

Minc

MINISTÉRIO DA CULTURA
CENTRO TÉCNICO AUDIOVISUAL

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

The background features a deep blue color with large, expressive brushstrokes in orange and green. In the upper right corner, there is a stylized orange handprint with yellow diagonal stripes on the fingers. The text is centered in a clean, white, sans-serif font.

PROJETOS DE FORMAÇÃO

FORMAÇÃO

Acordo de cooperação técnica entre Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) e Secretaria do Audiovisual/ CTAV para oferta de cursos profissionalizantes e de extensão certificados pelo Ministério da Educação.

FORMAÇÃO

Esse acordo disponibilizará para a sociedade, inicialmente:

EIXO 1:

Cursos FIC - Formação Inicial e Continuada, (Art. 39 da Lei Nº 9.394/96) voltados à formação de trabalhadores para sua inserção ou reinserção no mundo do trabalho.

EIXO 2:

Articulação de implementação do PROGRAMA CERTIFIC, que visa avaliar, reconhecer e certificar competências e saberes profissionais, em sua trajetória de vida, de trabalho e de formação.

EIXO 3:

Cursos de extensão (de curta duração) nas escolas públicas da região voltados para formação audiovisual.

PRIMEIRO EIXO – Cursos FIC

Inicialmente, o cursos FICs previstos para o CTAV são:

Assistente de Dramaturgia - Roteiro (200h)

Desenhista de Animação e Jogos (200h)

Desenvolvedor de Jogos Eletrônicos (240h)

Editor de Animação (240h)

Pós - produtor de animação (200h)

Operador de gravação e edição de áudio (240h)

Assistente de Preservação Audiovisual (160h)

SEGUNDO EIXO – Certificação Profissional

Programa CERTIC - Certificado de Assist. em Preservação Audiovisual

Editais próprios - Certificados de Téc. em Multimídia e Animação

SEGUNDO EIXO – Certificação Profissional

Estudo Certificado de Técnico em Multimídia e Animação

ESTRUTURA CURRICULAR - CURSO TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

1º SEMESTRE	CH	2º SEMESTRE	CH	3º SEMESTRE	CH	4º SEMESTRE	CH
- FIC - ASSISTENTE DE DRAMATURGIA		- FIC - DESENHISTA DE ANIMAÇÃO		- FIC - EDITOR DE ANIMAÇÃO		- FIC - DESENVOLVEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS	
Aspectos sociais e políticos das formas expressivas audiovisuais, suas linguagens e tecnologias	24	Fundamentos de Desenho analógico e digital	50	Interpretação e adaptação de roteiros para storyboards, animatics e animação	20	Introdução ao desenvolvimento de Jogos 2D	68
Fundamentos da Roteirização	56	Metodologia de pensamento criativo, de design e projetos	18	Técnicas de animação aplicadas	98	Desenvolvimento de Jogos com elementos 3D	50
Mundos do Trabalho, modos de captação e realização	20	Pintura e Ilustração analógica e digital	50	Edição de efeitos, música e voz para animação (30h)	20	O Trabalho de Game Design e sua dimensão social	20
Roteiros Interativos, não lineares e ramificados	28	O trabalho de Concept Art e de desenhista em projetos de animação e jogos	10	Edição e finalização	30	Desenvolvimento e adaptação de Jogos para Dispositivos Móveis	30
Oficina de Escrita Criativa	34	Concepção e Arte Gráfica para Interfaces	24	Projeto Integrador	48	Projeto Integrador	48
Projeto Integrador	38	Projeto Integrador	48				
Total Semestre	200	Total Semestre	200	Total Semestre	216	Total Semestre	216

Total C.H. 832 horas

ESTRUTURA CURRICULAR - CURSO TÉCNICO EM ANIMAÇÃO

1º SEMESTRE	CH	2º SEMESTRE	CH	3º SEMESTRE	CH	4º SEMESTRE	CH
- FIC - ASSISTENTE DE DRAMATURGIA		- FIC - DESENHISTA DE ANIMAÇÃO		- FIC - EDITOR DE ANIMAÇÃO		- FIC - OPERADOR DE GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO	
Aspectos sociais e políticos das formas expressivas audiovisuais, suas linguagens e tecnologias	24	Fundamentos de Desenho analógico e digital	50	Interpretação e adaptação de roteiros para storyboards, animatics e animação	20	Teorias do som, psicoacústica e escuta para a produção audiovisual	20
Fundamentos da Roteirização	56	Metodologia de pensamento criativo, de design e projetos	18	Técnicas de animação aplicadas	98	Introdução ao áudio digital, seus parâmetros, equipamentos, softwares e tecnologias	38
Mundos do Trabalho, modos de captação e realização	20	Pintura e Ilustração analógica e digital	50	Edição de efeitos, música e voz para animação	20	Desenho de som, técnicas de produção, edição e sincronização de efeitos sonoros	50
Roteiros Interativos, não lineares e ramificados	28	O trabalho de Concept Art e de desenhista em projetos de animação e jogos	10	Edição e finalização	30	Oficina de Gravação, edição e pós-produção de Voz	20
Oficina de Escrita Criativa	34	Concepção e Arte Gráfica para Interfaces	24	Projeto Integrador	48	Planejamento, edição e sincronização de trilha sonora	36
Projeto Integrador	38	Projeto Integrador	48			Mixagem ou Implementação (52h)	52
Total Semestre	200	Total Semestre	200	Total Semestre	216	Total Semestre	216

Total C.H. 832 horas

TERCEIRO EIXO – Cursos de extensão

Curso de introdução ao audiovisual através de Pixelation nas escolas públicas do entorno (72h)



JUSTIFICATIVA

Alinhamento com as atribuições da Secretaria do Audiovisual, (Art. 33 do Decreto nº 11.336/2023) e missão institucional dos Institutos Federais (Lei 11.892/2008)

Democratização do acesso ao conhecimento dos processos de produção audiovisual em regiões tidas como periféricas

Trazer novos agentes para o setor produtivo, buscando diversidade na força de trabalho e complexidade nas representações elaboradas pelas narrativas audiovisuais

Dificuldade de encontrar e manter profissionais qualificados - (ANIMAMUNDI/2019, ABRAGAMES/2022, FIRJAN/2023).

Brasil é o décimo consumidor de jogos digitais - empresas internacionais são responsáveis por grande parte desse faturamento - (Newzoo/2023; ABRAGAMES,2022).

Retomada de investimentos público no setor - cerca de R\$2,4 bilhões - (ANCINE, 2023) e aumento do número de vagas

INFRAESTRUTURA E CAPACIDADE

Capacidade CTAV:

334 alunos por dia

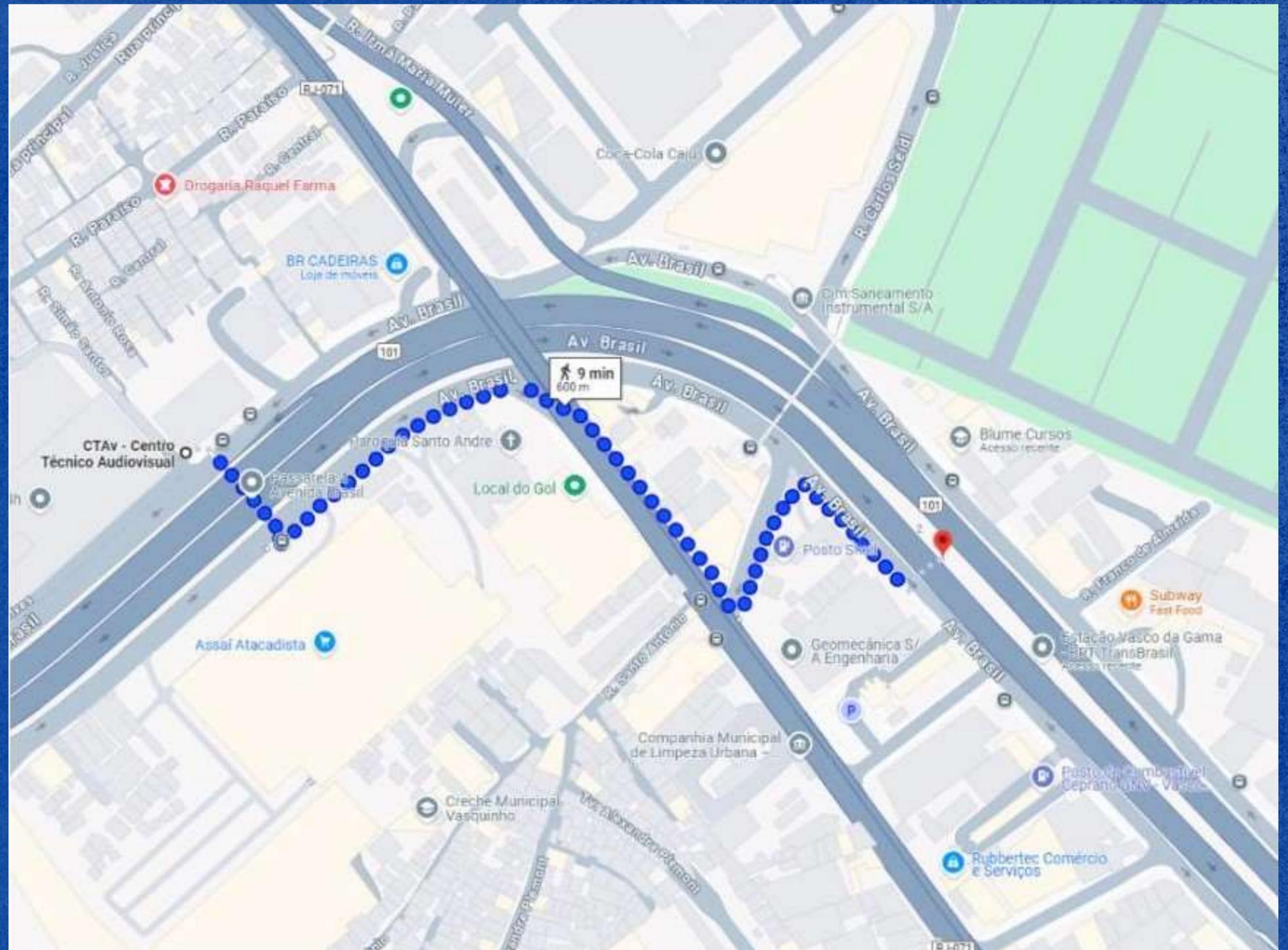
1002 alunos por semana,
considerando o sábado letivo.

Espaço	Localização	Capacidade	Uso
Laboratório de Computadores 1	1º andar	24 discentes	Exclusivo de aulas cursos de FIC
Laboratório de Computadores 2	1º andar	24 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
Laboratório de Computadores 3	1º andar	26 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
Sala de Aula com carteiras	1º andar	16 discentes	Exclusivo de aulas de FIC
1 auditório	1º andar	47 discentes	Uso compartilhado - aulas
Sala de Desenvolvimento de Jogos e Animação	Térreo	30 discentes	Uso compartilhado - aulas
Estúdio de Gravação e Mixagem 1	Térreo	Indefinido	Uso compartilhado – atividades de laboratório
Estúdio de Gravação e Mixagem 2	Térreo	Indefinido	Uso compartilhado – atividades de laboratório
Cabine de projeção	Térreo	13 discentes	Uso compartilhado – atividades de laboratório

Mapa de salas do CTAV

ACESSO - TRANSPORTE

- Acesso privilegiado à Av. Brasil
- Pontos de Parada Próximos
- Integração Multimodal: Trem e Metrô
- Eficiência Econômica: Bilhete Único



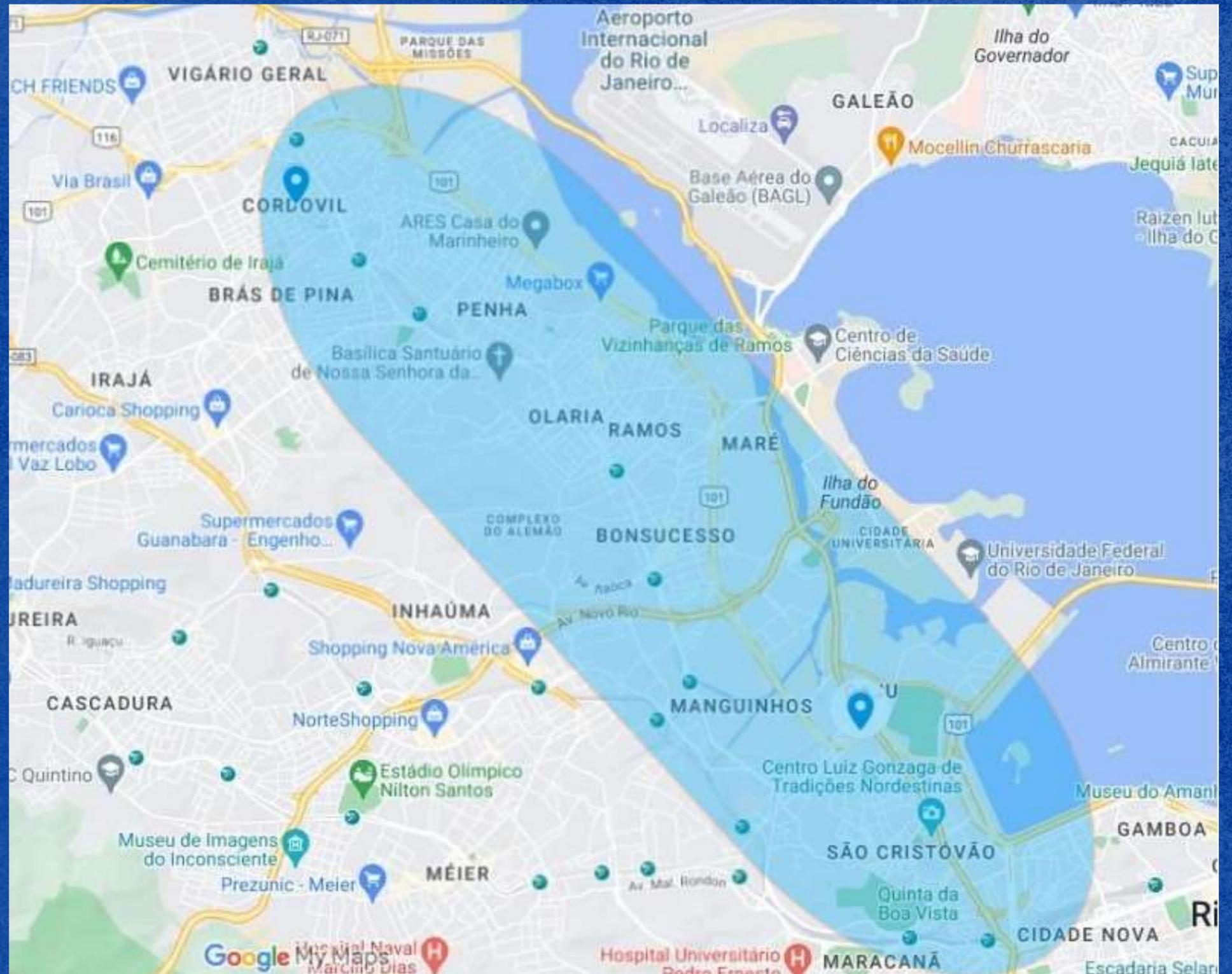
Percurso CTAV até a estação BRT Vasco da Gama – 7 minutos

PÚBLICO – População

Área de alcance: 10 Km

Bairros: Caju, Vasco da Gama, São Cristóvão, Benfica, Manguinhos, Maré, Bonsucesso, Higienópolis, Complexo do Alemão, Ramos, Olaria, Penha e Cordovil.

População estimada: 491.262 moradores (Data Rio/2022)



Área de alcance planejada

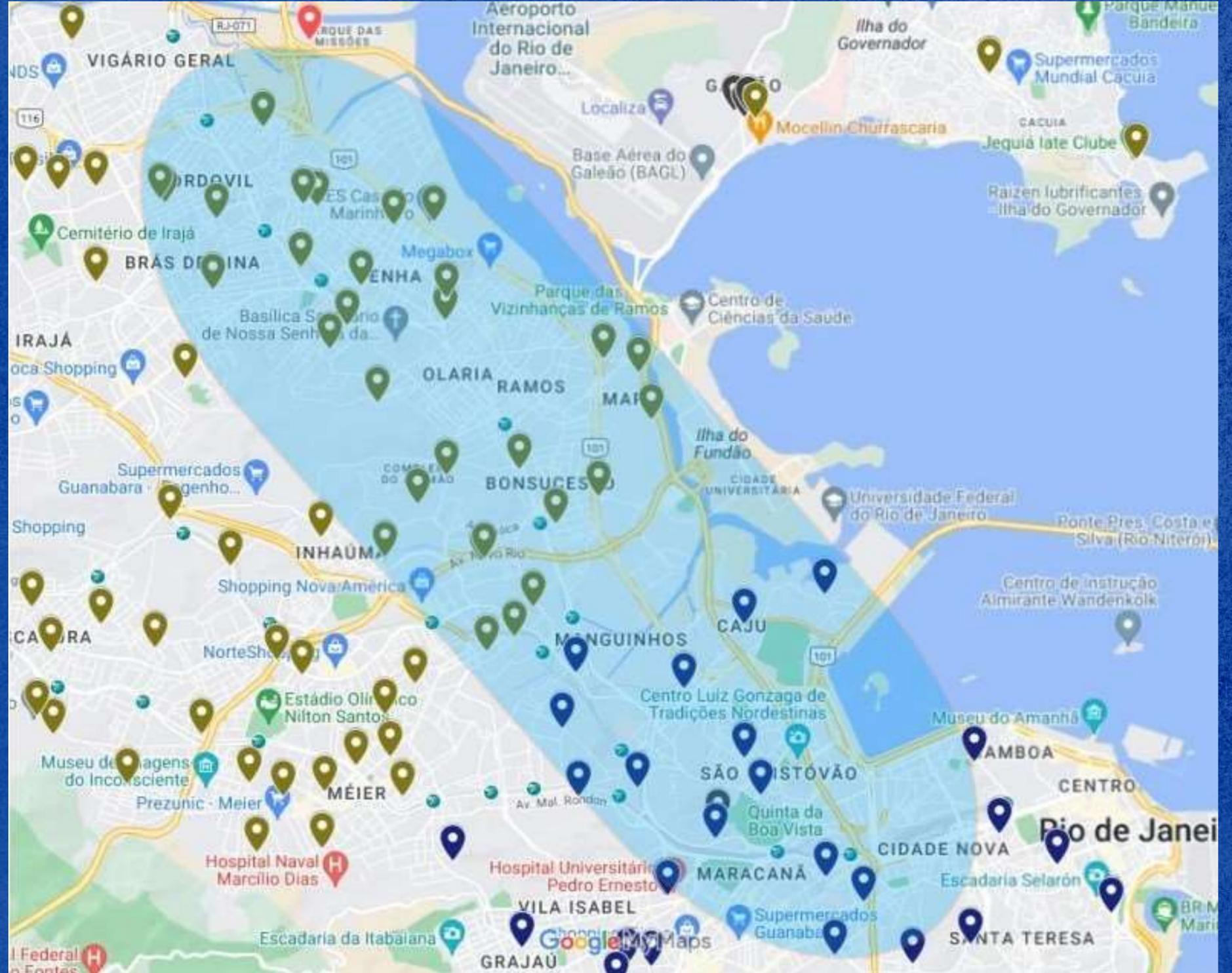
PÚBLICO Escolas da região

Área de alcance: 10 Km

27 escolas estaduais próximas

16.000 estudantes de ensino médio

396 escolas municipais próximas



Escolas Públicas da região

PÚBLICO

Profissionais e estudantes de audiovisual do estado do Rio de Janeiro em busca de formação, qualificação profissional específica e certificação.

491.262 moradores das regiões/bairros/comunidades adjacentes ao CTAV

88.108 alunos de ensino médio das regiões METROPOLITANA III e VI

396 escolas municipais, pertencentes as CREs 1ª, 3ª, 4ª que são adjacentes ao CTAV e locais estratégicos para a realização de atividades de extensão.

Empresas do setor audiovisual que apontaram a dificuldade de encontrar e manter profissionais qualificados em seus quadros (Firjan/2023 e ABRAGAMES/2022).

ABORDAGEM METODOLÓGICA

Abordagem dialógica (FREIRE, 2011), reconhecendo práticas, modos de produção e estética locais

Aprendizagem a partir de projetos (BENDER, 2014), centrada em histórias;

Abordagem prática, a partir do uso de técnicas, ferramentas e ambientes de desenvolvimento;

Consolidação dos conhecimentos do estudante a partir da experimentação, do incentivo a criatividade e produção de objetos audiovisuais de diferentes naturezas expressivas (PAPERT, 1980);

PLANEJAMENTO - PREVISÃO

Em 2024:

- 50 vagas no curso de Assistente de Dramaturgia - Mulheres Mil

Para 2025:

- Mapeamento de coletivos produtores de audiovisual da Zona Norte
- 200 vagas em cursos FICs, realizadas durante 1 ano
- 100 vagas em cursos de extensão, realizadas durante 1 ano

OBRIGADO

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO



Minc

MINISTÉRIO DA CULTURA
CENTRO TÉCNICO AUDIOVISUAL

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO