fotógrafo: o olhar, a técnica e o trabalho. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2002.							
FTCXXX	Fundamentos da animação	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Mecanismos para construção do movimento animado: síntese de princípios físicos aplicados às mecânicas da animação. Bibliografia básica FIALHO, Antonio. A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 2013. Doutorado em Arte e Tecnologia da Imagem - UFMG, Belo Horizonte. THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. The illusion of Life: Disney Animation. 1st ed. New York: Hyperion, 1981. WHITAKER, Harold & HALAS, John. Timing for Animation. London: Focal Press, 1981. WHITE, Tony. Animation from Pencils to Pixel. Burlington: Focal Press, 2006. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2001.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Fundamentos da linguagem audiovisual	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa A linguagem do cinema: recursos fílmicos e estratégias narrativas. Bibliografia básica CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. COSTA, Antônio. Compreender o cinema. Rio de Janeiro: Globo, 1987. MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990.							
FTCXXX	Fundamentos do design de jogos	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa Introdução à história e à linguagem dos jogos. Concepção de arte e design de jogos digitais. Elementos do projeto de jogos digitais. Bibliografia básica NOVAK, Jeannie. Game development essentials : an introduction. Clifton Park: Thomson Delmar Learning, c2005. ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. Andrew Rollings and Ernest Adams on game design. Berkeley, CA.: New Riders, 2003. 621 p. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p.							
FTCXXX	Introdução à animação 2D digital	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Técnicas digitais de animação e princípios fundamentais da animação em figuras bidimensionais. Bibliografia básica BRETHER, Simon Pedro. Animação digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador (Dissertação de Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2011. COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte. Porto Alegre: Sulina, 2004. WHITE, Tony. Animation, from pencil to pixels: Classical Techniques for Digital Animators. Londres: Focal Press, 2006							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Introdução à animação 3D digital	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Introdução às técnicas básicas de animação 3D Digital. Bibliografia básica FISHER, Gordon. Blender 3D Basics. Packet, 2012. HESS, Roland. Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish. Focal Press, 2008							
FTCXXX	Introdução à Animação	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Apresentação das ferramentas e processos técnicos usuais de se fazer animação. Bibliografia básica LAYBOURNE, Kit. The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking – From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. New York: Three Rivers Press, 1998. WEBSTER, Chris. Animation: the mechanics of motion. Burlington: Focal Press, 2009. WHITE, Tony. Animation from Pencils to Pixel. Burlington: Focal Press, 2006							
FTCXXX	Introdução às formas narrativas	DIG	30	0	30	P	-	-
	Ementa Narrativa e estruturação temporal. Formas narrativas no campo do audiovisual: elementos conceituais. Exercícios de criação narrativa. Bibliografia básica MOTTA, L. G. Análise crítica da narrativa. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013. PIGLIA, Ricardo; MACEDO, José Marcos Mariani de. Formas breves. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
DESXXX	Introdução à linguagem visual	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa As relações dos elementos visuais no espaço de composição. Bibliografia básica DONDIS, D. A. Sintaxe da linguagem visual. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. OSTROWER, F. Universos da arte. 1ª ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2013. OSTROWER, F. A construção do olhar. Artepensamento. [s. d.] Disponível em: <https://artepensamento.ims.com.br/item/a-construcao-do-olhar/>. Acesso em: 21 fev. 2022							
FTCXXX	Introdução à pesquisa	DIG	15	15	30	P/D	15	-
	Ementa Introdução à prática de estudo e pesquisa na academia e nas artes. Leitura e descoberta de campos de pesquisa. Práticas iniciais de escrita. Bibliografia básica LAZZARIN, L. F. Introdução à escrita acadêmica. Santa Maria, RS: UFSM, NTE, UAB, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/15825>. Acesso em 15 fev 2022. WILLIAM Kentridge: seis lições sobre desenho. Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles, 2014. 2 DVDs (382 min), son., color.							
FTCXXX	Introdução ao Cinema de Animação e Artes Digitais	DIG	15	-	15	P	-	-
	Ementa Evento de apresentação do curso, estrutura curricular e dos campos de conhecimento e de atuação profissional. Bibliografia básica Bibliografia variável segundo a oferta.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Introdução ao Stop Motion	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Introdução às técnicas básicas de animação em stop motion. Bibliografia básica PURVES, Barry. Stop Motion: Passion, Process and Performance. Focal Press, 2007. SAWICKI, Mark. Animating with Stop Motion Pro. Burlington, MA: Focal Press/Elsevier, 2010 SHAW, Susannah. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Focal Press, 2008.							
FTCXXX	Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso	DIG	15	15	30	P	30	-
	Ementa Características do trabalho de conclusão de curso e elaboração da proposta de memorial crítico-reflexivo ou projeto de pesquisa. Bibliografia básica FRANÇA, J. L.; VASCONCELLOS, A. C. de. Manual Para Normalização De Publicações Técnico-científicas. 10. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019. LAZZARIN, L. F. Introdução à escrita acadêmica. Santa Maria, RS: UFSM, NTE, UAB, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/15825>. Acesso em 15 fev 2022.							
FTCXXX	Introdução às mídias computacionais	DIG	30	30	60	P/D	30	-
	Ementa Introdução ao pensamento computacional e à prática da programação criativa. Elementos da constituição social, cultural e estética das mídias computacionais. Bibliografia básica COX, G.; SOON, W. Aesthetic Programming: A Handbook of Software Studies. London: Open Humanities Press, 2020. Disponível em: <http://www.openhumanitiespress.org/books/titles/aesthetic-programming/>. Acesso em 9 fev 2022. MOROZOV, E. Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política. Edição: 1 ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018. MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural : UNESP, 2003. PROCESSING FOUNDATION. p5.js. Disponível em: <https://p5js.org/>. Acesso em: 15 fev. 2022.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais I	PJG	0	120	120	P	-	15
	Ementa Desenvolvimento orientado de projeto de pesquisa e/ou de prática artística experimental. A atividade integraliza formação em extensão pelo desenvolvimento de ações voltadas à apresentação e discussão de processos e resultados junto à comunidade. Bibliografia básica Bibliografia variável segundo projetos desenvolvidos.							
FTCXXX	Metodologia de pesquisa e processos de criação	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa Elementos de metodologias de pesquisa e dos processos criativos em cinema de animação e artes digitais. Fundamentação da prática artística como pesquisa. Elaboração de projeto laboratorial. Bibliografia básica SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística. 2 ed. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004. ZAMBONI, Silvio. A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência . 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2012							
FTCXXX	Montagem e edição	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa Panorama dos processos de montagem e edição no cinema de animação e na arte digital, com ênfase na interligação com outras etapas da produção audiovisual; prática de montagem e edição. Bibliografia básica EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990. FAIRSERVICE, Don. Film editing: history, theory, and practice: looking at the invisible. Manchester: Manchester University Press, 2001. DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.							
FTCXXX	Panorama da animação	DIG	45	-	45	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Panorama histórico e desenvolvimento técnico dos principais momentos da animação no cinema mundial. Bibliografia básica GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora SENAC SP, 2006. LUCENA JR., Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. Senac: São Paulo, 2002. MANNONI, Laurent. A grande arte da luz e da sombra – arqueologia do cinema. São Paulo: Senac, 2003.							
FTCXXX	Panorama do cinema	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa História do Cinema: seu processo e principais movimentos dos primórdios à contemporaneidade. Bibliografia básica CARRINGER, Robert. Cidadão Kane: o making of. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997. CAVALCANTI, Alberto. Filme e realidade. Rio de Janeiro: Embrafilme, 1976. EISNER, Lotte. A tela demoníaca. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985. FRIEDRICH, Otto. A cidade das redes: Hollywood nos anos 40. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. NAZARIO, Luiz. As sombras móveis. Belo Horizonte: Editora da UFMG / Col. midi@rte, 1999. SADOUL, George. Historia del cine mundial. Madri: Siglo XXI, 1996. TRUFFAUT, François. Hitchcock – Truffaut: entrevistas. São Paulo: Cia. das Letras, 2004. XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.							
FTCXXX	Roteiro visual	DIG	15	15	30	P	-	-
	Ementa Abordagem sobre as técnicas de elaboração visual do roteiro como etapa do processo de criação da narrativa, personagem, ação, espaço e som. Bibliografia básica BEIMAN, Nancy. Prepare to board! creating story and characters for animated features and shorts. Amsterdam; Boston: Elsevier Focal Press, 2007 GHERTNER, Ed. Layout and Composition for Animation. Oxford: Focal Press, 2010. GLEBAS, Francis. Professional Storytelling and Storyboard Techniques for live action and Animation. Oxiord: Focal Press, 2009.							

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	Roteiro para audiovisual	DIG	15	15	30	P	-	-
	Ementa Noções de dramaturgia: elaboração de roteiros a partir de aportes teóricos e práticos da construção narrativa. Bibliografia básica CARRIÈRE, Jean Claude; BONITZER, Pascal. Prática do roteiro cinematográfico. São Paulo: JSN Editora, 1996. ESSLIN, Martin. Uma anatomia do drama. Rio de Janeiro: Zahar, 1978 MACIEL, Kátia (org). Cinema sim: narrativas e projeções. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.							
FTCXXX	Teorias da imagem técnica	DIG	30	-	30	P	-	-
	Ementa Panorama histórico e conceitual da constituição das imagens técnicas. Bibliografia básica BENJAMIN, W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994. COUCHOT, E. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003. DUBOIS, P. Cinema, vídeo, Godard. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.							
FTCXXX	Trabalho de conclusão de curso	PJG	-	60	60	P	-	-
	Ementa Desenvolvimento orientado de trabalho de conclusão de curso. Bibliografia básica Bibliografia variável segundo o projeto desenvolvido.							

A.2 Atividades Acadêmicas Curriculares Optativas

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
FTCXXX	A câmera como olho digital	DIG	15	30	45	P	-	-
	Ementa A camada numérica da fotografia e do vídeo digital como matéria-prima para obras interativas e investigações artísticas com programação. Bibliografia básica COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.							
FTCXXX	Análise crítica da animação	DIG	60	-	60	P/D	45	-
	Ementa Análise crítica dos aspectos teóricos, históricos e metodológicos que envolvem a animação, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita acadêmica. Bibliografia básica GRAÇA, Marina Estela. Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006. LEITE, Sávio (org.). Maldita Animação Brasileira. Belo Horizonte: Favela é isso Ai, 2013. MARTINS, India Mara, SENNA, Marcelus Gaio Silveira. A Pesquisa em Animação de Norte a Sul: entrevista com seis pesquisadores brasileiros. C.Legenda n.37, UFF, 2019. Disponível em: https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/45835 TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.) Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas. Belo Horizonte: Ed. Ramallete, 2019.							
FTCXXX	Animação Cartunesca I	DIG	15	45	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Princípios da animação de personagem, articulando movimento com postura e gestos para enfatizar personalidade. Bibliografia básica BLAIR, Preston. Cartoon Animation. Laguna Hills: Walter Foster, 1994. FIALHO, Antonio. A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 2013. Doutorado em Arte e Tecnologia da Imagem - UFMG, Belo Horizonte. THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. The illusion of Life: Disney Animation. 1st ed. New York: Hyperion, 1981. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2001.							
FTCXXX	Animação Cartunesca II	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Princípios da animação de personagem em sincronia com áudio, articulando movimento facial e gestos para enfatizar personalidade. Bibliografia básica FIALHO, Antonio. A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 2013. Doutorado em Arte e Tecnologia da Imagem - UFMG, Belo Horizonte. GOLDBERG, Eric. Character Animation Crash Course!. Los Angeles: Silman-James, 2008. HOOKS, Ed. Acting for animators: a complete guide to performance animation. Portsmouth: Heinemann, 2003. WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. London: Faber and Faber, 2001							
FTCXXX	Animação Experimental II	DIG	15	45	60	P/D	45	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Práxis da animação a partir de textos prévios, desenvolvida por meio de técnica específica. Bibliografia básica GRAÇA, Marina Estela. Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006. KERBER, Marina Teixeira. Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation. Diálogo com a economia criativa. Vol 4, no 11, 2019. Disponível em: http://diálogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/212							
FTCXXX	Autores e estilos cinematográficos	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Estudo de escolas, estilos e autores representativos da História e da evolução do Cinema. Bibliografia básica BERNARDET, Jean-Claude. O autor no cinema. São Paulo: Brasiliense / Edusp, 1994. HENNEBELLE, Guy. Os cinemas nacionais contra Hollywood. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978. TIRARD, Laurent. Grandes diretores de cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.							
FTCXXX	Cinema e história	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Relações que se estabelecem entre o Cinema e a História, enquanto registro vivo dos conflitos e da evolução da humanidade. Bibliografia básica FERRO, Marc. Cinema e história. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1992. FURHAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. Cinema e política. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976. ROSENSTONE, Robert. A história nos filmes, os filmes na história. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010. URWAND, Bem. A colaboração: o pacto entre Hollywood e o nazismo. São Paulo: Texto Editores, 2014.							
FTCXXX	Cinema estrutural	DIG	30	30	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Estudo dos princípios de construção do cinema estrutural na História do Cinema. Bibliografia básica BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Madison: Univ. of Wisconsin, c1985. BURCH, Noel. Praxis do cinema. São Paulo: Perspectiva, 1992. LOPES, Rodrigo Garcia. Vozes e visões: panorama da arte e da cultura Norte-Americanas hoje. São Paulo: Iluminuras, 1996. SITNEY, P. Adams. Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000. 3rd ed. 1 online. Disponível em: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ufmgbr/detail.action?docID=241285>							
FTCXXX	Cinema experimental	DIG	45	15	60	P	-	-
	Ementa Contextualização histórica, discussão de formas de apreciação e interpretação do Cinema Experimental, com exercícios práticos de arte audiovisual. Bibliografia básica CANONGIA, Ligia. Quase cinema: cinema de artista no Brasil, 1970/1980. Col. Arte Brasileira Contemporânea: Caderno de Textos 2. Rio de Janeiro: Funarte, 1981. FERREIRA, Jairo. Cinema de Invenção. São Paulo: Limiar, 2000. HATFIELD, Jackie; LITTMAN, Stephen. Experimental Film and Video: An Anthology. 1 online resource (302 pages) ISBN 9780861969067. Disponível em: https://ebookcentral.proquest.com/lib/ufmgbr/detail.action?docID=2042367.							
FTC220	Design de personagem	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Criação e produção de personagens voltados especificamente para técnicas de animação. Bibliografia básica BLAIR, Preston. Cartoon Animation. Laguna Hills, Walter Foster Publishing, Inc., 1994. GOLDBERG, Eric. Character Animation Crash Course!. Los Angeles: Silman-James Press, 2008. MATTES, Michael D. Character Design from Life Drawing. Focal Press, 2008.							
DESXXX	Design gráfico em movimento	DIG	30	30	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Teoria e prática da composição gráfica articulada na dimensão do tempo. Bibliografia básica SHAW, Austin. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. 2nd ed. ed. New York, NY: Routledge, 2019. STONE, R. Brian; WAHLIN, Leah (org.). The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice. 1ª ed. New York, NY: Routledge, 2018.							
DESXXX	Experimentações em design visual	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Experimentações em composição gráfica através de seus elementos constitutivos. Bibliografia básica DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2015. LUPTON, Ellen. Novos Fundamentos Do Design. 2ª ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2018. MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho; BERGAMO, Marília Lyra. Do elemento autônomo à composição autônoma. Texto Digital, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 227–247, 2013.							
FTCXXX	Fotografia e stop motion	DIG	30	15	45	P	-	-
	Ementa Conceitos básicos de iluminação e fotografia para cenários e bonecos na técnica de Stop Motion. Experimentações com distância focal, composição, filtros de cor e qualidades da luz. Bibliografia básica ADAMS, Ansel; BAKER, Robert. A câmera.São Paulo : SENAC, 2000. TRIGO, Thales. Equipamento fotográfico: teoria e prática. São Paulo: Ed. Senac, 1998. HARRYHAUSEN, Ray. A century of stop motion animation : from Méliès to Aardman / Ray Harryhausen and TonyDalton.							
FTCXXX	Fundamentos da animação 3D	DIG	0	60	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Os processos e técnicas destinados ao planejamento e criação de animação 3D digitais. Bibliografia básica FISHER, Gordon. Blender 3D Basics. Packet, 2012. HESS, Roland. Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish. Focal Press, 2008 REINICKE, José Fernando. Modelando personagens com o Blender 3D. São Paulo: Novatec, 2008.							
FTCXXX	Fundamentos da Visual Music	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Panorama histórico e conceitual das articulações audiovisuais da visual music. Bibliografia básica BETHÔNICO, Jalver. A Articulação dos Signos Audiovisuais. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, 2001. Tese de Doutorado. PINTO, Henrique Roscoe. Tocando imagens: dispositivos e técnicas da Visual Music. Belo Horizonte: UFMG, 2019. Dissertação de Mestrado.							
FTCXXX	Fundamentos do Stop Motion	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Técnicas e procedimentos de produção de bonecos. Bibliografia básica PURVES, Barry. Stop Motion: Passion, Process and Performance. Focal Press, 2007. SAWICKI, Mark. Animating with Stop Motion Pro. Burlington, MA: Focal Press/Elsevier, 2010 SHAW, Susannah. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Focal Press, 2008.							
FTCXXX	Introdução aos estudos de jogos	DIG	60	-	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Panorama teórico e conceitual da constituição cultural, estética e social dos jogos digitais. Bibliografia básica CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. 1ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2017. FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Org.). Metagame: panoramas do game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/ebooks/arquivos/falcao_marques-metagame-2017-2-09-2017.pdf>. Acesso em: 9 fev 2022. FRAGOSO, S. D.; AMARO, M. Introdução aos estudos dos jogos. Salvador: EDUFBA, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>. Acesso em: 9 fev 2022. HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.							
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais II	PJG	0	120	120	P	-	-
	Ementa Desenvolvimento orientado de projeto de pesquisa e/ou de prática artística experimental. Bibliografia básica Bibliografia variável segundo projetos desenvolvidos.							
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais III	PJG	0	120	120	P	-	-
	Ementa Desenvolvimento orientado de projeto de pesquisa e/ou de prática artística experimental. Bibliografia básica Bibliografia variável segundo projetos desenvolvidos.							
FTCXXX	Mídias audiovisuais interativas	DIG	15	45	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Elementos da concepção, projeto e desenvolvimento de obras audiovisuais interativas Bibliografia básica MANOVICH, L. Banco de Dados. Revista ECO-Pós, v. 18, n. 1, p. 7–26, 20 jul. 2015. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2366>. Acesso em: 15 fev 2022. MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural : UNESP, 2003. RYAN, M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 2003.							
FTCXXX	Panorama da animação brasileira	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Panorama histórico e desenvolvimento técnico da animação brasileira. Bibliografia básica CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). Animação Brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte. Abraccine: ABCA: Letramento, 2018. LEITE, Sávio (org.). Maldita Animação Brasileira. Belo Horizonte: Favela é isso Ai [Editora], 2013. MORENO, Antônio. A Experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.							
FTCXXX	Panorama da arte e tecnologia	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Panorama histórico e conceitual das articulações entre arte e tecnologia. Bibliografia básica ARANTES, Priscila. @rte e Mídia. Perspectivas da estética Digital. São Paulo: Editora Senac, 2005. COUCHOT, E. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003. GRAU, O. Arte virtual: da ilusão a imersão. São Paulo: Editora UNESP, 2007. RUSH, Michael. Novas Mídias na Arte Contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2006.							
FTCXXX	Panorama do cinema brasileiro	DIG	60	-	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Panorama histórico do Cinema Brasileiro: análise e reflexão crítica de marcos de sua filmografia; produção atual e perspectivas. Bibliografia básica BERNARDET, Jean-Claude. Cinema brasileiro: propostas para uma história. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1979. RAMOS, Fernão; SCHVARZMAN, Sheila (orgs.). Nova história do cinema brasileiro. São Paulo: SESC, 2018. SALES GOMES, Paulo Emílio. Cinema: trajetória no subdesenvolvimento. São Paulo: Paz e Terra, 1996.							
FTCXXX	Pós-produção em animação	DIG	15	45	60	P	-	-
	Ementa Os processos e a documentação do planejamento à finalização da imagem em movimento para a pós-produção em animação. Bibliografia básica BRINKMANN, Ron. The art and science of digital compositing. 2a. Edição. San Diego: Morgan Kaufmann, 2008. 704 p. CULHANE, Shamus. Animation: from script to screen. New York: St. Martin's, c1988. xv, 336 p. WHITE, Tony. Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators. Burlington, MA; Oxford, UK: Focal Press, c2006 xviii, 499 p. + 1 CDROM.							
FTCXXX	Pré-produção em animação	DIG	45	15	60	P	-	-
	Ementa Os processos de planejamento para a organização e criação de uma animação. Bibliografia básica BACHER, Hans. Dream worlds: production design for animation. Oxford: Focal, c2008. 208 p. CULHANE, Shamus. Animation: from script to screen. New York: St. Martin's, c1988. xv, 336 p. WHITE, Tony. Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators. Burlington, MA; Oxford, UK: Focal Press, 2006. WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. Producing animation. Boston: Focal Press, 2001. xvi, 315 p.							
FTCXXX	Programação criativa	DIG	15	45	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Técnicas e processos da programação de computadores aplicada à arte digital e à animação. Bibliografia básica BUNN, T. Learn Python visually: creative coding with processing.py. San Francisco, CA: No Starch Press Inc, 2021. SHIFFMAN, D. Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Edição: 2 ed. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2015.							
FTCXXX	Realidade virtual aumentada	DIG	30	30	60	P	-	-
	Ementa Fundamentos conceituais e tecnológicos da realidade virtual e aumentada. Concepção e desenvolvimento de aplicação experimental. Bibliografia básica GRAU, O. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP, 2007. PANGILINAN, E.; LUKAS, S.; MOHAN, V. Creating Augmented and Virtual Realities: Theory and Practice for Next-Generation Spatial Computing. 1ª ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2019. SCHENK, S. Running and Clicking: Future Narratives in Film. Berlim: De Gruyter, 2013. Disponível em: <https://library.open.org/handle/20.500.12657/24646>. Acesso em 21 fev 2022. STEVENSON, R. Designing Immersive 3D Experiences: A Designer's Guide to Creating Realistic 3D Experiences for Extended Reality. Indianapolis: New Riders, 2021.							
FTCXXX	Reflexões teóricas e prática de roteiro	DIG	15	15	30	P	-	-
	Ementa Noções básicas de dramaturgia: aportes teóricos e práticos da construção narrativa. Bibliografia básica HOWARD, David; MABLEY, Edward. Teoria e prática do roteiro. São Paulo: Ed. Globo, 1993. PALLOTTINI, Renata. Introdução à dramaturgia. São Paulo: Ática, 1988. VOGLER, Christopher. A jornada do escritor. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.							
FTCXXX	Som e animação procedurais	DIG	15	45	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Prática experimental de geração computacional de sons e imagens. Bibliografia básica MORAN, Patrícia. Uma poética entre a transensorialidade e a correspondência. Significação, n.33, 2010. p. 63 -77. PARENTE, A. (Ed.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. PINTO, Henrique Roscoe. Tocando imagens: dispositivos e técnicas da Visual Music. Belo Horizonte: UFMG, 2019. Dissertação de Mestrado.							
FTCXXX	Som e música no cinema	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Panorama histórico do som e da música no audiovisual, do cinema silencioso até produções contemporâneas; noções básicas de análise fílmica com ênfase no som. Bibliografia básica BUHLER, James; NEUMEYER, David. Hearing the movies: music and sound in film history. Second edition. Oxford: Oxford University Press, 2016. COSTA, Fernando Morais da. O som no cinema brasileiro. Rio de Janeiro: 7Letras: FAPERJ, 2008. WOJCIK, Pamela Robertson; KNIGHT, Arthur. Soundtrack available: essays on film and popular music. Durham: Duke University Press, 2001.							
FTCXXX	Teorias das mídias digitais	DIG	60	-	60	P	-	-
	Ementa Elementos teóricos da constituição cultural, estética, social e política das mídias digitais. Direitos humanos e relações étnico-raciais em mídias digitais e online. Bibliografia básica D'ANDRÉA, C. F. DE B. Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos. Salvador: EDUFBA, 2020. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/32043>. Acesso em 9 fev 2022. MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002. MOROZOV, E. Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política. Edição: 1 ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018. SILVA, T. Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais. 1ª ed. São Paulo: Edições Sesc SP, 2022.							
FTCXXX	Teorias do cinema	DIG	60	0	60	P	-	-

Cód.	Título	Tipo	Carga Horária (CH)			Modal. de oferta	CH à distância	CH Formação em Extensão
			Teo.	Prát.	Total			
	Ementa Reflexão sobre as principais teorias do cinema. Bibliografia básica ANDREW, J. Dudley. As principais teorias do cinema. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989. AUMONT, Jacques. As teorias dos cineastas. Campinas: Papirus, 2004. XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal / Embrafilme, 1983.							

A.3 Tradução para língua inglesa – AACs Obrigatórias

Cód.	Título	Título traduzido
FTCXXX	Animação Experimental I	<i>Experimental Animation I</i>
	Ementa traduzida <i>Animation practices based on specific techniques and/or methodologies.</i>	
FTCXXX	Brinquedos ópticos	Optical toys
	Ementa traduzida <i>Playful introduction to the technological and aesthetic principles underlying the technical image and the illusion of motion..</i>	
FTCXXX	Campo profissional do cinema de animação e artes digitais	<i>Professional field of animation film and digital arts</i>
	Ementa traduzida <i>Possibilities of professional fields related to cinema, animation and art and technology. The activity integrates the education in outreach programs by the realization of an activity with the external community about the approached topics.</i>	
DESXXX	Desenho para animação	<i>Drawing for animation</i>

Cód.	Título	Título traduzido
	Ementa traduzida <i>Drawing as a resource for studying the human figure in motion.</i>	
DESXXX	Desenho, percepção e expressão	<i>Drawing, perception and expression</i>
	Ementa traduzida <i>The practice of drawing based on visual perception. Observational drawing of objects, environments and landscapes.</i>	
FTCXXX	Design sonoro	<i>Sound design</i>
	Ementa traduzida <i>Theory and practice of the relations between visual and sonic images in Animation Cinema and digital arts.</i>	
FTCXXX	Ética e política do audiovisual	<i>Ethics and politics of audiovisual production</i>
	Ementa traduzida <i>Political and ethical aspects of audiovisual production. Relationships of sound, image and motion with human rights, ethnical-racial relations, environmental issues and other aspects of the social and political context. The activity integrates the education in outreach programs by the realization of an activity with the external community about the approached topics.</i>	
FTC062	Fotografia básica	<i>Basic photography</i>
	Ementa traduzida <i>Fundamentals of photography fundamentals, with an emphasis on capturing images through lenses and on illumination. Basic techniques for operating small format cameras. Basic notions of composition and of history of the photographic process.</i>	
FTCXXX	Fundamentos da Animação	<i>Fundamentals of Animation</i>
	Ementa traduzida <i>Mechanisms for the construction of animated movement: synthesis of physical principles applied to animation mechanics.</i>	

Cód.	Título	Título traduzido
FTCXXX	Fundamentos da Linguagem Audiovisual	<i>Fundamentals of Audiovisual Language</i>
	Ementa traduzida <i>The language of cinema: film resources and narrative strategies.</i>	
FTCXXX	Fundamentos do design de jogos	<i>Foundations of game design</i>
	Ementa traduzida <i>Introduction to the history and language of games. Art and design conception of digital games. Elements of the project of digital games.</i>	
FTCXXX	Introdução à animação 2D digital	<i>Introduction to digital 2D animation</i>
	Ementa traduzida <i>Digital animation techniques and fundamental principles of figure animation two-dimensional.</i>	
FTCXXX	Introdução à animação 3D digital	<i>Introduction to digital 3D animation</i>
	Ementa traduzida <i>Introduction to the basic techniques of 3D Digital animation.</i>	
FTCXXX	Introdução à animação	<i>Introduction to animation</i>
	Ementa traduzida <i>Presentation of the usual technical tools and processes of making animation.</i>	
FTCXXX	Introdução às formas narrativas	<i>Introduction to forms of the narrative</i>
	Ementa traduzida <i>Narrative and temporal structures. Narrative forms in audiovisual field: conceptual elements. Exercises of narrative creation.</i>	

Cód.	Título	Título traduzido
DESXXX	Introdução à linguagem visual	<i>Introduction to visual language</i>
	Ementa traduzida <i>The relationships of visual elements in the composition space.</i>	
FTCXXX	Introdução à pesquisa	<i>Introduction to research</i>
	Ementa traduzida <i>Introduction to study and research practices in academia and the arts. Reading and the discovery of research fields. Initial writing practice.</i>	
FTCXXX	Introdução ao Cinema de Animação e Artes Digitais	<i>Introduction to Animation Film and Digital Arts</i>
	Ementa traduzida <i>Event for presenting the program, its curricular structure and the related fields of knowledge and professional practice.</i>	
FTCXXX	Introdução ao stop motion	<i>Introduction to stop motion</i>
	Ementa traduzida <i>Introduction to basic techniques of stop motion animation.</i>	
FTCXXX	Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso	<i>Introduction to final project</i>
	Ementa traduzida <i>Characteristics of the final project and elaboration of a proposal for critical-reflexive memorial or research project.</i>	
FTCXXX	Introdução às mídias computacionais	<i>Introduction to computational media</i>
	Ementa traduzida <i>Introduction to computational thinking and to creative coding practice. Elements of the social, cultural and aesthetic constitution of computational media.</i>	

Cód.	Título	Título traduzido
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais I	<i>Animation Film and Digital Arts Laboratory I</i>
	Ementa traduzida <i>Supervised development of a project of research and/or of experimental artistic practice. The activity integrates the education in outreach programs by the realization of activities aimed at presenting and discussing the processes and results with the external community.</i>	
FTCXXX	Metodologias de pesquisa e processos de criação	<i>Research methodologies and creative processes</i>
	Ementa traduzida <i>Elements of research methodologies and creative processes in Animation Cinema and Digital Arts. Foundations of artistic practice as research. Development of laboratorial project.</i>	
FTCXXX	Montagem e Edição	<i>Montage and Editing</i>
	Ementa traduzida <i>Overview of Montage and Editing processes in films, animation and digital art., with an emphasis on the interconnection with other stages of audiovisual production. Montage and editing practice.</i>	
FTCXXX	Panorama da Animação	<i>Panorama of Animation Film.</i>
	Ementa traduzida <i>Historical overview and technical development of the main moments of animation in world cinema.</i>	
FTCXXX	Panorama do Cinema	<i>Panorama of Cinema</i>
	Ementa traduzida <i>History of Cinema: its process and main movements from the beginnings to contemporaneity.</i>	
FTCXXX	Roteiro para audiovisual	<i>Screenplay for audiovisual production</i>

Cód.	Título	Título traduzido
	Ementa traduzida <i>Notions of dramaturgy: elaboration of scripts from theoretical and practical contributions of narrative construction.</i>	
FTCXXX	Roteiro Visual	Visual screenplay
	Ementa traduzida <i>Approach of techniques for visual development of the screenplay as a stage of the process of creating narrative, character, action, space and sound.</i>	
FTCXXX	Teorias da Imagem Técnica	Theories of the technical image
	Ementa traduzida <i>Historical and conceptual panorama of the constitution of technical images.</i>	
FTCXXX	Trabalho de conclusão de curso	Final project
	Ementa traduzida <i>Supervised development of final project.</i>	

A.4 Tradução para língua inglesa – AACs Optativas

FTCXXX	A câmera como olho digital	The camera as digital eye
	Ementa traduzida <i>The numeric layer of video and digital photography as raw material for artistic investigations with programming.</i>	
FTCXXX	Análise crítica da animação	Critical analysis of animation

	Ementa traduzida <i>Critical analysis of the theoretical, historical and methodological aspects of animation, contributing to the development of academic reading and writing skills.</i>	
FTCXXX	Animação Cartunesca I	Cartoon Animation I
	Ementa traduzida <i>General principles of character animation, articulating movement with posture and gestures to emphasize personality.</i>	
FTCXXX	Animação Cartunesca II	Cartoon Animation II
	Ementa traduzida <i>Principles of character animation in sync with audio, articulating facial movement and gestures to emphasize personality.</i>	
FTCXXX	Animação Experimental II	Experimental Animation II
	Ementa traduzida <i>Praxis of animation based on previous texts, developed using a specific technique</i>	
FTCXXX	Autores e Estilos Cinematográficos	Cinematographic Authors and Styles
	Ementa traduzida <i>Study of schools, styles and authors representing the History and evolution of Cinema.</i>	
FTCXXX	Cinema e História	Film and History
	Ementa traduzida <i>Relations that are established between Cinema and History, as a living record of conflicts and the evolution of humanity.</i>	
FTCXXX	Cinema Estrutural	Structural Film
	Ementa traduzida <i>Study of structural film construction processes in Film History.</i>	
FTCXXX	Cinema Experimental	Experimental Cinema

	Ementa traduzida <i>Historical contextualization, discussing ways of appreciating and interpreting Experimental Cinema, with practical exercises in audiovisual art.</i>	
FTC220	Design de Personagem	<i>Character Design</i>
	Ementa traduzida <i>Creation and production of characters specifically focused on animation techniques.</i>	
FTCXXX	Design gráfico em movimento	<i>Motion graphics design</i>
	Ementa traduzida <i>Theory and practice of graphical composition articulated with time dimension.</i>	
FTCXXX	Experimentações em design visual	<i>Visual design experiments</i>
	Ementa traduzida <i>Experimentações em composição gráfica através de seus elementos constitutivos.</i>	
FTCXXX	Fotografia e stop motion	<i>Photography and stop motion</i>
	Ementa traduzida <i>Basic concepts of light and photography for capturing images for Stop Motion movies production. Practices with focal distances, composition, color adjustment filters and qualities of light.</i>	
FTCXXX	Fundamentos da Animação 3D	<i>Fundamentals of 3D Animation</i>
	Ementa traduzida <i>Processes and techniques for planning and creating digital 3D animation.</i>	
FTCXXX	Fundamentos da Visual Music	<i>Foundations of Visual Music</i>
	Ementa traduzida <i>Historical and conceptual overview of the audiovisual articulations of visual music.</i>	

FTCXXX	Fundamentos do Stop Motion	<i>Fundamentals of Stop Motion</i>
	Ementa traduzida <i>Técnicas e procedimentos de produção de bonecos.</i>	
FTCXXX	Introdução aos estudos de jogos	<i>Introduction to game studies</i>
	Ementa traduzida <i>Conceptual and theoretical panorama of the cultural, aesthetical and social constitution of digital games.</i>	
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais II	<i>Animation Film and Digital Arts Laboratory II</i>
	Ementa traduzida <i>Supervised development of a project of research and/or of experimental artistic practice.</i>	
FTCXXX	Laboratório de Cinema de Animação e Artes Digitais III	<i>Animation Film and Digital Arts Laboratory III</i>
	Ementa traduzida <i>Supervised development of a project of research and/or of experimental artistic practice.</i>	
FTCXXX	Mídias audiovisuais interativas	<i>Interactive audiovisual media</i>
	Ementa traduzida <i>Elements of the conception, project and development of interactive audiovisual works.</i>	
FTCXXX	Panorama da Animação Brasileira	<i>Historical panorama of Brazilian Animation</i>
	Ementa traduzida <i>Historical overview and technical development of Brazilian animation.</i>	
FTCXXX	Panorama da arte e tecnologia	<i>Panorama of art and technology</i>

	Ementa traduzida <i>Historical and conceptual panorama of the articulations between art and technology.</i>	
FTCXXX	Panorama do Cinema Brasileiro	<i>Panorama of Brazilian Cinema</i>
	Ementa traduzida <i>Historical panorama of Brazilian Cinema: analysis and critical reflection of milestones in its filmography; current production and prospects.</i>	
FTCXXX	Pós-produção de Animação	<i>Animation post-production</i>
	Ementa traduzida <i>Processes and documentation from script to screen of post-production animation film.</i>	
FTCXXX	Pré-produção de Animação	<i>Animation pre-production</i>
	Ementa traduzida <i>Planning and processes for organizing and creating an animation.</i>	
FTCXXX	Programação criativa	<i>Creative coding</i>
	Ementa traduzida <i>Techniques and processes of computer programming applied to digital art and animation.</i>	
FTCXXX	Realidade virtual e aumentada	<i>Augmented and virtual reality</i>
	Ementa traduzida <i>Conceptual and technological foundations of augmented and virtual reality. Conception and development of experimental application.</i>	
FTCXXX	Reflexões Teóricas e Prática de Roteiro	<i>Theoretical Reflections and Screenplay Practice</i>

	Ementa traduzida <i>Basic notions of dramaturgy: theoretical and practical contributions to narrative construction.</i>	
FTCXXX	Som e animação procedurais	<i>Procedural sound and animation</i>
	Ementa traduzida <i>Experimental practice of computational generation of sounds and images.</i>	
FTCXXX	Som e Música no Cinema	<i>Film Sound and Music</i>
	Ementa traduzida <i>Historical overview of sound and music in audiovisual, from silent cinema to contemporary productions; basic principles of film analysis with an emphasis on sound.</i>	
FTCXXX	Teorias das mídias digitais	<i>Theories of digital media</i>
	Ementa traduzida <i>Theoretical and philosophical elements of the cultural, asthetical and social constitution of digital media.</i>	
FTCXXX	Teorias do Cinema	<i>Film Theories</i>
	Ementa traduzida <i>Reflection on the main theories of cinema.</i>	

Anexo C – Equipamentos dos laboratórios

Laboratório 2D (salas A e B)

Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados principalmente à animação 2D digital.

Oferece capacidade de 1 (um/a) estudante por computador nas atividades acadêmicas curriculares atendidas. Atividades obrigatórias ou com demanda de 40 vagas atendidas pelo laboratório são divididas em duas turmas.

Laboratórios 2D - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
22	Microcomputadores Dell para teste de animação
22	Monitores Dell
01	LCD Multimedia Projector Code: VPL-CX100 Manufact: Sony
02	Projetores Epson Powerlite W39 novos
03	Mesas Wacom Intuos Pro Pequenas
01	Mesa Wacom Intuos Pro Grande
41	Mesas de luz
01	Truca pequena
20	Suporte e Pedestal para Webcam
40	Webcams das marcas Logitech, Microsoft e Labtech
05	Scanners Epson Projection V300 Photo A4
02	Conjunto de caixas de som Edifier

Laboratório 3D (salas A e B)

Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados principalmente à animação 3D digital.

Oferece capacidade de 1 (um/a) estudante por computador nas atividades acadêmicas curriculares atendidas. Atividades obrigatórias ou com demanda de 40 vagas atendidas pelo laboratório são divididas em duas turmas.

Laboratórios 3D - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição	Especificação
42	Monitor	Monitor Dell P2314H
42	Computadores	Dell Precision T3610
02	Data Switch	Switch XB Sistem modelo XB 10240 Switch 24 portas 10/100/1000
02	Projektor	Epson PowerLite W39
02	Equipamento de som 5.1 650WRMS	JBL Cinema Sound CS6100 5.1 Home Theater Speaker System (Black) (Um em cada sala)
17	Mesa digitalizadora	Tablet Bamboo Fun 5,8"x 3,7" Wacon CTE450K
20	Mesas digitalizadoras	Tablet Bamboo Fun 5,8"x 3,7" Wacon CTL4100WLK
14	Mesa	Mesas de 120x72
16	Mesa	Bancadas de 180x72
42	Cadeira	Cadeira metadil, sem braço, empilhável, Assento e encosto anatômico em Polipropileno. Montadas sobre armação tubular de aço.
02	Armário	Armários de Ferro (sala 3D-B)
01	Armário	Armário de madeira de duas portas (sala 3D-A)

Laboratório de stop motion

Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados à animação stop motion.

O laboratório encontra-se equipado para atender turmas de 20 estudantes por vez.

Laboratório de stop motion - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
02	Computadores Desktop Dell Alienware Aurora AAS-2263MSB Desktop Computer (Black)
01	TV Sony BRAVIA KDL55NX720 55" 1080p LED HDTV WiFi
03	Software Dragonframe 2.2
01	Caixa de Som Philips SPA1312/27 Multimedia Speakers 2.1
02	Monitores 23" LED – LG E2370V-BF
01	Bolsa - Case Logic SLRC-203 Large SLR Camera Case
01	Quadro de madeira para fixação de desenhos ou anotações

Laboratório de stop motion - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
01	Quadro branco.
03	Mesas de desenho, dimensões: 90cm (altura) x 60cm (profundidade) x 100cm (largura)
02	Estantes de aço, tipo prateleiras com dimensões: 60cm (altura) x 40cm (profundidade) x 80cm (largura)
02	Armários altos com quatro prateleiras em MDP ou MDF, formando cinco vãos com alturas iguais, com possibilidade de regulagem de altura. Dimensões: 1600 mm (altura) x 450 mm (profundidade) x 800 mm (largura).
02	Mapoteca para armazenamento de materiais como papéis e tecidos.
01	Furadeira Parafusadeira sem Fio 12 V - Impacto HP120K bivolt
01	Serra Tico Tico Profissional 400 Watts
01	Soprador Térmico 1200W 8003 120v
01	Trena 8M Aço C/ Trava
01	Martelo
01	Alicate bico de papagaio
04	Alicates de bico
01	Máquina de Costura Elgin Standard B3750/60
01	Escada de madeira
02	Spots de iluminação de led
01	Tripé de metal para fixação de iluminação
02	Tripé 190XDB Tripod Legs w/Fixed 484RC2 Mini Ball Head Code: Manufact: Bogen / Manfrotto
01	D90 SLR Digital Camera Kit with Nikon 18-105mm VR Lens Manufact: Nikon
02	Adaptadores EH-5A AC Adapter Code: 25364 0.5/1kg Manufact: Nikon
02	EN-EL3e Rechargeable Lithium-Ion Battery Code: 25334 Manufact: Nikon
02	67mm Introductory Filter Kit - UV, Warm, Polarizer Manufact: Hoya
02	4GB Extreme III - 30MB/s Edition Secure Digital (SDHC) Manufact: SanDisk
01	DR-6 Right Angle Viewfinder Code: 4753 Manufact: Nikon
02	F-4AF Pro System Canvas Shoulder Bag Code: 700-40B Manufact: Domke
01	MC-DC2 REMOTE RELEASE CORD f/D90 Code: 25395 Manufact: Nikon
02	Mini HDMI (Type C) Male to HDMI (Type A) Male Cable - 6' Manufact: Xtreme
02	Mesas grandes para acomodação de grupos de 8 alunos em cada. dimensões 720 mm e 750 mm. TAMPO em MDP ou MDF de 25 mm, com medidas de 1200 mm x 2400 mm.

Laboratório de stop motion - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
20	Cadeiras fixas estofadas sem braços, montadas sobre armação tubular de aço.
01	Estrutura de Madeira, tipo caixa, para montagem de cenários fixação de iluminação, câmeras e acessórios para filmagem.
01	Retífica DREMEL – Retifica C/ 10 Pçs Série 300 110V
01	Furadeira de bancada
01	Furadeira Parafusadeira sem Fio 12 V - Impacto HP120K bivolt
03	Mini morsa de bancada

Laboratório de arte computacional (LAC)

Espaço dedicado a atividades de ensino e desenvolvimento de projetos voltados à arte computacional em mídias interativas e imersivas.

Sede do grupo de pesquisa 1maginário0 (www.1maginari0.art.br), constitui espaço integrado de ensino, pesquisa e extensão no campo transdisciplinar da arte computacional.

O laboratório tem suporte técnico permanente de um servidor técnico-administrativo em audiovisual e atende cotidianamente à comunidade da Escola de Belas Artes segundo regimento próprio.

A infraestrutura de equipamentos do laboratório é parcialmente constituída por equipamentos cedidos pela Fundação Rodrigo Melo Franco e equipamentos vinculados a projetos de pesquisa de docentes.

Oferece capacidade de 1 (um/a) estudante por computador nas atividades acadêmicas curriculares atendidas. Atividades obrigatórias ou com demanda de 40 vagas atendidas pelo laboratório são divididas em duas turmas.

LAC - Equipamentos instalados - Fundação Rodrigo Melo Franco

Qtde.	Descrição
2	PC Dell XPS
3	iMac Apple
7	Monitor Dell
2	Monitor 3D LG
2	Teclado e mouse wireless Microsoft
1	Servidor linux
2	No break branco Battery Backup 1000/1500 va
1	Macbook 15" Apple

LAC - Equipamentos instalados - Fundação Rodrigo Melo Franco

Qtde.	Descrição
1	Macbook 17" Apple
2	HP LaserJet P1102w wireless
4	Kit HD externo + cabo USB>micro USB + conector fonte. 1 TB
3	HP Scanjet G2710 Photo Scanner (tonner PB)
2	Mesa digitalizadora Wacom Bamboo grande
1	Mesa digitalizadora Wacom Cintiq
4	kit: Mesa digitalizadora Bamboo Touch + cd
3	Projetor Casio XJ-A245V (2500 lumens) controle + CD + cabo + capa protetora
2	Projetor 3D Optoma GT700 (2300 lumens) + mochila + controle + cabo conexão usb
3	TV LG 42" LCD TV
2	Kit: Galaxy S GT-I9000B + cabo usb>micro usb + fone de ouvido + cabo micro usb/tomada. Android 2.1
2	Kit: Samsung Tab 7" PL 1000 + cabo usb>entrada tablet + fone de ouvido + adaptador para tomada. Android 2.2 Froyo
2	Kit: iPhone4 32 GB + fone de ouvido + conector dock para cabo usb + adaptador de alimentação USB
1	Kit: iPad 64GB + conector dock para cabo usb + adaptador de alimentação USB
1	Kit: iPad 64GB + conector dock para cabo usb + adaptador de alimentação USB
8	Carregador Pilhas AA + 2 pilhas AA recarregáveis Sony
1	Kit Wii Board Fit Balance + jogo
8	Sensor Kinect Xbox 360
10	Controle nunchuk preto para Nintendo Wii
10	Controle wii motion plus preto para Nintendo Wii
1	Kit do console + 1 controle wii motion plus preto + 1 controle nunchuk preto + 2 jogos
1	Kit do console Playstation 3 Sony 160 GB + 1 manete preta
2	Manetes para Playstation genéricas
4	Webcam/câmera Playstation Eye preta
4	Kit 1 controle PlayStation Move + 1 câmera Sony + jogo Sports Champions + manual instruções
7	Multimedia Speaker Edifier 2.1, modelo e3100 com Sub Woffer
1	Multimedia Speaker Edifier 2.1, modelo e3100 com Sub Woffer

LAC - Equipamentos instalados - Fundação Rodrigo Melo Franco

Qtde.	Descrição
1	Multimedia Speaker Edifier M 1350
1	Modelo D90 18-105 VR Kit + carregador bateria + Remote Switch Shoot MC-DC2 + cartão de memória Sandisk Ultra SDHC 16GB+ bolsa Ikon
1	Modelo D90 18-105 VR Kit + carregador bateria + Remote Switch Shoot MC-DC2
2	lente AF-S VR Zoom Nikkor 70-300mm f/4.5-5.6G
2	Modelo EOS 7D + lente EFS 18-135mm + carregador bateria (Battery Pack LP-E6)+ cartão de memória Sandisk Extreme 16GB+ Remote Switch Canon RS-80N3 + mochila + manual
2	Filtro digital Kenko 67mm UV
2	HPX-170 P2HD + 1 bateria Panasonic CGA-D54s + 3 Memory Card P2 Panasonic (AJP2E064XG Memory Card P2 Eseries) 64GB + cabos + controle + bolsa
1	Bateria Panasonic CGA-D54s
1	Tripé para câmera Manfrotto 501hdv
1	Tripé para câmera Manfrotto 506
2	Microfone Sennheiser ME 67
1	Microfone Sennheiser ME 102
2	Adaptadores com Módulo de Energia Sennheiser K6
1	Placa de Som M-AUDIO Pro-Fire 610
1	Teclado Casio A800 PRO (61 Teclas) controlador MIDI Roland, 1 cabo, 1 manual com DVD
1	Teclado Casio A800 PRO (61 Teclas) controlador MIDI Roland, 1 cabo, 1 manual com DVD
1	Osciloscópio digital MO-2061 60Hz + 2 pontas de prova + cabo de força
1	Fonte de alimentação DC dupla HK-3003D
1	Estação de solda TS940 + suporte de ferro de solda + ferro de solda
1	Soprador de ar quente Ricare HK-850
2	Multímetro Minipa ET-2030A

LAC - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
14	PCs Dell Precision T3610
16	Monitor DELL 0N2D7T
17	Cadeiras ECO BLACK M7002

LAC - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição
11	Mesas bege
5	Armários com Chave Bege
3	Armários Pretos sem chave
6	Mesas pretas de alumínio
1	Mesa de centro
1	Câmera 360° 4k com duas lentes, câmera de ação
1	HD externo portátil USB 3.0 para backup dos dados do grupo 1maginari0
1	Impressora 3D por extrusão modelo ANET 4

Laboratório de áudio

Espaço dedicado a atividades de ensino, apoio técnico e desenvolvimento de áudio para projetos nas diferentes áreas do curso.

Laboratório de Áudio - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição	Especificação
02	Caixa de referência de apoio	Edifier E3100
01	No Break	NHS Mini II 1200VA 600W Bivolt 8 tomadas preto
01	Computador	Apple iMac (21.5-inch, 3.06Hz Intel Core 2 Duo, Nvidia GeForce 9400M)
01	Led Projector	BenQ JOYBEE MINI LED PROJECTOR GP1
02	HD Externo	LaCie Rugged All-Terrain 1T
01	Microfone sem fio	Sennheiser ew110G3 Evolution G3 100 Series UHF Lavalier Wireless (frequency B)
01	Microfone para boom	MKH 50 Microphone
01	Microfone para boom	MKH 70 Microphone
01	Pré-amplificador	DMP-3 Dual mic preamp / direct box
01	Audio compressor	FMR RNC compressor
03	Fones de ouvido	AKG K 240 MK II Professional Semi-Open Stereo Headphones
01	Gravador portátil	Zoom H4n Handy Mobile 4-Track Recorder

Laboratório de Áudio - Equipamentos instalados

Qtde.	Descrição	Especificação
01	Gravador portátil	Zoom H2 Ultra-Portable Digital Audio Recorder
02	Placas de áudio externas	M-Audio ProFire 610 Firewire Audio Interface
01	Banco de sons	Sonopedia
01	Amplificador de fone	Samson S-Phone 4-Channel Headphone Amplifier
01	Suporte para boom	K-Tek - KA-113CCR 6-Section Articulated Boom Pole
01	Kit microfone (par com 8 capsulas)	MK-012 MSP6 WS PC (pair)
01	Kit Microfone (microfone + suporte para boom)	Rode NTG-1 - Shotgun Condenser Microphone Basic Kit
01	microfone para Boom	MKH 60 Microphone
01	Microfone para Boom	Shure - SM58-LC
01	Microfone sem fio (par)	Shure - PG Series Dual Wireless Lavalier Microphone System (M7 / 662 - 674 MHz)
04	Mesa	Mesas de 120x72
11	Cadeira	Cadeira fixa estofada, empilhável, sem braços, montada sobre armação tubular de aço, com altura do assento de 450 mm.
02	Armário	Armário alto com quatro prateleiras em MDP ou MDF, formando cinco vãos com alturas iguais, com possibilidade de regulagem de altura. Dimensões: 1600 mm (altura) x 450 mm (profundidade) x 800 mm (largura).

Laboratório de produção digital

Espaço que deveria atender atividades de ensino e desenvolvimento de projetos relacionados às áreas de programação e arte digital.

Embora já contasse com equipamentos adquiridos, o laboratório foi desmontado no final de 2012 devido à falta de espaço físico. Os equipamentos encontram-se guardados no Laboratório 2D. As disciplinas vêm sendo ministradas em espaços alternativos, no CAD 2 ou em salas no ICEX.

Laboratório de Produção Digital - Equipamentos armazenados

Qtde.	Descrição
02	MacPro 2.8GHz/2GB/320GB/256MB
18	IdeaCentre K210 Desktop Computer Lenovo
19	Monitores de vídeo Sasung Syncmaster2220 Wn 22"

Laboratório de Produção Digital - Equipamentos armazenados

Qtde.	Descrição
05	MacPro 2.8GHz/2GB/320GB/256MB
15	IdeaCentre K210 Desktop Computer Lenovo
20	Monitores de vídeo Samsung Syncmaster2220 Wn 22"
02	Radeon HD 4870 PCI Express
20	Bamboo Fun Tablet (Small, Black) 5.8" x 3.7" Active Area Manufact: Wacon
01	LCD Multimedia Projector Code: VPL-CX100 Manufact: Sony
01	5.1-Channel Home Theater System Code: YHT-790BL Manufact: Yamaha
05	ScanMaker s450 Manufact: Microtek
01	24-Port 10/100/1000 Mbps Ethernet Layer 2 Desktop
01	GamerLounge DGL-4100 4-Port Gigabit Ethernet
10	Microsoft LifeCam VX-6000 USB Web Camera Manufact: Microsoft
02	8GB (2x4GB) FB-DIMM Memory

Anexo D – Relação do corpo docente

Quando da finalização desta versão do Projeto Pedagógico, a composição do corpo docente efetivo do curso é a seguinte:

- Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade (FTC/EBA)
- Prof. Dr. André Goes Mintz (FTC/EBA)
- Profa. Ma. Angélica Beatriz Castro Guimarães (DES/EBA)
- Prof. Dr. Antonio Cesar Fialho de Souza (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Daniel Leal Werneck (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Jalver Machado Bethonico (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Luis Moraes Coelho (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario (FTC/EBA)
- Profa. Dra. Marília Lyra Bergamo (DES/EBA)
- Prof. Dr. Mauricio Silva Gino (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Pedro Cardoso Aspahan (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Rafael Conde de Resende (FTC/EBA)
- Profa. Dra. Rosilane Ribeiro da Mota (FTC/EBA)
- Prof. Dr. Simon Pedro Brethé (FTC/EBA)

No momento, há também uma vaga docente, para atuação no curso, em processo de seleção.