



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Técnicas Audiovisuais	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal		SIGLA: ICENP
CH TOTAL TEÓRICA: 15 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 45 horas	CH TOTAL: 60 horas

1. OBJETIVOS

Capacitar o estudante a compreender a função do som e a articular técnicas de produção e edição audiovisual envolvidas na criação de aplicativos, jogos digitais e mídias digitais com conteúdo audiovisual.

2. EMENTA

Produção de áudio. Produção de imagem e vídeo. Edição de áudio. Edição de imagem e vídeo. Função do som e técnicas de produção e edição audiovisual aplicadas a aplicativos, jogos digitais e mídias digitais com conteúdo audiovisual.

3. PROGRAMA

1. PRODUÇÃO DE ÁUDIO
 - 1.1. Dispositivos de produção e captação de áudio.
 - 1.2. Softwares de produção e captação de áudio.
 - 1.3. Técnicas de produção de áudio.
 - 1.4. Funções do som em aplicativos.
 - 1.5. Funções do som em jogos digitais.
 - 1.6. Funções do som em mídias digitais com conteúdo audiovisual.
2. PRODUÇÃO DE IMAGEM E VÍDEO
 - 2.1. Vídeo e a representação do movimento.
 - 2.2. Dispositivos de produção e captação de imagem e vídeo.
 - 2.3. Softwares de produção e captação de imagem e vídeo.
 - 2.4. Princípios fundamentais de animação.
 - 2.5. Animação *stop-motion*.
 - 2.6. Animação 2D.
3. EDIÇÃO DE ÁUDIO

- 3.1. Dispositivos de edição de áudio.
- 3.2. Softwares de edição de áudio.
- 3.3. Formatos de áudio digital.
- 3.4. Técnicas de edição de áudio.
- 3.5. Otimização de áudio.
- 4. EDIÇÃO DE IMAGEM E VÍDEO
- 4.1. Dispositivos de edição de vídeo.
- 4.2. Softwares de edição de vídeo.
- 4.3. Formatos de imagem e vídeo digital.
- 4.4. Técnicas de edição de imagem e vídeo.
- 4.5. Otimização de imagem e vídeo.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

[1] KERR, Michael A.; SILVA, Victor Andrei da; OLIVEIRA, Christine Bahia de; et al. **Produção Audiovisual**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. p.Capa. ISBN 9786556900650. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556900650/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[2] RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games** - Volume 3 - Criação e produção audiovisual - Tradução da 2ª edição norte-americana. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2012. E-book. p.Capa. ISBN 9788522113255. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113255/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[3] CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: AMGH, 2014. E-book. p.1. ISBN 9788577809073. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577809073/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

[4] QUEIROZ, Carlos W.; RODRIGUES, Amanda G.; CARVALHO, Anna L P.; et al. **Animação Digital 2D**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book. p.Capa. ISBN 9786556901213. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901213/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[5] PURVES, Barry. **Stop-motion**. (Animação básica). Porto Alegre: Bookman, 2011. E-book. p.Capa. ISBN 9788577809066. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577809066/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[6] LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games**. São Paulo: Editora Blucher, 2010. E-book. p.1. ISBN 9788521216995. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521216995/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[7] HAGEMEYER, Rafael R. **História & Audiovisual**. São Paulo: Autêntica Editora, 2012. E-book. p.Cover. ISBN 9788582172216. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582172216/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

[8] JESUS, Adriano M V.; ALVES, George S. **Som para jogos**. Porto Alegre: SAGAH, 2020. E-book. p.Capa. ISBN 9786556900476. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556900476/>. Acesso em: 20 ago. 2026.

6. APROVAÇÃO

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
---	---



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 27/08/2026, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/08/2026, às 11:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7645587** e o código CRC **F9D90CB4**.