



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Projeto Pedagógico do Curso (PPC)
Publicações PROEN
2024







INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO - MOOC

Publicações PROEN
2024



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Flávio Luis Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-reitor de Ensino

Leonardo Betemps Kontz
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão

Jander Luis Fernandes Monks
Chefe de Departamento de Educação a
Distância e Novas Tecnologias

Rosélia Souza de Oliveira
Coordenadora da Coordenadoria de Produção
de Tecnologias Educacionais
Coordenadora Geral da Rede e-Tec Brasil no
âmbito do IFSUL

Daiani Nogueira Luche
Coordenadora de Projetos Especiais

Conteúdo e apresentação
Conteudista
Paula Poiet Sampetro

Desenvolvimento e suporte AVA
Andressa Oliveira da Silveira
Luís Fernando da Silva Mendes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Design educacional
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Coordenadoria de Produção de
Tecnologia Educacional

Design gráfico e digital
Ariane da Silva Behling
Lucia Elena Korth Sedrez
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Edição de áudio e vídeo
José Pedro Minho Mello
Camila Zurchimitten Barbachâ
Eduardo Walerko Moreira
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Revisão linguística
Ana Paula de Araujo Cunha
Equipe multidisciplinar do DETE

Revisão pedagógica
Margarete Hirdes Antunes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Criação de Personagens e Cenários
Projeto Pedagógico de Curso

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
1ª Edição – Copyright© 2024
Todos os Direitos Reservados

Coordenação da edição
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
cpte@ifsul.edu.br

Diagramação e Projeto Visual
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Matheus Eslabão da Silva
Natália Schein

Catálogo na Fonte
Elaborado por Gislaíne da Silva Maciel
Bibliotecária CRB 10/1481

C928	Criação de Personagens e Cenários : Projeto Pedagógico do Curso (PPC) / organizadores : Rodrigo Nascimento da Silva, Leonardo Betemps Kontz, Jander Luís Fernandes Monks, Rosélia Souza de Oliveira, Margarete Hirdes Antunes. — Pelotas, RS : Publicações PROEN/IFSul, 2024. 41 p. : il. , color. ISBN 978-65-01-00208-8 IFSul - Cursos Online, Livres e Massivos (MOOC) https://www.ifsul.edu.br/publicacoes-pm-2/publicacoes-proen/publicacoes-proen-2 1. Educação a distância - Cursos de Capacitação. 2. Cinema 3. Personagens - criação 4. Cenários - criação 5. IFSul - Cursos MOOC I. Silva, Rodrigo Nascimento da II. Kontz, Leonardo Betemps III. Monks, Jander Luis Fernandes IV. Oliveira, Rosélia Souza de V. Antunes, Margarete Hirdes
------	---

CDD 371.35

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.
Pró-reitoria de Ensino.
Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias.
Rua Gonçalves Chaves, 3218, Centro.
Pelotas/RS – CEP 96015-560
Tel: (53) 3026-6050
if-proen@ifsul.edu.br
www.ifsul.edu.br

Prefácio

A elaboração deste material adveio da intencionalidade da Pró-reitoria de Ensino e do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias do IFSul de apresentar aos leitores(as) o projeto pedagógico de seus Cursos online, livres e massivos (MOOC).

Convidamos você para conhecer um pouco de nossa Instituição entendendo o que é um Curso MOOC, onde ele está hospedado, quem pode acessá-lo e qual o conteúdo do projeto pedagógico do curso apresentado neste material. Boa leitura!

Sumário

01	APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	9
02	O QUE É UM MOOC?	11
03	O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?	11
04	COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?	11
05	PÚBLICO-ALVO	15
06	COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?	15
07	SUPOORTE TÉCNICO	15
08	CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CENÁRIOS	15
09	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	17
10	JUSTIFICATIVA	17

11	INFORMAÇÕES DO CURSO	18
12	OBJETIVOS DO CURSO	19
	12.1 OBJETIVO GERAL	19
	12.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
13	ESTRUTURA DO CURSO	19
14	METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO	22
	14.1 METODOLOGIA DE ENSINO PARA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	23
	14.2 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	23
	14.2.1 PROGRAMA	24
	14.3 AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM	27
	14.4 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	27
15	ATIVIDADES AVALIATIVAS	28
	REFERÊNCIAS	39

1. APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) é uma instituição pública e gratuita vinculada ao MEC, com sede e foro na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Criado a partir da transformação do CEFET RS, nos termos da Lei n.º 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o IFSul possui natureza jurídica de autarquia, detentora de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático-pedagógica e disciplinar.

O IFSul é uma instituição de educação caracterizada pela verticalização do ensino. Oferece educação profissional e tecnológica em diferentes níveis e modalidades de ensino e articula a educação superior, básica e tecnológica. É pluricurricular e multicampi, tendo como base a conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com sua prática pedagógica. O IFSul possui a relevan-

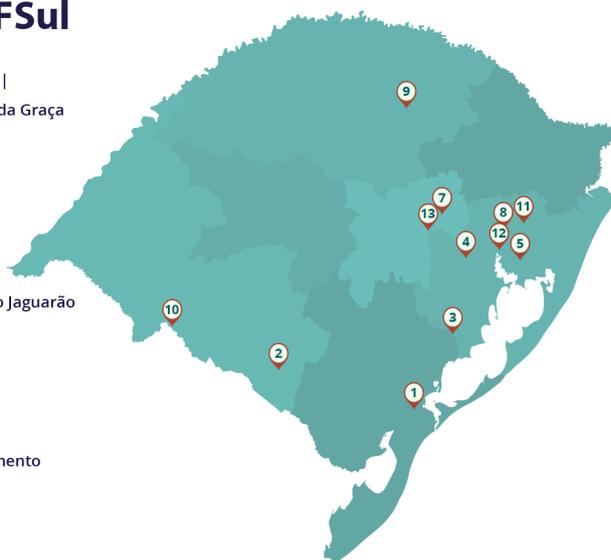
te missão de promover uma educação pública de excelência, por meio da junção indissociável entre ensino, pesquisa e extensão. Agrega pessoas, conhecimentos e tecnologias, visando proporcionar a ampliação do desenvolvimento técnico e tecnológico das regiões de abrangência de seus campi e dos polos de apoio presencial para as ofertas de cursos na modalidade a distância.

O IFSul é formado pela Reitoria, por 12 campi e 2 campi Avançados, a saber: Câmpus Pelotas, Câmpus Pelotas - Visconde da Graça, Câmpus Charqueadas, Câmpus Sapucaia do Sul, Câmpus Passo Fundo, Câmpus Camaquã, Câmpus Venâncio Aires, Câmpus Bagé, Câmpus Santana do Livramento, Câmpus Sapiranga, Câmpus Gravataí, Câmpus Lajeado, Câmpus Avançado Jaguarão e Câmpus Avançado Novo Hamburgo (figura 1).

Figura 1 – Distribuição das unidades do IFSul no RS.

Câmpus do IFSul

- 1 Reitoria | Câmpus Pelotas | Câmpus Pelotas-Visconde da Graça
- 2 Câmpus Bagé
- 3 Câmpus Camaquã
- 4 Câmpus Charqueadas
- 5 Câmpus Gravataí
- 6 Câmpus Campus Avançado Jaguarão
- 7 Câmpus Lajeado
- 8 Câmpus Novo Hamburgo
- 9 Câmpus Passo Fundo
- 10 Câmpus Santana do Livramento
- 11 Câmpus Sapiranga
- 12 Câmpus Sapucaia do Sul
- 13 Câmpus Venâncio Aires



Atuando na modalidade de Educação a Distância (EaD) o IFSul amplia sua área de abrangência dentro do estado do Rio Grande do Sul, ofertando cursos técnicos, superiores e cursos de formação inicial continuada.

A Instituição utiliza, para este fim, além dos seus 14 câmpus, a estrutura de polos municipais (figura 2) devidamente credenciados nos programas da Rede e-Tec Brasil e do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB/Capes).

Figura 2 – Mapa dos polos municipais de atuação do IFSul para cursos na modalidade a distância.

Mapa dos Polos de atuação do IFSul



Para obter informações dos cursos ofertados pelo IFSul basta acessar os seguintes endereços eletrônicos www.mundi.ifsul.edu.br/cursos/ e <https://intranet.ifsul.edu.br/catalogo/campus>.

2. O QUE É UM MOOC?

MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que em português significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.

3. O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?

Mundi é uma plataforma de cursos online do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul), que oferece de forma gratuita cursos em formato MOOC.

É uma iniciativa do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias (DETE) do IFSul, desenvolvida pela Coordenadoria de Produção de Tecnologias Educacionais (CPTE), visando levar o conhecimen-

to à toda comunidade, de forma totalmente gratuita, com cursos 100% online, permitindo a flexibilidade para estudar onde e quando quiser.

Os cursos disponibilizados na Plataforma Mundi são de autoria de servidores de diversas áreas do IFSul e de outros profissionais, que cederam seus direitos autorais para que as ofertas fossem realizadas de forma gratuita. O acesso ocorre pelo endereço eletrônico <https://mundi.ifsul.edu.br/portal/>.

4. COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?

Todos os cursos são de inscrição livre para qualquer pessoa. Para se cadastrar (figura 3), selecione o curso que deseja realizar, leia a descrição e, caso seja de seu interesse, clique no botão “Entrar”.

Figura 3 – Como fazer a inscrição em um curso da Mundi?





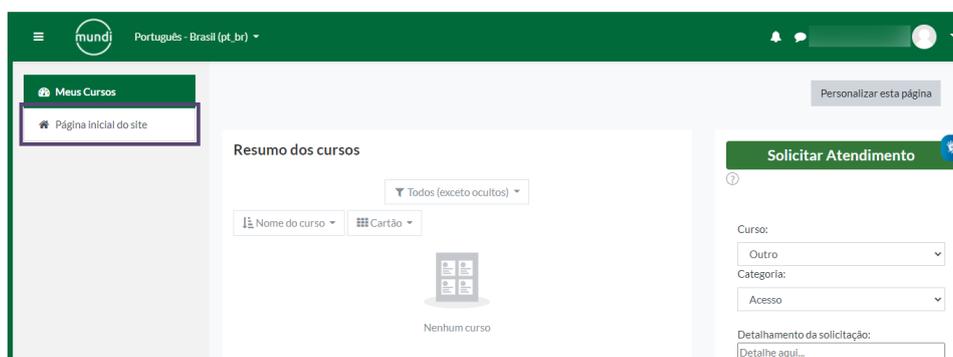
Passo 1: Ao entrar, faça seu cadastro (figura 4). Com ele você poderá fazer login na Plataforma Mundi.

Figura 4 – Faça seu cadastro



No primeiro acesso, a sua lista pessoal de cursos ainda estará vazia, conforme a figura 5. Para dar início à sua inscrição em algum curso, clique na aba “Página inicial do site”, no menu lateral da esquerda, conforme destacado na figura 5:

Figura 5 – Página inicial do site



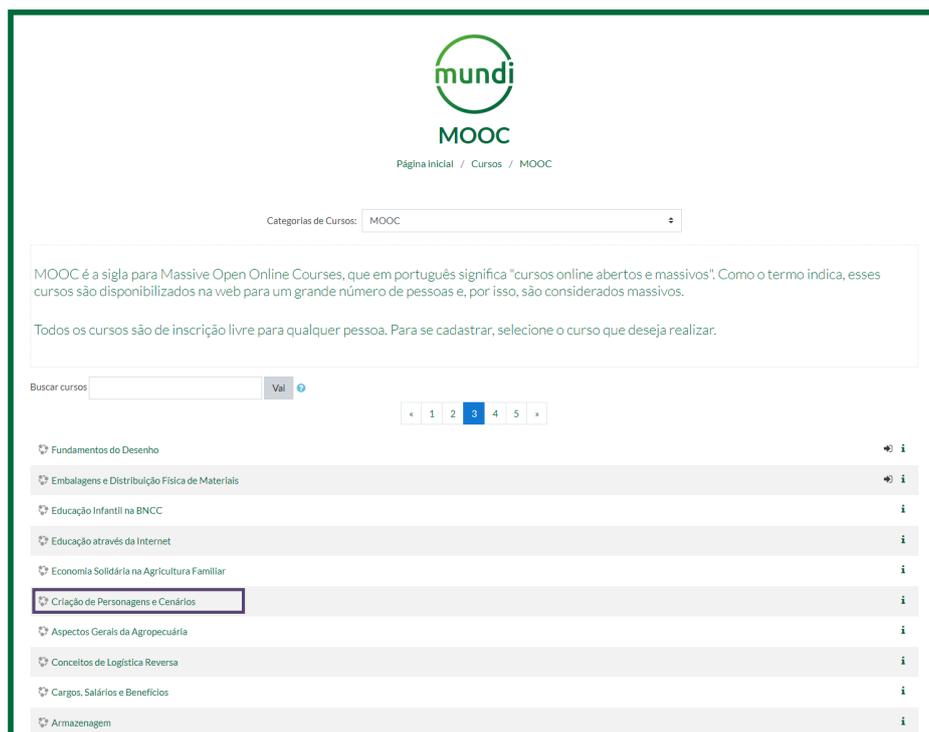
Passo 2: Após isso, a tela acessada será a demonstrada, conforme a figura 6. Uma vez nessa página, clique na Categoria de Curso chamada “MOOCs”, conforme destacado:

Figura 6 – Categoria de Curso



Passo 3: Após acessar a listagem dos MOOCs, clique no título do curso de sua escolha, conforme a figura 7:

Figura 7 – Listagem dos MOOCs



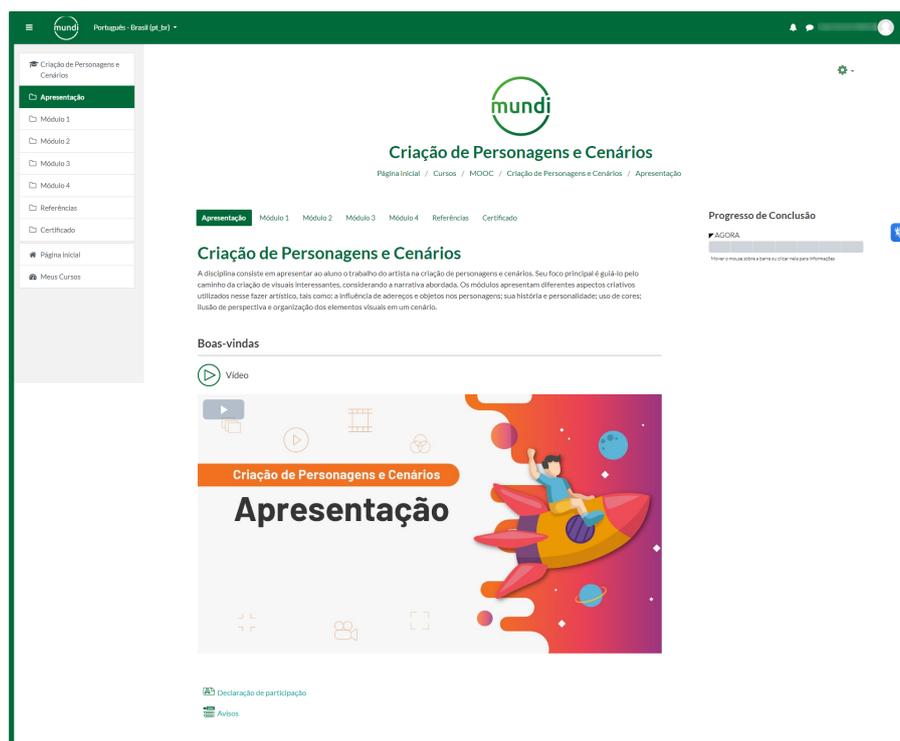
Passo 4: Após, basta clicar no botão “Inscreva-me”, conforme figura 8:

Figura 8 – Autoinscrição do estudante



Passo 5: Pronto! Sua inscrição foi realizada com sucesso e a página inicial do curso já estará disponível para acesso, conforme figura 9:

Figura 9 – Página inicial do curso



Passo 6: Ao acessar a página inicial da Plataforma Mundi novamente, seu curso já estará listado na aba “**Meus cursos**”, conforme figura 10:

Figura 10 – Área de cursos do estudante



5. PÚBLICO-ALVO

Não há definição de pré-requisitos para acesso ao curso. Porém, recomenda-se ter, no mínimo, o Ensino Fundamental II (6ª a 9ª série) incompleto.

6. COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?

Todos os cursos possuem certificados. Para isso, você deve atingir, no mínimo, a nota 6 (seis) em todas as atividades exigidas. Cumprido o requisito, a plataforma irá disponibilizar gratuitamente seu certificado. O tempo para conseguir a certificação fica a critério do estudante, não havendo limite nem mínimo, nem máximo de tempo.

7. SUPORTE TÉCNICO

Havendo qualquer dificuldade para acessar o curso ou emitir seu certificado, abra um chamado em <http://cpte.ifsul.edu.br/suporte/>.

Veja os tutoriais para abertura e acompanhamento de chamados por meio do site <https://www.youtube.com/@CPTEIFSUL/videos>.

8. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

O curso consiste em apresentar ao aluno o trabalho do artista na criação de personagens e cenários. Seu foco principal é guiá-lo pelo caminho da criação de visuais interessantes, considerando a narrativa abordada. Os módulos apresentam diferentes aspectos criativos utilizados nesse fazer artístico, tais como: a influência de adereços e objetos nos personagens; sua história e personalidade; uso de cores; ilusão de perspectiva e organização dos elementos visuais em um cenário.

Figura 11 – Boas-vindas

The screenshot shows the Mundi course landing page. At the top, there is a navigation bar with the Mundi logo and the text 'Português - Brasil [pt_br]'. Below this, a sidebar on the left contains a menu with options like 'Criação de Personagens e Cenários', 'Apresentação', 'Módulo 1', 'Módulo 2', 'Módulo 3', 'Módulo 4', 'Referências', 'Certificado', 'Meus Cursos', 'Página inicial do site', and 'Administração do site'. The main content area features the Mundi logo and the course title 'Criação de Personagens e Cenários'. Below the title, there is a breadcrumb trail: 'Meus Cursos / Cursos / MOOC / Criação de Personagens e Cenários / Apresentação'. A progress bar shows 'Apresentação' as the active module. To the right, there is a 'Progresso de Conclusão' section with a 'Visão geral de estudantes' button. The main heading is 'Criação de Personagens e Cenários', followed by a short introductory paragraph. Below this, a 'Boas-vindas' section contains a video player. The video shows two women, Paula Polet Sampedro and Maíra Maus da Silva, in a virtual meeting. Below the video, there are links for 'Declaração de participação' and 'Avisos'.

9. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

DADOS DA INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELO CURSO

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE - IFSul
CNPJ: 10.729.992/0001-46

Razão Social:
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

Endereço:
IFSul - Reitoria: Rua Gonçalves Chaves, 3218 Centro.

Cidade/UF/CEP: Pelotas/RS – CEP 96015-560

Telefone: (53) 3026-6050

Site da Instituição: www.ifsul.edu.br

DADOS GERAIS DO CURSO

Nome: Criação de Personagens e Cenários

Modalidade de oferta:
a distância, de natureza Massive Open Online Course (MOOC)

Carga Horária: 40 horas

10. JUSTIFICATIVA

O Curso MOOC em Criação de Personagens e Cenários qualificará o/a educando/a no sentido de obter uma visão ampla sobre a criação de imagens para obras de animação.

O avanço tecnológico possibilitou essa nova realidade educacional: o ensino mediado pelo computador. A oferta de Educação a Distância, apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), tem se expandido, rapidamente, como resposta à crescente necessidade de formação continuada, resultante das transformações dos meios e modos de produção. Nessa perspectiva, e tendo em conta o fato de o IFSul ser uma instituição plural e multicampi, tal modalidade de ensino

torna-se importante estratégia de qualificação dos cidadãos provenientes de diferentes contextos.

Em síntese, o Instituto Federal Sul-rio-grandense, por meio deste curso, provê uma excelente opção para a atualização e a formação de profissionais qualificados, favorecendo a sua inserção no mundo do trabalho e capacitando-os a protagonizar ações empreendedoras e/ou atuar em instituições públicas e privadas.

11. INFORMAÇÕES DO CURSO

Figura 12 – Dados gerais

Curso	Criação de Personagens e Cenários
Disciplina	Criação de Personagens e Cenários
Sigla	CPC
Objetivo geral	Apresentar ao aluno parâmetros para a criação de cenários e personagens utilizados em animações.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar metodologias que direcionam a criação imagética. • Demonstrar aspectos visuais que influenciam na criação de personagens. • Explicar aspectos da organização dos elementos na criação de cenários. • Relacionar o uso das cores na criação dos cenários.
Carga horária (CH) total	40h
Nº Módulos	4
Nº Unidades	22
Nível	<input checked="" type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Intermediário <input type="checkbox"/> Avançado
Pré-requisitos	Não há.

12. OBJETIVOS DO CURSO

12.1 Objetivo Geral

Apresentar fundamentos de criação de personagens e cenários voltados ao mercado de animações.

12.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Conhecer metodologias que direcionam a criação imagética;
- Compreender aspectos visuais que influenciam na criação de personagens;
- Visualizar aspectos da organização dos elementos na criação de cenários;
- Relacionar o uso das cores na criação dos cenários.

13. ESTRUTURA DO CURSO

Módulo 1 - Processos relacionados à concepção de personagens

Unidade 1: O papel do artista de conceito na criação de personagens

Unidade 2: O que estudar para criar personagens?

Unidade 3: Visual e personalidade

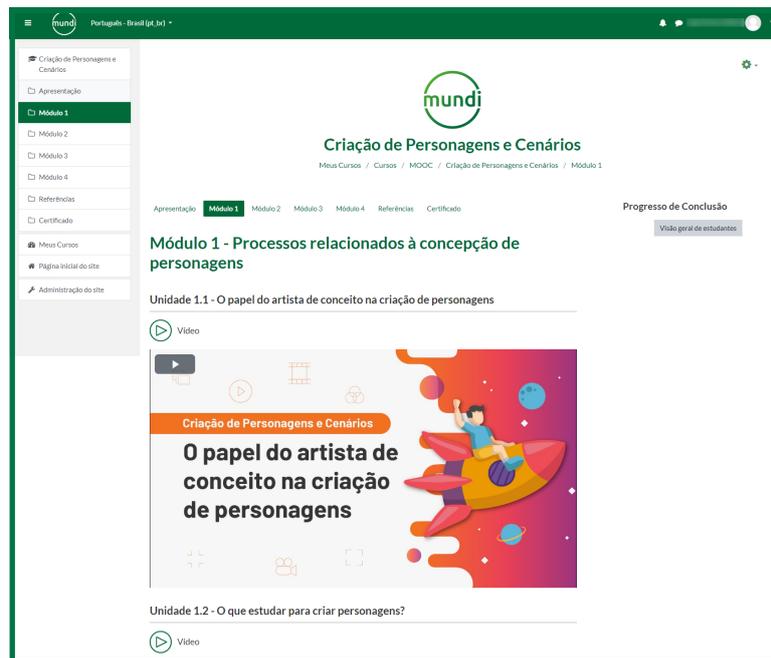
Unidade 4: Visual do personagem atrelado ao seu papel na história (personagens acolhedores)

Unidade 5: Visual do personagem atrelado ao seu papel na história (personagens hostis)

Unidade 6: Redesign de personagens já existentes

Contém 6 vídeos, 9 atividades

Figura 13 – Módulo 1



Módulo 2 - Design do Personagem

Unidade 1: O design do vestuário de personagens acolhedores

Unidade 2: O design do vestuário de personagens hostis

Unidade 3: Design de objetos e adereços

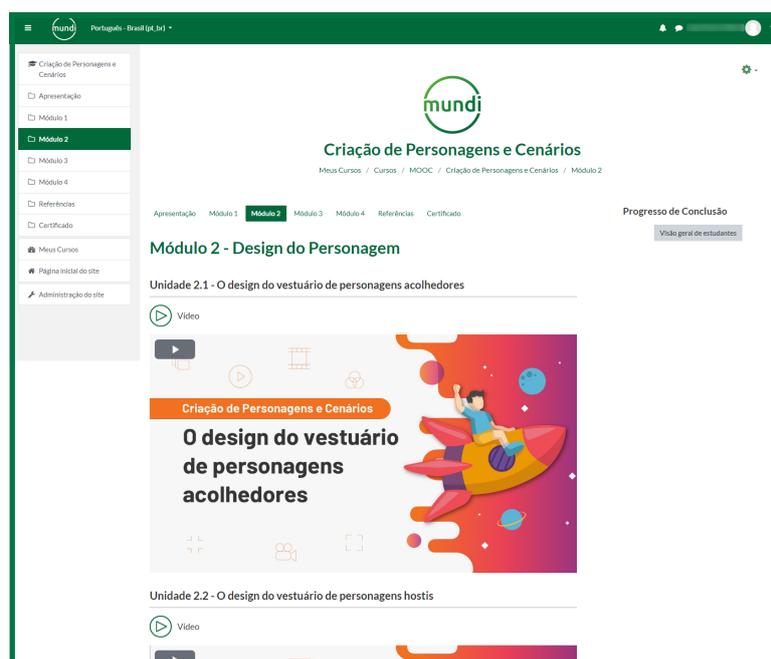
Unidade 4: Design de animais de estimação (pets)

Unidade 5: Movimento e visual

Unidade 6: Movimentação de personagens híbridos

Contém 6 vídeos, 9 atividades

Figura 14 – Módulo 2



Módulo 3 - Design de Cenários

Unidade 1: O papel do artista de conceito na criação de cenários

Unidade 2: Estudos para criar cenários: Linhas, figura e fundo

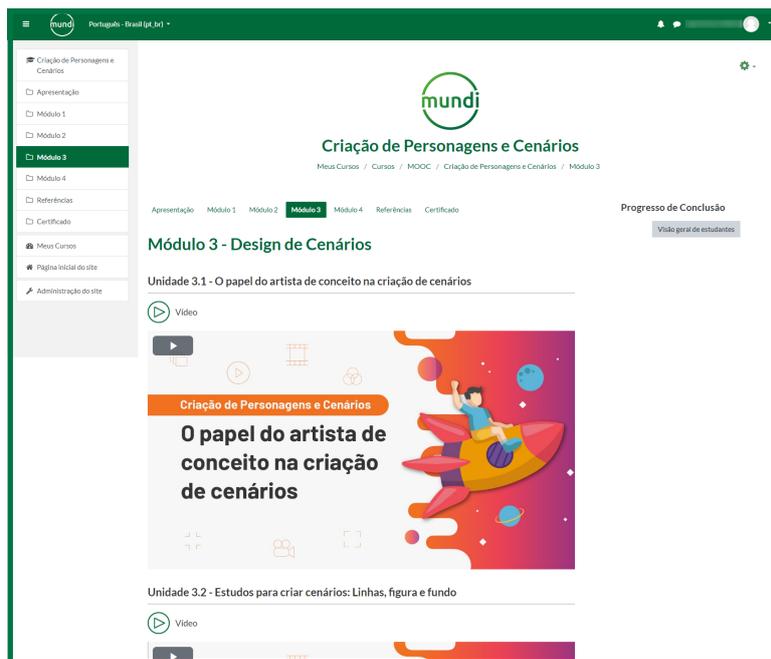
Unidade 3: Estudos para criar cenários: Peso, equilíbrio e tensão

Unidade 4: Tamanho relativo dos elementos

Unidade 5: Ambientes e elementos

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 15 – Módulo 3



Módulo 4 - Desenvolvimento Visual de Cenário

Unidade 1: Uso da perspectiva

Unidade 2: Posição de câmera

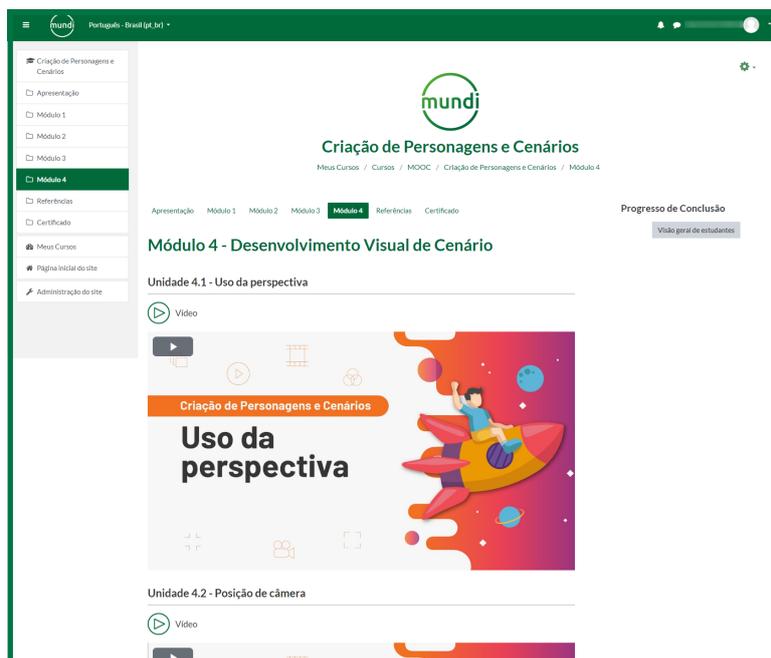
Unidade 3: Valor tonal e perspectiva atmosférica

Unidade 4: Ambientes e cores

Unidade 5: Posição do(s) personagem(s) e interação

Contém 5 vídeos, 9 atividades

Figura 16 – Módulo 4



14. METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO

A proposta metodológica está configurada de forma a oportunizar a formação integral do/a estudante, buscando contribuir para o seu desenvolvimento profissional e pessoal, prático e crítico, por meio da atualização profissional. Nessa direção, a estrutura curricular, alinhada às práticas pedagógicas, visa estimular o estudante a criar soluções e a ter iniciativas nas organizações de seu trânsito.

A metodologia de ensino, no âmbito do curso, contemplará videoaulas e atividades avaliativas, que auxiliarão os/as alunos/as no desenvolvimento de habilidades intelectuais, procedimentais e atitudinais. Há, também, a preocupação em organizar o ambiente educativo de modo a articular as atividades propostas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos, diante das situações reais de vida.

Por fim, pode-se dizer que a gestão dos processos pedagógicos deste curso orienta-se pelos princípios da construção coletiva do conhecimento, da vinculação entre educação e trabalho, da interdisciplinaridade e da avaliação como processo.

O curso de Criação de Personagens e Cenários, na modalidade a distância, conta com uma estrutura curricular de 4 módulos. Cada módulo disponibilizado contém uma proposta de trabalho com questionamentos (tarefa de aprendizagem) sobre o tema estudado.

14.1 Metodologia de ensino para pessoa com deficiência

A Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul, amparada na Resolução do Conselho Superior (CONSUP) nº 51/2016, contempla ações inclusivas, respeitando as diferenças individuais, especificamente das pessoas com deficiência, diferenças étnicas, de gênero, culturais, socioeconômicas, entre outras. Para a efetivação da Educação Inclusiva, o curso considera todo o regramento jurídico acerca dos direitos das pessoas com deficiência, instituído na Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9394/1996; na Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008; no Decreto nº 5.296/2004, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com Deficiência ou com mobilidade reduzida; na Resolução CNE/CEB nº 2/2001, que institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica; no Decreto nº 5.626/2005, dispondo sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras; no Decreto nº 7.611/2011, que versa sobre a Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado; na Resolução nº 4/2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica; na Lei nº 12.764/2012, que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e na Lei nº 13.146/ 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, conhecida como o Estatuto da Pessoa com Deficiência.

A partir das referências legais supracitadas, o curso busca a acessibilidade com a produção de material acessível para leitores de tela e tradução para Libras, chamando a atenção para a importância de pensar cada ação de forma que tais iniciativas sejam democráticas e ao alcance de todo/as.

14.2 Organização Curricular

A organização curricular do curso de Administração de Recursos Humanos foi estruturada considerando o princípio sociológico de que o conhecimento é uma produção histórica. Com base em tal concepção, a matriz curricular se efetiva no comprometimento em promover a construção de novos saberes, alicerçada em princípios teóricos e pedagógicos que propiciem aos/às estudantes desempenhar, futuramente, as atividades propostas no curso.

Faz-se importante destacar que o propósito de trabalho e a construção dos materiais didáticos nos cursos de qualificação do IFSul buscam a promoção do acesso e da autonomia do/a educando/a, num espaço pedagógico constantemente “lido”, interpretado, “escrito” e “reescrito” (FREIRE, 1996, p. 109). Nesse viés, os módulos que compõem a matriz curricular estão articulados e fundamentados numa perspectiva interdisciplinar.

O Quadro 1 descreve os módulos do curso e, no seguimento, é apresentado o programa. No entanto, pode haver adaptações para melhor atender aos estudantes, tanto na primeira oferta dos cursos, como em futuras edições, uma vez que a atividade oferece oportunidade de aprendizado teórico inserido na prática.

Quadro 1 – Matriz curricular do curso de Criação de Personagens e Cenários, na modalidade a distância.

Módulo	Conteudista	CH
Módulo 1 Processos relacionados à concepção de personagens	Paula Poiet Sampedro	10h
Módulo 2 Design do Personagem	Paula Poiet Sampedro	10h
Módulo 3 Design de Cenários	Paula Poiet Sampedro	10h
Módulo 4 Desenvolvimento Visual de Cenário	Paula Poiet Sampedro	10h
Carga horária total do curso		40h

14.2.1 Programa

Curso	Criação de Personagens e Cenários
Carga horária	40h
<p>Ementa</p> <p>O curso consiste em apresentar o trabalho do artista na criação de personagens e cenários. Seu foco principal é guiá-lo pelo caminho da criação de visuais interessantes, considerando a narrativa abordada. Os módulos apresentam diferentes aspectos criativos utilizados nesse fazer artístico, tais como: a influência de adereços e objetos nos personagens; sua história e personalidade; uso de cores; ilusão de perspectiva e organização dos elementos visuais em um cenário.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>Objetivo geral: Apresentar fundamentos de criação de personagens e cenários voltados ao mercado de animações.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer metodologias que direcionam a criação imagética; - Compreender aspectos visuais que influenciam na criação de personagens; - Visualizar aspectos da organização dos elementos na criação de cenários; - Relacionar o uso das cores na criação dos cenários. 	

Curso	Criação de Personagens e Cenários
Carga horária	40h
<p>Conteúdos:</p> <p>Módulo 1 - Processos relacionados à concepção de personagens</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O papel do artista de conceito na criação de personagens 2. O que estudar para criar personagens? 3. Visual e personalidade 4. Visual do personagem atrelado ao seu papel na história (personagens acolhedores) 5. Visual do personagem atrelado ao seu papel na história (personagens hostis) 6. Redesign de personagens já existentes <p>Módulo 2 - Design do Personagem</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O design do vestuário de personagens acolhedores 2. O design do vestuário de personagens hostis 3. Design de objetos e adereços 4. Design de animais de estimação (pets) 5. Movimento e visual 6. Movimentação de personagens híbridos <p>Módulo 3 - Design de Cenários</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O papel do artista de conceito na criação de cenários 2. Estudos para criar cenários: Linhas, figura e fundo 3. Estudos para criar cenários: Peso, equilíbrio e tensão 4. Tamanho relativo dos elementos 5. Ambientes e elementos <p>Módulo 4 - Desenvolvimento Visual de Cenário</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso da perspectiva 2. Posição de câmera 3. Valor tonal e perspectiva atmosférica 4. Ambientes e cores 5. Posição do(s) personagem(ns) e interação 	

Curso	Criação de Personagens e Cenários
Carga horária	40h

Metodologia

O curso será desenvolvido por meio da Plataforma Mundi - plataforma de cursos online do IFSul para cursos em formato MOOC. MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que, em português, significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.

Nessa Plataforma, os cursos são divididos em módulos (a cada 10 horas, um módulo); esses módulos são separados em até seis (6) unidades, onde são disponibilizadas videoaulas de curta duração, bem como atividades avaliativas a serem realizadas pelos/as estudantes.

Bibliografia básica:

BLAIR, P. **Cartoon Animation**. Laguna Hill, CA, Walter Foster Publishing, INC., 1994.

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual: Uma psicologia da visão criadora**. 11.ed. São Paulo: Pioneira, 1997. 503p.

CÂMARA, S. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CHONG, A. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011. 176 p.

DONDIS, D., A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. 301p.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. 11.ed. São Paulo: Cultrix/Pensamentos, 1995. 416p.

LUCENA JUNIOR, A. **Arte da Animação - Técnica e Estética através da História**. 3.ed. Editora Senac, São Paulo, 2011. 456p.

PROPP, V. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Forense universitária, 2006. 288p.

SUNSHINE, L. **The Art of How to Train Your Dragon 2**. Nova York: Harper USA, 2014. 160 p.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The Illusion of Life: Disney Animation**. California: Disney Press, 1981.

WHITEHEAD, M. **Animation: The Pocket Essential Guide**. Harpenden: Pocket Essential, 2004.

Curso	Criação de Personagens e Cenários
Carga horária	40h
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>MCKEE, R. Story: Substancia, Estrutura, Estilo e os Principios da Escrita de Roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006, 432p.</p> <p>MILLER-ZARNEKE, T. The Art of How To Train Your Dragon. Nova York: Newmarket Press, 2010. 160p.</p> <p>SOLOMON, C. The Art of Frozen. São Francisco: Chronicle books USA, 2013. 160 p.</p>	

14.3 Avaliação do processo ensino-aprendizagem

A avaliação da aprendizagem se constitui como processo formativo e investigativo, tendo por objetivo maior o acompanhamento e redirecionamento do processo de ensino-aprendizagem, voltado para o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o mundo do trabalho.

Para a metodologia que se propõe, a avaliação torna-se instrumento fundamental. O mecanismo ação-reflexão-ação é importante para que a avaliação cumpra o seu papel, ou seja, para que o julgamento qualitativo da ação esteja em função do aprimoramento desta mesma ação.

Desse modo, a avaliação da aprendizagem tem a finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo aos princípios da formação integral e da interdisciplinaridade, expressando os resultados de aproveitamento no curso por meio de notas.

Ao final do curso, o aluno deverá obter, pelo menos, 60% da nota da avaliação para ser considerado aprovado.

14.4 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso

Este documento, além de orientar e sistematizar os processos avaliativos do curso, precisa contemplar a avaliação do próprio Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Compreendemos o PPC como um documento “em processo”. Assim, torna-se necessário um acompanhamento sistemático, com a participação dos sujeitos envolvidos, a fim de que seja um instrumento democrático e participativo. A avaliação é compreendida, aqui, não como término do processo, mas como momento de reflexão e diagnóstico, apresentando elementos que irão subsidiar decisões e

ações em busca de qualidade.

Como apresenta Luckesi, “a avaliação como crítica de percurso é uma ferramenta necessária ao ser humano no processo de construção dos resultados que planejou produzir, assim como o é no redimensionamento da direção da ação” (LUCKESI, 1998, p. 116).

Em termos de acompanhamento e monitoramento interno, as atividades acadêmicas e administrativas serão acompanhadas e monitoradas por meio da utilização de diferentes procedimentos e instrumentos, contemplando, também, a autoavaliação (refletir sobre a própria atuação), sempre visando a melhorias e não à punição nem à responsabilização de nenhum envolvido.

Alterações neste documento poderão ser propostas, com base em necessidades e/ou nos dados e estudos, mediante justificativa, seguindo os procedimentos apresentados pela Pró-Reitoria de Ensino do IFSul.

15. ATIVIDADES AVALIATIVAS

Todos os módulos possuem 6 questões e no mínimo 3 atividades extra para o banco de questões da plataforma Mundi.

Módulo 1

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) O que é a arte de conceito (<i>concept art</i>)?	
a)	Arte utilizada em museus e exposições para ambientar o espaço disponível.
b)	Arte feita como base visual para criação de personagens e cenários.
c)	É a criação de animações artísticas que não precisam, necessariamente, de uma narrativa.
d)	É o desenho de um personagem igual ao de outros filmes de animação.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) A Afirmação: “ não tem um número exato de quantos desenhos o artista deve fazer. Pode ser que o primeiro desenho atenda às exigências do projeto, pode ser que apenas o sétimo ou o décimo seja o final”, é verdadeira ou falsa?	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) A afirmação a seguir é verdadeira ou falsa? "O artista deve criar diretamente de suas ideias originais, evitando o uso de referências ou cópias".

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

4) Quando falamos sobre criação de personagens, a afirmação a seguir é verdadeira ou falsa? "Um personagem jamais deve ser muito parecido com outros do mesmo tipo, isso é sinônimo de um arte pobre e representa falta de criatividade do artista".

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)



5) Observe a personagem na figura acima e marque a alternativa correta:

a) O visual desse personagem, mesmo sem conhecer sua história, traz a impressão de que ele é um viking agricultor que vive em uma aldeia pacata em um local de clima quente.

b) O visual desse personagem, mesmo sem conhecer sua história, traz a impressão de que ele é um viking minerador, que gosta de observar pássaros.

c) O visual desse personagem, mesmo sem conhecer sua história, traz a impressão de que ele é um viking guerreiro, que caça dragões e que já esteve em várias batalhas.

d) O visual desse personagem, mesmo sem conhecer sua história, traz a impressão de que ele é um viking, que caça dragões, mas não gosta muito do que faz e está desanimado com sua profissão.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) A afirmação de que “o artista deve se ater à função do personagem na narrativa e considerar diversos aspectos desta, para, então criar o personagem, sendo que a liberdade do artista é grande, mas não total”, é verdadeira ou falsa?

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Lembre-se do que deve ser considerado na hora de criar um personagem e, marque se a afirmação é verdadeira ou falsa: “Não são necessários muitos detalhes, para criação de personagens em animações, o observador só vai prestar atenção em elementos grandes e claros”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Lembre-se das formas e pistas visuais utilizadas nos/nas personagens e marque a alternativa correta:

a) Nós associamos formas às experiências que já tivemos. Dessa forma, pontas, lâminas e espinhos são comumente utilizados para demonstrar personagens acolhedores.

b) Uma forma de trazer a sensação de “fofura” é inserindo roupas coloridas nos personagens, independente da narrativa da animação ou do papel do/da personagem mostrado (a).

c) Nós associamos formas às experiências que já tivemos, assim, formas arredondadas e curvilíneas são bastante eficientes em demonstrar personagens fortes e protagonistas.

d) Nós associamos formas às experiências que já tivemos, por isso pontas, lâminas e espinhos são comumente utilizados para demonstrar hostilidade.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) Ao tratar da arte de conceito, a afirmação a seguir é verdadeira ou falsa? “A arte de conceito não precisa expressar os mínimos detalhes, uma vez que o desenho sempre vai ser melhor trabalhado para ser inserido na animação. No entanto, é importante que alguns detalhes estejam presentes para indicar características dos personagens”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Módulo 2

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Qual das alternativas apresenta recursos visuais utilizados para representação de personagens acolhedores?	
a)	Roupas almofadadas, sensação de maciez e contornos arredondados.
b)	Roupas almofadadas, sensação de aspereza e contornos arredondados.
c)	Roupas almofadadas, sensação de aspereza e contornos pontiagudos.
d)	Roupas almofadadas, sensação de maciez e contornos pontiagudos.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) Analise se a afirmação é verdadeira ou falsa: "Personagens acolhedores sempre são representados com vestimentas e objetos arredondados ou brilhantes. Não é possível representar este tipo de personagem de outra maneira."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) Analise a frase a seguir e identifique se ela é verdadeira ou falsa: "Personagens hostis não são, necessariamente, os vilões das narrativas; as características de hostilidade podem aparecer de diferentes formas e indicar posições do personagem no decorrer da trama."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Sobre o papel do artista de conceito, assinale a alternativa verdadeira:

- | | |
|----|--|
| a) | A arte de conceito deve se concentrar apenas no personagem criado e suas expressões. Objetos em cena, além das vestimentas, não são interessantes. O artista deve lembrar sempre disso. |
| b) | Personagens não precisam ser pensados segundo o contexto narrativo, na hora de fazer a representação, o artista tem total liberdade para criar o que achar mais interessante. |
| c) | É interessante colocar objetos junto com o personagem criado, eles fornecem um contexto e trazem uma ideia melhor do conceito do personagem. |
| d) | Durante a criação de personagens, o artista tem pouco espaço para explorar as soluções visuais, elas devem ser contidas e seguir regras estritas, mantendo apenas o desenho do personagem. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Sobre a criação de artes de conceito para animais de estimação, é correto afirmar que:

- | | |
|----|--|
| a) | Eles pertencem apenas aos protagonistas do filme e são também os personagens principais. |
| b) | Eles pertencem apenas aos vilões do filme e não podem ser os personagens principais. |
| c) | Eles são utilizados somente enquanto personagens principais com suas próprias falas e ações. |
| d) | Eles podem pertencer a qualquer personagem do filme ou serem personagens principais. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) Lembre-se da criação das artes de conceito para animais de estimação e assinale a alternativa correta:

- | | |
|----|---|
| a) | Animais em filmes de animação têm que apresentar características humanas. |
| b) | Animais em filmes de animação não podem apresentar características humanas. |
| c) | Animais em filmes de animação precisam apresentar comportamentos humanos sutis. |
| d) | Animais em filmes de animação podem ou não ter características humanas. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
1) A afirmação a seguir é verdadeira ou falsa? "A arte de conceito preza normalmente por posições neutras, em que o/a personagem pode ser visto frontalmente, em uma pose relaxada."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Sobre personagens híbridos, marque a alternativa correta:	
a)	Personagens mitológicos que já são bem estabelecidos não devem ser baseados em outras coisas que conhecemos. Eles devem ser visualmente apresentados como consta nas lendas e histórias.
b)	Quando criamos um personagem híbrido, é comum pensar em coisas que conhecemos e que podemos usar como base para esse personagem, seja em seu desenho ou em sua animação. Isso facilita o processo de criação.
c)	Quando se cria um personagem híbrido, é interessante pensar como ele vai se movimentar, mas não é necessário se preocupar muito em como ele irá expressar suas emoções.
d)	Personagens híbridos exigem criatividade para seus movimentos, mas esses podem ser pensados em etapas mais avançadas do processo de criação, a arte de conceito não deve se preocupar com isso.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) A afirmação a seguir é verdadeira ou falsa? "Para complementar o trabalho artístico, outras poses podem ser desenhadas como testes e estudos sobre como as formas do corpo e acessórios do/a personagem irão se comportar em diferentes situações."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Módulo 3

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) O que é humor da cena?	
a)	É algo usado somente em filmes de comédia.
b)	É a sensação que a cena transmite.
c)	É o que nos faz rir durante um filme.
d)	É a sensação do personagem no filme.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Um cenário precisa:	
a)	Ter uma narrativa condizente à cena do filme, seguindo as direções propostas.
b)	Ser maravilhoso e cheio de pontos interessantes visualmente, o que importa é a beleza.
c)	Contar sozinho a história da cena toda. Os personagens são apenas complementos.
d)	Contar com a decisão do artista para a escolha que o cenário precisa, tendo em vista que não há regras ou indicações.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Lembre-se do que você estudou sobre pesos visuais, equilíbrio e tensão e escolha a opção correta:	
a)	O “peso visual” pode ser entendido como algo que traz a mesma sensação do peso físico, mas em uma imagem.
b)	O “peso visual” traz a sensação de peso físico, mas não está ligado ao equilíbrio na imagem.
c)	O equilíbrio é trazido por linhas inclinadas, elas fornecem a sensação de que as coisas estão paradas.
d)	A tensão só é usada em filmes de suspense e terror, não é algo muito usado em outros gêneros.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
4) Quando falamos dos “caminhos” que os cenários mostram, não estamos falando apenas de caminhos que podem ser percorridos caminhando ou com algum meio de transporte, eles podem mostrar somente um movimento ou uma ação. Essa afirmação está:	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) O tamanho relativo é o tamanho que o objeto tem e não se relaciona aos outros objetos em cena. Essa afirmação está:

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) Quando estamos criando um cenário sempre é interessante fazer um rápido esboço para entender melhor a organização dos elementos. Esse esboço também é conhecido como “esboço de guardanapo” ou no inglês “*napkin sketches*”. Essa afirmação está:

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) É interessante usar itens que deixem claro a função dos locais (como fumaças e iluminação com diferentes cores, por exemplo). Essa afirmação está:

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Lembre-se do que você estudou sobre linhas e marque a afirmação correta:

a) As linhas demonstram somente o contorno dos elementos de cenário.

b) As linhas são totalmente visíveis e demarcadas em todas as imagens.

c) As linhas são elementos que ajudam no direcionamento do nosso olhar.

d) As linhas servem apenas para traçar pontos de fuga, nada mais.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) O tamanho relativo dos elementos é só uma questão estética, não influenciando na sensação de importância dos elementos em cena. Essa afirmação está:

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Módulo 4

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) De acordo com os pressupostos sobre as posições de câmeras (ou posições do ponto de vista do observador), assinale a alternativa correta:

a) Cenários onde a ênfase está em objetos ou personagens que se encontram no chão, normalmente, mantêm a linha do horizonte estabelecida na parte inferior do desenho.

b) Cenários onde a linha do horizonte é estabelecida na parte inferior do desenho são, normalmente, os que demonstram mais elementos altos ou aéreos.

c) Cenários, divididos pela linha do horizonte na metade, costumam ser mais simples e, conseqüentemente, não têm muito o que mostrar ao observador.

d) Cenários, completamente ou em parte abstratos, não podem trazer a linha do horizonte e nem uma sugestão dela. Eles devem sempre retratar elementos em locais aleatórios.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)



2) Observe a figura acima e assinale se a afirmação a seguir é verdadeira ou falsa: “A imagem mostra a linha do horizonte posicionada um pouco abaixo do seu centro, isso auxilia o artista a mostrar a grandeza do lugar e enfatiza sua arquitetura rebuscada, ao mesmo tempo, que permite mostrar personagens e elementos posicionados no “chão” do desenho”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) Marque verdadeiro ou falso para a afirmação a seguir: “O ponto de fuga é um ponto na imagem, onde todas as linhas se encontram e é estabelecido somente no centro das imagens.”

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Sobre indutores de profundidade, marque a alternativa correta:

a) O tamanho relativo é a quantidade, em centímetros, que um elemento ocupa na imagem.

b) Com o sombreado e iluminação é possível dar destaque à figura e ao fundo e criar ideia de volume.

c) A oclusão implica em posicionar um elemento “à frente” de outro, para servir de referência para os desenhos.

d) A perspectiva atmosférica serve para indicar o humor da cena, ela pode ser colorida ou preta e branca.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Marque se a afirmação é verdadeira ou falsa: “A perspectiva atmosférica é um indutor de profundidade, o ideal é que ela seja utilizada sozinha e sem outros indutores para, assim, simular uma representação espacial com mais acuracidade”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) A perspectiva atmosférica, na arte, utiliza dois componentes em geral. Quais são?

a) -Imagens menos detalhadas com a distância e
-Cores vibrantes.

b) -Cores vibrantes e
-Imagens mais difusas, devido aos raios de luz (esse efeito é criado mudando os valores dos tons).

c) -Imagens mais difusas, devido aos raios de luz (esse efeito é criado mudando os valores dos tons) e
-Elementos que representam o ar existente na atmosfera do desenho.

d) -Imagens menos detalhadas com a distância e
-Imagens mais difusas, devido aos raios de luz (esse efeito é criado mudando os valores dos tons).

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
1) Sobre os princípios de ambientes e cores, responda se a afirmação a seguir é verdadeira ou falsa: "Muitas vezes o cenário pode ser o mesmo, mas o uso de cores diferentes pode mudar totalmente o humor da cena."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Sobre a relação entre personagens e cenários, marque a alternativa correta:	
a)	Não precisamos fazer com que os personagens pareçam fazer parte dos cenários em momento algum.
b)	As interações entre personagens e cenários não ajudam a expressar o clima da cena.
c)	"Mood boards" são como "quadros de humor", eles ajudam o artista a se manter fiel ao humor da cena durante sua criação.
d)	Objetos, que não serão utilizados pelos personagens em cena, não possuem utilidade e, por isso, não devem estar nas artes.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) A afirmação a seguir é verdadeira ou falsa: "Para treinar desenhos, é interessante começar com a linha do horizonte ao meio e o ponto de fuga ao centro; essa é a composição mais simples e com a deformação dos elementos mais fácil de controlar (deformação causada pela própria perspectiva)."	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

REFERÊNCIAS

BELISÁRIO FILHO, J. F.; CUNHA, P. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: transtornos globais do desenvolvimento. Vol. 9. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

CENTRO DE ESTUDOS SOBRE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO – CETIC. **Pesquisa TIC domicílios 2013: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil**. Disponível em: <https://www.cetic.br/media/analises/tic-domicilios-2013.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PRONATEC. **Cursos FIC**. Disponível em: <http://pronatecportal.mec.gov.br/arquivos/guia.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2020.

ÉGLER, M. T. **Inclusão Escolar**: O que é? Por que? Como Fazer? São Paulo: Moderna, 2003, 2006. (Coleção Cotidiano Escolar).

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 25.ed., 2002.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. A política de educação profissional no governo Lula: um percurso histórico controvertido. **Revista Educação & Sociedade**. Revista de Ciência da Educação. Centro de Estudos Educação e Sociedade. CEDES, Campinas, v. 26, n. 92, p. 1087-1113, Número Especial, out. 2005.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 1998.

UNESCO & MEC-Espanha. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação**: Sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília: CORDE, 1994.

