

**EDITAL SAV/MINC/FSA Nº 13, DE 17 DE OUTUBRO DE 2018**  
**ANEXO I - REFERÊNCIAS PARA O PROJETO DE FORMAÇÃO**

**PERFIL DE GESTÃO AUDIOVISUAL (referente à alínea a do item 1.1 do edital)**

O perfil de gestão poderá considerar um dos seguintes temas e afins:

- Gestão empresarial
- Legislação audiovisual
- Plano de negócios
- Distribuição e comercialização
- Direito autoral
- Gestão da propriedade intelectual
- Mercado audiovisual
- Monetização de jogos eletrônicos
- Marketing específico para jogos eletrônicos
- Marketing para conteúdos audiovisuais de forma geral
- Produção executiva
- Elaboração de *Game Design Document* – GDD
- Realidade Virtual
- Realidade Aumentada

Os objetivos desses cursos englobam competências de gestão que busquem a eficiência e eficácia de alcance dos objetivos dos projetos de produção audiovisual no que se referente à gestão orçamentária, planejamento, articulação de parceiros, gestão da produção, inserção no mercado audiovisual, compreensão da legislação base para a criação audiovisual e etc.

Os cursos desse perfil deverão ter carga horária mínima de 40 h/a, prezando por atividades práticas e exemplos reais para facilitar a compreensão do público-alvo pretendido. Cases internacionais e boas práticas também são importantes para o processo de aprendizagem.

**PERFIL DE CRIAÇÃO E TÉCNICO (referente à alínea b do item 1.1 do edital)**

O perfil de criação será considerado para os seguintes cursos e afins:

- Roteiro para cinema
- Roteiro para TV
- Roteiro para jogos eletrônicos
- Roteiro para animação
- Construção de storyboard
- Modelagem em 2D/3D para animação e jogos eletrônicos
- Animação em 2D/3D
- Cenografia
- Figurino
- Maquiagem
- Animação em Stop Motion
- Narrativas transmídias

- Direção
- Pós-produção
- Montagem e edição
- Criação de personagens para jogos eletrônicos
- Game design
- Pixel Art
- Maquinária
- Fundamentos do áudio
- Desenho de som
- Iluminação básica e intermediária
- Linguagens de edição
- Edição de imagem
- Equipagem e manutenção
- Captação de som
- Locução
- Edição de som
- Finalização audiovisual
- Direção de fotografia
- Trilha sonora
- Efeitos especiais
- Linguagens de programação para jogos eletrônicos
- Realidade Virtual
- Realidade Aumentada
- Preservação de Materiais Audiovisuais Digitais
- Restauração Foto-Química e Digital de Filmes
- Gestão de acervos audiovisuais
- Conservação de documentos audiovisuais
- Catalogação e documentação em audiovisual
- Digitalização de película e vídeo

Os cursos referentes ao perfil de criação objetivam a inovação na linguagem audiovisual e a criatividade, buscando criar novas formas do fazer audiovisual. Os cursos deverão ter, no mínimo, 60 h/a levando em conta o que há de novo na produção audiovisual e considerando atividades práticas e criativas para o exercício da inovação e da construção do conhecimento na área. É importante também demonstrar novas tecnologias e novos tipos de narrativas nos processos criativos do audiovisual.

Os cursos que objetivam um perfil técnico e operacional podem configurar-se como cursos de qualificação, ou seja, com carga horária a partir de 24 h/a com enfoque em atividades práticas voltadas para o audiovisual, a partir de um conteúdo programático com técnicas inovadoras.

**PERFIL DE ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL (referente à alínea c do item 1.1 do edital)**

O perfil de acessibilidade audiovisual considerará os seguintes cursos e afins:

- Língua Brasileira de Sinais (Libras).
  - Noções e aplicações no audiovisual
- Aplicações e usos da janela de LIBRAS no cinema e na televisão.
- Tradução para Libras.
  - Técnicas, regionalismos e tradução intersemiótica.
- Audiodescrição no audiovisual
  - Perfil do audiodescritor, formação acadêmica em cinema. A História da matéria. Técnicas. Avaliação de trabalhos feitos por cegos.
- Roteiro para Audiodescrição audiovisual.
  - Audiodescrição ao vivo.
- Narração ou Locução. Uso de vozes para Audiodescrição. Formação de vozes.
  - Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE\*).
- Ensino da técnica e prática com a avaliação (imprescindível) feita por surdos.

Para os cursos alinhados a este perfil, será necessário que o aluno tenha conhecimentos na linguagem audiovisual, uma vez que para qualificar a acessibilidade para cinema, TV, novas mídias e jogos eletrônicos o aluno deve entender e conhecer os fundamentos para que a acessibilidade seja orgânica à criação audiovisual. Os cursos devem ter carga horária mínima de 40h/a.

As propostas podem conter cursos que se enquadrem em mais de um dos perfis elencados acima, desde que o projeto totalize, no mínimo, 96 horas.