

 **Resumo do Curso****Dados do curso:**

Instituição: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE

UF: RN

CNPJ: 10.877.412/0013-00

Nome do curso: Tecnico Integrado em Multimidia

Número do curso: 59602

Data do cadastro: 23/03/2017

CBO: Programador de multimídia

Área curso: Nenhuma delas

Possui conselho estadual de educação: Não

Data do termo de compromisso do curso na SRTE:

Inscrição do programa de Aprendizagem no Conselho Municipal da Criança e do Adolescente:

Responsável pelo curso:

Nome:

Email:

Telefone:

Objetivos e justificativas:

Objetivos gerais: Formar profissionais, com aprofundamento no campo da comunicacao visual em diferentes midias e linguagens com competencia tecnica, etica, politica e responsabilidade social. A faixa etaria sao jovens entre 16 e 24 anos. Atividades da lista TIP nao serao executadas por menores de 18 anos.

Módulos

Quantidade total de módulos: 2

Nome do módulo: Modulo 1

Objetivos: Trabalhar a perspectiva do ensino-aprendizagem principalmente nas areas do audiovisual e do design, permitindo ao jovem aprendiz desempenhar atividades praticas de desenvolvimento de projetos que perpassam todas as etapas de producao tanto do universo do audiovisual (roteiro, producao, captacao e edicao de imagem e som) quanto do universo do design grafico e editorial (criacao de identidade visual, desenvolvimento de paleta de cores, aplicacoes em pecas graficas, planejamento e execucao de projeto editorial impresso ou eletronico).

CBO: (título e código): Programador de multimídia - 317120

Carga-horária: 1200

Proposta de atividades práticas na Empresa: Desenvolver sistemas e aplicacoes; realizar manutencao de sistemas e aplicacoes; implantar sistemas e aplicacoes; projetar sistemas e aplicacoes; selecionar recursos de trabalho; planejar etapas e acoes de trabalho; demonstrar competencias pessoais.

Atividades correspondentes à CBO: Desenvolver interface grafica; Aplicar criterios ergonomicos de navegacao em sistemas e aplicacoes; Alterar sistemas e aplicacoes; Atualizar informacoes graficas e textuais; Instalar programas; Adaptar conteudo para midias interativas; Homologar sistemas e aplicacoes junto a Clientes; Verificar resultados obtidos; Desenvolver leiaute de telas e relatorios; Definir interface de comunicacao e interatividade; Especificar configuracoes de maquinas e equipamentos (hardware); Compôr equipe tecnica; Especificar recursos e estrategias de comunicacao e comercializacao; Solicitar consultoria tecnica; Definir cronograma de trabalho; Reunir-se com equipe de trabalho.

Nome do módulo: Modulo 2

Objetivos: Permitir o desenvolvimento de praticas profissionais principalmente nas areas de animacao e web, permitindo ao jovem aprendiz desempenhar atividades que perpassam o planejamento e execucao de um projeto de animacao, a pensando enquanto linguagem fluida e hibrida, capaz de trabalhar junto ao universos dos videos digitais, jogos eletronicos e plataformas eletronicas diversas. Junto a isso, as disciplinas que trabalham no universo do design para web, possibilitam as praticas mais

relacionadas a comunicacao visual para plataformas virtuais.

CBO: (título e código): Programador de multimídia - 317120

Carga-horária: 1200

Proposta de atividades práticas na Empresa: Desenvolver sistemas e aplicativos; realizar manutencao de sistemas e aplicativos; implantar sistemas e aplicativos; projetar sistemas e aplicativos; selecionar recursos de trabalho; planejar etapas e acoes de trabalho; demonstrar competencias pessoais.

Atividades correspondentes à CBO: Desenvolver interface grafica; Aplicar criterios ergonomicos de navegacao em sistemas e aplicativos; Alterar sistemas e aplicativos; Fornecer suporte tecnico; Instalar programas; Adaptar conteudo para midias interativas; Coletar dados; Desenvolver leiaute de telas e relatorios; Elaborar ante-projeto, projetos conceitual,logico, estrutural, fisico e grafico; Definir criterios ergonomicos e de navegacao em sistemas e aplicativos; Definir interface de comunicacao e interatividade; Especificar configuracoes de maquinas e equipamentos (hardware); Compor equipe tecnica; Especificar recursos e estrategias de comunicacao e comercializacao; Solicitar consultoria tecnica.

Descreva as Atividades Práticas na Empresa: As atividades praticas que poderao ser desempenhadas pelos aprendizs de Multimidia versam sobre o sistema de planejamento visual de diversas plataformas, sejam elas impressas ou midiaticas. A parti r desse cenario e possivel pensar em acoes que envolvem o universo do audiovisual, imagem estatica, design grafico e editoria l, alem de atividades relacionadas ao projeto de interfaces, estrategias de comunicacao e marketing digital, trabalhando tanto c om informacoes graficas e imageticas quanto textuais. Nessa perspectiva, ha ainda a possibilidade de desenvolvimentos de pr ojetos que trabalhem o dialogo entre as diversas linguagens estudadas no curso, propiciando acoes de convergencia midiatica.

Organização do curso (Detalhamento):

Carga-horária:

Total Carga-horária dos Módulos: 2400

Infra-estrutura dos cursos matriz e filiais:

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE / RN :

Curso: 59602

CEP: 59.025-003

Logradouro: Rio Branco

Número: 743

Complemento:

Bairro: Cidade Alta

UF / Município: RN / Natal

CMDCA: Não é cadastrado

Instalações:

Instalações para deficientes:

Número de pessoal de apoio envolvido: 4

Número de pessoal técnico-docente envolvido e respectivas qualificações:

| Nº funcionários | Cargo | Qualificação / Formação |
|-----------------|---------|-------------------------|
| 2 | Docente | Audiovisual/Multimidia |
| 1 | Docente | Sociologia ou Filosofia |
| 1 | Docente | Gestao |
| 1 | Docente | Espanhol |

O curso foi alterado por recomendação do MTE:

Recomendação do MTE: Não

