



PROCESSO N.º 761/04

PROTOCOLO N.º 8.221.684-7

PARECER N.º 164/05

APROVADO EM 08/04/05

CÂMARA DE PLANEJAMENTO

INTERESSADO: HCI – ESCOLA TÉCNICA

MUNICÍPIO: CURITIBA

ASSUNTO: Pedido de Autorização para Funcionamento do Curso Técnico em Modelagem e Animação de Personagem de TV e Cinema.

RELATORA: DARCI PERUGINE GILIOLI

## I – RELATÓRIO

1 - Pelo Ofício n.º 2542/2004-GS/SEED, a Secretaria de Estado da Educação encaminha a este Conselho, o expediente acima, de interesse do HCI – Escola Técnica que, por sua Direção, solicita autorização de funcionamento do Curso Técnico em Modelagem e Animação de Personagens de TV e Cinema – Área Profissional: Informática.

## 2 – Da Instituição de Ensino

A HCI – Escola Técnica está localizada à Alameda Princesa Izabel, n.º 461 no Centro do Município de Curitiba e tem como entidade mantenedora o Centro de Educação Profissional Hardcore Ltda.

Com base no Parecer 162/05-CEE, a Instituição foi credenciada para a oferta de Educação Profissional.

## 3 – Articulação com o Setor Produtivo

A articulação com o setor produtivo se dará através de convênios com instituições, e de parcerias. Serão contatadas em condições de estágios e de empregabilidade, oferecendo programas para: birôs de computação gráfica; produtoras de multimídia, de web design; estúdios de vídeos, vinhetas, animação e edição não linear; estúdios de edição de áudio; empresas de produção de vídeo; departamento de criação das agências de publicidade; departamentos de arte, criação e design de empresas.

O técnico deverá desenvolver sua atividade na interação com o usuário trocando informações e experiências, avaliando resultados e integrando as partes do projeto.



PROCESSO N° 761/04

Convênios:

- Continuum Entertainment Ltda.
- J & D Net Solution Serviços Ltda.
- PSV Informática Ltda.
- F. Bertoncello Imp. e Com. de Eletr. Ltda.
- Curitiba Fitolitos – ME.
- Blue Star Sul Impressão Ltda.
- Gráfica Tipoarte Ltda.
- Bitcrafters Desenvolvimento de Informática e Programação Visual.

#### **4 – Dados Gerais do Curso**

Habilitação Profissional: Técnico em Modelagem e Animação de Personagem de TV e Cinema.

Área Profissional: Informática.

Regime de Funcionamento: manhã, tarde e noite.

Regime de Matrícula: Modular.

Carga Horária: 1.200 horas.

Período de Integralização do Curso: mínimo de 03 semestres e máximo de 10 semestres.

Modalidade de oferta: presencial.

#### **5 - Justificativa**

A crescente procura por esta nova e fascinante área de trabalho tem gerado a necessidade do estabelecimento de alguns critérios para o reconhecimento dos profissionais neste setor. O fato pode esconder um horizonte muito amplo de setores em que este profissional pode atuar. A criação de personagens virtuais animados e efeitos cinematográficos representam apenas uma das diversas áreas de aplicação neste universo.

A computação gráfica, de fato, está mais próxima das pessoas do que elas imaginam, desde sofisticados instrumentos de uma controladora de vôo, onde temos a representação de relevos ou as pistas de pouso de vários aeroportos, até uma simples consulta em um dentista, onde é mostrado ao paciente, via computador, como poderá ficar seu dente após determinado tratamento.

A animação de personagens influenciou muito as pessoas em alguns comerciais de TV, criar e animar em computador é uma tarefa composta pela construção do modelo, criação de pele e roupas, para depois receberem vida em forma de movimento de braços, pernas, boca e olhos.

Gracioso, um bonequinho simples arranca de seus criadores um trabalho extenuante. As empresas produtoras e os profissionais desta área têm em comum uma dedicação extrema na contínua busca pelo aprimoramento. Aparentemente não existe uma formação prévia mais adequada para exercer esta profissão.



PROCESSO N° 761/04

Profissionais de áreas mais diversas, da técnica à artística têm apresentado bons resultados neste ainda muito bem definido campo de trabalho.

## **6 – Objetivos**

Permitir criação de vídeos animados;  
modelagem e Animação de Personagens;  
produção de filmes de Animação;  
produção de vinhetas e comerciais para TV e Cinema;  
utilizar técnicas de desenho;  
utilizar técnicas de modelagem e animação;  
introduzir aos principais conceitos de modelagem e animação;  
explorar o potencial criativo, desenvolvendo sua habilidade de criação;  
criar personagens em 3D;  
utilizar técnicas de áudio e vídeo.

## **7 – Perfil Profissional de Conclusão de Curso**

O técnico formado no Curso em Modelagem e Animação de Personagens para Cinema e TV do Centro de Educação Profissional Hardcore Ltda, está apto a:

Compreender e aplicar conceitos de modelagem e princípios e animação em 3D, conceituar e operacionalizar programas para criação de personagens em 3D, apresentar aspectos modernos da construção, vinhetas e aberturas em 3D, profissional criativo e competente em sua área de atuação, coordenador de equipes para o desenvolvimento de projetos interligados artisticamente, e pesquisador de programas de desenho 3D, desenhista de cenários e montagens para suprir às demandas da arte efêmera e panos de fundo, capaz de transmitir mensagens através de sua obra.

## **8 – Requisitos de Acesso**

O acesso ao curso deverá obedecer aos seguintes critérios:

- Estar matriculado regularmente no Ensino Médio.
- Apresentar certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente em caso de matrícula exclusiva em Curso profissional.

## **9 – Critérios de Aproveitamento e Experiências Anteriores**

Há aproveitamento de estudos de componentes curriculares oferecidos na Unidade Escolar de origem que apresentem idêntico ou equivalente



PROCESSO N° 761/04

conteúdo ou valor formativo, em relação aos diferentes componentes curriculares constantes do currículo de Estabelecimento.

Na transferência recebida respeitam-se os resultados obtidos pelo aluno no estabelecimento de origem, inclusive quanto à nota menção, conceito ou critério que se transcreve definitivamente no histórico escolar, sem qualquer conversão.

Há aproveitamento de experiência profissional, devidamente comprovada e atestada por uma banca de 3 especialistas de reconhecido valor profissional na área.

Não reconhecida a equivalência de experiência profissional será o aluno submetido à adaptação.

### **10 – Plano de Capacitação de Docentes**

A Instituição HCI-Escola Técnica entende que a qualidade da educação oferecida aos seus alunos depende da formação adequada de seu corpo docente. Cresce em toda a sociedade a consciência da necessidade de contar com professores profundamente preparados e bem formados, que possam verdadeiramente auxiliar os alunos na sua busca do conhecimento e no seu crescimento como cidadãos. No entanto, sabe que o professor não pode contar somente com sua formação inicial para bem desempenhar suas tarefas: ele precisa de uma formação continuada, que torne seu trabalho atualizado com as constantes transformações do mundo moderno. Por isso, estabelece o seguinte plano para contribuir com a formação permanente de seu corpo docente:

1. O corpo docente será constituído por professores com formação mínima do Ensino Superior em instituição de ensino reconhecida.
2. Na seleção de professores serão preferidos aqueles com experiência na área e/ou com especialização na área.
3. Serão oferecidos aos professores encontros de formação durante as semanas de estudos pedagógicos, realizadas em fevereiro e julho de cada ano.
4. Oferecerá durante o ano aos seus professores ao menos duas palestras com educadores, pesquisadores ou especialistas que possam contribuir para o bom desenvolvimento da proposta pedagógica da instituição e o crescimento profissional do corpo docente.
5. Incentivará seu corpo formativo a participar de cursos e seminários oferecidos por universidades, sindicatos e associações.
6. Compromete-se em oferecer aos professores cursos que sejam de interesse da proposta pedagógica da escola, com o aval do assessor da área de conhecimento ou coordenador do curso.
7. Os professores que apresentarem certificado de conclusão de curso de pós-graduação receberão gratificação diferenciada daqueles que possuem somente curso de graduação.



PROCESSO N° 761/04

## **11 – Critérios de Avaliação de Aprendizagem**

A avaliação será diagnóstica, contínua, permanente e cumulativa com finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo a ordenação e seqüência do ensino, bem como a orientação do currículo.

Como instrumentos e técnicas de avaliação, serão utilizados testes de aproveitamento orais e escritos, questionários, tarefas específicas, trabalho de criação, observações espontâneas ou dirigidas e discussões.

A avaliação será desenvolvida através de trabalho cooperativo entre Direção, Corpo Docente, Supervisão Pedagógica, Orientação Educação Educacional e Coordenação de Curso/Estágio Supervisionado, com o objetivo de analisar e debater os dados intervenientes na aprendizagem.

O resultado da avaliação será através de competências e habilidades a serem atingidas.

Os resultados da avaliação serão expressos através de notas escala de 0 (zero) a 10 (dez).

No final de cada módulo será calculada a média do módulo através da média aritmética das disciplinas.

O rendimento mínimo exigido pelo Estabelecimento para a promoção é a média 7,0 (sete vírgula zero) por disciplina.

Os resultados dos módulos serão transcritos pela Secretaria nos documentos escolares e comunicados aos alunos e/ou responsáveis através de instrumentos próprios.

A revisão dos resultados das avaliações poderá ser requerida no prazo de 48 (quarenta e oito) horas a partir da comunicação dos mesmos.

## **12 – Plano de Avaliação do Curso**

Na avaliação interna e externa da Instituição, são distribuídos questionários aos professores, funcionários e pais de alunos para sugestões e comentários com vistas à organização e planejamento. Após a análise e estudo, são realizadas reuniões por setores, para realizar a correção e a adequação das questões pertinentes, que foram levantadas.

O principal objetivo dessa avaliação é o acompanhamento das atividades desenvolvidas tendo como parâmetro a Proposta Pedagógica. As questões principais a serem analisadas se referem à verificação das atividades que deram certo, ou que devam ser alteradas para que sejam atingidos os objetivos propostos. Assim



PROCESSO N° 761/04

sendo, a avaliação tem como finalidade o redirecionamento de objetivos, metas e ações. Essas atividades se referem aos setores pedagógicos e também aos setores administrativos para que a gestão e o gerenciamento da Instituição possa ser otimizado. A direção, presente em todos os momentos, se responsabiliza por essas atividades e pela implementação das decisões tomadas em conjunto.

### **13 – Organização Curricular**

O currículo está organizado em 3 módulos distribuídos da seguinte maneira:

Módulo I – Introdução à Modelagem e Animação que corresponde a 150 horas de formação teórica e prática.

Módulo II – Modelagem e Animação 3D corresponde a 540 horas de formação teórica e prática e será acompanhado por mais 80 horas de Estágio obrigatório.

Módulo III – Composição e Efeitos de Áudio e Vídeo que corresponde a 310 horas de formação teórica e prática que será acrescida de mais 120 horas de estágio para complementar os estudos da área.

### **Matriz Curricular**



PROCESSO Nº 761/04

#### **14 – Plano de Estágio**

A Instituição considera indispensável a realização de estágio obrigatório nas disciplinas profissionalizantes. Poderá ser realizado no próprio Centro, em empresas conveniadas ou que venham a firmar convênios com a Instituição, ou em estabelecimento da área a escolha do aluno e aprovado pela Instituição, desde que se realize durante o respectivo módulo. As horas de estágio serão determinadas pelo coordenador após análise de desempenho de cada aluno, desde que detenha o mínimo de 200 horas de estágio já comprovadamente realizadas ou a realizar.

Será obrigatório para assegurar a certificação do módulo II e módulo III, cumprindo 80 horas no módulo II e 120 no módulo III num total de 200 horas. O estágio está computado na carga horária total.

#### **15 – Certificação**

No final dos módulos I, II e III serão conferidos certificados de qualificação profissional correspondentes a cada módulo:

Módulo I: Auxiliar Introdução e Modelagem e Animação.

Módulo II: Auxiliar Modelagem e Animação em 3D com estágio.

Módulo III: Auxiliar Composição e Efeitos de Áudio e Vídeo com estágio.

Na conclusão dos 3 módulos, o cumprimento da carga horária de estágio obrigatório e término no Ensino Médio, será conferido Diploma de Curso Técnico em Modelagem e Animação de Personagem para TV e Cinema.

#### **16 – Corpo Docente**

A relação dos docentes indicados para o Curso consta do ANEXO I deste Parecer.

#### **17 – Recursos Físicos e Materiais**

Os recursos físicos e materiais estão descritos às folhas 31 e 32-CEE.

#### **18 – Comissão Verificadora**

Foi emitido laudo técnico favorável à autorização de funcionamento do referido Curso, pela Comissão Verificadora constituída pelo Ato Administrativo n.º 434/04 do NRE de Curitiba da qual integrou Técnicos Pedagógicos



PROCESSO N° 761/04

da SEED e do NRE e o Especialista Peraldo de Oliveira Lima, graduado em Engenharia de Operações com Especialização em Gestão Empresarial.

## **II – VOTO DA RELATORA**

Considerando o exposto e o Parecer n.º 169/04 – DEP/SEED, aprovamos o Plano do Curso Técnico em Modelagem e Animação de Personagem de TV e Cinema – Área Profissional: Informática, e votamos pela autorização de funcionamento do Curso Técnico, com oferta concomitante ou subsequente ao Ensino Médio na modalidade de oferta presencial, da HCI – Escola Técnica, mantida pelo Centro de Educação Profissional Hardcore Ltda, credenciado com base no Parecer n.º 162/05-CEE.

Encaminhe-se o presente Parecer à Secretaria de Estado da Educação para a expedição do ato Autorizatório do referido curso, com o prazo de validade de 03 (três) anos ( cf. Art. 10, Del. n.º 002/00 – CEE).

A instituição:

- a) poderá fornecer declaração de frequência e aproveitamento de cada módulo;
- b) poderá expedir Certificados de Qualificação Profissional em Nível Técnico de acordo com o que está definido no Plano de Curso;
- c) deverá exigir a confirmação de autenticidade do Histórico Escolar e do Certificado de Conclusão do Ensino Médio para que o Diploma tenha validade.

Outrossim, os procedimentos didático-pedagógicos apresentados neste Plano de Curso deverão ser incorporados ao Regimento Escolar.

É o Parecer.

## **CONCLUSÃO DA CÂMARA**

A Câmara de Planejamento aprova, por unanimidade, o Voto da Relatora.

Curitiba, 07 de abril de 2005.





PROCESSO N° 761/04

**DECISÃO DO PLENÁRIO**

O Plenário do Conselho Estadual de Educação aprovou, por 17 (dezesete) votos favoráveis e 1 (um) voto contrário do Conselheiro Romeu Gomes de Miranda com declaração de voto, a Conclusão da Câmara.

Sala Pe. José de Anchieta, em 08 de abril de 2005.



PROCESSO Nº 761/04

### ANEXO I

**Estabelecimento:** Centro de Educação Profissional Hardcore

**Município:** Curitiba

**Curso:** Técnico em Modelagem e Animação de Personagem de TV e Cinema

**Área Profissional:** Informática

### RELAÇÃO DOS DOCENTES

DOCENTE	FORMAÇÃO	DISCIPLINA
Simone Mohr Dalmas	- Ciências Econômicas	- Direção.
Alexandre Vrubel	- Informática	- Coordenação do Curso
Nilson César da Silva	- Tecnologia em Artes Gráficas – Modalidade Projeto Gráfico - Especialização em Design de Embalagens	- Coordenação do Estágio
José Edílson de Melo	- Análise de Sistemas - Especialização em Gestão de Tecnologia de Informação	- Princípios Gerais e Conceitos
Elisabete Bueno	- Educação Artística – Habilitação em Artes Plásticas - Especialização em Marketing	- Empreendedorismo e Plano de Negócios
Karlo Adriano Nocera	- Informática	- Vinhetas e Aberturas 3D
Lucília Alencastro	- Arquitetura e Urbanismo - Especialização Web Design - Especialização em Design para Internet	- Concepção de Modelagem e Criação de Cenários
Maria Cristina Galves	- Comunicação Social - Especialização em Marketing	- Composição 3D e Edição de Vídeo
Anderson Marcelo Petchak de Oliveira	- Tecnologia em Processamento de Dados	- Concepção em Animação de Personagens
André Saddock de Sá	- Informática	- Animação de Efeitos Visuais
Fabianne Batista Balvedi	- Arquitetura e Urbanismo - Especialização em Computação Gráfica Aplicada	- Técnicas de Modelagem e Animação
Gilvane Carvalho Souza	- Análise de Sistemas	- Edição de Áudio