

Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação - FAPCOM

## Regulamento Projeto Multimídia I e II

Atualizado em 2019



## Sumário

<b>CAPÍTULO 1</b> – Da apresentação do Projeto I e II .....	3
<b>CAPÍTULO 2</b> - Dos objetivos, das linhas de pesquisa do Projeto Multimídia.....	4
<b>CAPÍTULO 3</b> – Do desenvolvimento e suas etapas .....	7
<b>CAPÍTULO 4</b> – Das entregas de cada semestre .....	10
<b>CAPÍTULO 5</b> – Do processo de Orientação.....	12
<b>CAPÍTULO 6</b> – Da Banca de Qualificação - Projeto Multimídia I (3º. semestre) .....	13
<b>CAPÍTULO 7</b> – Banca Final – Projeto Multimídia II (4º. semestre).....	15
<b>CAPÍTULO 8</b> – Do parecer e da publicação .....	16
<b>DISPOSIÇÕES FINAIS</b> .....	17

## CAPÍTULO 1 – Da apresentação do Projeto I e II

O presente documento regulamenta as atividades relacionadas à realização da disciplina Projeto I e Projeto II do curso de Produção Multimídia da Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação - FAPCOM. Os Projetos Multimídia I e II são componentes curriculares obrigatórios para a integralização do curso de graduação, constitui-se em atividade científica, que deve ser elaborado em grupo, de acordo com o Manual de Normas Técnicas para Trabalhos Acadêmicos – FAPCOM<sup>1</sup>.

O Projeto Multimídia deve ser realizado em grupo de no mínimo 03 e máximo 07 alunos sendo obrigatoriamente de autoria própria dos alunos, sendo vedada sua terceirização. É igualmente proibida a cópia parcial ou na íntegra, de trabalhos de terceiros, sob caracterização de plágio, crime previsto no artigo 184 do Código Penal Brasileiro.

Caso sejam constatados, a qualquer momento, trabalhos terceirizados ou plagiados, o Trabalho de Conclusão de Curso será considerado reprovado e será atribuída, automaticamente, a nota zero.

Os alunos deverão atentar-se às duas etapas de elaboração e produção do Projeto de Multimídia, observados os prazos estabelecidos no calendário acadêmico, sendo: Projeto Multimídia I (3º. Semestre do curso) e Projeto Multimídia II (4º. Semestre do curso).

A redação do Projeto Multimídia deve seguir as normas técnicas estabelecidas no Manual de Normas Técnicas para trabalhos acadêmicos - FAPCOM. As imagens e produção dos conteúdos audiovisuais devem acompanhar o Termo de autorização de uso de imagens dos atores envolvidos.

---

<sup>1</sup> DALBERIO, Maria Célia; DALBERIO, Oswaldo. Metodologia Científica: desafios e caminhos. São Paulo: Paulus, 2016.

## CAPÍTULO 2 - Dos objetivos, das linhas de pesquisa do Projeto Multimídia

O Projeto de Multimídia objetiva que o aluno:

- Demonstre o método de pesquisa e de produção aderente à sua área de formação.
- Vivencie experiências de produção profissional específica do curso.
- Exerça a argumentação, escrita e oral, a fim de dar cumprimento às exigências gerais de formação.
- Desenvolva a prática investigativa, orientada por princípios éticos.

O projeto deverá inserir-se em uma das três linhas das práticas investigativas da FAPCOM, a saber:

### **I. Linha 1: Comunicação: sociedade, educação e cultura.**

A FAPCOM estabelece para a “linha de investigação 1” o estudo que contempla a relação da Comunicação com a Cultura, a Sociedade e a Educação, tendo presente que essas três dimensões da vida humana são fundamentais para a construção da sociedade e para a formação do homem contemporâneo: 1. A cultura (como a “ambiência” formada pelo homem e influenciado por ela); 2. A sociedade (como o conjunto de pessoas que compartilham propósitos, gostos, preocupações e costumes, e que integram entre si, constituindo uma comunidade) e 3. A educação (que envolve os processos de ensinar e de aprender). O núcleo das práticas investigativas da FAPCOM se propõe investigar a Comunicação e a sua interconexão com a Cultura, a Sociedade e a Educação, na construção da visão sobre o mundo.

### **II. Linha 2: Comunicação: tecnologias, ambiente digital e mídias.**

A FAPCOM estabelece para a “linha de investigação 2” a relação da Comunicação com as Tecnologias, considerando que na contemporaneidade a

vida humana é condicionada pelas Mídias e pelo Ambiente Digital.1. As tecnologias (como dimensão que envolve o conhecimento técnico, científico, modos produtivos e as ferramentas de comunicação); 2. As Mídias (como instrumentos de transmissão de informação por meios impressos, eletrônicos e digitais). 3. O Ambiente Digital (como o novo espaço das redes de relações humanas, proporcionado pelas tecnologias digitais). O núcleo das práticas investigativas da FAPCOM objetiva investigar criticamente a Comunicação e a sua interconexão com as Tecnologias, o Ambiente Digital e as Mídias a partir dos ferramentais oferecidos pelas ciências.

### **III. Linha 3: Comunicação: filosofia, ética e religião.**

A FAPCOM estabelece para a “linha de investigação 3” a relação da Comunicação com a Filosofia, a Ética e a Religião três elementos fundamentais na formação de valores que defendem a vida em todas as suas manifestações. 1. A Filosofia (como estudo de problemas fundamentais, relacionados à existência, ao conhecimento, à verdade, aos valores morais e estéticos, à mente, à lógica e à linguagem); 2. A Ética (como área dedicada aos estudos dos valores morais e princípios ideais para o comportamento humano) e 3. A Religião (como o conjunto de sistemas culturais e de crenças, além de visões de mundo, que estabelecem os símbolos que relacionam a humanidade com a espiritualidade e seus próprios valores morais). O núcleo das práticas investigativas da FAPCOM se propõe investigar a Comunicação e a sua interconexão com a Filosofia, a Ética e a Religião. Esta linha orientará as investigações para os conteúdos das mídias impressas, eletrônicas e digitais e sua influência na formação de valores, do senso crítico e do compromisso social e ecológico do homem contemporâneo.

O Projeto Multimídia deve ainda, inserir-se em uma das linhas específicas do curso de Produção Multimídia, a saber:

**Linha 1: Economia digital, empreendedorismo Social e práticas de consumo online.**

Esta linha de pesquisa abarca a concepção de modelos de negócio e modelos de gestão a partir da internet e da cultura digital. Processos, portanto, em diálogo com a contemporaneidade, em que as relações humanas são fortemente marcadas e mediadas por tecnologias digitais. Dentro desse contexto, compreende também a idealização de iniciativas e soluções inovadoras para a promoção de mudanças a problemas sociais e ambientais prementes, com ou sem fins lucrativos. E a partir dessas práticas, abrange, ainda, o estudo e o fomento de hábitos e comportamentos do consumidor no ambiente online, os quais, ao mesmo tempo em que são atendidos, também demandam urgências de negócios da economia digital e do empreendedorismo social.

**Linha 2: Projetos artísticos, culturais e tecnologias na economia criativa**

Estudo e projetos sobre cultura, urbanismo e práticas socioculturais. Políticas culturais no Brasil. Diversidade cultural como ativo para o desenvolvimento. Classificação dos setores criativos. A economia criativa como potencial para o desenvolvimento econômico. Produção artístico-cultural e outras expressões relacionadas às novas mídias, à indústria de conteúdos, ao *design*, e à arquitetura.

**Linha 3: Produção de narrativas transmídia, mobilidade e inteligência coletiva**

Estudos e projetos que envolvam as tecnologias e as mídias digitais; desenvolvimento de aplicativos para os diversos dispositivos digitais móveis de comunicação como *smartphones*, *tablets* entre outros; projetos aderentes às mídias locativas, ambientes urbanos e projetos com geolocalização; narrativas

multimidiáticas e transmidiáticas; propostas para atuação e interatividade em redes sociais, formação de grupos e comunidades virtuais, colaboração e produção coletiva de conteúdo.

### **CAPÍTULO 3 – Do desenvolvimento e suas etapas**

A realização do Projeto Multimídia se dará em duas etapas, iniciando no terceiro semestre do curso com o Projeto Multimídia I e em seguida com o Projeto Multimídia II, no quarto semestre. Outras disciplinas do curso poderão servir de suporte e complemento para o desenvolvimento do trabalho.

Na etapa I (3º. Semestre), inserida na disciplina Projeto Multimídia I o aluno deverá apresentar o Memorial Descritivo composto pelos seguintes itens:

**I - Apresentação da empresa:** trata-se de uma fictícia criada e composta pelos alunos integrantes do grupo.

**II - Definição do projeto (objeto):** Descrição do projeto a ser desenvolvido e delimitação do tema. Indicação do público-alvo, funcionalidades, usabilidade e apelo mercadológico e comercial.

#### **III - Descrição dos objetivos do projeto:**

**Objetivo Geral:** o objetivo geral está relacionado ao resultado (teórico e prático) mais abrangente para o qual o projeto pretende contribuir. O objetivo está relacionado ao problema/questão que motivou a realização do trabalho.

**Objetivos Específicos:** devem definir exatamente o que se espera atingir até o final do trabalho. Inclui, também, os produtos que se espera gerar com a execução do trabalho.

**IV – Conteúdo:** Exposição da relevância do projeto a ser desenvolvido, aplicações e contribuição para a sociedade. Apresentação de projetos semelhantes já desenvolvidos e o diferencial deste Projeto.



**V- Arquitetura da informação/organograma de trabalho:**

Apresentação dos *wireframes* do projeto (quando necessário) ou organograma de trabalho as etapas de produção e as especificações técnicas do produto final.

**VI – Referências Bibliográficas:** trata-se de uma lista em ordem alfabética das obras que foram utilizadas para a elaboração do trabalho. Para referenciar corretamente tais publicações, devem ser seguidas as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) conforme Manual de Normas Técnicas Para Trabalhos Acadêmicos - FAPCOM.

**VII – Cronograma de atividades:** plano de execução das atividades descritas na metodologia do projeto. É mais fácil elaborar este plano na forma de um quadro, mostrando o detalhamento por semanas nas quais se pretende executar cada atividade, contemplando a Etapa II (quarto semestre).

Na etapa II (4º. Semestre), inserida na disciplina Projeto Multimídia II o aluno deverá apresentar o Memorial Descritivo composto pelos seguintes itens:

**I - Apresentação da empresa:** trata-se de uma fictícia criada e composta pelos alunos integrantes do grupo.

**II - Definição do projeto (objeto):** Descrição do projeto desenvolvido e delimitação do tema. Indicação do público-alvo, funcionalidades, usabilidade e apelo mercadológico e comercial.

**III - Descrição dos objetivos do projeto:**

**Objetivo Geral:** o objetivo geral está relacionado ao resultado (teórico e prático) mais abrangente para o qual o projeto pretende contribuir. O objetivo está relacionado ao problema/questão que motivou a realização do trabalho.

**Objetivos Específicos:** devem definir exatamente o que se espera atingir até o final do trabalho. Inclui, também, os produtos que se espera gerar com a execução do trabalho.



**IV – Conteúdo:** Exposição da relevância do projeto desenvolvido, aplicações e contribuição para a sociedade. Apresentação de projetos semelhantes já desenvolvidos e o diferencial deste Projeto.

**V- Arquitetura da informação/organograma de trabalho:** Apresentação dos wireframes do projeto (quando necessário) ou organograma de trabalho as etapas de produção e as especificações técnicas do produto final.

**VI – Produção:** Explicitação dos modos de execução do trabalho, seus métodos e técnicas, abordagens e estratégias. Neste item deverá ser descrito o conjunto de ações e procedimentos necessários para a realização do trabalho.

**VII – Produto final:** Apresentação do produto final desenvolvido e com suas funcionalidades.

**VIII - Plano de comunicação:** Plano de divulgação do produto final incluindo as estratégias de mídia e marketing digital.

**IX – Referências Bibliográficas:** trata-se de uma lista em ordem alfabética das obras que foram utilizadas para a elaboração do trabalho. Para referenciar corretamente tais publicações, devem ser seguidas as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) conforme Manual de Normas Técnicas Para Trabalhos Acadêmicos - FAPCOM.

**X – Cronograma de atividades:** plano de execução das atividades descritas na metodologia do projeto. É mais fácil elaborar este plano na forma de um quadro, mostrando o detalhamento por semanas nas quais se pretende executar cada atividade, contemplando a Etapa II (quarto semestre).

A continuidade da produção do Projeto Multimídia I se dará de acordo com a aprovação, quando ao seu final será feita a inscrição para a próxima etapa para atribuição de orientador.

No caso de reprovação, o aluno deverá se matricular na DP da disciplina “Projeto Multimídia I”, obrigando o aluno a refazer o Projeto de acordo com os prazos estipulados em calendário acadêmico, para o semestre seguinte, sem poder seguir para a Etapa II.

Os projetos deverão obedecer ao limite mínimo de 20 (vinte) e máximo de 70 (setenta) páginas, incluindo anexos e apêndices.

## **CAPÍTULO 4 – Das entregas de cada semestre**

O Projeto Multimídia I (3º Semestre) deve contemplar as etapas de pesquisa de temas, criação e produção de um projeto, utilizando múltiplas linguagens e formas de expressão.

Deverá o aluno apresentar:

- I) Memorial Técnico, composto por:
  - a) Definição do tema (objeto)
  - b) Objetivos do projeto
  - c) Justificativa
  - d) Público de interesse
  - e) Metodologia adotada
  - f) Quadro teórico
  - g) Definição da plataforma
  - h) Escopo do projeto
  - i) Arquitetura da Informação: Estudo e seleção do conteúdo
  - j) Infraestrutura necessária
  - k) Viabilidade financeira
  - l) Orçamentos
  - m) Cronograma de trabalho

O Projeto Multimídia II (4º. Semestre) deve contemplar as etapas do Projeto Multimídia I mais o produto finalizado utilizando múltiplas linguagens e formas de expressão.

Em data estabelecida no calendário acadêmico o aluno deverá entregar na secretaria o memorial descritivo completo com o produto final do projeto multimídia.

II) Memorial Técnico, composto por:

- a) Definição do tema (objeto)
- b) Objetivos do projeto
- c) Justificativa
- d) Público de interesse
- e) Metodologia adotada
- f) Quadro teórico
- g) Definição da plataforma
- h) Escopo do projeto
- i) Arquitetura da Informação: Estudo e seleção do conteúdo
- j) Infraestrutura necessária
- k) Viabilidade financeira
- l) Orçamentos
- m) Cronograma de trabalho

III) Produto Multimídia

- a) Protótipo do produto
- b) Plano de Comunicação do projeto
- c) Conclusão

**Memorial Descritivo:** memorial descritivo e analítico, projeto de produto multimídia e apresentação do produto. O memorial descritivo e analítico deverá apresentar: capa (nome da instituição, do curso, do aluno, do orientador, da banca avaliadora, título do projeto, local, ano de apresentação), dedicatória (opcional), agradecimentos (opcional), sinopse (600 caracteres sem espaço)

em português, inglês e espanhol, texto de apresentação do projeto (1 lauda), introdução do memorial (contendo, obrigatoriamente, os objetivos e justificativas do projeto), conceito de criação, descrição da produção, viabilidade de mercado, recursos técnicos, cronograma, orçamento, considerações finais, bibliografia, outras fontes / referências e anexos (opcional).

**Projeto Multimídia:** O projeto deverá conter um protótipo do produto final a ser definido pelo orientador quanto a forma e conteúdo.

## CAPÍTULO 5 – Do processo de Orientação

A cada grupo será definido um professor orientador. Após a definição do orientador, fica este responsável pelo desenvolvimento do plano de trabalho e o cronograma das atividades do grupo para cumprir os prazos de elaboração do Projeto Multimídia.

Cabe aos alunos comparecerem às reuniões semanais de orientação. É obrigatório ter no mínimo 75% de presença nas orientações, sob penalidade de reprovação, caso este índice não seja atingido.

É responsabilidade do orientador o acompanhamento do desenvolvimento do projeto nas etapas I e II, bem como a indicação da bibliografia.

Cabe ao orientador atender presencialmente e semanalmente seus alunos, em horários que fixar, de acordo com calendário aprovado pela coordenação de curso.

O orientador deverá enviar à Coordenação de Curso relatório mensal com o acompanhamento das atividades dos orientandos, conforme o desenvolvimento dos elementos essenciais do Projeto, assinado pelo orientador e pelos alunos a ser visto pelo Coordenador do Curso.

O orientador será responsável pelas atividades concernentes ao Projeto Multimídia que o grupo deverá cumprir no terceiro e quarto semestre, respectivamente.

Compete ao orientador, tanto na segunda quanto na terceira etapa, definir se o Projeto Experimental atingiu os requisitos necessários, para ser ou não apresentado em banca.

O orientador do Projeto Multimídia deverá atender aos seguintes requisitos:

- a) Ter experiência profissional na área,
- b) Ter experiência em orienta
- c) Ser professor do Curso Produção Multimídia.

## **CAPÍTULO 6 – Da Banca de Qualificação - Projeto Multimídia I (3º. semestre)**

Ao final do terceiro semestre do curso, para análise do resultado das atividades realizadas pelo grupo, os alunos deverão efetuar apresentação em banca de qualificação, em data prevista no calendário acadêmico da FAPCOM, que deverá emitir parecer sobre o trabalho, tecendo colaborações e considerações sobre os aspectos positivos e negativos do mesmo.

A Coordenação de Curso, juntamente com o orientador, nomeará a banca de qualificação que, obrigatoriamente, contará com a presença do professor-orientador e de mais dois professores da FAPCOM.

A banca deverá ser formada por:

- Professor orientador
- 2 Professores da FAPCOM

Deverão ser entregues, na Secretaria da FAPCOM:

- 03 cópias impressas do Projeto, em espiral (sendo um para cada professor da banca)
- Fica a critério do grupo e do orientador a impressão de mais uma cópia em espiral para o orientador.

Todos os volumes devem ser entregues em envelope fechado, no prazo fixado no calendário institucional, que serão encaminhadas para cada membro da banca pelo coordenador do curso, obedecendo-se à estrutura.

Os membros da banca de qualificação têm como função avaliar a pertinência e viabilidade do projeto, observando os elementos essenciais presentes no art. 9 do presente regulamento, a coerência da proposta diante do tema/modalidade e da bibliografia, o desenvolvimento do cronograma de trabalho, conforme prescrito no artigo anterior.

O orientador e os avaliadores emitirão parecer e nota de 0 (zero) a 10 (dez) de acordo com a Ficha de Avaliação da Banca de Qualificação, contendo as observações dos examinadores.

O cumprimento integral desta etapa, uma vez avaliado pelo Orientador e componentes da Banca, implicará aprovação dos alunos, para que prossiga para o próximo semestre com a realização do Projeto Multimídia II.

A avaliação terá nota de 0 (zero) a 10 (dez). A nota final será a média das notas dos dois avaliadores e do orientador. O trabalho com média de 0 (zero) a 5,5 (cinco e meio) estará reprovado, de 6 (seis) a 10 (dez) o trabalho estará aprovado. No caso de reprovação, o aluno deverá matricular-se na disciplina Projeto Multimídia II e refazer o projeto.

Trabalhos com notas a partir de nove (9,0) serão disponibilizados na Biblioteca após a apresentação para a Banca. Os que atingirem nota abaixo de (9,0) ficarão à disposição para retirada dos alunos junto à coordenação.

## CAPÍTULO 7 – Banca Final – Projeto Multimídia II (4º. semestre)

O Projeto Multimídia II será apresentado, no final do quarto semestre do curso, pelo grupo, perante banca examinadora, composta por um professor da FAPCOM, um professor externo (convidado) e pelo orientador, que a presidirá. O orientador poderá indicar ou não o membro externo a ser convidado. Também poderá optar por ter somente professores da FAPCOM.

Deverão ser entregues, na Secretaria da FAPCOM:

- 02 (duas) cópias impressas do Projeto, em espiral (sendo um para o professor da FAPCOM e um para o convidado)
- 01 uma em capa dura na cor verde
- 01 CD com o Memorial descritivo em PDF
- Fica a critério do grupo e do orientador a impressão demais uma cópia em espiral para o orientador.

O arquivamento da cópia do trabalho junto à Biblioteca da FAPCOM está atrelado à sua qualidade de conteúdo e apresentação. Somente trabalhos com nota a partir de 9,0 ficarão disponíveis na biblioteca.

É de exclusiva responsabilidade do professor-orientador a decisão de submeter seus orientandos à Banca Examinadora, devendo, em caso negativo, os alunos ficarem reprovados em Projeto Multimídia II.

Junto à documentação de avaliação deverá ser anexada a ficha de avaliação da banca final (Projeto Multimídia II), a fim de que os examinadores possam ter acesso às informações discutidas pelos integrantes da banca.

A apresentação será realizada em data definida pela Coordenação, conforme calendário acadêmico, em evento público, devendo durar no máximo 01 (uma) hora.



Antes da apresentação do aluno, os trabalhos da banca serão iniciados pelo seu presidente, passando-se a palavra para a arguição de um dos examinadores, seguida da réplica do aluno. O mesmo procedimento será repetido com o outro examinador.

Ao orientador, presidente da banca, não compete qualquer tipo de comentário ou resposta, além da abertura, controle do tempo, encaminhamento de arguição para os examinadores e encerramento dos trabalhos. Não deve, portanto, responder, justificar ou emitir qualquer palavra em nome do grupo.

Será considerado aprovado o grupo que atender satisfatoriamente aos quesitos de redação acadêmica, produto e arguição oral. A avaliação terá nota de 0 (zero) a 10 (dez). A nota final será a média das notas dos dois avaliadores e do orientador. O trabalho com média de 0 (zero) a 5,5 (cinco e meio) estará reprovado, de 6 (seis) a 8,5 (oito e meio) estará aprovado, mas não será indicado para integrar o Acervo da Biblioteca da FAPCOM, de 9 (nove) a 10 (dez) o trabalho estará aprovado e será indicado para arquivamento na Biblioteca da FAPCOM. No caso de reprovação, o aluno deverá cursar o Projeto Multimídia II no semestre seguinte.

## **CAPÍTULO 8 – Do parecer e da publicação**

A publicação de partes ou resultados finais do Projeto será realizada somente mediante a aprovação do professor orientador.

I - A publicação dos resultados da disciplina em qualquer meio, deve fazer menção e a vinculação à Instituição promotora da pesquisa: FAPCOM, FAPESP, CNPq etc.

II - A menção do vínculo no trabalho final, com a Instituição promotora deve ocorrer até três anos após a realização da disciplina, em qualquer meio publicada.

III - A FAPCOM incentiva a apresentação e publicação das peças finais, conforme políticas próprias para participação discente e docente em congressos e eventos científicos.

IV - A FAPCOM incentiva a divulgação dos resultados e produtos finais da pesquisa em revista acadêmica própria, Jornal FAPCOMUNICA, Web Rádio FAPCOM e outras revistas e meios especializados dos cursos destinados ao trabalho de pesquisa.

V – Fica vedado aos professores envolvidos diretamente ou indiretamente na elaboração do projeto de utilizar (mesmo que em partes) o material de pesquisa dos alunos em trabalhos acadêmicos ou culturais de sua autoria.

## **DISPOSIÇÕES FINAIS**

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Curso, após consulta às Assessorias e da pró-direção acadêmica.

O orientador tem autoridade para não indicar para bancas os grupos que não compareceram nas reuniões de orientação.

Alunos que não comparecerem às bancas para apresentação do trabalho serão reprovados.