

## II.3 – EDIÇÃO DE MULTIMÍDIA E TV

### Função: Operacionalização de Projetos

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES	BASES TECNOLÓGICAS
<p>1. Planejar a estrutura narrativa da montagem de produto audiovisual em TV ou multimídia.</p> <p>2. Compreender e analisar estruturas de edição.</p>	<p>1.1. Operar <i>softwares</i> de edição de som e imagem.</p> <p>1.2. Realizar cortes, transições, efeitos e movimentos no processo de edição de produto audiovisual.</p> <p>1.3. Montar o produto para multimídia ou TV utilizando <i>softwares</i> adequados.</p> <p>2.1. Aplicar conceitos teóricos na prática de montagem.</p> <p>2.2. Utilizar recursos de simultaneidade e efeitos de tempo e espaço.</p>	<p>1. Operação básica de <i>software</i> de edição:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• cortes, transições, efeitos e movimento</li> </ul> <p>2. Montagem de som em <i>software</i> de edição</p> <p>3. Aplicação de conceitos teóricos na prática de montagem audiovisual</p> <p>4. Planejamento e prática de estruturas narrativas em montagem</p> <p>5. Simultaneidade e efeitos de tempo e espaço</p>

#### Carga Horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	100	Total	100 Horas-aula	Prática em Laboratório
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula	