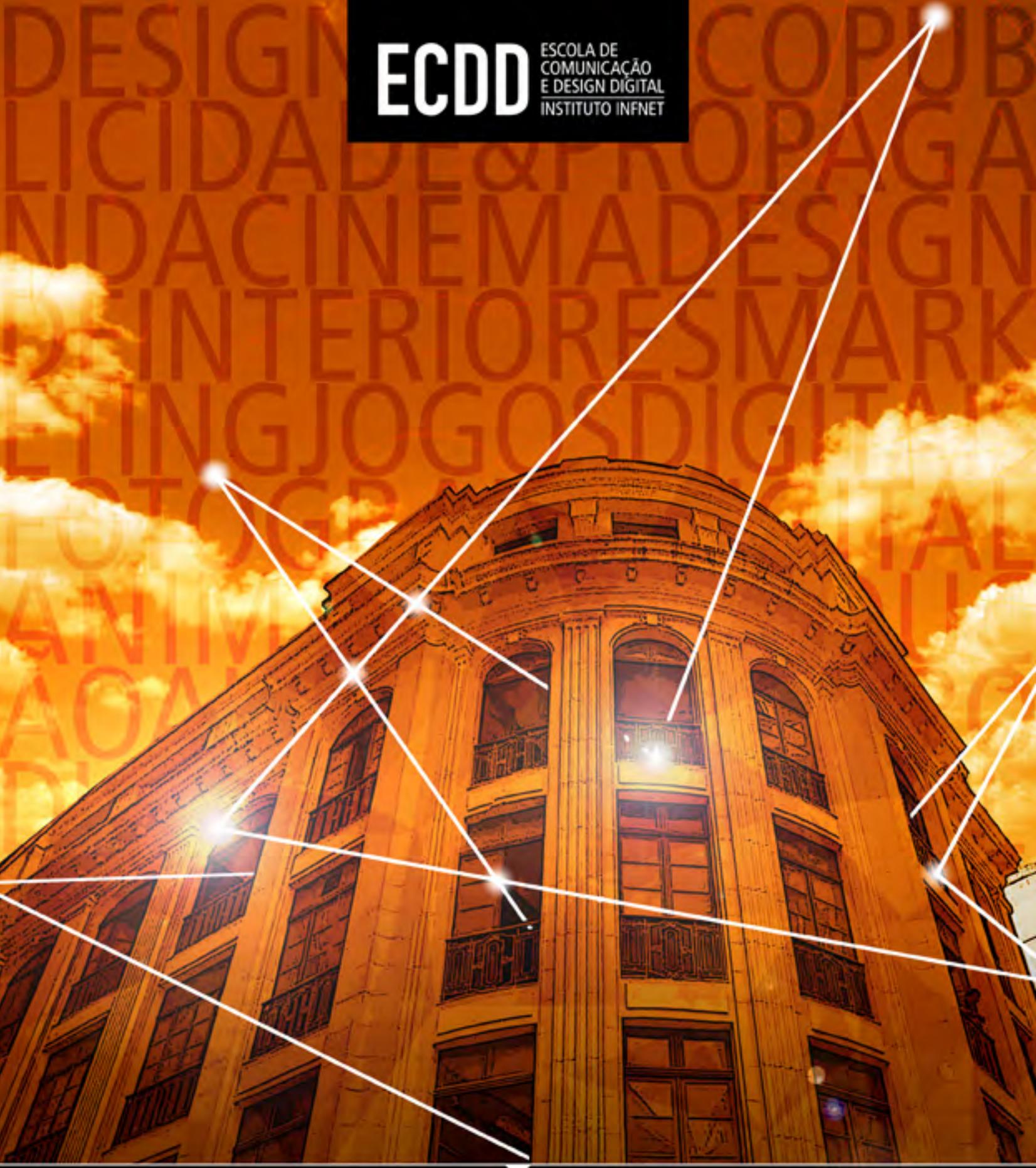
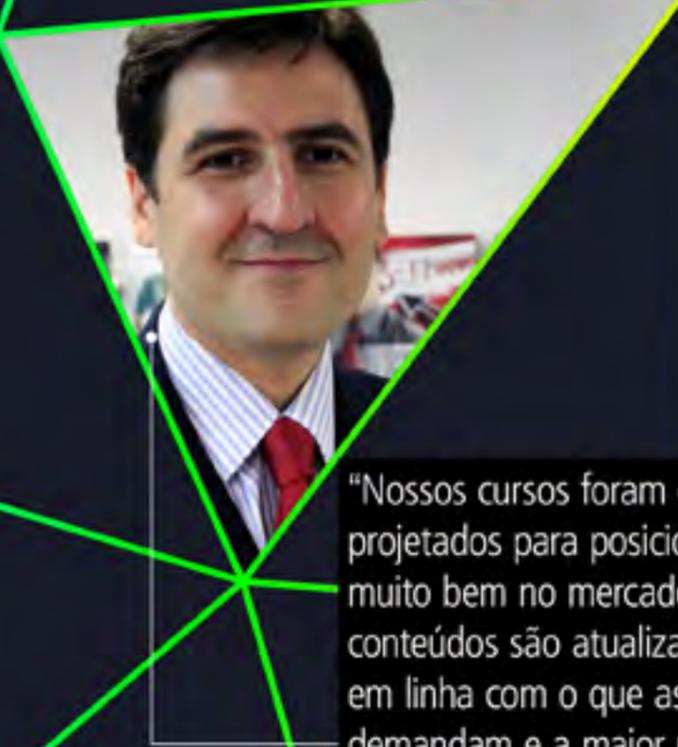


ECDD ESCOLA DE
COMUNICAÇÃO
E DESIGN DIGITAL
INSTITUTO INFNET



VESTIBULAR 2021.1



“Nossos cursos foram cuidadosamente projetados para posicionar nossos alunos muito bem no mercado de trabalho. Os conteúdos são atualizados, completamente em linha com o que as empresas demandam e a maior parte dos professores também é profissional de mercado. O aprendizado, que ocorre em laboratórios, é intensivo. Além disso, a metodologia dos cursos é baseada na realização de projetos, o que estimula o aprendizado ativo e permite a formação de sólido portfólio durante o curso.”

Prof. Dr. Eduardo Ramos
Reitor do Instituto Infnet

FAZER SUA GRADUAÇÃO AQUI É ESPECIAL

TODAS AS AULAS EM LABORATÓRIO

São as únicas graduações ministradas totalmente em laboratório*, com uma *workstation* por aluno na modalidade presencial. Coloca-se em prática na hora, através de exercícios e projetos, as novas competências aprendidas.

TECNOLOGIA DO SÉCULO XXI COM O CHARME DO SÉCULO XIX

A Escola fica em um lindo prédio do século XIX, inteiramente reformado, com salas de aula, estúdios e áreas de convivência ultramodernas. É a “casa” do aluno criativo, um lugar para formar ideias e construir carreiras.

PROJECT BASED LEARNING (PBL)

O aprendizado se dá através de práticas e desafios parecidos com os que o aluno encontra no mercado de trabalho. É um jeito muito mais moderno de ensinar, com foco nos verdadeiros desafios da profissão, sem decoreba.

CENTRO DO AUDIOVISUAL

O Rio de Janeiro é o centro do audiovisual no Brasil, com a Central Globo de Produções, a TV Record, a GloboSat, a Globo Filmes, a Conspiração e outras famosas produtoras. Dos dez longa-metragens nacionais mais vistos em 2014, sete foram produzidos no Rio, com um público de 8,7 milhões de pessoas e renda total de cerca de R\$ 100 milhões. O Google

anunciou a construção do YouTube Space Rio, na área do Porto Maravilha, um espaço com cinco estúdios que vai atender de 12 a 15 mil pessoas por trimestre. É no Rio de Janeiro que se concentram os melhores profissionais e professores brasileiros de Cinema e Audiovisual.

CRIAÇÃO DE PORTFÓLIO

O método favorece a criação de portfólio durante as aulas. Como o aprendizado se dá através de projetos, levando o aluno a construir um sólido portfólio ao longo do curso.

COACH

Seu progresso é acompanhado por um coach profissional do Instituto Infnet, desde o dia que você se matricula até a sua formatura. O coach é como um personal trainer em uma academia. A gente sabe que parte do sucesso de uma graduação depende do aluno ter orientação e apoio da instituição, e o coach é seu parceiro nessa empreitada.

COMPETENCY-BASED LEARNING

A graduação é baseada no modelo de competências. Isto é, o aluno progride na medida em que adquire novas competências úteis para sua carreira, formando-se quando domina o conjunto de competências necessárias para a profissão. Essa é uma visão mais alinhada com o mercado de trabalho do que as antigas “grades curriculares”.

GRADUAÇÕES PRÁTICAS ORIENTADAS À FORMAÇÃO DE PORTFÓLIO, QUE PREPARAM A ELITE DOS PROFISSIONAIS CRIATIVOS

*Módulos que a coordenação julgue serem mais proveitosos em salas sem computadores poderão ser realizados dessa forma.

SUMÁRIO

DESIGN GRÁFICO (DESIGN DIGITAL)	20
FOTOGRAFIA (DIGITAL)	26
DESIGN DE INTERIORES (DIGITAL)	32
JOGOS DIGITAIS	38
PRODUÇÃO MULTIMÍDIA: DESIGN DE ANIMAÇÃO	44
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL (NEGÓCIOS E CONTEÚDO DIGITAL)	50
CINEMA E AUDIOVISUAL (DIGITAL)	56
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE & PROPAGANDA	60
MARKETING (NEGÓCIOS E MARKETING DIGITAL)	64
PÓS-GRADUAÇÕES	71

FORMAS DE INGRESSO

Informações sobre o processo seletivo.

ADMISSÃO

Bolsas de Estudos

Programa de Mérito Enem

Programa de Bolsa por Mérito e Necessidade

Programa Prouni

FINANCIAMENTOS

Programa de Financiamento Estudantil (FIES)

PROCESSO SELETIVO

Estudar no Instituto Infnet fará uma grande diferença em sua vida profissional. As Graduações são ministradas por professores que conhecem o mercado de trabalho. O ensino é “mão na massa”, prático e 100% em laboratório com projetos que encaram os desafios reais do meio corporativo.

Quais os pré-requisitos para um aluno fazer uma graduação no Infnet?

Ter completado o Ensino Médio.
Ser aprovado em nosso processo seletivo.

Quais são as formas de ingresso?

Vestibular: prova presencial ou a qualquer momento na Plataforma Online.
Nota do Enem: boletim do Enem com média acima de 500 pontos (edições válidas a partir de 2010).
Portadores de Diploma: mediante documentação de comprovação exigida.
Transferência: mediante documentação de comprovação exigida.

Que nota em preciso ter no ENEM para ficar isento de fazer o vestibular do Infnet?

A partir de 500 pontos de média geral das provas.

VESTIBULAR PRESENCIAL

Formato e conteúdo da prova

No dia do vestibular você fará uma prova de redação (discursiva) e provas de múltipla escolha de Raciocínio Lógico, Português aplicado, Inglês aplicado e Informática. O candidato que zerar qualquer uma das provas estará automaticamente eliminado.

Como proceder no dia da prova:

Chegue com 30 minutos de antecedência. Não será permitida a entrada após o início da prova. A prova terá a duração de 3 horas.
Para realizar a prova, traga 1 Kg de alimento não perecível, que será doado para a Casa do Papai Noel. É imprescindível a apresentação de um documento original válido, com foto nítida e recente. Não será aceita fotocópia, mesmo se estiver autenticada.

Local da prova:

O Instituto Infnet está localizado no “miolo” do centro da cidade do Rio de Janeiro, facilitando sua chegada até o local. É possível utilizar o Metrô, descendo na Estação da Carioca, pegar uma

barca para a Praça XV, ou utilizar os ônibus que passam pela Av. Rio Branco, 1º de Março ou Presidente Vargas. Para quem vem de carro, a melhor opção é o estacionamento do Edifício Garagem Menezes Cortes.

ETAPAS DO PROCESSO DE MATRÍCULA

Inscreva-se em nosso processo seletivo

Preencha o formulário de inscrição em nossos sites e nos informe qual forma de ingresso é mais adequada para você.

Confira o resultado de seu processo

Em até 48h após a realização do exame, você receberá o contato de um de nossos Consultores Educacionais com o resultado do seu processo.

Combine um dia para fazer sua matrícula

Combine com um Consultor Educacional o melhor dia para você fazer sua matrícula.

Faça sua matrícula

Venha ao Infnet no dia combinado, com todos os documentos necessários, e torne-se um aluno Infnet.

Documentação necessária para realizar sua matrícula:

- certificado de conclusão do ensino médio
- histórico escolar
- documento de identidade ou CPF

- certidão de nascimento ou casamento
- título de eleitor
- comprovante de residência
- certificado de quitação militar (apenas para homens)

Você receberá essa lista detalhada no momento da realização da matrícula. Se não estiverem disponíveis de imediato, alguns documentos podem ser entregues ao longo do curso, conforme a orientação do Consultor Educacional que lhe ajudará no processo de matrícula.

Quanto precisarei me dedicar aos estudos para concluir uma graduação?

As grades horárias das Graduações do Infnet são elaboradas pensando no aluno. Dessa forma, nossos cursos foram desenvolvidos de forma a possibilitar que você concilie seus estudos com as suas atividades profissionais. Para isso, desenvolvemos um sistema de ensino através do qual você estuda de forma intensiva conteúdos que são necessários para o seu dia a dia. Não há perda de tempo, honramos cada minuto seu no Instituto. Sua dedicação durante o curso é essencial, e portanto, é necessário que você separe um tempo fixo durante a semana para estudar em casa.

BOLSAS DE ESTUDOS

O Instituto Infnet oferece as seguintes bolsas de estudo para seus alunos:

Programa de Mérito Enem

Com este programa o candidato pode obter bolsas de estudo nas Graduações do Instituto

Infnet e ficar isento de fazer o vestibular, conforme pontuação conquistada nas provas do ENEM.

A Bolsa Mérito Enem é cumulativa sob o desconto concedido para ingressantes e, desta forma, dependendo da média geral adquirida, o aluno poderá obter mais de 70% de bolsa.

O programa é válido apenas para matrículas feitas a partir de janeiro de 2013 e provas do ENEM realizadas a partir de 2010. O resultado do ENEM (boletim) é obrigatório no momento da matrícula. Essa bolsa é válida apenas para os cursos de Graduação na modalidade presencial.

Programa de Bolsa por Mérito e Necessidade

O objetivo do programa é oferecer bolsas de 25% a 100% para alunos particularmente talentosos e que não tenham condições financeiras de arcar com os custos da graduação, mas não estão qualificados para o ProUni.

Programa Prouni

Um programa do governo federal que distribui bolsas de 100%, de acordo com a nota do ENEM, para alunos de baixa renda que estudaram toda a vida em escolas públicas.

FINANCIAMENTOS

Programa de Financiamento Estudantil (FIES)

O Instituto Infnet participa do Programa de Financiamento Estudantil (Fies), que se destina a estudantes matriculados em cursos de graduação presencial de instituições de ensino superior não gratuitas, na forma da Lei 10.260/2001.

DIFERENÇAS

Entenda as diferenças entre as graduações e escolha o curso certo pra você.

DESIGN GRÁFICO (DESIGN DIGITAL)

É para quem deseja aprender a produzir informações gráficas, como sites, projetos editoriais, animação 2D, interface de aplicativos, identidade visual, motion design e videografismo, além de todo tipo de peça visual impressa ou online, em uma graduação densa e exigente, com três anos de duração.

FOTOGRAFIA (DIGITAL)

Forma profissionais em captura e edição de imagens digitais, com aprofundamento tanto prático quanto conceitual, incluindo conhecimentos históricos e artísticos, sensibilidade e densidade crítica no trato das imagens. São três anos de duração.

DESIGN DE INTERIORES (DIGITAL)

É uma graduação de três anos para quem deseja desenvolver projetos de ambientes de uso residencial ou comercial, explorando as novas tecnologias digitais que estão revolucionando a produtividade dessa área. O curso foge do lugar comum ao focar em ferramentas como Sketchup e Autodesk 3dsMax, ao invés de gastar tempo ensinando antigos processos manuais.

JOGOS DIGITAIS

Forma game designers, que são os profissionais responsáveis pelo planejamento e desenvolvimento do projeto de jogos. O game designer é o “arquiteto” de um jogo. O profissional formado no curso aprende também a programação necessária para criar jogos utilizando diferentes motores de jogos (game-engines). Ele entende profundamente dos diversos estilos de jogos e é capaz de produzir um jogo eficiente em seu propósito, seja diversão, educação ou outro. A graduação dura três anos e é executada em parceria com a Escola Superior da Tecnologia da Informação.

COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Formalmente denominado Comunicação Social, é uma graduação de quatro anos que forma profissionais para atuarem em empresas e agências de publicidade com criação, direção de arte, planejamento e atendimento, vendendo ideias, conceitos e produtos.

MARKETING (NEGÓCIOS E MARKETING DIGITAL)

É uma graduação voltada o desenvolvimento e gestão de projetos de marketing que englobam diferentes estratégias para geração de demanda, sobretudo focando em ações de inbound e content marketing e, também, no uso de softwares de automação. É um curso com uma visão de marketing moderna, majoritariamente digital, e dura três anos.

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA: DESIGN DE ANIMAÇÃO

É uma graduação em animação e arte 3D, com o título formal de Produção Multimídia, que ensina a criação de personagens, ambientes, videografismo e motion design de forma diversificada e interdisciplinar, em três anos. É o curso do profissional criativo que deseja mergulhar fundo na criação de curtas e longas metragens de animação.

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL (NEGÓCIOS E CONTEÚDO DIGITAL)

Oferece embasamento conceitual e prático desde a filmagem, gravação, iluminação, fotografia, sonorização e edição até a gestão de setores técnicos e administrativos de produção, inclusive com empregando técnicas de direção, de pré e pós-produção. É uma graduação de três anos, com forte foco em negócios, para formar produtores e empreendedores.

CINEMA E AUDIOVISUAL (DIGITAL)

É uma graduação de quatro anos com foco no processo criativo. O curso desenvolve o profissional nos processos de direção, fotografia, roteiro, direção de arte, design de som, montagem e edição, pré-produção, produção, pós-produção, animação, pesquisa, curadoria, divulgação, distribuição e exibição de material audiovisual. É a formação principal para futuros cineastas e diretores.



INFRAESTRUTURA

Nas suas graduações presenciais, a Escola de Comunicação e Design Digital ministra todas as aulas em laboratórios de alto nível, com uma *workstation* por aluno e/ou equipamentos de gravação. Os alunos estudam em sua charmosa sede, em um prédio de 1890, inteiramente reformado em 2015, no Centro do Rio de Janeiro. Em cursos em parceria com outras escolas do Instituto, parte das aulas podem ocorrer no campus da Rua São José, a menos de 500 metros de distância.

ESPAÇOS PARA ESTUDO

A metodologia de ensino privilegia o aprendizado através de projetos, refletindo o dia a dia do trabalho nas empresas. Os alunos contam com a plataforma online do Instituto para fazer os trabalhos em grupo, ou podem se reunir em suas confortáveis instalações, que incluem salas exclusivas para atividades em grupo (na biblioteca principal) e baias de estudo individual (na sede da Escola).

ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA E NETWORKING

Durante a graduação, os alunos contam com espaços agradáveis de convivência para construir amizades e uma rede duradoura de contatos.

AUDITÓRIOS

Os auditórios do Instituto não param: são diversas palestras, sobre os mais variados temas, que complementam o aprendizado dos alunos.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO E FOTOGRAFIA

A Escola conta com um super estúdio multiúso, para gravação de vídeo, áudio e fotografia, de uso dedicado para seus alunos. É um estúdio profissional, bem equipado, com mais de 70m² e pé-direito duplo.



BIBLIOTECA ESPECIALIZADA

O Instituto possui uma biblioteca **especializada e atualizada em comunicação, fotografia, animação e design**, com milhares de volumes que vão muito além dos indicados no currículo de cada graduação. Ela pode ser acessada pelos alunos através do posto remoto na Escola de Comunicação e Design Digital ou pessoalmente em suas instalações principais, a menos de 500 metros da Escola.



AS MODALIDADES DE ENSINO



PRESENCIAL

“Prefiro o jeito tradicional de estudar e posso ir à faculdade todos os dias, no Centro do Rio de Janeiro.”

- ★ Para quem prefere estudar em uma sala de aula e **pode ir à faculdade todos os dias, no Centro do Rio de Janeiro.**
- ★ Você assiste suas aulas diariamente em uma **infraestrutura de primeiro mundo**: salas de aula com um computador por aluno, em um charmoso prédio de 1890 completamente restaurado para receber a Escola.
- ★ Você tem **contato pessoal e diário com o corpo docente** da Escola de Comunicação e Design Digital do Instituto Infnet, a segunda melhor instituição de ensino privado do Rio de Janeiro. São professores que ensinam o que fazem no dia a dia, pois estão no mercado.
- ★ Você constrói uma sólida rede de contatos através da **convivência diária com os alunos** que, em poucos anos, serão alguns dos profissionais mais destacados das áreas de comunicação e design.
- ★ Como aluno, você pode **usar os estúdios de áudio e vídeo da ECDD** para seus trabalhos acadêmicos. O último andar da escola abriga um super estúdio de gravação, moderno e completo, para uso dos alunos.
- ★ Você tem acesso a uma **biblioteca completa** e focada na área de comunicação e design. São milhares de volumes atualizados sobre o que há de mais importante na sua área.
- ★ Você pode passar horas do dia nas **áreas de convivência, salas de estudo individual e em grupo** que estão disponíveis.
- ★ A ECDD fica muito bem localizada, a uma caminhada de apenas 5 minutos do metrô da Uruguaiana e 6 minutos da Praça XV (estação das barcas). Também fica a 2 minutos de um ponto do VLT na Av. Rio Branco.

LIVE

“Tenho disciplina para estudar sozinho, mas prefiro ter aulas semanais ao vivo e conhecer pessoalmente alguns colegas.”

- ★ Para quem prefere estudar de casa, com **aulas remotas diárias.**
- ★ Você tem **aulas com os mesmos professores que também ensinam na modalidade presencial**, podendo interagir com eles durante a aula remota.
- ★ Você interage com seus colegas por meio de uma **comunidade online.**
- ★ Como aluno, você pode usar as instalações físicas da ECDD, inclusive os espaços de estudos e a biblioteca, sempre que desejar.

O QUE AS MODALIDADES TÊM EM COMUM?

- ★ Cursos com **projetos pedagógicos inovadores e muito bem planejados**, sempre orientados por competências e projetos, com aprendizado ativo e que leva você a formar um excelente portfólio.
- ★ **Material didático exclusivo**, preparado pela equipe de Design Educacional em conjunto com os professores da ECDD.
- ★ Cursos de graduação **autorizados e reconhecidos pelo MEC**, sempre com ótima avaliação.
- ★ Professores com **experiência de mercado** e excelente formação.
- ★ Acesso à plataforma de aprendizado da O'Reilly, que traz recursos riquíssimos e **milhares de livros eletrônicos** de algumas das principais editoras ligadas à área criativa.
- ★ Participação na **exclusiva comunidade online Workplace**, que permite a interação contínua de toda a comunidade acadêmica, agregando alunos, professores e a coordenação da Escola.



CBL + PBL

O QUE É PBL?

É um método de ensino alternativo às aulas expositivas tradicionais, e que resulta em um entendimento mais profundo dos conteúdos, uma melhoria nas competências interpessoais e no desenvolvimento da criatividade. O método oferece a oportunidade do aluno explorar desafios aplicáveis ao mundo real, similares aos que ele encontrará no mercado de trabalho, aumentando a retenção das competências e conceitos aprendidos. PBL pode significar *Project Based Learning* ou *Portfólio Based Learning*. São elementos-chave do processo:

Mais prática, menos teoria — ao invés de ensinar aos alunos um monte de teoria e, de vez em quando, aplicar uma fração dela através de um trabalho, fazemos o exato oposto: oferecemos desafios cada vez mais difíceis para os alunos resolverem, com a apresentação de alguns conceitos para apoiá-los. Consequentemente, os alunos procuram a teoria e as ferramentas que precisam, aplicam, trabalham juntos e se ajudam. É uma abordagem muito mais parecida com o que acontece na vida real, em uma empresa ou organização.

Projetos desafiadores ou interdisciplinares — cada projeto oferece um problema significativo para o aluno resolver, de dificuldade compatível com os desafios reais da profissão. Através dos projetos, é possível integrar conhecimentos que no modelo tradicional são tratados apenas isoladamente.

Competências essenciais — os projetos são focados nos objetivos de aprendizado dos alunos, mas também incluem o desenvolvimento de competências transversais ao conteúdo, como análise crítica, solução de problemas e conflitos, colaboração, autogestão e gestão de projetos.

Portfólio — na indústria criativa, o método leva à formação de portfólio durante a formação do aluno, algo especialmente valorizado pelo mercado de trabalho.

Contexto — os projetos são desafios similares aos encontrados no mundo real, tendo assim significado concreto para os alunos e criando engajamento e entusiasmo no aprendizado.

Reflexão e feedback — os alunos refletem sobre o aprendizado, a efetividade da coleta de informações, a qualidade do trabalho e os obstáculos encontrados, além de darem e receberem feedback como parte de seu aprendizado.

Estudos da ciência da educação mostram que praticando e tendo feedbacks sistemáticos, os alunos aprendem mais e fixam melhor os conteúdos. No método, são trabalhadas competências tidas como necessárias para o mercado de hoje, como o pensamento crítico, criativo e a percepção de que existem várias maneiras para a realização de uma tarefa.

O QUE É CBL (COMPETENCY-BASED LEARNING)?

É trocar as tradicionais grades de disciplinas, centradas nos conteúdos que o aluno deve aprender, por um método focado nas competências necessárias para o aluno exercer sua profissão. O curso passa a ser orientado para o desenvolvimento de cada uma dessas competências, usando para isso os conteúdos e exercícios mais adequados, sejam eles textos, aulas, vídeos, debates, projetos, casos, etc.

Quando um curso no modelo CBL é desenvolvido, os educadores não começam a preparar um plano de aula baseado na escolha de conteúdos e leituras. Em vez disso, começam por **identificar as competências necessárias para a atuação do profissional** e, em seguida, selecionam os conteúdos para apoiar o aprendizado dos alunos em cada uma delas. No caso do Instituto Infnet, que usa paralelamente o método de aprendizado por projetos, normalmente esses conteúdos são atividades práticas, e não apenas leituras e vídeos.

O aluno progride no curso na medida em que adquire novas competências e torna-se **apto para se formar quando domina todo o conjunto de competências necessárias para a nova profissão**. Esse modelo é muito mais alinhado com o mercado de trabalho, pois as empresas podem ter certeza de quais competências o profissional formado domina.

PONTOS ESSENCIAIS DO CBL:

- ▶ Alinhado com o mercado de trabalho;
- ▶ Centrado nas competências necessárias para o exercício profissional;
- ▶ Mais prático que o modelo tradicional de ensino.

CORPO DOCENTE

O Corpo Docente de uma instituição é dinâmico. Esses são alguns dos professores que estão escalados para ministrar aulas nas graduações do Instituto Infnet.

“Uma escola exclusivamente voltada para a Indústria Criativa! O Instituto Infnet criou uma sede para acolher alunos e profissionais de design, publicidade, cinema, audiovisual e outras áreas que exigem um ambiente de estímulo à criatividade. Além de contar com grandes mestres, agora a Escola de Comunicação e Design Digital também tem a infraestrutura dos desejos da Indústria Criativa. São salas de aula, estúdios, laboratórios e equipamentos digitais de ponta para formar alunos prontos para a dinâmica do mercado brasileiro.”



Prof.ª Adriana Melo
Diretora da ECDD

Foi idealizadora dos primeiros eventos de internet no Brasil e do WOB - Congresso Mundial de Inovação, publisher da Revista Wide e course leader do MIT Massachusetts Institute of Technology, via Emeritus. Estudou design na ESDI/UERJ, administração no COPPEAD/UFRJ e fez mestrado na Université D'Angers. Possui curso de Direção de Cinema pela AICT e é autora do livro “Design Thinking & Thinking Design”, Ed. Novatec.

“A Escola de Comunicação e Design Digital conta com alguns dos mais conceituados professores nas diversas especialidades exigidas pelo currículo das graduações. São doutores, mestres e profissionais muito reconhecidos pelo mercado com a missão de ensinar usando nossa exclusiva metodologia baseada em competências. Nesse moderno projeto educacional, os alunos vivenciam o dia a dia do mercado adquirindo experiência e portfólio em aulas muito mais práticas do que no modelo tradicional.”



Prof. Alexander Francisco
Coordenador Pedagógico da ECDD

Graduado em design, pós-graduado em docência e mestre em tecnologias digitais para educação. É coordenador pedagógico das graduações da Instituição e da pós-graduação de Design Gráfico na modalidade Live. Criador de jogos de mesa comerciais e educativos, tais como Rasher, Deusastrados, Kardnarök e “Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras. É um dos professores mais premiados do Instituto Infnet.

Prof. Almir Mirabeau

Doutor em Design pela ESDI/UERJ. Coordena a Pós-graduação lato sensu em Design Digital da ECDD. É presidente da Sociedade Brasileira de Design Informação (SBDI) e apresenta o podcast de design, arte e cultura Visual+Mente.

Prof. Alvaro Vitório

Designer com especialização em Animação e Modelagem 3D, mestre em Humanidades, Cultura e Artes. Atua na graduação e na pós-graduação de Animação 3D.

Prof. André Scucato

Cineasta. Conquistou o prêmio de melhor filme de arte no Porto Bello Film Festival. Venceu o Sadho Poetry Film Festival, na Índia. Em 2013, recebeu a Medalha do Mérito Litero-Cultural Euclides da Cunha e o título de Comendador das Artes da Cidade do Rio de Janeiro. É mestre em ciência da arte pela UFF.

Prof. Bruno Tinoco

Diretor e roteirista de Cinema e TV formado pela London Film Academy. Dirigiu e produziu videocliques e documentários para Taylor Swift, Ivete Sangalo, Chico Buarque, Nando Reis, entre outros. Em publicidade, dirigiu centenas de filmes para clientes como Shell, O Globo, Fox Sports, Amil, Accenture e Vale, e produziu e dirigiu conteúdos para os canais Futura, Band, OFF, ESPN, Multishow e Curta.

Prof. Clarisse Siqueira

Sócia-fundadora da Ventarola Design, empresa de desenvolvimento de motion graphics e videografismos. Atende clientes como Unimed, Sistema Globo de Televisão, Canal Universal. Designer e mestre em Artes Visuais pela UFRJ e docente na graduação de Design e Animação.

Prof. Cleber Freitas

Game Designer, programador de jogos digitais e artista 3D. Graduado em Análise de Sistemas, pós-graduado em Jogos e Animação Digital e Mestrando em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Profa. Danielle Renner

Product Manager & Founder do Lab Change Maker e Consumer Insights Executive do Hurb. Especialista em Design Thinking pela Stanford University, Henry Ford Foundation (EUA) e Instituto Europeo di Design Barcelona. Possui larga experiência em Projetos de Inovação e Experiência do Cliente.

Prof. Diego Mello

CEO do Estúdio XP – Organização de Esportes Eletrônicos – e responsável pelo Creative Golem – Mídias Sociais e Publicidade. É pós-graduado em Jogos e Animação Digital, com MBA em Mídias Sociais e Marketing digital. Graduação em Design.

Prof.ª Giselle Arruda

Motion designer na FARM, passou boa parte da carreira no Esporte Interativo e integrou a equipe de Redes Sociais dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016. Atua nas áreas de Design Gráfico, Motion Design, Vídeos e Redes Sociais. Mestre em Design pela ESDI/UERJ, com bacharelado em design pela UFRJ.

Prof. Jeff Wendell

Idealizador do Lab D – Laboratório de Marketing Digital da ECDD. Consultor de Marketing, atuou em empresas como Instituto Infnet, Band, Jornal do Brasil, Grupo DevMedia, Tangram Marketing, entre outras. Sócio-fundador da startup NaONDA – Circuitos e Experiências Digitais, Inovação e Indústria Criativa. Pós-Graduado em Comunicação Empresarial com MBA em Marketing Digital.

Profa. Karen Cesar

Júri do Cannes Lions 2019, é presidente e fundadora da Red Bandana, empresa com foco em Design Estratégico há mais de 20 anos no mercado, tendo como clientes: L’Oreal Paris, Sofitel, Ellus, entre outros. Designer com especialização pela Berlin School of Creative Leadership – Steinbeis University.

Prof. Leandro Costa

Fundador e Lead Game Designer na GDWays. Autor do livro “O que os Jogos de Entretenimento têm que os Educativos não têm”. Participou do desenvolvimento de mais de 75 games publicados para empresas e marcas como Dragon Ball Z, Coca-Cola, Gloop, UOL e Brasil Game Show. Bacharel e Mestre em Design pela PUC-Rio.

Prof. Leonardo Thurler

Game Developer na Double Dash Studios. Desenvolveu jogos e sistemas para empresas como Cartoon Network, Sulamérica, Globo e Banco do Brasil. É mestrando em Computação pela UFF, especialista em Jogos e Animação Digital e bacharel em Ciência da Computação.

Prof.ª Marcela Soalheiro

É sócia-fundadora da empresa Geringonça Filmes, que em 2017 conquistou o prêmio de melhor websérie de Variedades no Rio WebFest com “Magnólia Vai!”. Produtora executiva do documentário “Drag-se”. Doutora em Comunicação Social da PUC-Rio e mestre em Comunicação Social pela UFF, por onde também se graduou.

Profa. Priscilla Paranhos

Sócia-fundadora da Agência Flex. Passou por grandes agências como Casa da Criação, Agnelo Pacheco Rio, W/Brasil Publicidade e Binder FC+M Comunicação. Participou de diversas campanhas premiadas ao longo desses anos. Mestre em Comunicação pela UFRJ.

Prof. Rafael Pinheiro

Quadrinista independente com publicações na Europa e no Brasil. Possui um reconhecido canal no Youtube. Cursos Arquitetura e Urbanismo na UFRJ em uma graduação sanduíche na University of Lincoln. Possui curso internacional em quadrinhos da École Européenne Supérieure de l’Image em Angoulême (França).

Profa. Raquel Lobão

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho/UNB e jornalista (UFRJ). Tem especialização em Monitoramento de Mídias Sociais e uso de Algoritmos. Atuou como consultora para empresas como Hama Editora, L’Oréal e, mais recentemente, a Associação Cultura em Ação.

Prof. Ricardo Nunes

Pós-Doutor no Projeto de Neuroeducação no Instituto Brasileiro de Neurociência e Neurotecnologia (CEPID BRAINN FAPESP). Investigador Científico com foco em Inovação Pedagógica com o uso de Tecnologias na Educação.

Prof. Tadeu Carvão

Mestre e Doutorando em Comunicação pela UFF. Publicitário com experiência em empresas como ALMAP/BBDO, White Martins e Prudential do Brasil, responsável pelo planejamento de mídia OOH – Coca-Cola na Copa do Mundo Fifa. Foi executivo e supervisor de contas publicitárias de marcas como Shell, Pepsi, Gillette e Ambev.

Prof. Thalita Bastos

Doutora em Comunicação pela UFF, com doutorado sanduíche na University of Reading (UK). Mestre em Comunicação pela UERJ e graduada em Comunicação Social. Membro do Conselho da SOCINE e membro do Núcleo de Estudos do Excesso nas Narrativas Audiovisuais (NEX/PPGCINE/UFF).

design gráfico

(design digital)

A graduação é focada no design digital. É muito prática e ensina as **ferramentas que as empresas usam rotineiramente**. Assim, forma profissionais que são disputados pelo mercado. Formandos se destacam por já saírem do curso com o domínio das competências necessárias para o trabalho no dia a dia, prontos para os desafios de qualquer agência.

PORTFÓLIO PROJETOS DE ALUNOS



- 1 Isabela Piratininga
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 2 Lucas Santos
Ilustração Digital II | Livro Ilustrado
- 3 Antônio Xavier
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 4 Roberto Bonifácio
Ilustração II | Vetorização
- 5 Paula Accioly
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 6 Flávia Andreoni
Ilustração Digital | Composição de Círculos
- 7 Yuri Villas Boas
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 8 Flávia Bías
Ilustração Digital | Criação de Cartaz
- 9 Flávia Guttler
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 10 Eric Simmelhag
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 11 João Ricardo Albuquerque
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 12 Roberto Bonifácio
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 13 Juan Manuel Pujol
Ilustração Digital II | Vetorização e Composição
- 14 Carolina Azambuja
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 15 Ana Carolina
Ilustração Digital | Pixel Art Isométrico
- 16 Priscila Alves
Ilustração Digital II | Criação de Pattern
- 17 Fabrício
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 18 Antônio Xavier
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 19 Isabella Piratininga
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 20 Lucas Santos
Ilustração Digital | Criação de Rótulo de Cerveja
- 21 Alessandra, Filipe Nardi e Vinícius
Tipografia Digital | Cartaz Tipográfico
- 22 Priscila Alves
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 23 Thuanny Almada
Ilustração Digital II | Transmutação Estilística
- 24 Carolina Azambuja
Ilustração Digital II | Criação de Pattern
- 25 Tanara Souza
Ilustração Digital II | Criação de Pattern

Este livreto foi criado pelos ex-alunos da Graduação em Design Gráfico, Lucas Santos e Antônio Xavier.

Você encontra estes e outros trabalhos de alunos da Graduação no site: br.pinterest.com/infnet/trabalhos-de-alunos/

DESIGN

MATRIZ CURRICULAR

Motion Design	Identidade Visual	Webdesign	Design Editorial	Design Para Aplicativos	Design Thinking
Fundamentos da ilustração para vídeo	Semiótica	Introdução ao Design para a Internet	Fundamentos do Design para Produção Gráfica Editorial	Fundamentos do Design para Aplicativos	Fundamentos do Design Thinking
Fundamentos da Animação 2D para vídeo	Branding e Design	Design de Experiência do Usuário para a Web	Fotografia e Retoque	User Experience (UX) para Aplicativos	Técnicas de Imersão e Ética Profissional
Ilustração vetorial para vídeo	Ilustração Digital	Criação Web	Produção Gráfica Editorial	Prototipação de Alta Fidelidade e Design de Telas	Técnicas de Co-criação e Relacionamento com o Cliente
Técnicas e estilos de animação 2.5D	Tipografia e Cores	Implementação de site em Wordpress	Composição Digital	Design de Interação e Avaliação da Usabilidade	Técnicas de Prototipação e Teste de Resultado
Projeto de bloco: um infográfico animado ou curta de motion design de 2 a 3min.	Projeto de bloco: identidade visual e seu manual de uso acompanhados de um branding book.	Projeto de bloco: um site responsivo criado no Wordpress, usando HTML5 e CSS criado de acordo com o manual de uso de uma marca.	Projeto de bloco: conjunto de peças (poster, livreto e flyer) para impressão e meio digital, voltado para uma produção cultural e contendo pelo menos uma fotografia autoral.	Projeto de bloco: protótipo navegável de um aplicativo acompanhado de testes de usabilidade.	Projeto de bloco: criação de uma solução com o objetivo de melhorar resultados de uma empresa/instituição, com foco em sustentabilidade, direitos humanos ou questão racial.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, comprometida com a melhoria contínua, e não estanque.

Fotografia (Digital)



A graduação promove um firme embasamento conceitual e prático em produção fotográfica digital, instigando o desenvolvimento do senso crítico na prática da profissão. O aluno torna-se pronto para atuar com fotografia para propaganda e marketing, para eventos, artística, para a moda e decoração, para documentação técnico-científica e jornalística, além de fotografia em movimento.



FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Além de uma sólida base conceitual, existe o cuidado de se fazer a **ponte com as práticas de mercado** de fotografia digital. Você aprende as técnicas e domina os equipamentos e softwares usados nos principais estúdios de fotografia.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelo mercado** ou capazes de empreender uma carreira solo de grande sucesso na fotografia. Para isso, o curso é cuidadosamente planejado para cobrir as principais técnicas e ferramentas utilizadas, além da formação de um valioso portfólio cobrindo variadas áreas da produção fotográfica.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com atividades profissionais. O aprendizado é intensivo e **sem perda de tempo**. No Infnet, o ensino é orientado para a formação de profissionais. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

LABORATÓRIOS MULTIMÍDIA E ESTÚDIO

Computadores para organização e tratamento das imagens e câmeras fotográficas são as ferramentas do dia a dia dos fotógrafos. Se no seu trabalho você usa esse equipamentos para executar as tarefas diárias, por que não faria o mesmo em sala de aula? No Instituto, **as aulas presenciais são em laboratório**, com uma *workstation* por aluno, ou em estúdio de fotografia. É a a única graduação em fotografia 100% prática.

COMO É A CARREIRA DO ALUNO FORMADO?

O egresso do curso está preparado para atuar nas diversas etapas do processo de produção fotográfica e nos mais diferentes contextos. Pode atuar no mercado de trabalho em empresas jornalísticas, cinematográficas, em fotografia de eventos, centros de pesquisas, estúdios e escritórios de decoração, moda, arte e arquitetura. Como o mercado atual exige ainda que os fotógrafos saibam adequar seus trabalhos a estratégias mais amplas de comunicação, marketing, empreendedorismo e gestão, parte da formação é dedicada a competências nestas áreas.

ALGUNS DOS SOFTWARES TRABALHADOS DURANTE O CURSO:

Design Gráfico: Adobe InDesign

Edição/Manipulação de Fotografias: Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Gimp, Pixlr

Grafismo/Videografismo: Adobe After Effects, Adobe Premiere

Portfólio: Adobe Behance

Ferramentas para Gestão: Google Docs, Trello, Asana, Pinterest, Pixifi

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Fotografia.

FOCO

Fotografia Digital, com o uso de equipamentos e recursos de ponta.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Tradição na formação do senso crítico e modernidade na escolha das tecnologias para a execução do trabalho. Geração de amplo portfólio durante o curso.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional como fotógrafo e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

PORTFÓLIO

Desenvolvimento de amplo portfólio visual durante a graduação para maior empregabilidade do aluno. Mínimo de cinco projetos de grande envergadura, em áreas distintas da produção fotográfica.

CARGA HORÁRIA

2.269 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 2,5 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº601 de 29 de outubro de 2014. EAD: Autorizada pela portaria nº606 de 29 de outubro de 2014.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório e estúdios fotográficos, com uma *workstation* por aluno e/ou equipamentos para produção fotográfica, no formato presencial.

CÂMERA DO ALUNO

Solicitamos que cada aluno possua sua própria câmera fotográfica, preferencialmente DSLR. O curso disponibiliza câmeras e acessórios diversos, mas em caráter limitado e para uso nos estúdios da escola.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais atuantes e reconhecidos no universo da fotografia.

DESTAQUES

Projetos temáticos que preparam o aluno para atuar em áreas de alta demanda, incluindo fotografia publicitária, fotografia documental, fotografia de eventos, fotografia artística, construção de álbuns digitais e impressos e fotografia em movimento.

PRINCIPAIS CARGOS

Fotógrafo profissional, Fotógrafo freelancer, Produtor Fotográfico, Diretor de Fotografia, Pesquisador Fotográfico, Fotojornalista.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

MATRIZ CURRICULAR

Fotografia Artística	Fotografia Documental	Fotografia Publicitária	Fotografia de Eventos	Fotografia em movimento
Fundamentos da Fotografia Artística	Fundamentos da Fotografia Documental	Fundamentos da Fotografia Publicitária	Fundamentos da Fotografia de Eventos	Fundamentos da Fotografia Cinematográfica
Captura e Edição de Fotografia Artística	Fundamentos do Jornalismo	Edição de Imagens com Adobe Photoshop	Fundamentos do Design Gráfico	Fundamentos do Videografismo
Semiótica, Estética e Representação	Criação de Fotoreportagens	Imagem, Estética e Comportamento do Consumidor	Mercado e Empreendedorismo em Fotografia	Edição de Vídeo
Técnicas Avançadas e Experimentais em Fotografia Artística	Criação de Documentações Fotográficas Técnico-Científicas	Retoque e Manipulação de Imagens com Adobe Photoshop	Criação e Diagramação com Adobe InDesign	Videografismo e Finalização
Projeto de Bloco: conjunto coeso de fotografias com viés artístico, traduzindo um conceito e acompanhado de fundamentação.	Projeto de Bloco: conjuntos de registros fotográficos documentais do cotidiano (fotoreportagem) e de objetos (fotografia técnico-científica), sem manipulação das fotografias, acompanhados das justificativas e descrição de cada conjunto.	Projeto de Bloco: uma fotografia para fins publicitários, com manipulação, atendendo a um briefing e um layout previamente estabelecidos, acompanhada de relatório conceitual.	Projeto de Bloco: um álbum de fotografias voltado para impressão, diagramado pelo aluno e contendo fotos tiradas pelo aluno em um evento.	Projeto de Bloco: um trailer ou filme de curta duração capturado e editado pelo aluno, documentando um evento, com finalidade comercial.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.



Design de Interiores (digital)

A graduação prepara o aluno para atuar em todas as etapas do design de interiores, sempre com o uso de tecnologia de ponta. Ele torna-se especialista na organização de espaços residenciais e comerciais considerando o atendimento das condições de conforto ambiental, funcional, estético, tecnológico e econômico. É um curso com um viés digital, em que são priorizados softwares e ferramentas online no lugar da execução manual do projetos.



O aluno formado é capaz de:

- › Elaborar projetos de interiores com alta performance, auxiliado por ferramentas tecnológicas atuais.
- › Expressar seu pensamento criativo através de desenhos, materializando e idealizando um projeto de interior.
- › Desenvolver, elaborar e tratar imagens a partir de variadas ferramentas gráficas.
- › Desenvolver, elaborar e tratar modelos de plantas baixas e de maquetes 3D de espaços e móveis.
- › Operar, em nível avançado, os softwares atuais para criação de projetos de interiores, de paisagismo, de iluminação e mobiliário.
- › Elaborar mobiliários de interiores de diferentes materiais, formas, texturas e cores em conformidade com os princípios do pensamento contemporâneo do design.
- › Pensar ergonomicamente sua construção.
- › Projetar interiores residenciais com base em conhecimentos teóricos da história cultural brasileira, agregando valores de conforto ambiental, iluminação, ventilação, térmico e acústico.
- › Elaborar projetos de interiores comerciais respaldados por conceitos semióticos voltados ao comércio de varejo e serviços, focados nas propostas de vendas, do público alvo e no conceito da marca, associando o processo de criação do interior à proposta comercial.
- › Entender o processo de construção desde o projeto de interior até a materialização da obra.
- › Incluir padrões sustentáveis favorecendo a preservação do meio ambiente.
- › Criar projetos de paisagismo para residências e espaços corporativos.
- › Gerenciar projetos de interior trabalhando e liderando equipes com bases éticas profissionais, respeito às diferenças e aos direitos humanos.
- › Gerenciar o próprio empreendimento com maiores chances de êxito.
- › Compreender a teoria contemporânea do design de interiores com valorização do projeto inovador, coerente com os materiais e com o tempo de sua criação.

FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Além de uma sólida base conceitual, existe o cuidado de se fazer a **ponte com as práticas de mercado**, incluindo o ensino das ferramentas efetivamente utilizadas pelos escritórios de arquitetura e empresas em geral, como o Autocad, o Sketchup e o 3ds Max. O aluno termina o curso pronto para o mercado.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelos escritórios de arquitetura e engenharia**. Por isso, o curso é cuidadosamente planejado para a formação de um valioso portfólio cobrindo variadas aplicações do design de interiores, tanto comerciais quanto residenciais e culturais.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com as atividades profissionais do designer de interiores. O aprendizado é intenso e **sem perda de tempo**. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

LABORATÓRIOS MULTIMÍDIA

Computadores são ferramentas do dia a dia dos profissionais. Quase todo o trabalho de planejamento e projeto é feito de forma digital. E, se nas empresas é assim que funciona, por que não fazer o mesmo em sala de aula? No Instituto, **as aulas presenciais são em laboratório**, com uma *workstation* por aluno. É a única graduação em design de interiores 100% prática e alinhada com a forma atual de trabalho na área.

COMO É A CARREIRA DO ALUNO FORMADO?

O mercado para designers de interiores é demandante e o profissional encontra campo de atuação em construtoras, imobiliárias, escritórios de design e arquitetura, escritórios de projetos de interiores, lojas de móveis e decoração, shoppings, feiras e estabelecimentos comerciais em geral ou empreendendo por conta própria.

ALGUNS DOS PRINCIPAIS SOFTWARES TRABALHADOS DURANTE O CURSO:

Design de Plantas e Projetos: Autodesk Autocad Architecture, Autodesk Revit, Autodesk Home Styler, Sketchup

Digitalização: Autodesk Raster Design

Modelagem de móveis e maquetes eletrônicas: Autodesk 3ds Max

Renderização de vistas: Maxwell Render

Modelagem de informações: BIM

Edição de Assets e Texturas: Adobe Photoshop

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores.

FOCO

Design de interiores com técnicas e ferramentas contemporâneas.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para uma formação de alta empregabilidade e capacidade empreendedora, atendendo às demandas específicas do mercado, com geração de amplo portfólio durante o curso.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional como designer de interiores e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

PORTFÓLIO

Desenvolvimento de amplo portfólio de projetos residenciais e comerciais durante as atividades acadêmicas para uma rápida inserção no mercado de trabalho.

CARGA HORÁRIA

2.269 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 3 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº266 de 27 de março de 2015. EAD: Autorizada pela portaria nº275 de 27 de março de 2015.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório, com uma *workstation* por aluno, no formato presencial.

CERTIFICAÇÕES

Prepara para a certificação em Autocad. Você obtém destaque no mercado com conhecimentos técnicos certificados pela Autodesk, podendo fazer a certificação no próprio Instituto, que é centro de certificação oficial.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais atuantes e reconhecidos pelo mercado.

DESTAQUES

A tecnologia revolucionou o design de interiores na última década, e a graduação do Instituto revoluciona o ensino na área, fugindo dos métodos manuais e focando o aprendizado nas ferramentas relevantes para a produtividade hoje.

PRINCIPAIS CARGOS

Designer de interiores, Designer de produtos, Decorador, Light designer.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

MATRIZ CURRICULAR

Loft Contemporâneo	Espaço Comercial	Residência com Paisagismo	Maquete Eletrônica com mobiliário	Empreendimento Corporativo	Inovação em Design de Interiores
Expressão Plástica e Fundamentos em Projetos de Interiores de Lofts Contemporâneos	Expressão Plástica e Fundamentos em Projetos de Interiores Comerciais	Expressão Plástica e Fundamentos em Projetos Residenciais com Paisagismo	Fundamentos da Maquete Eletrônica	Expressão Plástica e Fundamentos em Projetos de Interiores Coporativos	Expressão Plástica e Fundamentos em Projetos de Interiores Inovadores
Conforto Ambiental, Térmico e Acústico	Semiótica e Leitura Conceitual de Imagens	História da Arte e da Arquitetura	Fundamentos da Modelagem de Móveis	Planejamento e Gestão de Projetos de Design de Interiores	Inovação em Arquitetura e Design de Interiores
Desenho técnico digital: lofts contemporâneos	Desenho técnico digital: projetos de espaços comerciais	Desenho técnico digital: projetos residenciais com paisagismo	Desenho técnico digital: maquete eletrônica	Desenho técnico digital: projetos corporativos	Desenho técnico digital: projetos inovadores
Materiais	Empreendedorismo e Relacionamento com o Cliente em Design de Interiores	Iluminação	Ergonomia	Instalações e Detalhamento	Sustentabilidade em Arquitetura e Design de Interiores
Projeto de Bloco: design de interiores de um estúdio residencial contemporâneo, refletindo o perfil de um cliente, com amplas justificativas de decisões sobre conforto e materiais.	Projeto de Bloco: design de interiores de um espaço comercial (loja, quiosque etc.) refletindo as necessidades de marketing e vendas do negócio, justificadas do ponto de vista do empreendedorismo e da semiótica.	Projeto de Bloco: projeto de interiores para um cliente residencial, trazendo detalhamento de iluminação e projeto de paisagismo.	Projeto de Bloco: maquete eletrônica 3D para criação de diferentes vistas, acrescida do projeto 3D de móveis justificados ergonomicamente.	Projeto de Bloco: design de interiores de um espaço corporativo atendendo às necessidades funcionais, estéticas e orçamentárias de um cliente e incluindo instalações, detalhamento e a modelagem de informações do projeto.	Projeto de Bloco: um projeto de design de interiores inovador, atendendo a cenários extremos ou precários, com uso de materiais e/ou técnicas inovadoras.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

O setor de entretenimento é um gigante que chegará em US\$71 bilhões no Brasil em 2017. A fatia dos jogos digitais cresce a cada ano, e já **representa um faturamento mundial superior ao de Hollywood**. A graduação forma profissionais para trabalharem nesse segmento, produzindo jogos para empresas brasileiras e do exterior. São ensinadas as técnicas e ferramentas efetivamente utilizadas na indústria, formando profissionais prontos para ingressar no mercado de trabalho.

NÃO É SÓ POR DINHEIRO

Quem trabalha com games, quase sempre, não o faz só pelo dinheiro. **Trabalhar com games é uma paixão do profissional**. Criar universos, personagens e roteiros e usar a imaginação e as ferramentas para materializar mundos alternativos... é muito mais do que um trabalho comum. É claro que há muito suor, mas há diversão e fama esperando pelos melhores profissionais.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A graduação em Jogos Digitais não é voltada para a programação de computadores nem para a criação da arte para os jogos, apesar de ensinar um pouco sobre esses dois assuntos. Nela, você se torna um **expert em criar projetos de jogos de vários gêneros e aprende a implementá-los usando linguagens script, ferramentas visuais e assets criados por terceiros**. Aprende a somar os talentos de programadores, artistas gráficos e compositores de trilhas. Mas o seu foco é a qualidade do jogo, sua história, os desafios para o jogador, a complexidade dos personagens e a diversão que o jogo proporciona. Além disso, aprende a gerir os projetos e a liderar a equipe necessária para produzir jogos de excelência.

VOCÊ DOMINA MUITOS TIPOS DE JOGOS

Como um bom Game Designer, você dominará os mais diversos gêneros de jogos: Casual, Ação, Aventura, ARG (Artificial Reality Games), FPS (First Person Shooters), jogos educacionais, jogos publicitários etc. Além disso, entenderá **questões de negócio**, como as diversas formas de monetização para jogos, aprendendo também sobre diferentes plataformas e com diversos motores para a criação de jogos.

100% EM LABORATÓRIO

Computadores e internet são ferramentas do dia a dia dos profissionais na criação de jogos digitais: no Instituto, você terá **todas as aulas em laboratório**. Assim, o curso torna-se muito mais prático. É um novo padrão de qualidade em graduações.

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.

FOCO

Game Design, isto é, o projeto do jogo.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para a formação de game designers no sentido estrito do termo: os profissionais capazes de planejar, roteirizar e produzir jogos de qualidade em plataformas diversas.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional como designer de jogos digitais e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

CARGA HORÁRIA

2.689 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 3 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº266 de 27 de março de 2015. EAD: Autorizada pela portaria nº271 de 27 de março de 2015.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório, com uma *workstation* por aluno, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Professores inseridos no mercado de games e design, em estúdios de renome, agências de design e comunicação e produtoras.

DESTAQUES

Efetivo desenvolvimento de jogos durante a graduação, com motores de jogos como Game Salad, Unreal Engine, Construct2, Game Maker, dentre outras ferramentas.

PRINCIPAIS CARGOS

Game Designer, Projetista de Jogos, Produtor de Jogos, Designer de Mecânica de Jogo, Designer de Fase (Level Designer), Designer de Ambientação, Redator.

CURRÍCULO

Referenciais de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (MEC/SETEC) e estudos do campo do game design.

REGIME

Presencial: aulas diárias em laboratórios de primeira linha.

Live: aulas diárias remotas.

PARCERIA

Esta graduação é uma parceria da Escola de Comunicação e Design Digital com a Escola Superior de Tecnologia da Informação.



ESCOLA SUPERIOR DA
TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

MATRIZ CURRICULAR

Adventure Games e Narrativas Interativas	Jogos Casuais para Mobile	Jogos MMORPG	Gamificação e Serious Games	Jogos ARG (Alternate Reality Games)	Jogos FPS 3D (First Person Shooter)
Fundamentos do Adventure Game Design	Fundamentos do Game Design de Jogos Casuais	Fundamentos do Game Design de Jogos MMORPG	Fundamentos do Game Design de Serious Games	Fundamentos do Game Design de Jogos ARG	Fundamentos do Design de Jogos para FPS
Narrativa Interativa de Adventure Games	Processo Criativo para o design de jogos	Desenvolvimento de Mundos e Mitologias: Arte e Redação	Início e Planejamento de Projetos de Jogos	Fundamentos de Marketing e Comunicação Publicitária	Direção Cinematográfica para Jogos
Composição de Adventure Games	Composição de Jogos Casuais	Composição de Jogos MMORPG	Composição de Serious Games	Composição de Jogos ARG	Composição de Jogos FPS
GDD de Adventure Games com AGS	Empreendedorismo e Monetização em Jogos Digitais	Composição de Personagens: Arte e Redação	Execução, Monitoramento, Controle e Encerramento de Projetos de Jogos	Construção de Narrativas Publicitárias Não Lineares	Trilha e efeitos sonoros para jogos
Projeto de Bloco: um jogo do gênero adventure voltado para desktop com a construção de narrativa interativa.	Projeto de Bloco: um jogo do gênero casual voltado para plataformas móveis com estratégia de monetização para sua comercialização.	Projeto de Bloco: um jogo do gênero Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) com desenvolvimento de mitologia e personagens.	Projeto de Bloco: uma solução para um problema educacional ou corporativo no formato de um jogo para Web, com ampla documentação do projeto baseada em gamificação e GDD.	Projeto de Bloco: um jogo do gênero Alternate Reality Game (ARG) voltado para plataformas móveis com finalidade publicitária.	Projeto de Bloco: um jogo em Unreal do gênero First Person Shooter em 3D montado pelo aluno, com direção de áudio e imagens.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

COMO E ONDE O PROFISSIONAL PODE TRABALHAR?

O profissional formado no curso pode trabalhar nas áreas de desenvolvimento de projetos de jogos, mecânica (gameplay), narrativa, criação de GDD (Game Design Document) e na coordenação de projetos. Há oportunidades em empresas produtoras de jogos voltadas para entretenimento, serious games, educacionais, advergames, etc. Pode ainda atuar em agências de publicidade ou como empreendedor na área, tanto formalizando uma empresa quando produzindo de forma independente.

Esta é a graduação para quem pretende trabalhar em uma das áreas de maior crescimento dentro da indústria criativa: **projeto e criação de jogos para videogames, computadores, celulares e tablets**. Trabalhar com desenvolvimento de jogos é mais do que uma boa oportunidade de carreira, é a chance de muitos jovens trabalharem com sua paixão.

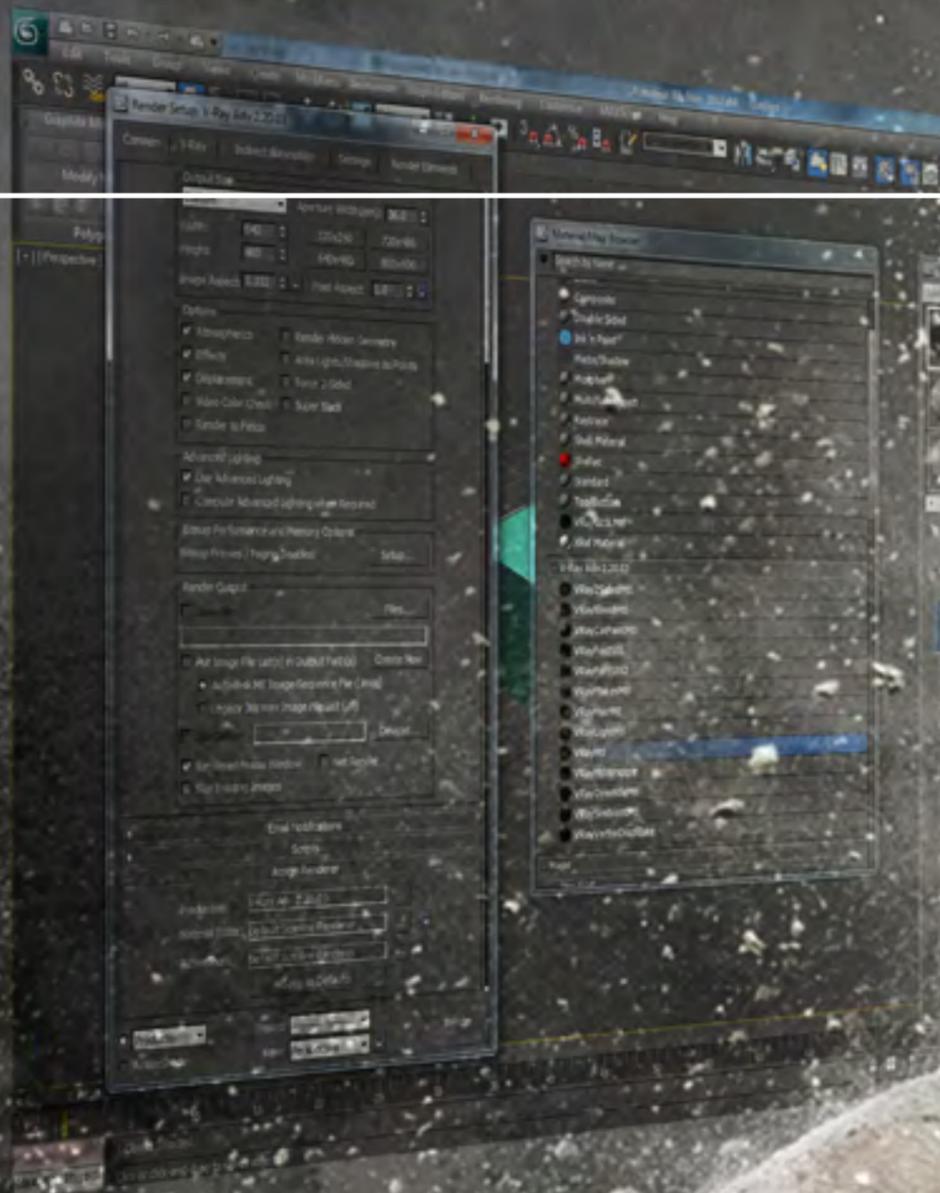
COMO É O MERCADO DE GAMES?

O mercado de games já é maior que Hollywood e não para de crescer. Em março de 2020, em plena pandemia, o setor bateu recordes de vendas, passando de 10 bilhões de dólares em vendas mensais, segundo a Nielsen. Os jogos são desenvolvidos para diferentes plataformas, tais como os consoles Xbox, Playstation e Nintendo Switch, os computadores Windows e Mac e também, claro, os celulares Android e iPhone. Há desde jogos independentes, criados por pequenas startups, até mega produções, que demandam investimentos da ordem de dezenas de milhões de dólares para serem produzidos.

A maior parte deste dinheiro é gasto com a contratação de profissionais da área, tais como game designers, desenvolvedores, artistas 2D e 3D e roteiristas. É um mercado bem globalizado, com oportunidades para trabalho no Brasil e no exterior, com boa aceitação para o trabalho remoto. Já temos centenas de empresas brasileiras desenvolvendo jogos, como é o caso da Gartic e da Wildfire, que se tornaram fenômenos globais. A Wildfire, por exemplo, foi avaliada em mais de 1 bilhão de dólares e tem mais de 700 colaboradores espalhados em quatro países.

Produção Multimídia: Design de Animação

É a graduação do especialista em animação 2D e 3D, incluindo os variados aspectos da produção, como modelagem, composição, edição e finalização. O aluno formado é capaz de utilizar diversas técnicas e estilos avançados, como modelagem procedural, composição node based, escultura digital e VFX, criando curtas, vinhetas, trailers, personagens e games. Durante a graduação, são ensinadas as principais ferramentas da área, como o 3ds Max, Character Generator, Celtx, Mudbox, Illustrator, Photoshop, Fusion, Mocha, Houdini e Unreal Engine.



FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Produzir animação de qualidade exige uma sólida base conceitual. Por exemplo, o aluno deve dominar as técnicas de storytelling para contar uma história envolvente e precisa entender um pouco de anatomia para criar personagens realistas. No entanto, isso não é suficiente. O mercado exige que o profissional domine profundamente determinados softwares, como o 3ds Max, o Fusion e o After Effects, além de técnicas profissionais, como a composição node based, animação 2D, 2.5D e 3D e a modelagem procedural. Sem o firme domínio dessas ferramentas, o aluno não consegue uma boa penetração nos melhores estúdios.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelo mercado**. Para isso, o curso é cuidadosamente planejado para cobrir as principais técnicas e ferramentas utilizadas nos estúdios, além da formação de um valioso portfólio de curta-metragens.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com atividades profissionais. O aprendizado é **intensivo e sem perda de tempo**. No Infnet, o ensino é orientado para a formação de profissionais. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

MERCADO EM EXPANSÃO

A recente Lei 12.485 estabelece que os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação e documentários passam a ter a obrigação de dedicar 3,5 horas semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente. Essa lei aumenta muito a necessidade de produção audiovisual nacional e abre oportunidades para os profissionais da área.

LABORATÓRIOS MULTIMÍDIA

A recente Lei 12.485 estabelece que os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação e documentários passam a ter a obrigação de dedicar 3,5 horas semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo **metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente**. Essa lei aumenta muito a necessidade de produção audiovisual nacional e abre oportunidades para os profissionais da área.

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia.

FOCO

Animação digital.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para uma formação de alta empregabilidade e capacidade empreendedora, com domínio das ferramentas efetivamente usadas no mercado, com geração de amplo portfólio durante o curso.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional como animador e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

PORTFÓLIO

Desenvolvimento de amplo portfólio durante as atividades acadêmicas, incluindo curtas 2D e 3D, personagens, escultura digital, técnicas de VFX usadas em cinema, obtendo máxima empregabilidade do recém-formado.

CARGA HORÁRIA

2.269 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 3 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº210 de 27 de março de 2014.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório multimídia, com uma *workstation* por aluno, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais atuantes e reconhecidos pelo mercado.

DESTAQUES

É um curso focado, capaz de formar profissionais de alto desempenho na produção de peças de animação para o cinema, internet, televisão, games ou publicidade.

PRINCIPAIS CARGOS

Animador, Artista 3D, Diretor de Animação, Designer de Animação.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

MATRIZ CURRICULAR

Animação 3D	Motion Graphics	Animação 2D Com Personagem	Modelagem Procedural e Composição Node-based	Personagem 3D: escultura, modelagem e animação	Design de games FPS 3D
Fundamentos da animação 3D	Fundamentos da ilustração para identidade visual	Fundamentos da animação 2D	Fundamentos de composição para efeitos visuais	Fundamentos da escultura digital: modelagem 3D high/low poly	Fundamentos do design de jogos FPS 3D
Roteiro e storyboard	Fundamentos da Animação 2.5D	Desenvolvimento e ilustração de personagens	Fundamentos da captura de imagens	Animação 3D de personagens	Fundamentos do Unreal Engine
Modelagem de cenários 3D	Ilustração vetorial para animação	Edição de animação 2D com personagem	Técnicas de efeitos visuais	Polypaint e texturização; iluminação	Criação e desenvolvimento de jogos FPS 3D
Sonoplastia e Foley	Técnicas e estilos de animação 2.5D	Desenvolvimento e dublagem de personagens	Finalização para VFX	Animação avançada: Física e objetos	Composição de jogos no Unreal Engine
Projeto de Bloco: uma animação 3D de um minuto de duração inteiramente criada pelo aluno.	Projeto de Bloco: uma identidade visual animada para um programa de TV, em 2D/2.5D incluindo efeitos como liquid motion.	Projeto de Bloco: uma animação 2D de curta duração, com criação de personagens.	Projeto de Bloco: um trailer de um filme, com composição e modelagem procedural de objetos e tracking 2D e 3D.	Projeto de Bloco: desenvolvimento da modelagem de um personagem 3D original, com animação do seu walk-cycle.	Projeto de Bloco: jogo do gênero First Person Shooter em Unreal 3D montado pelo aluno.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

MAIS INFORMAÇÕES

Esta é a graduação do especialista em animação 2D e 3D, incluindo os variados aspectos da produção, como modelagem, composição, edição e finalização. O aluno formado é capaz de utilizar diversas técnicas e estilos avançados, como modelagem procedural, composição node based, escultura digital e VFX, criando curtas, vinhetas, trailers, personagens e games. Durante a graduação, são ensinadas as principais ferramentas da área, como o 3ds Max, Character Generator, Celtx, Mudbox, Illustrator, Photoshop, Fusion, Mocha, Houdini e Unreal Engine.

Durante o curso o aluno aprende a utilizar ferramentas, técnicas de modelagem, composição e animação usadas em produções cinematográficas premiadas, como **300**, **Avatar**, **Captain America**, **Hugo**, **Harry Potter**, **Noah**, **Spider Man III** e muitos outros.

TECNOLOGIAS QUE O ALUNO DOMINA DURANTE A GRADUAÇÃO:

Modelagem: Autodesk 3ds Max, Autodesk Mudbox, Autodesk Character Generator, Houdini 3D

Animação: Autodesk 3ds Max, DuIK, Autodesk Character Generator

Composição e Efeitos Especiais: Adobe After Effects, Blackmagic Design Fusion, Houdini 3D

Edição de Vídeo: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects

Game Engines: Unreal Engine

Criação e Edição de Assets: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Roteiro e Produção: Celtx



Produção Audiovisual (negócios e conteúdo digital)

Esta é a graduação de negócios e gestão da indústria do audiovisual, formando **empreendedores**. O profissional formado é capaz de tomar as grandes decisões e atuar em todas as etapas de uma produção, desde antes do seu início até o fim. O produtor desenvolve e vende a ideia de uma produção audiovisual, captando recursos e definindo as melhores estratégias de exibição e distribuição. Ele elabora o projeto do filme, direcionando e gerindo atividades da pré e da pós produção, tais como o casting, a direção de imagens, a edição e a finalização e o marketing do filme.

FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Além de uma sólida base conceitual, existe o cuidado de se fazer a **ponte com as práticas de mercado**, incluindo o domínio dos processos e ferramentas utilizadas em todas as etapas da produção audiovisual.

MERCADO EM EXPANSÃO

A recente Lei 12.485 estabelece que os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação e documentários passam a ter a obrigação de dedicar 3,5 horas semanais de seu horário nobre à **veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros**, sendo que no mínimo metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente. Essa lei aumenta muito a necessidade de produção audiovisual nacional e abre oportunidades para os profissionais da área.

FORMAÇÃO EMPREENDEDORA

O compromisso do Instituto é formar alunos que **sejam capazes de empreender** no setor do audiovisual, além de serem disputados por produtoras tradicionais dessa indústria.

APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com atividades profissionais. O aprendizado é **intensivo e sem perda de tempo**. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

LABORATÓRIOS MULTIMÍDIA

A maior parte do trabalho no setor do audiovisual é feito de forma digital. E se nas empresas é assim que funciona, por que não fazer o mesmo em sala de aula? No Instituto, **as aulas presenciais são em laboratório**, com uma *workstation* por aluno, ou no estúdio de gravação.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

A Escola conta com um super estúdio multiúso, para gravação de vídeo, áudio e fotografia, de uso dedicado para seus alunos. É um estúdio profissional, bem equipado, com **mais de 70m² e pé direito duplo**. Foi projetado para uma turma inteira utilizá-lo simultaneamente, com conforto.

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual.

FOCO

Negócios e Gestão.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para uma formação de alta empregabilidade e capacidade empreendedora, com domínio de todas as etapas da produção audiovisual, permitindo que o profissional tenha acesso a uma variedade de oportunidades de trabalho.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional na área de audiovisual e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

CARGA HORÁRIA

2.269 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 3 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº599 de 29 de outubro de 2014.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório multimídia (com uma *workstation* por aluno) e estúdios de gravação, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais atuantes e reconhecidos pelo mercado, muitos com experiência em gestão de empreendimentos no setor audiovisual.

DESTAQUES

Desenvolvimento de habilidades e conhecimento técnico necessário para empreender negócios no setor audiovisual.

PRINCIPAIS CARGOS

Produtor de Audiovisual, Produtor Executivo, Produtor de Multimídia e Produtor de Casting.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

Segundo Daniel Filho, o produtor de televisão é o profissional que deve ter a capacidade de analisar e relacionar um projeto com o público-alvo, prever os custos para a viabilização da produção e estabelecer estimativas de retorno financeiro; deve negociar as contratações, comandar o cronograma de pré-produção, gravação e de finalização. **Assim como no cinema, na televisão é o produtor quem procura a história a ser contada ou o tipo de programa que irá desenvolver.** Ele pode ser o primeiro a ter a idéia, cabendo-lhe também obter os recursos necessários para concretizá-la. Isso acontece nas duas mídias — cinema e TV — em grande parte de sua produção. O produtor é o primeiro profissional a entrar no projeto, e, com uma proposta fechada, ele segue em busca de profissionais e recursos para realizá-la.

A partir do momento em que o projeto é encaminhado, **o produtor deve participar do processo juntamente com o diretor e com os demais profissionais envolvidos**, para verificar se o caminho inicialmente traçado está sendo realizado. Junto ao diretor geral, o produtor acompanha a escolha da equipe — o diretor de fotografia, o diretor de arte, a composição do elenco —, de cenário e locação, elementos básicos que determinam a personalidade da obra. Portanto, além de ser responsável pelo orçamento, o profissional de produção dá suporte ao autor e ao diretor até a finalização do projeto. Embora não interfira no trabalho do diretor durante as gravações, é fundamental haver sintonia entre ambos.

Para Filho (2001), não é imprescindível que o produtor conheça a criação artística, mas tal conhecimento pode ser um diferencial importante para os profissionais da área.



Daniel Filho é um consagrado produtor de TV e cinema brasileiro, diretor e ator (Wikipedia). Esta sua visão sobre o papel do produtor foi citada na dissertação de mestrado “O design na teledramaturgia”, de Rogério de Abreu Dornelles, disponível em http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0610438_07_cap_04.pdf (página 45)

O PAPEL DO PRODUTOR

O produtor é o grande empreendedor da indústria audiovisual. Muito mais do que apenas o “homem do dinheiro”, ocupa uma posição de liderança em qualquer projeto, comandando o show em parceria com o Diretor.

O trabalho do produtor é interdisciplinar, envolvendo não apenas decisões de negócios, mas também várias decisões intimamente ligadas ao processo criativo que interferem no desenvolvimento e no resultado de uma obra audiovisual. Durante o curso você participa e compreende processos criativos como: adaptação e decupagem de roteiro, análise técnica, casting, direção de fotografia, imagens e atores, edição e aplicação de efeitos visuais, entre outros.

PRODUTORES CONSAGRADOS

É comum que o trabalho de produção seja feito por diretores ou até atores consagrados, mas há muitos profissionais que atuam com foco quase exclusivo na produção, especializando-se no projeto e gestão de projetos audiovisual para cinema, séries de TV e propaganda. Conheça alguns exemplos de produtores consagrados e seus principais trabalhos: **Walt Disney** (ganhador de 22 Oscars e fundador dos Estúdios Disney), **David O. Selznick** (E o Vento Levou), **Lucy Barreto** e **Luiz Carlos Barreto** (clássicos do cinema brasileiro, como Dona Flor e seus dois maridos, Bye Bye Brazil e O Quatrilha), **Carla Albuquerque** (da produtora brasileira Medialand, responsável por mais de 30 séries de TV veiculadas no mundo todo), **Darryl Zanuck** (Noviça Rebelde e outros mais de 160 filmes, fundador da 20th Century Fox), **Charles H. Joffe** e **Jack Rollins** (Annie Hall e vários outros filmes dirigidos por Woody Allen), **Kathleen Kennedy** (ET, Jurassic Park, Star Wars Episódio VII), **Jerry Bruckheimer** (Topgun, Piratas do Caribe e várias séries para TV), **Scott Rudin** (A Firma, A Rede Social e vários sucessos para TV), **Dick Wolf** (série de TV Law and Order), **Joop van den Ende** e **John de Mol, Jr.** (produtora Endemol, que criou programas de TV como o Big Brother), **David Chase** (Família Soprano), **Hugh Hefner** (mais de 200 produções para TV e fundador da Playboy).

TECNOLOGIAS QUE O ALUNO DOMINA DURANTE A GRADUAÇÃO:

Edição Web: Adobe Muse, Adobe Dreamweaver

Composição e Efeitos Especiais: Adobe After Effects, Blackmagic Design Fusion

Edição de Vídeo: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects

Criação e Edição de Assets: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Roteiro e Produção: Celtx, MovieMagic

Orçamento: Microsoft Excel, Google Docs

MATRIZ CURRICULAR

Desenvolvimento e Captação de Recursos	Pré-Produção	Produção para Cinema e Séries	Produção para TV e Eventos ao Vivo	Pós-Produção	Distribuição
Fundamentos do Desenvolvimento e Captação de Recursos para Projetos de Audiovisual	Fundamentos da Pré-Produção no Audiovisual Análise Técnica e Projeto de Produção do Filme	Fundamentos da Produção para Cinema e Séries Decupagem e Storyboard	Fundamentos da Produção para TV e Eventos ao Vivo Planejamento de Produção	Fundamentos da Pós-Produção no Audiovisual Composição 2D e Rotoscopia	Fundamentos da Distribuição e Exibição Cinematográfica Campanha Publicitária Transmídia
Desenvolvimento do Argumento e Roteiro	Contratação e Gestão de Pessoas	Gestão da Produção para Cinema e Séries	Gestão da Produção para TV e Eventos ao Vivo	Edição e Finalização de Áudio e Vídeo	Relações Públicas e Promoção
Plano de Negócios em Audiovisual	Plano de Filmagem, Cenografia e Locações	Direção de Atores	Direção de Imagem	Composição 3D e Matchmove	Marketing Digital
Pitching e Captação de Recursos	Projeto de Bloco: breakdown do roteiro de um longa, com elaboração do projeto de produção do filme	Projeto de Bloco: produção de um Conjunto de Cenas para Cinema e Séries	Projeto de Bloco: direção e produção de Imagens para TV e cobertura de um evento ao vivo	Projeto de Bloco: edição e Finalização de um Curta, com composição 2D e 3D, edição de áudio e vídeo, rotoscopia e limpeza de cenas	Projeto de Bloco: campanha de lançamento para um curta, com peças publicitárias, releases, entrevista e distribuição em festivais.
Projeto de Bloco: preparação do Plano de Negócios, Pitching e Estratégia de Captação para um longa metragem					

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

Cinema e Audiovisual (Digital)



O aluno domina a base conceitual do cinema e do audiovisual, além de aprender sobre todas as facetas da produção, tais como o roteiro, pré-produção e produção, criação e animação de personagens, captação e direção de fotografia, edição e efeitos visuais, direção de atores e a direção geral. A graduação inova ao tratar a produção de conteúdos em novas plataformas, de caráter digital, interativo, multiplataforma ou transmídia, e não só para fins de entretenimento mas também publicitário e corporativo

Os alunos contam com um super estúdio multiúso, para gravação de vídeo, áudio e fotografia, de uso dedicado para a escola. É um estúdio profissional, bem equipado, com mais de 70m² e pé direito duplo.

FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Além de uma sólida base conceitual, existe o cuidado de se fazer a **ponte com as práticas de mercado**, incluindo o domínio de ferramentas como Celtx e Wipster, e muitas atividades práticas de roteiro, gravação, edição e finalização. O Instituto forma cineastas prontos para produzir obras de qualidade e alinhadas com as melhores práticas do cinema digital.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelos principais estúdios**. Além disso, o aluno também aprende a captar de recursos, seja por linhas de financiamento, seja por concurso ou edital de fomento, ou através de iniciativas inovadoras no campo do empreendedorismo, conhecendo o contexto das políticas públicas relacionadas.

MERCADO EM EXPANSÃO

A recente Lei 12.485 estabelece que os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação e documentários passam a ter a obrigação de dedicar 3,5 horas semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo **metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente**. Essa lei aumenta muito a necessidade de produção audiovisual nacional e abre oportunidades para os profissionais da área.

LABORATÓRIOS MULTIMÍDIA

Computadores e estúdios de gravação são o dia a dia dos profissionais que trabalham com cinema. Praticamente todo o trabalho é feito de forma digital. E se nos estúdios é assim que funciona, por que não fazer o mesmo em sala de aula? No Instituto, as aulas presenciais são em laboratório, com uma *workstation* por aluno, ou no estúdio de gravação.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

A Escola conta com um super estúdio multiúso, para gravação de vídeo, áudio e fotografia, de uso dedicado para seus alunos. É um estúdio profissional, bem equipado, com **mais de 70m² e pé direito duplo**. Foi projetado para uma turma inteira utilizá-lo simultaneamente, com conforto.

TECNOLOGIAS QUE O ALUNO DOMINA DURANTE A GRADUAÇÃO:

Roteiro: Celtx, Adobe Story, Twine

Planejamento e gestão: Wipster

Produção: Adobe Premiere Pro, Livestream/Ustream, Muvizu

Estúdio e hardware (modalidade presencial): Câmeras Full HD Blackmagic Cinema Camera, Canon DSLRs, chroma-key

Pós-produção: Adobe After Effects, Adobe Audition

NOME DO CURSO

Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

FOCO

Digital.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para uma formação de alta empregabilidade, com a capacidade de produzir peças de ficção, programas de TV, documentários e gravações ao vivo, videoclips, peças de animação e games.

TIPO DO DIPLOMA

Bacharelado. Habilita para o exercício profissional como cineasta e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

PORTFÓLIO

Desenvolvimento de amplo portfólio durante as atividades acadêmicas, incluindo curtas 2D e 3D, personagens, escultura digital, técnicas de VFX usadas em cinema, obtendo máxima empregabilidade do recém-formado.

CARGA HORÁRIA

2.889 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 4 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº567 de 11 de julho de 2013.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório multimídia, com uma *workstation* por aluno e estúdios de gravação, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais de mercado.

DESTAQUES

Máxima empregabilidade a partir da criação de portfólio com pelo menos oito projetos: Comercial Publicitário, Curta-metragem de Ficção, Animação 3D, Game, Videoclip Musical, Documentário, Programa de TV e Evento ao Vivo.

CARREIRAS

Cineasta, Diretor, Produtor, Roteirista, Diretor de Cinema, Continuísta, Diretor de fotografia, Fotógrafo de Cena, Diretor de Produção, Assistente de Produção, Assistente de Direção.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

MATRIZ CURRICULAR

Videoclipe e Cinema Musical	Comercial Publicitário	Piloto de série / novela	Documentário
Roteiro, Storyboard e Pré-Produção de Videoclipe	Redação, Storyboard e Pré-Produção de Comercial Publicitário	Sinopse, Direção de Arte e Pré-Produção de Série/Novela	Pesquisa, Licenciamento e Pré-Produção de Documentário
Pós-Produção Node-Based de Videoclipe com Correção de Cor	Pós-Produção de Comercial Publicitário com Videografismo	Pós-Produção de Piloto de Série/Novela com Efeitos Sonoros	Edição e Pós-Produção
Direção de Videoclipe	Direção de Comercial Publicitário	Direção Multicâmera de Piloto de Série/Novela	Direção de Documentário e Captação de Áudio em Externas
Estética e linguagem musical / História da Arte	Vídeo Marketing	Distribuição e Exibição Audiovisual	Estudos de Comunicação e Linguagens
Projeto de bloco: criação de um videoclipe musical	Projeto de bloco: criação de um comercial publicitário	Projeto de bloco: criação de um piloto de série ou novela	Projeto de bloco: criação de um documentário

Curta de Ficção	Vídeo de Eventos / Reality	Motion Design	Adventure Games e Narrativas Interativas
Adaptação, Decupagem e Pré-Produção de Curta de Ficção	Planejamento de Vídeo de Eventos / Reality	Fundamentos da ilustração para vídeo	Fundamentos do Adventure Game Design
Finalização de Curta de Ficção com Efeitos Visuais	Edição de áudio e vídeo e MoGraph em tempo real	Fundamentos da Animação 2D para vídeo	Narrativa Interativa de Adventure Games
Direção de Curta de Ficção com Efeitos Visuais	Captação / Direção de Fotografia de Eventos / Reality	Ilustração vetorial para vídeo	Composição de Adventure Games
Políticas Públicas e Captação de Recursos para Projetos de Audiovisual	Legislação e Ética do Audiovisual	Técnicas e estilos de animação 2.5D	Desenvolvimento de Narrativas Interativas
Projeto de bloco: criação de um curta de ficção	Projeto de bloco: criação de um programa ao vivo	Projeto de bloco: criação de um pacote de videografismo	Projeto de bloco: criação de uma narrativa interativa digital

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

COMUNICAÇÃO
SOCIAL COM

MARKETING

TANGIBILIDADE

EM CAMPANHAS

PUBLICITÁRIAS

PROMOÇÃO

DE VENDA

ESCOLA DE
COMUNICAÇÃO
E DESIGN DIGITAL
ECDD

COMUNICAÇÃO SOCIAL PUBLICIDADE & PROPAGANDA

Forma os publicitários que o mercado precisa, capazes de planejar, criar, produzir e gerir campanhas para diferentes mídias e situações de comunicação. O aluno domina aspectos de atendimento e briefing, planejamento, gestão de marketing digital, fotografia publicitária, produção de comerciais e muitos outros, com foco nas mídias digitais e métricas de desempenho.

COMO É A CARREIRA DO ALUNO FORMADO NO CURSO?

O egresso está preparado para atuar na indústria da comunicação, em particular na área de publicidade e propaganda. Com a bagagem adquirida ao longo da graduação, pode atuar nos vários departamentos de agências publicitárias, como a criação em geral, a direção de arte, o planejamento, ou o atendimento, ajudando outras organizações a venderem ideias, conceitos e produtos. O egresso está particularmente apto a atuar em um mundo permeado pelas tecnologias digitais, podendo trabalhar também em agências digitais, desenvolvendo e implementando campanhas cross media. Poderá, inclusive, atuar em departamentos de marketing e de comunicação de corporações, elaborando e desenvolvendo estratégias e projetos publicitários. O egresso também tem uma visão de empreendedorismo na área e, dependendo do seu perfil, poderá decidir trilhar um caminho empreendedor na área de publicidade, aproveitando, por exemplo, oportunidades de inovação disponíveis nas mídias digitais.



FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Apesar de oferecer uma sólida base conceitual, a graduação destaca-se pela proximidade **com as práticas de mercado**. O foco das aulas é ensinar através de projetos similares aos exigidos pelas melhores agências de publicidade brasileiras. E os alunos dominam os softwares usados nessas empresas: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver e Premiere Pro.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelas agências de publicidade**. Para isso, o aluno desenvolve um valioso portfólio durante o curso: fotografia, planos de marketing e comunicação, protótipos de embalagem, campanhas de marketing digital, propagandas em áudio e vídeo, logos, capas de revista, propagandas impressas e planos de mídia são alguns dos trabalhos desenvolvidos durante o curso.

MERCADO EM EXPANSÃO

A recente Lei 12.485 estabelece que os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação e documentários passam a ter a obrigação de dedicar 3,5 horas semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo **metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente**. Essa lei aumenta muito a necessidade de produção audiovisual nacional e abre oportunidades para os profissionais da área.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com atividades profissionais. O aprendizado é intensivo e **sem perda de tempo**. No Infnet, o ensino é orientado para a formação de profissionais. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

Ninguém imagina um publicitário trabalhando sem um computador em seu dia a dia. E se no seu trabalho você usa um micro para executar as tarefas, por que não faria o mesmo em sala de aula? No Instituto, **as aulas presenciais são em laboratório**, com uma workstation por aluno, ou em estúdio de gravação e fotografia. É a única graduação em publicidade 100% prática.

ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO

A Escola conta com um super estúdio multiúso, para gravação de vídeo, áudio e fotografia, de uso dedicado para seus alunos. É um estúdio profissional, bem equipado, com **mais de 70m² e pé direito duplo**. Foi projetado para uma turma inteira utilizá-lo simultaneamente, com conforto.

NOME DO CURSO

Bacharelado em Comunicação Social — Publicidade e Propaganda.

FOCO

Novas mídias.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para uma formação de alta empregabilidade, atendendo às demandas do mercado por profissionais capacitados nas mídias interativas, com geração de amplo portfólio durante o curso.

TIPO DO DIPLOMA

Bacharelado. Habilita para o exercício profissional como Publicitário e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

PORTFÓLIO

Desenvolvimento de amplo portfólio de peças e campanhas publicitárias durante as atividades acadêmicas para uma rápida inserção no mercado de trabalho.

CARGA HORÁRIA

2.889 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 4 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº1804 de 27 de outubro de 2010.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório multimídia, com uma *workstation* por aluno e estúdios de gravação, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Formado por profissionais de mercado.

DESTAQUES

Desenvolvimento das habilidades práticas de planejamento e execução de projetos, incluindo planos de comunicação, planos de marketing, websites completos, desenvolvimento de marcas, criação de propagandas e multimídia em geral.

CARREIRAS

Publicitário, Diretor de Arte, Diretor de Criação, Mídia, Atendimento, Produção, Gerente de Produto.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

MATRIZ CURRICULAR

Bloco: Produção Fotográfica Publicitária	Bloco: Planejamento de Marketing e Comunicação	Bloco: Gestão de Campanhas de Marketing Digital	Bloco: Produção Publicitária para Web e Gráfica
Fundamentos e Conceitos Técnicos de Fotografia	Fundamentos e Planejamento de Marketing e Comunicação	Marketing em Ferramentas de Busca (SEM)	Fundamentos do Webdesign
Composição e Estética Fotográfica	Teoria da Comunicação	Marketing em Mídias Sociais	Usabilidade e Web UX
Evolução Histórica da Imagem e da Fotografia Publicitária	Pesquisa de Mercado (Quanti e Quali)	Mídias do Marketing Direto e Mobile	Produção Gráfica
Fenômenos Óticos, Luz e Cor	Branding	Web Analytics	Composição e Diagramação Digital
Projeto: portfólio de fotografias "raw" para anúncios em revistas, banners, outdoors e web.	Projeto: plano de marketing e comunicação envolvendo diagnóstico, público-alvo, objetivo, mix, orçamento e estratégia de comunicação de uma campanha publicitária voltada para o desenvolvimento de uma marca.	Projeto: implementação e acompanhamento de três campanhas de marketing digital, usando ações em mídias sociais e e-mail marketing, além de estratégias em ferramentas de busca e monitoramento de resultados através do analytics.	Projeto: protótipos de uma embalagem de um produto, um hot site e de compostos gráficos (revistas, folders) integrados para uma campanha de divulgação.
Bloco: Planejamento de Mídia em Campanhas Publicitárias	Bloco: Atendimento e Briefing	Bloco: Direção de Arte	Bloco: Produção para Comerciais em Áudio e Vídeo
Fundamentos dos Meios de Comunicação e Mídias Digitais	Fundamentos do Empreendedorismo e Gestão de Agência de Publicidade	Fundamentos da Imagem Digital	Fundamentos do Roteiro Publicitário e Storyboard para Mídias Digitais
GRP e Métricas de Audiência	Psicologia do Consumo	Tratamento de Imagens e Fotografias	Linguística e Expressão Oral e Escrita
Marketing de Conteúdo	Negociação, Gestão de Contas e da Qualidade do Serviço	Ilustração Digital	Semiótica e Leitura Conceitual de Imagens
Plano de Trabalho e Veiculação de Campanhas	Ética Profissional e Propriedade Intelectual	Tipografia, Cores e Identidade Visual	Processos Criativos
Projeto: plano de trabalho de mídia para uma campanha publicitária, com mapa de continuidade e cronograma geral de campanha, padrão de exposição, mapa de veiculação e plano de gestão de <i>gross rating points</i> .	Projeto: briefing de um problema de um cliente real que possa ser resolvido através de um conjunto de ações publicitárias detalhadas em uma campanha.	Projeto: portfólio de imagens elaboradas e tratadas digitalmente, tais como logos, capas de revistas, cartões postais, banners e cartazes.	Projeto: propaganda em áudio de 15 segundos e em vídeo de 30 segundos.

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

Marketing

(Negócios e Marketing Digital)

Forma gestores de marketing com forte viés digital, sem deixar de lado outros aspectos essenciais: pesquisa e análise de mercado, gestão de eventos, *trade marketing* e planejamento estratégico. O curso dá ênfase na automação de marketing, alinhado-se às práticas mais recentes do mercado.



FUNDAMENTOS

ORIENTADA AO MERCADO

Além de uma sólida base conceitual de marketing, existe o cuidado de se fazer a **ponte com as práticas de mercado**, particularmente do marketing digital, incluindo a preparação para certificações do Google amplamente reconhecidas pelo mercado.

DE ALTA EMPREGABILIDADE

O compromisso do Instituto é formar alunos que sejam **disputados pelo mercado**. Para isso, o curso é cuidadosamente planejado para cobrir as principais competências exigidas pelas empresas, incluindo o domínio de temas como Web Analytics, SEO, Gestão de Conteúdo, Inbound Marketing, Trade Marketing, Branding, Mix Marketing, Gestão de Varejo e Pesquisa de Mercado.

DE APRENDIZADO INTENSIVO

A carga horária diária é compatível com atividades profissionais. O aprendizado é intensivo e **sem perda de tempo**. Sabemos que o seu tempo é valioso e honramos cada minuto de sua graduação.

SISTEMAS E TECNOLOGIA

Computadores são ferramentas do dia a dia dos profissionais de marketing. É através da tecnologia que você controla suas ações, comunica-se com os públicos-alvo, desenvolve campanhas, pesquisa concorrentes, etc. Por isso, **as aulas presenciais são em laboratório**, com uma *workstation* por aluno. É a única graduação em marketing 100% prática, para que você possa dominar os sistemas e tecnologias necessárias para sua atuação profissional.

MARKETING DE CONTEÚDO

Uma das mais recentes e eficazes técnicas de marketing é o Inbound Marketing, também conhecido como Marketing de Conteúdo. Durante um bloco inteiro da graduação você dominará as técnicas para executar ações de excelente relação custo/benefício, baseadas nesse modelo.

NOME DO CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Marketing.

FOCO

Marketing Digital e de Conteúdo, Automação de Marketing e Marketing de Varejo.

DIRETRIZ DA INSTITUIÇÃO

Voltado para a formação de alta empregabilidade em marketing, com o entendimento de que o profissional de marketing precisa dominar sistemas digitais para ser capaz de entregar resultados consistentes na atualidade.

TIPO DO DIPLOMA

Graduação. Habilita para o exercício profissional como gestor de marketing e permite continuação dos estudos em Pós-Graduação, MBA, Mestrado e Doutorado, e a participação em concursos públicos.

CARGA HORÁRIA

2.269 horas, incluindo aulas, estágio, atividades complementares e optativas.

DURAÇÃO

Estimada em 3 anos.

MEC

Presencial: Autorizado pelo MEC no Diário Oficial pela portaria nº340 de 29 de maio de 2014.

SALAS DE AULA

100% ministrado em laboratório multimídia, com uma *workstation* por aluno, no formato presencial.

CORPO DOCENTE

Professores inseridos no mercado, com sólida experiência de marketing, principalmente em empresas de grande porte ou como empreendedores de marketing digital.

DESTAQUES

Efetivo domínio das ferramentas de automação de marketing, incluindo marketing de conteúdo/ Inbound Marketing.

PRINCIPAIS CARGOS

Gestor de Marketing, Analista de Marketing, Analista de Marketing Digital, Gestor de Eventos, Analista de Inteligência de Mercado, Analista de Mídias Sociais, Consultor de Marketing Digital, Supervisor ou Coordenador de Marketing, Gerente de Marketing.

REGIME

Presencial: regime intensivo trimestral.

PARCERIA

Esta graduação é uma parceria da Escola de Comunicação e Design Digital com a Escola de Negócios.



ESCOLA DE NEGÓCIOS

MATRIZ CURRICULAR

Pesquisa e Desenvolvimento de Serviços	Marketing Digital	Marketing de Conteúdo	Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos	Gestão de Eventos	Gestão Estratégica de Marketing de Varejo
Planejamento Estratégico de Marketing de Serviços	Marketing em Ferramentas de Busca (SEM)	Introdução às Mídias Sociais e ao Inbound Marketing	Planejamento Estratégico de Marketing de Produtos	Relações Públicas	Gestão de Varejo e Vendas B2C
Gestão de Pessoas	Marketing em Mídias Sociais	Tecnologias para o Gerenciamento e a Publicação de Conteúdo (CMS/Blogger)	Pesquisa de Mercado Quantitativa e Comportamento do Consumidor	Empreendedorismo e Gestão Financeira	Promoção e Merchandising
Pesquisa de Mercado Qualitativa e Comportamento do Consumidor	Mídias do Marketing Direto e Mobile (era E-Mail Marketing)	Otimização em Ferramentas de Busca (SEO)	Branding	Negociação	Trade Marketing
Gestão da Qualidade em Serviços	Web Analytics	Redação de Conteúdo para Web e Mídias Sociais	Mix Marketing	Ética Profissional	Logística e Distribuição
Projeto em Pesquisa e Desenvolvimento de Serviços	Projeto em Marketing Digital	Projeto em Marketing de Conteúdo	Projeto em Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos	Projeto em Gestão de Eventos	Projeto em Gestão Estratégica de Marketing de Varejo

Em razão de mudança de versão, mudanças de mercado e aprendizados decorrentes do próprio processo acadêmico, o Instituto Infnet se reserva o direito de alterar a matriz curricular e as tecnologias ensinadas em qualquer tempo, não sendo garantido que os temas dos blocos, os nomes e os conteúdos das disciplinas previstos quando da matrícula de um aluno se mantenham ao longo do curso deste aluno. Entendemos que a matriz curricular de um curso de graduação deve ser dinâmica, compromissada com a melhoria contínua, e não estanque.

PANORAMA DO MERCADO

Confira 7 profissões em alta no País; salário chega a R\$ 45 mil

O levantamento foi realizado pela consultoria Michael Page também nos Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha e França



Um estudo da consultoria Michael Page apontou sete profissões que estão em alta no Brasil. Entre novas especialidades e atividades com escassez de profissionais aptos, as áreas chegam a pagar salários de R\$ 45 mil, de acordo com a pesquisa. "São profissões muito especializadas, que atendem a demandas atuais e futuras. A perspectiva para os próximos anos é de ampliação no campo de trabalho desses cargos", afirmou em nota Paulo Pontes, presidente da Michael Page no Brasil. O levantamento foi realizado também nos Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha e França. Confira as profissões que mais se destacam no Brasil, segundo a consultoria Michael Page:

Gerente de treinamento do varejo: o profissional é responsável por treinar os funcionários de cada ponto de venda. De acordo com a Michael Page, antes as empresas adotavam um treinamento-padrão para todos os funcionários, mas atualmente é mais produtivo elaborar programas específicos. Formação: administração de empresas, recursos humanos e psicologia. Salário: de R\$ 8 mil a R\$ 12 mil

Gerente de identidade visual: é encarregado de adequar os pontos de venda ao perfil do público. Define o que deve ganhar destaque, as maneiras de abordagem e as ações promocionais. Elabora a identidade para a loja. Formação: publicidade e propaganda, marketing e administração, com experiência em varejo. Salário: de R\$ 8 mil a R\$ 12 mil

Um estudo da consultoria **Michael Page** apontou sete profissões que estão em alta no Brasil. "São profissões muito especializadas, que atendem a demandas atuais e futuras. A perspectiva para os próximos anos é de ampliação no campo de trabalho desses cargos", afirmou em nota Paulo Pontes, presidente da Michael Page no Brasil.

Gerente de comunidade: atua na comunicação com o consumidor por meio de redes sociais, blogs e fóruns online, principalmente, mediando as reclamações no Twitter ou Facebook. Formação: marketing e publicidade e propaganda. Salário: R\$ 7 mil a R\$ 10 mil.

Gerente de marketing online: cria a estratégia de marketing nas redes sociais. De acordo com a consultoria, na Europa e nos EUA, os profissionais desse ramo já contam com experiência de até dez anos no currículo. No Brasil, há carência de profissionais experientes. Formação: publicidade, propaganda e marketing. Salário: R\$ 8 mil a R\$ 15 mil.

Design de interiores é uma área em ascensão e com demanda de profissionais



Leia mais



Ciência da computação: mercado traz oportunidades nas áreas de criação de jogos e aplicativos para smartphones



Fisioterapia: busca por qualidade de vida amplia mercado de trabalho



Com a necessidade urbana de espaços cada vez mais detalhados e personalizados, o **Design de interiores** ganha espaço no mercado de trabalho. Afinal, usar a criatividade para tornar um ambiente bonito e funcional, sem deixar de lado conceitos importantes como sustentabilidade e acessibilidade e, claro, pensar nos custos envolvidos, não é tarefa fácil. **A capacitação profissional é fundamental.**

— Fazer um projeto é um quebra-cabeças. Tem que unir criatividade, estética e também o lado humano. No curso, nós ensinamos os alunos a ouvir os clientes, compreenderem suas necessidades e desejos e também a lidar com a questão dos custos — explica a professora de Design de Interiores da Universidade Veiga de Almeida (UVA) Denise Lima.

Além de dar aulas, Denise atua na área e explica que nos últimos tempos tem havido um movimento de valorização profissional dos Designers. Hoje, lojas de decoração e escritórios de arquitetura abrem espaços para designers e muitos também conseguem projetos como autônomos. Para Denise, os muitos programas de TV que mostram reformas e decoração têm auxiliado nesse processo de reconhecimento da área.

Os salários em 15 cargos de marketing e vendas no Brasil

149.822 views

Trending 24 horas

- Os planos de carreira do brasileiro para 2016 em 10 números
- 45 profissões e carreiras promissoras para 2016
- Quanto ganharão os advogados de 11 áreas em 2016
- 12 filmes que valem por uma sessão de coaching
- 14 palestras curtas para despertar o seu gênio criativo

EXAME.com no smartphone

Baixe o novo app de EXAME.com

Sugestão dos Editores

Entenda por que o WhatsApp foi bloqueado no Brasil

Quanto ganha quem vende

São Paulo - O perfil exigido de quem trabalha com **marketing e vendas** está mudando drasticamente, segundo o último **guia salarial** da consultoria Robert Half.

Segundo o relatório, a profissionalização de alguns setores e a busca por rentabilidade levam o mercado a preferir executivos comerciais com perfil mais "s sofisticado". Por isso, profissionais com perfil consultivo e visão global de negócios são os mais bem remunerados na área de vendas.

Do lado do marketing, a palavra de ordem é enxugamento. Após resultados modestos em 2014, grande parte das empresas optou por metas mais realistas, estruturas menores e ganho de sinergia. Nesse contexto, alto nível de energia, perfil empreendedor e visão ampla de negócios são diferenciais.

Os profissionais da área mais demandados em 2015, segundo o estudo, são **gerente de vendas, gerente de marketing, executivo de vendas e key account.**

Clique nas fotos para ver os **salários** praticados este ano para 15 cargos da área.

Gerente de trade marketing — de 8 mil a 16 mil reais

Gerente de marketing — de 7 mil a 20 mil reais

Gerente de inteligência de mercado/planejamento estratégico — de 10 mil a 17 mil reais

Coordenador de marketing — de 5 mil a 10 mil reais

Analista de marketing — de 3 mil a 6 mil reais

DEPOIMENTOS DE SEUS FUTUROS COLEGAS

PÓS-GRADUAÇÕES

“É excelente estudar em uma instituição de ensino onde os professores estão sempre dispostos, dando atenção aos alunos dentro e fora das salas de aula, tanto para trabalhos acadêmicos, dúvidas e oportunidades de estágio, quanto apenas para um bate-papo entre amigos. Sem dúvida, esse é mais um diferencial que me mantém tão satisfeito.”

ADEMIR FILHO

“Conheci o Infnet através do meu pai, que fez duas formações e falou muito bem da instituição. Hoje, cursando a faculdade, aprendo e aplico todo o conhecimento no meu trabalho diariamente. O Infnet me fez e me faz crescer muito como profissional.”

BARBARA SOARES

“Estudando no Infnet eu consigo conciliar minha vida profissional com os estudos, pois além do horário da graduação ser favorável e de acordo com o mercado de trabalho, eu posso enviar meus trabalhos e me comunicar com meus professores a qualquer hora do dia.”

THUANNY ALMADA

Além das graduações, o Instituto Infnet oferece um dos mais completos leques de pós-graduações em Comunicação e Design do Rio de Janeiro. **Após sua graduação, você poderá seguir os estudos com bolsas de 20% a 40%**, obtidas automaticamente pelos ex-alunos através do programa Estude Sempre.

MASTER IN FINE ARTS (MFA):

MFA em Animação 3D

MFA em Design Digital

MASTER IN BUSINESS ADMINISTRATION (MBA):

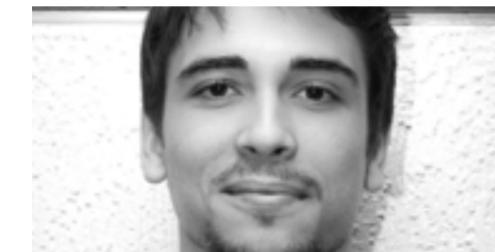
MBA em Marketing Digital

MBA em UX Design, Arquitetura da Informação e Usabilidade

MBA em Gerência de Projetos e Processos com PMI, metodologias ágeis e CBOK*

MBA Live em Design Thinking: Inovação Para Negócios

* Oferecido pelas outras escolas do Instituto Infnet. Programa de bolsas Estude Sempre válido.



LOCALIZAÇÃO

 **R. DO ROSÁRIO, 129**

TRANSPORTES

ÔNIBUS

A Escola fica à esquina da Av. Rio Branco, no melhor ponto do centro da cidade. Há linhas de ônibus para qualquer lugar do Rio de Janeiro e também para cidades vizinhas.

ÔNIBUS ESPECIAIS

Há diversos ônibus especiais no Terminal Menezes Côrtes.

METRÔ

A ECDD fica próxima às Estações Uruguaiana e Carioca do Metrô.



CARRO

Na mesma rua do Instituto Infnet, há o Edifício Garagem Menezes Cortes (www.tgmc.com.br). São apenas 2 quadras, com bastante movimento de pessoas até as 23:00 h. Após as 17:00 h, o estacionamento oferece desconto.

BARCAS

A poucas quadras da ECDD fica a estação de barcas da Praça XV.

CONVENIÊNCIAS

INFNET

Dá para ir a pé até a sede do Infnet em menos de 5 minutos: a distância é menos de 500m.

STARBUCKS

Tem uma Starcuks na esquina do campus.

ECDD ESCOLA DE
COMUNICAÇÃO
E DESIGN DIGITAL
INSTITUTO INFNET

RUA DO ROSÁRIO, 129
QUASE ESQUINA COM A AVENIDA RIO BRANCO
RIO DE JANEIRO — RJ
CEP 20041-004

VESTIBULAR

<https://ecdd.infnet.edu.br>

FORMAÇÕES E CURSOS INTENSIVOS

Estudantes das graduações do Infnet têm direito a uma bolsa não cumulativa de 50%. Entre em contato com o Instituto para saber os detalhes.

OBSERVAÇÕES

Todas as informações divulgadas neste livreto, incluindo avaliações dos cursos e nossa posição no ranking divulgado pelo MEC, eram as mais corretas e atuais disponíveis em 27/08/2020.

A ECDD é parceira da **Overseas Frontier**, que dá acesso a universidades internacionais, como:





ECDD ESCOLA DE
COMUNICAÇÃO
E DESIGN DIGITAL
INSTITUTO INFNET

<https://ecdd.infnet.edu.br>