

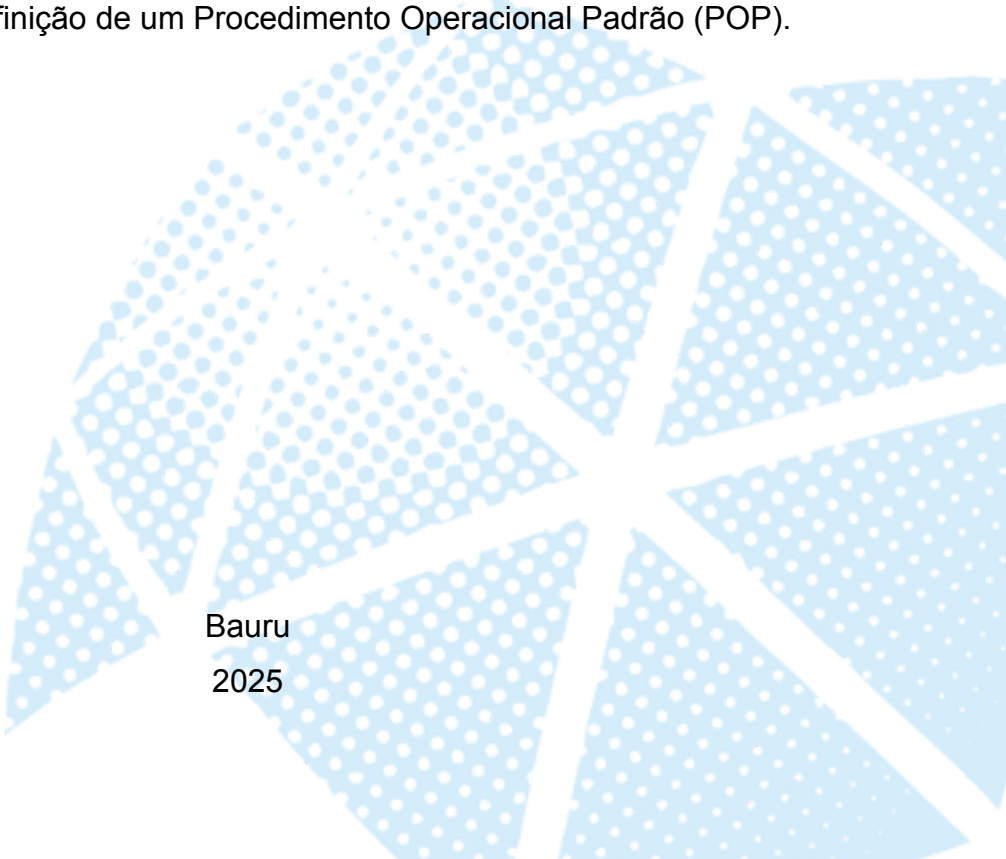
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - Campus de Bauru

JOÃO ANTONIO CARDOSO CURIA ZANFORLIN

**FLUXO DE TRABALHO NO LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO EM
AUDIOVISUAL:**

Uma proposta de definição de um Procedimento Operacional Padrão (POP).

Bauru
2025



JOÃO ANTONIO CARDOSO CURIA ZANFORLIN

**FLUXO DE TRABALHO NO LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO EM
AUDIOVISUAL:**

Uma proposta de definição de um Procedimento Operacional Padrão (POP).

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Estadual
Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
(FAAC), Bauru, para obtenção do título de
Bacharel em Comunicação: Rádio,
Televisão e Internet.

Orientador(a): Prof. Dr. Gustavo Soranz
Gonçalves

Bauru
2025

Zanforlin, João Antonio Cardoso Curia.

Fluxo de trabalho no Laboratório de Edição e Finalização em Audiovisual: uma proposta de definição de um Procedimento Operacional Padrão (POP) / João Antonio Cardoso Curia Zanforlin. - Bauru, 2025
89 f.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação: Rádio, Televisão e Internet)-Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Gustavo Soranz Gonçalves

1. Edição de filme (Cinematografia). 2. Fluxo de trabalho. 3. Leitura - Produção de vídeo. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. II. Título.

JOÃO ANTONIO CARDOSO CURIA ZANFORLIN

**FLUXO DE TRABALHO NO LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO EM
AUDIOVISUAL:**

Uma proposta de definição de um Procedimento Operacional Padrão (POP).

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Bauru, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação: Rádio, Televisão e Internet.

Data da defesa: 12/12/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves
UNESP – FAAC - Campus de Bauru

Profa. Dra. Letícia Passos Affini
UNESP – FAAC - Campus de Bauru

Prof. Dr. Willians Cerozzi Balan
UNESP – FAAC - Campus de Bauru

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à Coordenação Iniciação Científica e Tecnológica da UNESP, Pró-reitoria de Pesquisa e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão de bolsa de Iniciação Tecnológica (Edital PROPe Unesp Nº 09/2024 – PIBITI), e ao Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves, pela orientação do projeto e coordenação do Laboratório de Edição e Finalização em Audiovisual – LAB_EDIT.

RESUMO

O Laboratório de Edição e Finalização em Audiovisual da FAAC - UNESP (LAB_EDIT) foi implementado como forma de apoiar o desenvolvimento de trabalhos audiovisuais dos cursos de Comunicação. A prática da pós-produção lá desenvolvida colocou como problema relevante a otimização do tempo e dos recursos do Laboratório, o que motivou o presente projeto para instituir um Regulamento, Procedimentos Operacionais Padrão (POP) e Fluxo de Trabalho para as diferentes etapas da pós-produção que possam orientar as melhores práticas de uso. A pesquisa a respeito de regulamentos de outros Laboratórios com caráter semelhante através da Plataforma Nacional de Infraestrutura de Pesquisa – PNIPE MCTI ofereceu referências para basear a produção do Regulamento do LAB_EDIT e dos POPs nele sugeridos. De forma semelhante, o mapeamento dos formatos mais frequentemente produzidos nos cursos da FAAC e a pesquisa de materiais produzidos por profissionais e empresas da indústria do audiovisual nacional e internacional subsidiaram a produção do Fluxo de Trabalho. Como resultado, os objetivos de produção de um Regulamento e do Fluxo de Trabalho foram cumpridos em totalidade (ainda com aprovação pendente), enquanto Procedimentos Operacionais Padrão foram identificados e sugeridos, mas não efetivamente formalizados. Foram ainda identificados problemas específicos, como a necessidade de um sistema de solicitações de agendamento de horários de uso, que foram resolvidos a partir da utilização de ferramentas disponíveis no espaço de trabalho Google, integrando e conectando formulários, planilhas para coleta de dados e calendários. São necessárias, futuramente, aplicações dos referidos documentos produzidos como resultados do presente trabalho, para fornecer dados a respeito de sua eficácia relativa aos objetivos de otimização citados e subsidiar melhorias ao funcionamento do Laboratório.

Palavras-chave: Edição de filme (Cinematografia); Fluxo de trabalho; Produção de vídeo.

ABSTRACT

The Laboratory for Audiovisual Editing and Finishing at FAAC – UNESP (LAB_EDIT) was implemented as a way to support the development of audiovisual work from the Communication majors. The post-production practices adopted there positioned the relevant problem of optimizing the time and resources offered by the Lab, which motivated the current project for establishing Regulations, Standard Operating Procedures (SOPs) and a Workflow for the different phases of post-production that can orient the best practices of use. The search for other regulations used in Laboratories similar to ours through the National Research Infrastructure Platform – PNIPE MCTI offered references to base the production of the Regulations for LAB_EDIT and of the SOPs there suggested. Similarly, identifying the most usually produced audiovisual formats in the courses at FAAC and searching for resources made by the Film & Video industry professionals and companies both nationally and internationally subsidized the making of the Workflow document. As a result, the objectives of making a Regulation and a Workflow were fully accomplished (pending approval), while the Standard Operating Procedures were indicated and suggested, but not fully formalized. Specific problems were also noted, such as the need for a system capable of handling schedule requests for use of the Lab, which were solved by utilizing the tools available in Google Workspace, integrating and connecting forms, sheets to collect data and calendar. There is the need for future applications of the referred documents that stem from the results of the current work, to offer information about its efficacy relative to achieving the aforementioned objectives of optimization and make way to improvements to the Lab's operations.

Keywords: Film editing (Cinematography); Video production; Workflow systems.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 DESENVOLVIMENTO.....	17
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	26
4 CONCLUSÃO.....	32
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICE A – REGULAMENTO INTERNO DO LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT).....	44
APÊNDICE B – FORMULÁRIO DE AGENDAMENTO DE USO DO LAB_EDIT.....	60
APÊNDICE C – MODELO DE PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO – LAB_EDIT.....	69
APÊNDICE D – FLUXO DE TRABALHO – PLANEJAMENTO E INÍCIO DO PROJETO.....	69
APÊNDICE E – FLUXO DE TRABALHO – INGESTÃO DE MÍDIA.....	72
APÊNDICE F – FLUXO DE TRABALHO – MONTAGEM.....	75
APÊNDICE G – FLUXO DE TRABALHO – CONFORM.....	77
APÊNDICE H – FLUXO DE TRABALHO – SONORIZAÇÃO.....	80
APÊNDICE I – FLUXO DE TRABALHO – EFEITOS VISUAIS.....	84
APÊNDICE J – FLUXO DE TRABALHO – VIDEOGRAFISMOS.....	87
APÊNDICE K – FLUXO DE TRABALHO – COLORIZAÇÃO.....	90
APÊNDICE L – FLUXO DE TRABALHO – FINALIZAÇÃO E RENDERIZAÇÃO.....	93

1 INTRODUÇÃO

O processo de pós-produção audiovisual é composto por diversas etapas, que por sua vez podem ser divididas em tarefas mais ou menos complexas a depender do projeto sendo desenvolvido. Além disso, os responsáveis por essas tarefas lidam com diversos tipos de arquivos, métodos de codificação e decodificação de dados de vídeo, cor e áudio, programas de edição, composição de efeitos visuais e sonorização etc.

Cada estúdio (e cada indivíduo) possui seus próprios métodos para executar cada fase da pós-produção. Dessa maneira, não há apenas um caminho “correto” para realizá-las, mas sim aquele que obtém a maior eficiência de acordo com as condições disponíveis, evitando gastos de tempo e recursos desnecessários. Isso implica também o fato de que os sistemas idealizados para reger os fluxos de trabalho da pós-produção devem ser dinâmicos, isto é, estarem em constante aprimoramento, levando em conta atualizações nas tecnologias que podem ser utilizadas para cada uma das tarefas executadas no processo.

O Laboratório de Edição e Finalização em Audiovisual inaugurado em 2024 pelo Departamento de Comunicação Social (atualmente dividido entre Departamento de Audiovisual e Relações Públicas e Departamento de Jornalismo) possui como finalidade fornecer um ambiente robusto para realização de trabalhos de ensino, pesquisa e extensão envolvendo as diversas etapas da pós-produção audiovisual presentes em atividades desenvolvidas pelos cursos de Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da UNESP - Bauru.

A pesquisa constituiu uma tentativa de atender aos objetivos de otimização do tempo e dos recursos do Laboratório e de instituir um fluxo de trabalho para a pós-produção audiovisual, ao mesmo tempo em que equilibra, de um lado, a facilidade de uso pelos alunos e atendimento a demandas específicas da pós-produção de formatos audiovisuais dos trabalhos da FAAC e, por outro, a necessidade de garantir a preservação dos recursos existentes no Laboratório e oferecer soluções viáveis à realidade de suas condições de infraestrutura.

A relevância do tema é atribuída às demandas audiovisuais dos cursos de Comunicação da FAAC, que se manifestam em atividades avaliativas de suas disciplinas, em projetos de extensão e atividades complementares, e ainda em

Trabalhos de Conclusão de Curso. O alto fluxo de Usuários e projetos sendo desenvolvidos a cada semestre posicionam como questão o melhor modo de funcionamento do Laboratório e um fluxo de atividades padronizado que guie os Usuários à maior eficiência na realização das tarefas da pós-produção.

Além disso, acredita-se no potencial do Laboratório em contribuir com a formação acadêmica e profissional dos estudantes dos cursos de Comunicação da FAAC, adicionando possibilidades de inovação e experimentação com recursos tecnológicos envolvidos na etapa da pós-produção.

O objetivo geral foi buscar soluções tecnológicas para instituir um Procedimento Operacional Padrão (POP) que seja adequado para otimizar o tempo e os recursos do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual do DCSO da FAAC. Os objetivos específicos foram identificar qual o fluxo típico das atividades contempladas na fase da pós-produção audiovisual para elaborar manuais de uso, regimentos de finalidade e procedimentos operacionais padrão, que resultem na otimização no uso do tempo, dos recursos e que contribuam para a preservação e manutenção do espaço e dos meios tecnológicos disponibilizados no laboratório.

2 DESENVOLVIMENTO

A pesquisa consistiu em três momentos diferentes: Mapeamento dos trabalhos audiovisuais da FAAC; Elaboração do regulamento e dos Procedimentos Operacionais Padrão (POP) para o Laboratório; e definição do fluxo de trabalho a ser instituído no Laboratório.

A primeira etapa visou identificar os formatos audiovisuais mais frequentemente realizados nos cursos do Departamento de Comunicação Social (hoje Departamento de Audiovisual e Relações Públicas) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da UNESP Bauru. Sua execução ocorreu através de consultas aos Projetos Político-Pedagógicos (PPPs) dos cursos de Comunicação: Rádio, Televisão e Internet, Jornalismo e Relações Públicas, além de leituras de planos de ensino das matérias, e-mails aos professores coordenadores de cada curso e conversas com alunos dos três cursos, que relataram suas experiências em trabalhos envolvendo recursos audiovisuais.

Os formatos de trabalhos audiovisuais mais frequentemente encontrados foram, em ordem decrescente de quantidade de trabalhos produzidos ao longo dos cursos: vídeos curtos para a internet (reels ou vídeos para TikTok), podcasts e/ou videocasts (tanto na forma de produção em transmissão direta, quanto na forma de produção plano a plano), programas de televisão gravados (tanto em transmissão direta quanto plano a plano), curta-metragem de ficção, documentários e vídeos longos para a internet.

Com os formatos audiovisuais encontrados, criou-se um rascunho para orientar a definição do fluxo de trabalho a ser instituído no Laboratório, cujas fontes e conteúdo serão explicitadas mais adiante. A elaboração do fluxo de trabalho e do regulamento ocorreram de maneira paralela, de modo que após o desenvolvimento da estrutura inicial para o fluxo de trabalho, o projeto pivotou para o Regulamento e os Procedimentos Operacionais Padrão (POPs) para o Laboratório. O primeiro passo dessa etapa ocorreu através de uma visita técnica ao Laboratório, na presença do docente orientador do projeto, dos servidores técnico-administrativos e da aluna bolsista responsáveis pela administração, como método para identificar os principais problemas e situações a serem tratadas no regulamento.

Com base na visita, foi possível elencar o agendamento dos horários de uso dos alunos, a coleta, organização e visualização de dados sobre os trabalhos realizados no Laboratório e o armazenamento e gerenciamento de arquivos nos computadores como os elementos mais importantes a serem pautados no regulamento. Sendo assim, seguiu-se com a procura de soluções para esses problemas através da pesquisa, com o auxílio da Plataforma Nacional de Infraestrutura de Pesquisa MCTI (PNIPE MCTI), por laboratórios com caráter relacionado à produção audiovisual de outras universidades do Brasil.

A investigação dos documentos existentes para esses outros laboratórios e consultas aos regulamentos da Central de Laboratórios de Informática (CLI) e dos Estúdios de Rádio e Televisão da FAAC - UNESP Bauru serviram como fonte para desenvolvimento de um rascunho de regulamento para o Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual. Nele, estão listados possíveis Procedimentos Operacionais Padrão para tarefas como agendamento do uso do laboratório, solicitação de instalação de softwares e plug-ins, solicitação de renderização noturna de projetos e outras orientações de uso.

Após a elaboração do regulamento, o projeto retornou à criação de um fluxo de trabalho para as etapas da pós-produção. A ideia inicial era produzir um documento para cada tipo de trabalho audiovisual produzido nos cursos da FAAC. Entretanto, mantendo em mente que os objetivos da pesquisa eram a otimização do tempo e dos recursos do Laboratório - não a produção de um manual de edição que detalhasse as especificidades de cada formato audiovisual - e priorizando a concisão para que o material fosse fácil de exibir e ser efetivamente lido pelos usuários, optou-se pela produção de um único fluxo de trabalho que abrangesse as etapas mais comuns entre os diferentes tipos de projeto.

A definição do fluxo de trabalho a ser instituído no Laboratório começou com uma hipótese representada pelo fluxo de trabalho utilizado por mim em projetos pessoais, atividades da faculdade, e produções da Empresa Júnior do curso (Locomotiva). Essas experiências, além de anos de contato com programas de edição de vídeo, animação 3D e efeitos visuais em projetos pessoais desde a infância, contribuíram para que me familiarizasse o suficiente com as práticas a ponto de formular um fluxo de trabalho que costumo utilizar consistentemente entre

diversos projetos, consistindo em, respectivamente: montagem, sonorização, efeitos visuais, videografismos, colorização, finalização e renderização.

Outro precedente que contribuiu para formalizar a estrutura citada foi uma oficina de pós-produção ministrada por mim e por Enzo Nuti, outro membro da Locomotiva, como participação da Empresa Júnior na Semana de Jornalismo de 2023. Para produzir a oficina, discutimos ao longo de algumas semanas a respeito do melhor fluxo de pós-produção e compartilhamos experiências para formular um documento com diversas etapas, visto que ele também já possuía familiaridade com a área ao ingressar no curso e continuou suas atuações nela. Apesar do documento citado não ter servido diretamente como referência no presente trabalho, auxiliou na consolidação de procedimentos que utilizo no fluxo já mencionado, que foi materializado através de anotações feitas por mim em um arquivo de esboço em um programa chamado Notion.

Com essa primeira hipótese formulada, o próximo passo foi a coleta de dados a respeito das práticas adotadas por profissionais que trabalham na indústria do audiovisual, principalmente em filmes e séries de Hollywood e em produções independentes ou canais gerenciados por produtoras no YouTube. Conforme as referências citadas, há muitos criadores de conteúdo com grandes equipes que compartilham seus processos de produção no YouTube, como é o caso das equipes dos criadores Marques Brownlee (do canal MKBHD) e Linus Sebastian (do canal Linus Tech Tips), ou profissionais da indústria que atuam em áreas específicas e compartilham seus conhecimentos, como o colorista Cullen Kelly.

Outras fontes valiosas disponíveis no YouTube são canais voltados para o aprendizado da edição, que abrangem desde criadores que construíram centros educativos brasileiros, como Brainstorm Tutoriais e AVMakers, até conteúdos oficiais de empresas de programas de edição, como o canal da Adobe. Para além dos conteúdos em vídeo, artigos de blogs desses profissionais e dessas empresas também foram utilizados, incluindo o que veio a ser a maior fonte de dados para a construção do fluxo de trabalho produzido como resultado, o material intitulado Workflow, da empresa de edição colaborativa Frame.io, que consiste em um grande artigo com um capítulo (dividido em diversas seções) para cada etapa da pós-produção: preparação, edição, conformação, efeitos visuais, colorização, sonorização e entrega.

A análise dos dados coletados consistiu na comparação entre as anotações que havia feito sobre meu próprio fluxo antes de pesquisar a respeito das práticas adotadas pelos profissionais e as observações que encontrava ao entrar em contato com essas práticas. Minhas anotações originais listavam passos de modo a formular um raciocínio com começo, meio e fim para cada etapa, portanto separei as fontes que tratavam de etapas específicas em suas respectivas seções no mesmo documento de rascunho e complementei as anotações já listadas a partir daquilo que encontrava de diferente em relação às práticas inicialmente esboçadas.

Pesquisas complementares foram feitas ao longo do caminho de acordo com o surgimento de dúvidas, assim como consultas às minhas anotações pessoais de algumas matérias do curso. Dessa maneira, encontrei diversas falhas no fluxo de trabalho originalmente adotado por mim, como dúvidas a respeito da ordem de execução entre efeitos visuais e colorização, a ausência de um procedimento de ingestão de mídia, a falta de consideração com um planejamento adequado antes da montagem, entre outras. Além disso, baseado nos formatos audiovisuais mais produzidos pelos cursos da FAAC encontrados anteriormente, escolhi deixar de fora considerações que não correspondem à realidade dos equipamentos encontrados no curso atualmente e/ou que exigiam grandes equipes de pós-produção (como equipamentos de timecode, o trabalho com codecs RAW, figuras como os supervisores e coordenadores de efeitos visuais, entre outros).

Como resultado da análise executada, foi construído um esboço complementado com processos necessários anteriormente desconhecidos e uma série de definições e dúvidas esclarecidas. O próximo passo, então, foi a passagem dos procedimentos listados nessas anotações para um formato de Procedimento Operacional Padrão (POP). Para isso, procurei qual era a definição de um POP e como deveria ser feito - quais elementos deveriam estar contidos nele. Utilizei a entrada da Wikipedia e um artigo no site do Sebrae para entender quais eram esses elementos, e então procurei exemplos de POPs de empresas/entidades existentes que são efetivamente aplicados em suas atividades.

Apesar do tema não conter relação alguma com o presente projeto, um dos melhores exemplos de Procedimento Operacional Padrão que encontrei foi o da Seção de Biotério da Faculdade de Odontologia de Bauru, da Universidade de São Paulo (FOB-USP), referente à “LIMPEZA E/OU DESINFECÇÃO DO PISO DAS

SALAS DE ANIMAIS APÓS TROCA DAS GAIOLAS”. Resolvi utilizar o modelo desse POP como base pelo fato de conter, de maneira concisa, todos os elementos fundamentais (título, data, objetivo, executante, passo a passo das operações, definições e observações) em um formato relativamente resumido, porém com liberdade o suficiente para preservar a totalidade das informações.

Então, com base na estrutura do referido POP, montei um modelo adaptado às necessidades do laboratório através da criação de um documento Word com os espaços dedicados aos elementos necessários. A partir disso, produzi um documento do tipo referente a cada etapa da pós-produção descrita no fluxo de trabalho que havia formulado com minhas anotações somadas às análises das práticas descritas pelas fontes utilizadas. Esse processo ocorreu através de um resumo das anotações, priorizando formular passos que pudessem ser ativamente seguidos para realizar a pós-produção, ao invés de textos descritivos sobre as etapas - por mais que ainda tenham sido necessárias diversos trechos com caráter dissertativo, que entraram no campo de “observações”, e algumas definições de termos específicos.

Quanto aos problemas do Laboratório encontrados durante a visita técnica mencionada anteriormente, alternativas para o problema do armazenamento de arquivos foram encontradas nas mesmas referências utilizadas para formular o fluxo de trabalho das etapas de pós-produção: manuais de práticas da indústria audiovisual, artigos de blogs de empresas e vídeos em canais de profissionais do ramo no YouTube. Essas alternativas são descritas com mais detalhes na seção de resultados.

Para solucionar a questão dos agendamentos do Laboratório, procurei informações à respeito dos sistemas de solicitações de uso adotados pelos outros Laboratórios com caráter semelhante ao LAB_EDIT presentes na plataforma PNIPE MCTI. Entretanto, dentre os laboratórios cujos documentos consultei para basear a construção do regulamento, consegui achar dados sobre o procedimento de agendamento de apenas quatro (Lamie - UPE; Laboratório de mídias do CESIT - UEA; Laboratório Audiovisual de Produção - UFPB e Medialab - UNB), sendo que todos eles utilizam o contato direto com o coordenador do Laboratório através de email ou número de telefone como método para solicitar o uso.

Outra questão relacionada ao agendamento apresentada foi a coleta de dados a respeito dos trabalhos desenvolvidos no Laboratório pelos usuários, sendo que a bolsista vinculada ao projeto na época me mostrou uma planilha preenchida manualmente com informações, para cada entrada de um usuário no Laboratório durante o segundo semestre de 2024 e o primeiro semestre de 2025, sobre a disciplina à qual a atividade desenvolvida era vinculada, o formato audiovisual ao qual a atividade correspondia, os programas utilizados, a ilha utilizada e o tempo de permanência. Os dados eram então convertidos em gráficos para facilitar a visualização.

Tendo em mente o trabalho necessário para preencher tal planilha manualmente (67 entradas no segundo semestre de 2024 e 26 no primeiro semestre de 2025; 93 no total) e a impraticabilidade de um sistema de solicitações de uso que envolva contato direto com os responsáveis pelo Laboratório a cada ocasião em que deseja-se usar os recursos lá presentes, notou-se a demanda por um sistema automatizado que conseguisse lidar com ambas as tarefas de uma vez (agendamento de uso e coleta de dados sobre as atividades desenvolvidas).

Dessa maneira, a procura por esse sistema começou com pesquisas sobre plataformas de organização de projetos e empresas, como o próprio Notion, já anteriormente citado, e algumas outras mais comuns (Monday, ClickUp, Slack). Entretanto, apesar de serem ferramentas poderosas, todas elas bloqueiam funcionalidades importantes para o sistema de agendamento atrás de planos pagos, gerando custos adicionais desnecessários. Dessa maneira, priorizou-se ferramentas gratuitas.

Além da planilha com os dados de uso do Laboratório, tive acesso a um rascunho de um formulário de agendamento produzido no Google Formulários pelo orientador desse projeto e então coordenador do Laboratório, Prof. Dr. Gustavo Soranz. Dessa maneira, pela ampla adoção das ferramentas disponíveis no espaço de trabalho Google, que eu já tinha ciência que possuíam funcionalidades gratuitas capazes de suprir as necessidades de agendamento e coleta de dados de uso do Laboratório, e pela existência prévia do referido formulário, optei por elaborar um sistema através do Google Formulários, Google Planilhas e Google Agenda.

O primeiro passo foi a criação do formulário. Para isso, além do rascunho desenvolvido pelo professor, utilizei como base os dados coletados na planilha

anteriormente mencionada, preenchida pela aluna Juliana dos Anjos como parte das tarefas atreladas à sua atuação no Laboratório. Colocando cada informação relevante como uma pergunta do formulário (disciplina da atividade, formato audiovisual, programas utilizados, ilha utilizada, entre outras), é possível coletá-las no momento em que cada usuário as responde, de forma que, automaticamente, uma planilha atrelada às respostas do formulário é gerada e preenchida conforme novas respostas chegam. Além disso, o próprio Google Formulários já transforma as informações preenchidas por cada usuário em gráficos que auxiliam em sua visualização.

O segundo passo foi a complementação do formulário com perguntas relacionadas às solicitações de agendamento de uso. Conforme os artigos 8º e 14º do Regulamento desenvolvido para o Laboratório, os trabalhos lá realizados são divididos em três tipos (1, 2 e 3), sendo que cada tipo possui uma prioridade de agendamento. Essa prioridade é manifestada através da antecedência com que é possível reservar o Laboratório para a realização das atividades relacionadas aos projetos de cada tipo, sendo que trabalhos do tipo 1 podem ser agendados com 15 dias corridos de antecedência, os de tipo 2 com 10 dias corridos de antecedência e os de tipo 3 com cinco.

Para executar isso no formulário, foi necessário adicionar uma pergunta à respeito do tipo de trabalho que seria realizado pelo usuário, de forma que a resposta a essa pergunta determinasse quais datas apareceriam como opção para serem reservadas. Isso foi possível através do uso de três planilhas externas (além da automaticamente gerada pelo formulário), denominadas “Dynamic Dates”, criadas pelo dono do canal SheetSmarts no YouTube. Essas planilhas permitem que um número específico de datas à frente da data atual seja mostrado nas opções de resposta para uma determinada pergunta do formulário, de maneira que essas datas sejam automaticamente atualizadas conforme a passagem do tempo.

Sendo assim, utilizando a funcionalidade de “seções” do Google Formulários, aliada à possibilidade de direcionar o usuário para uma determinada seção de acordo com sua resposta a uma certa pergunta, criei uma seção para cada tipo de trabalho, para a qual o usuário será redirecionado a depender de sua resposta. Em cada uma das seções, há uma pergunta associada a uma das planilhas Dynamic Dates mencionada, configurada para mostrar um certo número de

dias a depender do tipo de trabalho respondido pelo usuário. O único ponto negativo no sistema é que não há como selecionar dias da semana específico para serem mostrados nas opções, portanto aparecem dias que não estão realmente disponíveis, porém é possível remediar isso através de avisos colocados na descrição das perguntas sobre a data e horário de agendamento explicitando quais dias e períodos podem, de fato, ser selecionados.

Por fim, a última etapa para criação do sistema de agendamentos foi o estabelecimento de uma conexão entre o formulário criado e o Google Agenda. O raciocínio por trás desse passo foi a criação de uma conta do Google para o Laboratório (que já será necessária para hospedar o formulário e as planilhas relacionadas a ele) e utilizar a função de compartilhamento de calendários disponível no Google Agenda para que os usuários possam visualizar os horários já agendados por outras pessoas nas diferentes ilhas de edição do Laboratório, assim como, através das respostas ao formulário, criar eventos relacionados às suas próprias solicitações de uso, de modo que eles apareçam em seus próprios calendários pessoais e os notifiquem através do e-mail.

A integração entre o formulário elaborado e o calendário do Google Agenda foi construída através de um script programado com o auxílio de um tutorial sobre o assunto publicado por Eamonn Cottrell em seu canal no YouTube. Com a base do script compreendida, foi possível modificá-lo para que criasse eventos em um determinado calendário do Google Agenda com títulos correspondentes ao nome de quem preencheu o formulário e à ilha que solicitou para utilizar. Ainda, o evento criado adiciona o endereço de e-mail do usuário como convidado do evento, o que automaticamente envia um e-mail para o usuário notificando-o do horário agendado.

Apesar disso, o sistema criado apresenta algumas observações. A primeira delas é a restrição à visualização dos horários agendados para todas as ilhas de edição em um único calendário, visto que anteriormente era possível visualizá-las em calendários independentes, pois o código elaborado permite a criação de eventos apenas em um único calendário no Google Agenda, o que talvez possa ser corrigido a partir da escrita de um script mais complexo. Entretanto, isso apresenta como lado positivo o fato de ter um formulário de agendamentos unificado, uma vez que anteriormente havia um para cada ilha.

Outro ponto a ser observado é que, pelos eventos serem criados automaticamente pelos usuários a partir do preenchimento do formulário, há a possibilidade de duas pessoas solicitarem o uso de uma determinada ilha em um mesmo horário. Entretanto, esse problema pode ser mitigado pelo fato de que é possível visualizar os horários já agendados por outros usuários no calendário, e pela atividade de verificação manual das solicitações de agendamento dos usuários pelos bolsistas e membros da equipe de apoio técnico do Laboratório, que atenderão às solicitações conforme ordem de chegada, seguindo o disposto no Regulamento do Laboratório.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os primeiros resultados do projeto realizado consistem em documentos que fornecem orientações quanto às melhores práticas para uso do Laboratório, conforme o objetivo de otimização de tempo e recursos, estabelecendo também normas para guiar sua administração e funcionamento. Essas dissertações estão no Regulamento e no Fluxo de Trabalho, de maneira a sistematizar tarefas específicas para Usuários e para a Equipe de Apoio Técnico do Laboratório.

O regulamento dispõe sobre temas como a estrutura organizacional do Laboratório e os deveres e responsabilidades atribuídos a cada uma das partes (Coordenação, Apoio Técnico e Usuários), especificação das atividades autorizadas a serem desenvolvidas e sua divisão em “tipos” para estabelecer uma ordem de prioridade relacionada aos agendamentos para suas realizações, condições de acesso ao Laboratório e detalhamento sobre antecedência de agendamentos ou cancelamentos, política de uso e empréstimos de equipamentos (de acordo com as deliberações da diretoria da FAAC sobre o tema, que se encontram em discussão no momento), disposições gerais à respeito da conservação do ambiente e dos equipamentos e penalidades para infrações às normas do regulamento (definidas conforme a portaria UNESP – 385, de 25-06-2012, itens 6.4 e 6.5).

Com vistas a atender necessidades específicas oriundas das atividades da pós-produção audiovisual, também no Regulamento são estabelecidas determinações relativas aos recursos técnicos utilizados nessas tarefas, levando em conta a infraestrutura atualmente disponível no Laboratório. Dentre elas, destaca-se normas para uma possível solução para a realização do processo de renderização de filmes sem que a máquina utilizada para esse fim permaneça ocupada durante o horário de uso do Laboratório (renderização noturna), um sistema de padronização para armazenamento de arquivos dos projetos dos Usuários em cada ilha de edição e no armazenamento compartilhado entre elas, e as instruções para que Usuários solicitem a instalação de programas e plug-ins nos computadores de cada ilha.

Ainda com relação ao Regulamento desenvolvido, durante a banca, observou-se que os documentos de gestão do Laboratório deveriam seguir uma hierarquia, de forma semelhante ao que é adotado na área de Qualidade de

empresas ou instituições. Antes dos Procedimentos Operacionais Padrão (POPs), há um documento de "Normas e Procedimentos", que dita disposições gerais a serem seguidas por cada um dos POPs. No caso do Laboratório, uma possibilidade é atribuir esse papel ao próprio Regulamento desenvolvido, complementando-o com o que for necessário para que possa ser caracterizado como tal.

Um desses complementos pode ser relacionado a outra observação realizada durante a banca, que é relacionada à adoção de requisitos mínimos que os Usuários do Laboratório precisariam atender para que pudessem ter acesso a seu ambiente e equipamentos. Esses pré-requisitos podem ser adicionados, por exemplo, ao Regulamento do Laboratório, na seção quatro ("Condições de acesso ao LAB_EDIT"), de modo que explicita o mínimo de preparo que os Usuários devem ter antes de solicitar o uso do Laboratório. Ainda, alternativamente, esses pré-requisitos podem ser inseridos como uma nova seção no Procedimento Operacional Padrão para Planejamento e Início do Projeto.

Outros Procedimentos Operacionais Padrão sugeridos no Regulamento forneceriam orientações para Usuários e membros do Apoio Técnico na realização de tarefas como a solicitação, alteração ou cancelamento de agendamento de horário para uso do laboratório; solicitação de renderização de projetos durante a noite; solicitação de instalação de softwares e/ou plug-ins nas máquinas do laboratório; exclusão dos projetos dos Usuários nos computadores ao fim de cada semestre e como eles podem solicitar que não sejam excluídos; uso de programas de gerenciamento de downloads e conversão de arquivos; criação de cópia de segurança dos projetos salvos no computador do Laboratório; e práticas recomendadas ao início e ao término do horário de uso reservado para que a organização do espaço, dos equipamentos do Laboratório e das informações dos Usuários salvas neles (como autenticações de contas) sejam mantidas.

Para além dos resultados citados, tendo em mente o objetivo específico de identificar o fluxo típico das atividades contempladas na fase da pós-produção audiovisual, foi elaborado um fluxo de trabalho a ser adotado pelos Usuários nas atividades de pós-produção executadas no Laboratório. Seu objetivo, mais que demonstrar em detalhes como cada passo deve ser realizado, é descrever as tarefas mais frequentemente executadas em uma metodologia de trabalho praticada pela

indústria cinematográfica (fluxo *offline-online*) e adaptada para as condições dos Usuários e do Laboratório.

Mantendo em foco os formatos produzidos pelos cursos da FAAC, visando evitar percalços como falta de planejamento e garantir que a maior parte do tempo reservado pelos Usuários no Laboratório seja dedicado às práticas de edição em si (e não a atividades de resolução de problemas técnicos ou de organização/preparação para o processo de pós-produção), o fluxo contém orientações gerais e referências úteis para a realização das etapas de Planejamento e Início do Projeto, Ingestão de Mídia, Montagem, Sonorização, Videografismos e Efeitos Visuais, Colorização, Finalização e Renderização.

Tratando do agendamento e da necessidade de coleta de dados a respeito dos trabalhos desenvolvidos no Laboratório, houve a elaboração de sistema para esses objetivos a partir dos aplicativos do espaço de trabalho do Google (formulários, planilhas, agenda e e-mail), como já citado anteriormente. Além das informações já mencionadas, no formulário, os Usuários devem preencher informações de identificação pessoal e relacionadas a descrição do trabalho a ser realizado, categorizando-o de acordo com as definições do Regulamento e com o formato audiovisual que produzirão, explicitando os programas a serem utilizados e indicando a etapa da edição a ser executada, além do tempo desejado para tal. Após a banca, foi também adicionada uma pergunta sobre a plataforma ou meio de comunicação ao qual a produção é destinada.

Alternativamente ao sistema desenvolvido com os aplicativos da suíte de trabalho Google, durante a banca, foi levantada a possibilidade de solicitar um sistema próprio para a Diretoria Técnica de Informática, ou para discentes e docentes dos cursos relacionados a computação e sistemas de informação da UNESP. Há, ainda, plataformas de agendamento baseadas em código aberto, que podem oferecer recursos para auxiliar tal desenvolvimento, como o Cal.com

As informações coletadas no formulário de agendamento visam subsidiar melhorias na infraestrutura do Laboratório, como aquisição de equipamentos e programas que atendam às necessidades específicas das tarefas da pós-produção mais frequentemente realizadas pelos alunos. Uma dessas necessidades específicas é relacionada ao armazenamento de projetos em andamento e completos dos Usuários, pois um dos possíveis equipamentos a serem adquiridos é

um sistema de armazenamento conectado à rede (*Network Attached Storage*), visto que, atualmente, o Laboratório conta com três ilhas de edição que contém um computador cada, conectados em rede, formando um armazenamento coletivo constituído a partir da soma de um disco compartilhado por cada computador, totalizando três Terabytes.

Além de apresentar um espaço de armazenamento relativamente pequeno e limitado à capacidade de armazenamento individual dos computadores, essa solução causa problemas como sobrecarga de uma determinada máquina que contenha diferentes arquivos sendo acessado por vários usuários simultaneamente, preocupações quanto à duplicação de arquivos nos discos das diferentes máquinas e falta de estabilidade dos arquivos armazenados pelo risco de eventuais falhas que possam acometer os computadores.

A partir dos materiais da bibliografia consultada, foi possível constatar que esse tipo de situação poderia ser resolvida a partir de soluções como o NAS, frequentemente adotado em produtoras audiovisuais, que é formado por uma máquina com configurações potentes dedicada a organizar uma série de discos rígidos feitos especificamente para funcionar continuamente, de maneira a reservar uma certa quantidade de espaço para redundância de dados para recuperá-los em casos de imprevistos.

Entretanto, durante a banca, foi destacado que nem todas as configurações de NAS são suficientemente rápidas para a edição de vídeos, e nem todas as configurações de RAID (*Redundant Array of Independent Disks*, mecanismo que permite a utilização de diversos discos de armazenamento juntos) oferecem segurança (especialmente a RAID 0, que não possui redundâncias). Sabendo disso, esses são alguns dos novos detalhes passíveis de consideração para a adoção de um NAS como eventual solução para o Laboratório, de acordo com orientações da banca e após pesquisas adicionais a respeito dos equipamentos utilizados por profissionais:

- a) Ser feito com SSDs (*Solid-state Drives*, discos de armazenamento com velocidades maiores que os *Hard Drives*) do formato M.2 que possuam interface de conectividade PCIe (*Peripheral Component Interconnect express*) de gerações recentes (atualmente, quarta ou quinta geração), utilizando o protocolo de transferência de dados NVMe (*Non-Volatile*

Memory express). É importante citar que, para garantir a maior velocidade possível, o processador e a placa-mãe do NAS devem ter suporte à mesma geração de PCIe que o SSD.

- b) Utilizar SSDs com a mesma capacidade de armazenamento, uma vez que, para todas as configurações de RAID possíveis, caso sejam usados SSDs de capacidades de armazenamento diferentes, todos eles serão interpretados pelo sistema do NAS como tendo a capacidade do menor SSD utilizado.
- c) Utilizar o NAS em uma configuração de RAID que permita redundâncias de armazenamento e recuperação dos dados caso haja falhas em um dos SSDs, como o RAID 5 (um disco de redundância) ou RAID 6 (dois discos de redundância). A escolha entre RAID 5 ou 6 será influenciada, entre outros fatores, pelo número de SSDs presentes no NAS.
- d) Ter os SSDs trocados a cada 5 anos, para garantir estabilidade e evitar perda de dados.

Além do NAS, outro método encontrado foi o DAS (Device Attached Storage), que consiste em uma organização de discos que lembra o NAS, porém sem capacidade de processamento dedicada, o que o torna mais semelhante a um disco externo conectado simultaneamente a todos os computadores através de cabos (e não através da rede, como o NAS), e garante estabilidade para os arquivos, mas não velocidade.

Finalmente, outra observação pertinente realizada durante a banca foi a possibilidade de armazenar os trabalhos já feitos em um arquivo, a partir de fitas magnéticas, uma vez que a durabilidade desse meio pode atingir dezenas de anos, e é o padrão adotado como método de cópia de segurança final de grandes *data centers* de empresas de tecnologia e de serviços de *streaming*.

O principal tipo de fitas magnéticas utilizado para esse fim é o LTO (*Linear Tape Open*), que possibilita até 12TB de armazenamento nativo, ou 30TB de armazenamento comprimido. O investimento nesse tipo de armazenamento seria justificado pela necessidade de preservação da história dos trabalhos realizados

pelos alunos da UNESP, tornando-se uma importante contribuição para a memória da instituição e dos cursos da FAAC.

4 CONCLUSÃO

Estabelecer um Procedimento Operacional Padrão exato para cada uma das tarefas contidas nas diferentes etapas do processo de pós-produção audiovisual e adaptar práticas adotadas na indústria encontradas nos materiais pesquisados se mostraram trabalhos particularmente desafiadores, devido à variedade de métodos que cada profissional ou estúdio costuma adotar, a depender principalmente das ferramentas e equipamentos à sua disposição. Essa demanda poderia ser explorada mais a fundo em trabalhos futuros, de maneira a desenvolver documentos de Procedimentos Operacionais Padrão (POPs) para tarefas específicas de cada etapa do fluxo de trabalho desenvolvido como resultado do presente projeto.

No âmbito dos Usuários, ainda foi necessário levar em consideração a diversidade de condições existentes entre os próprios alunos da FAAC, visto que nem todos contam com acesso pessoal a equipamentos que poderiam facilitar na obtenção de maior eficiência em seu uso do Laboratório para a pós-produção, como dispositivos de armazenamento externo para manterem cópias de segurança de seus projetos ou computadores de uso pessoal para visualizar os cliques captados e realizar a decupagem antes de comparecer ao Laboratório.

Essa constatação faz com que não seja possível determinar que todos os alunos agendem o Laboratório já com robusto planejamento prévio fora do estabelecido para essa etapa no fluxo de trabalho, diminuindo o nível de otimização de tempo e recursos efetivamente possível, e apresenta a necessidade de possuir equipamentos como leitores de cartão SD (que não existem nos laboratórios da Central de Laboratórios de Informática, por exemplo), para que os alunos possam realizar a ingestão de mídia diretamente nos computadores do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual.

Os objetivos do projeto foram, portanto, parcialmente cumpridos. Foi elaborada uma proposta de Regulamento, que ainda necessita de revisões para análise da viabilidade das soluções sugeridas para os problemas. Apesar de não ter concluído a elaboração deles, houve também a identificação de Procedimentos Operacionais Padrão que seriam relevantes para estabelecer passos para a execução de tarefas recorrentes no Laboratório, tanto pelos Usuários quanto pelos membros da Equipe de Apoio Técnico.

Quanto a soluções para problemas específicos, como os identificados na visita técnica, foi possível, ainda, desenvolver um sistema de solicitações de agendamento e de coleta de dados a respeito das atividades desenvolvidas no Laboratório pelos Usuários que, apesar de ainda precisa ser efetivamente aplicado, encontra-se em estado funcional.

Por fim, o objetivo de elaboração de um Fluxo de Trabalho foi totalmente completo, através da identificação das etapas do processo de pós-produção, esboço daquelas mais importantes para os projetos desenvolvidos pelos alunos dos cursos da FAAC, e formalização, em documento escrito na forma de Procedimento Operacional Padrão, de passos executáveis para cada uma das etapas da pós-produção.

Os resultados da pesquisa possibilitam posicionar o Laboratório em condições semelhantes a outros ambientes de mesmo propósito existentes nas diversas universidades do país, passando de um cenário de regulamentação inicial para outro com mais detalhes a respeito de seu modo de funcionamento, suas melhores práticas de uso, especificidades relacionadas à pós-produção audiovisual e sugestões para solucionar problemas identificados ao longo do projeto. Além disso, possibilita um maior direcionamento para os membros do Apoio Técnico a respeito de sua administração. Por fim, a partir do fluxo de trabalho, orienta-se os Usuários de maneira geral, através de métodos semelhantes às práticas adotadas na indústria, adaptadas para a realidade do Laboratório e dos trabalhos desenvolvidos nos cursos da FAAC.

Como continuidade do presente trabalho, propõe-se o desenvolvimento dos Procedimentos Operacionais Padrão citados no Regulamento, de acordo com o modelo exposto em apêndice, principalmente os referentes à solicitação, alteração ou cancelamento de agendamento de horário para uso do laboratório; à solicitação de renderização de projetos durante a noite, contendo as informações pertinentes a serem enviadas pelos Usuários (através de um formulário parecido com o de agendamento, por exemplo) para que seus projetos possam ser renderizados; à solicitação de instalação de softwares e/ou plug-ins nas máquinas do laboratório; e à exclusão semestral dos arquivos do armazenamento dos computadores, explicitando como os Usuários serão avisados desse evento e o que podem fazer para evitar a exclusão de seus projetos.

Para além disso, propõe-se a aplicação futura, pelos Usuários e equipe de Apoio Técnico, das definições dispostas nos documentos, para que dados sejam coletados a respeito de possíveis problemas e soluções possam ser investigadas. Como sugestão, é colocada também a criação de um formulário dedicado ao feedback sobre o Laboratório, que pode ser mais uma opção de via direta de comunicação entre os Usuários e a Equipe de Apoio Técnico a respeito de mudanças e sugestões.

O trabalho desenvolvido explicita o potencial de expansão do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual (LAB_EDIT) como parte fundamental para contribuir com a integração das atividades de pós-produção na formação acadêmica e profissional dos alunos dos cursos da FAAC.

Portanto, acredita-se que o Regulamento, o Fluxo de Trabalho, o sistema de agendamento e coleta de dados e as sugestões de Procedimentos Operacionais Padrão a serem produzidos ajudarão a estabelecer bases valiosas para a administração dos recursos e do tempo dos Usuários no Laboratório de maneira a otimizá-los e garantir a capacidade de atender a diferentes demandas da pós-produção audiovisual, oferecendo um espaço de trabalho relevante para os projetos criativos dos cursos da FAAC e possibilitando, ainda, que seu funcionamento seja avaliado com base na experiência dos Usuários e em dados coletados sobre os trabalhos por eles produzidos, aprimorando-o de acordo com seus objetivos de ensino, pesquisa e extensão.

REFERÊNCIAS

2 Types of M.2 SSDs: SATA and NVMe. Kingston, maio 2023. Disponível em: <https://www.kingston.com/en/blog/pc-performance/two-types-m2-vs-ssd> . Acesso em: 25 jan. 2026.

3 Sound Design Secrets That Feel Like CHEATING. [S.l.: s.n.], 2 abr. 2025. 1 vídeo (7 min 22 s). Publicado pelo canal Herman Huang. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tzfkTAQsnE>. Acesso em: 23 out. 2025.

12 Principles of Animation (Official Full Series). [S.l.: s.n.], 30 maio 2017. 1 vídeo (24:03 min). Publicado pelo canal AlanBeckerTutorials. Disponível em: <https://youtu.be/uDqjldl4bF4>. Acesso em: 14 out. 2025.

Afinal, o que é Motion Graphics? AVMAKERS, 25 abr. 2017. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/afinal-o-que-e-motion-graphics>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

AMIEL, Vincent. Estética da montagem. Lisboa: Texto e Grafia, 2007.
BARROSO, Elianne Ivo et al. Montagem audiovisual à distância: tecnologia inovadora, inclusiva e multiusuário. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 50, p.1-20, 2023.

BENGSTON, Erik. What is mixing and mastering, and why is it important? Epidemic Sound, 6 abr. 2023. Disponível em: <https://www.epidemicsound.com/blog/what-is-mixing-and-mastering/>. Acesso em: 25 nov. 2025.

BERNSTEIN, Julia et al. Na ilha: conversas sobre montagem cinematográfica. Paraquedas, 2022.

CHROMA key. WIKIPÉDIA: the free encyclopedia, 2024. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key. Acesso em: 13 de out. de 2025.

Client Paid Me \$450 – Here’s Exactly How I Did the Animation. [S.l.: s.n.], 21 out. 2025. 1 vídeo (6 min 3 s). Publicado pelo canal House of Mation. Disponível em: https://youtu.be/_xWakqZOdbc?si=3wYcKpRr2w8vLX7m. Acesso em: 23 out. 2025.

Color Space Transform – PRO COLORIST Explains. [S.l.: s.n.], 13 out. 2022. 1 vídeo (11:46 min). Publicado pelo canal Darren Mostyn. Disponível em: https://youtu.be/CtSBVKmHkJU?si=1iP0ctsngJJ_MOQc. Acesso em 01 dez. 2025.

Color Theory for Noobs | Beginner Guide. [S.l.: s.n.], 24 nov. 2017. 1 vídeo (8 min). Publicado pelo canal Flow Studio. Disponível em: https://youtu.be/AvgCkHrcj90?si=WfTYC9jXc5j_LvYT. Acesso em: 13 out. 2025.

CUBITT, Sean. Finite media: environmental implications of digital technologies. Durhan and London: Duke University Press, 2017.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, técnica e prática. Rio de Janeiro/RJ: Elsevier, 2003.

DO ILLUSTRATOR PARA O AFTER EFFECTS | TUTORIAL. [S.l.: s.n.], 29 mar. 2021. 1 vídeo (20:39 min). Publicado pelo canal Layer Lemonade. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c6q0ppvYLhc>. Acesso em 16 nov. 2025.

Dynamic Dates Dropdowns in Forms: Easiest Method!. [S.l.: s.n.], 26 abr. 2024. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal SheetSmarts. Disponível em: <https://youtu.be/1ndilyF8he0>. Acesso em: 15 set. 2025.

Editando em PC FRACO usando PROXY no Adobe Premiere. [S.l.: s.n.], 2 fev. 2023. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal brainstorm.academy. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t0LUuL_e4oM. Acesso em: 12 out. 2025.

Editing Storage Guide: Best Setup for 2024. [S.l.: s.n.], 5 abr. 2023. 1 vídeo (22 min). Publicado pelo canal Film Editing Pro. Disponível em: <https://youtu.be/iK3RPCoAyRk>. Acesso em: 30 ago. 2025.

Editing with Proxies. [S.l.: s.n.], 1 jun. 2018. 1 vídeo (8 min 37 s). Publicado pelo canal Film Riot. Disponível em: <https://youtu.be/4CsxOTvF7mk>. Acesso em: 12 out. 2025.

Editing Workflow Hacks 🖥️🌟 #editing #videography #filmmaking #premierepro. [S.l.: s.n.], 6 ago. 2024. 1 vídeo (36 s). Publicado pelo canal Gaku Lange. Disponível em: <https://youtu.be/eC8wfWc3dVU>. Acesso em: 9 out. 2025.

Editors: There's a better way to store media. [S.l.: s.n.], 26 dez. 2023. 1 vídeo (20 min). Publicado pelo canal Standard Story Company. Disponível em: <https://youtu.be/cx1oyyKvnBE>. Acesso em: 30 ago. 2025.

Entenda o que é POP e qual sua importância para a gestão da qualidade. Sebrae, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-que-e-pop-e-qual-sua-importancia-para-a-gestao-da-qualidade,58abbbd38f896810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 29 de set. de 2025.

ERNST, Wolfgang. Digital memory and the archive. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

ESCOBAR, Eric. The Video Editor's Guide to Color Grading. PremiumBeat, 06 jan. 2016. Disponível em: <https://www.premiumbeat.com/blog/the-video-editors-guide-to-color-grading/>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

FLINDERS, Mesh. NVMe vs. M.2: qual é a diferença? IBM, s.d. Disponível em: <https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/nvme-vs-m2> . Acesso em: 25 jan. 2026.

Frame.io Workflow Guide. Frame.io, s.d. Disponível em: <https://workflow.frame.io/guide#ch=edit&s=stages-of-the-editing-process>. Acesso em: 13 de out. de 2025.

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL (UFMS). Conselho da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação. Resolução nº 1158-CAS/FAALC/UFMS, de 5 de julho de 2024. Estabelece o regulamento de utilização dos laboratórios da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação. Campo Grande: UFMS, 2024. Disponível em: <https://boletimoficial.ufms.br/bse/publicacao?id=527915>. Acesso em 28 ago. 2025.

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL (UFMS). Regulamento para utilização dos laboratórios do Curso de Jornalismo. Campo Grande: UFMS, 2018. Disponível em: <https://faalc.ufms.br/files/2019/02/Regulamento-de-utiliza%C3%A7%C3%A3o-dos-Laborat%C3%B3rios-do-Curso-editado.pdf>. Acesso em 28 ago. 2025.

How I Edit My Videos (Graphic Design Style). [S.l.: s.n.], 6 jul. 2025. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal tppo. Disponível em: <https://youtu.be/-QpcCGwUicA>. Acesso em: 25 nov. 2025.

How to Color Grade: A Beginner's Guide. RKColor, 2024. Disponível em: <https://www.rkcolor.com/blog/how-to-color-grade/>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

How to Connect Google Sheets to Google Calendar | Automate Calendar Scheduling. [S.l.: s.n.], 13 mar. 2024. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal Jecka Anaya. Disponível em: <https://youtu.be/yR42qlvaZEU>. Acesso em: 15 set. 2025.

How to create a calendar event from a form with apps script [step-by-step]. [S.l.: s.n.], 26 fev. 2024. 1 vídeo (9:11 min). Publicado pelo canal Eamonn Cottrell. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fpJaiKoBE0M>. Acesso em 30 nov. 2025.

How to create a Dashboard in Google Sheets (Step-by-Step Guide). [S.l.: s.n.], 28 dez. 2024. 1 vídeo (36 min). Publicado pelo canal Champion Challander. Disponível em: https://youtu.be/YVg6_15Ziys. Acesso em: 15 set. 2025.

How to Create a Music Ringout in Premiere Pro (Step-by-Step Tutorial). [S.l.: s.n.], 16 jun. 2025. 1 vídeo (9 min 4 s). Publicado pelo canal Film Editing Pro. Disponível em: https://youtu.be/EnD7q_aciQk. Acesso em: 23 out. 2025.

How to Create Google Forms with Conditional Logic (Branching Questions). [S.l.: s.n.], 6 fev. 2024. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal Simpletivity. Disponível em: <https://youtu.be/w5f73wZoXsw>. Acesso em: 15 set. 2025.

How to Make Proxy Files in Premiere Pro - 4 Minute Tutorial. [S.l.: s.n.], 24 abr. 2019. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal Olufemii. Disponível em: <https://youtu.be/3O1brgwMfb4?si=p9i7N6zRZcGvinuR>. Acesso em: 12 out. 2025.

How to measure integrated loudness in Premiere Pro 2024. [S.l.: s.n.], 25 fev. 2024. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal Quick Tutorials. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kzYiB1Kd3wg>. Acesso em 25 nov. 2025.

How to Sync Audio to Video in Premiere Pro - A Career's Worth of Tips. [S.l.: s.n.], 28 mar. 2021. 1 vídeo (16 min 36 s). Publicado pelo canal Javier Mercedes. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XB_tb6MRdAI. Acesso em: 12 out. 2025.

How To Sync Video and Audio To Timecode In Premiere Pro. [S.l.: s.n.], 19 fev. 2020. 1 vídeo (6 min 44 s). Publicado pelo canal Javier Mercedes. Disponível em: https://youtu.be/lvqWS_IE7ac. Acesso em: 25 nov. 2025.

How to Use Proxies in Adobe After Effects | Learn From the Pros w/ Josh Olufemii | Adobe Video. [S.l.: s.n.], 29 abr. 2021. 1 vídeo (8 min). Publicado pelo canal Adobe Video. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=shZICy947MM>. Acesso em: 12 out. 2025.

Illustrator to After Effects ft. Burnt Toast - Animation Workflow & Tutorial. [S.l.: s.n.], 7 ago. 2019. 1 vídeo (23 min). Publicado pelo canal Ben Marriott. Disponível em: <https://youtu.be/WSwkvZVvsj0>. Acesso em: 16 nov. 2025.

Ingest: Workflow de importação com Cópia, Transcode e Proxy no Adobe Premiere Pro. [S.l.: s.n.], 9 nov. 2021. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal AvMakers. Disponível em: <https://youtu.be/OYx-XzvBhqU>. Acesso em: 12 out. 2025.

INLIGHTVFX. How to Use ACES in After Effects - Full Overview. [S.l.: s.n.], 16 fev. 2023. 1 vídeo (9 min 25 s). Publicado pelo canal InLightVFX. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x2sx-P5f-iM>. Acesso em: 14 out. 2025.

JACOB NORDIN. Sound Design for Cinematic Filmmaking | My Process. [S.l.: s.n.], 25 fev. 2025. 1 vídeo (10 min 36 s). Publicado pelo canal Jacob Nordin. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=l66_LmOTISk. Acesso em: 23 out. 2025.

KENCH, Sam. What is Chroma Key? Definition of Green Screen Compositing. StudioBinder, 03 abr. 2021. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-chroma-key-green-screen/>. Acesso em: 13 de out. de 2025

KROLL, Noam. The Best Order Of Operations For Color Grading & Why It Makes All The Difference. Noam Kroll, s.d. Disponível em: <https://noamkroll.com/the-best-order-of-operations-for-color-grading-why-it-makes-all-the-difference/>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

LEITE, João. 10 Regras de Montagem e Edição de Vídeo que você deveria conhecer (Parte I). AVMAKERS, 12 jun. 2018. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/regras-de-montagem-e-edicao-parte-i>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

LEITE, João. 10 Regras de Montagem e Edição de Vídeo que você deveria conhecer (Parte II). AVMAKERS, 12 jun. 2018. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/regras-de-montagem-e-edicao-parte-ii>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

Magnetic Tape Backup in 2023: Full Overview. Naviko, 24 maio 2023. Disponível em: <https://www.nakivo.com/blog/tape-backup-overview/>. Acesso em: 28 jan. 2026.

MANOVICH, Lev. Software takes command. London: Bloomsbury, 2013. _____. O banco de dados. Revista ECO-Pós. v.18, n.1, 2015.

MARSHALL, Sofi. Why DaVinci Resolve is the Ultimate (Free) Tool to Sync Clips. Frame.io, 15 maio 2017. Disponível em: <https://blog.frame.io/2017/05/15/sync-clips-in-davinci-resolve/>. Acesso em: 4 de set. 2025.

MIGLIORIN, Cezar; BARROSO, Elianne Ivo. Pedagogias do cinema: montagem. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 43, n. 46, p. 15-28, 2016.

MITCHELL, Mitch. Visual effects for film & television. Oxford, Inglaterra: Focal Press, 2004.

Multicam Mistakes You're Making in Premiere Pro (and the Workarounds You Need). [S.l.: s.n.], 26 set. 2025. 1 vídeo (26 min 18 s). Publicado pelo canal Javier Mercedes. Disponível em: <https://youtu.be/pv6g1kiy8Ec>. Acesso em: 12 out. 2025.

MURCH, Walter. Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

My step-by-step process for making a cinematic video. [S.l.: s.n.], 21 ago. 2024. 1 vídeo (14 min). Publicado pelo canal Herman Huang. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bVocdm1yho4>. Acesso em: 13 out. 2025.

O PROJETO TÁ PESADO? PROXY NELE. [S.l.: s.n.], 13 set. 2019. 1 vídeo (7 min 49 s). Publicado pelo canal Pedro Aquino FX - Tutoriais de After Effects em Português. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wDptVvQJ43w>. Acesso em: 12 ou. 2025.

OLIVEIRA, Silas. Efeitos visuais (VFX): Como funcionam e quais os principais tipos? Olive Tree Films, 6 dez. 2017. Disponível em: <https://olivetreefilms.com/br/blog/efeitos-visuais-vfx-como-funcionam/>. Acesso em: 4 de set. de 2025.

ONLINE editing (video production). WIKIPÉDIA: the free encyclopedia, 2024. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Online_editing_\(video_production\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Online_editing_(video_production)). Acesso em: 13 de out. de 2025.

Order of Operations | DaVinci Resolve Color Grading for Beginners. [S.l.: s.n.], 1 vídeo (11:49 min). Publicado pelo canal George.Colorist. Disponível em: https://youtu.be/-zPW1hM_qmw?si=loGF1KzE8qxsAnSw. Acesso em 01 dez. 2025

PLAINLY SIMPLE. Motion Design: How It's Really Made. [S.l.: s.n.], 13 nov. 2020. 1 vídeo (17 min 25 s). Publicado pelo canal Plainly Simple. Disponível em: <https://youtu.be/a-oAdiKwGe4>. Acesso em: 14 out. 2025.

Pro Colorist Explains: CSTs vs Resolve Color Management. [S.l.: s.n.], 3 jul 2024. 1 vídeo (7:50 min). Publicado pelo canal Cullen Kelly. Disponível em: <https://youtu.be/QCRVwkhxDzw?si=x0Rk5LO0jmbAyVn1>. Acesso em 01 de dez. 2025.

PROCEDIMENTO operacional padrão. WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Procedimento_operacional_padrao. Acesso em: 29 de set. de 2025.

Proxy Personalizado no Adobe Premiere Pro. [S.l.: s.n.], 16 nov. 2021. 1 vídeo (17 min). Publicado pelo canal AvMakers. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jQYZvj4VHrU>. Acesso em: 12 out. 2025.

RAID Levels Explained RAID 0,1,5,6,10 - Which one is right for you and Why? [S.l.: s.n.], 14 set. 2022. 1 vídeo (34 min). Publicado pelo canal SpaceRex. Disponível em: <https://youtu.be/4J7iSumiJNk?si=4zryxhzwFZnwwk> . Acesso em: 28 jan. 2026.

REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. A técnica da montagem cinematográfica. Rio de Janeiro/RJ: Ed. Civilização Brasileira, 1978.

ROBINSON, Justin. Media ingest with DaVinci Resolve. JayAreTV, s.d. Disponível em: <https://jayaretv.com/tips/media-ingest-with-davinci-resolve/>. Acesso em 25 nov. 2025.

SZAFIR, Milena & BARROSO, Elianne Ivo. Montagem audiovisual: reflexões e experiências. São Paulo: SOCINE, 2019.

The best Adobe Illustrator to After Effects workflow – Tutorial. [S.l.: s.n.], 24 dez. 2020. 1 vídeo (16:47 min). Publicado pelo canal Motion Design School. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JVKspknn1hQ>. Acesso em 16 nov. 2025.

The MKBHD Method™ For Editing High Quality Videos. [S.l.: s.n.], 12 out. 2025. 1 vídeo (43 min). Publicado pelo canal The Studio. Disponível em: <https://youtu.be/eNgD1kg3U14>. Acesso em: 13 out. 2025.

Timecode Masterclass: How Timecode Works Through Production. [S.l.: s.n.], 16 set. 2022. 1 vídeo (11:10 min). Publicado pelo canal Deity Microphones. Disponível em: <https://youtu.be/msXIVokMK7w>. Acesso em: 25 nov. 2025.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB). Normas para uso do MEDIALAB - Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas. Brasília: UnB, 2022.

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO (UPE). Laboratório de Arte, Mídias e Educação (LAMIE). GUIA TÉCNICO DE UTILIZAÇÃO DO LABORATÓRIO MULTIUSUÁRIO LAMIE. Caruaru: UPE, s.d. Disponível em: <https://caruaru.upe.br/wp-content/uploads/2024/12/Guia-de-Uso-do-LAMIE.pdf>. Acesso em: 30 de ago. de 2025.

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO (UPE). Laboratório de Artes, Mídias e Educação (LAMIE). INSTRUÇÃO NORMATIVA DO LABORATÓRIO MULTIUSUÁRIO LAMIE / UPE. Caruaru: UPE, 2024. Disponível em: <https://caruaru.upe.br/wp-content/uploads/2024/12/Instrucao-Normativa-do-LAMIE-2019.2026.docx.pdf>. Acesso em 19 de ago. de 2025.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP). FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE BAURU. PROCEDIMENTO DE LIMPEZA E/OU DESINFECÇÃO DO PISO DAS SALAS DE ANIMAIS APÓS TROCA DAS GAIOLAS. São Paulo: USP, 2023. Disponível em: https://www1.fob.usp.br/wp-content/uploads/sites/179/2023/03/POP021_TECNICA_DE_LIMPEZA_E_OU_DESINFECCAO_DAS_INSTALACOES_luiz_mar_23.pdf. Acesso em: 27 out. 2025.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS (UEA). REGULAMENTO DE USO DO LABORATÓRIO DE MÍDIAS DO CESIT UEA. Itacoatiara: UEA, 2024. Disponível em: https://dirlab.uea.edu.br/visualizar_regimento_interno/18/. Acesso em 29 de ago. de 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Portaria nº 30, de 15 de março de 2019. Normatiza a utilização dos espaços e do uso dos Estúdios de Rádio e de Televisão e de seus equipamentos, sob a gestão do Departamento de Comunicação Social (DCSO), da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) - Câmpus Bauru. Bauru/SP: UNESP, 2019. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/ComunicacaoSocial/portaria-do-diretor-30---normatizacao-de-utilizacao-dos-estudios-de-radio-e-televisao-dcso---assinada.pdf>. Acesso em: 26 de ago. de 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Departamento de Comunicação Social. FORMULÁRIO DE SOLICITAÇÃO DE USO DOS ESTÚDIOS DO LABORATÓRIO DE RTV/DCSO. Bauru: UNESP, 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Portaria UNESP nº 385, de 25 de junho de 2012. Baixa o Regulamento Geral para Uso e Administração de Recursos de Tecnologia da Informação e Comunicação na UNESP. UNESP, 2012. Disponível em: <https://www.fmva.unesp.br/Home/gestao/informatica/portaria-unesp-n-385-de-25-de-junho-de-2012.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Portaria interna nº 03/2016 – DCSO, de 07 de dezembro de 2016. Dispõe sobre os procedimentos para empréstimo de equipamentos dos Laboratórios de RTV – DCSO. Bauru/SP: UNESP, 2016. Disponível em: https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/ComunicacaoSocial/portaria_interna_03-2016_-_emprestimos.pdf. Acesso em: 06 jul. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DO CURSO DE COMUNICAÇÃO: RÁDIO, TELEVISÃO E INTERNET. Bauru: UNESP, 2022. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/Home/Graduacao/Cursos/comunicacaoradiotelevisaoeinternet/rtvi-novo-ppp-2023.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DO CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS. Bauru: UNESP, 2022. Disponível em <https://www.faac.unesp.br/Home/Graduacao/Cursos/RelacoesPublicas/ppp-curso-relacoes-publicas-unesp-2023.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. Pró-reitoria de Graduação. Projeto Político Pedagógico: Jornalismo. Bauru: UNESP, 2022. Disponível em https://www.faac.unesp.br/Home/Graduacao/Cursos/Jornalismo/roteiro_ppp_jornalismo.docx-1.pdf. Acesso em: 16 fev. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. REGULAMENTO DA CENTRAL DE LABORATÓRIOS DIDÁTICOS DE INFORMÁTICA DA FAAC (CLI-FAAC). Bauru: UNESP, 2024. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/#!/central-de-laboratorios-de-informatica/normas/>. Acesso em: 20 ago. 2025.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP). Portaria UNESP nº 385, de 25 de junho de 2012. Baixa o Regulamento Geral para Uso e Administração de Recursos de Tecnologia da Informação e Comunicação na UNESP. São Paulo/SP: UNESP, 2012. Disponível em: <https://www.fmva.unesp.br/Home/gestao/informatica/portaria-unesp-n-385-de-25-de-junho-de-2012.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (UFPB). Departamento de Comunicação. LABORATÓRIO AUDIOVISUAL DE PRODUÇÃO REGIMENTO INTERNO DE USO E EMPRÉSTIMO DE EQUIPAMENTOS. UFPB, s.d.
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (UFPB). Departamento de Design. Regulamento de uso do Laboratório de Projetos (LABPROJ) do DDesign UFPB. Rio Tinto: UFPB, 2016. Disponível em:

<https://www.ufpb.br/depdes/contents/documentos/regulamento-lab-projetos.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2025.

What's the difference between M.2, PCIe, SATA, and NVMe for SSDs. Corsair, s.d. Disponível em:

<https://www.corsair.com/us/en/explorer/diy-builder/storage/whats-the-difference-between-m2-pcie-sata-and-nvme-for-ssds/?srsltid=AfmBOopSflHKwoxelCtpMOcaoFnwnE3E45DFnfBRI0FmDCxpkUON1VJo> . Acesso em: 25 jan. 2026.

World's Most Advanced Video Editing Tutorial (Premiere Pro) - Editing LTT from start to finish. [S.l.: s.n.], 31 out. 2017. 1 vídeo (4 h 19 min). Publicado pelo canal Taran Van Hemert. Disponível em: https://youtu.be/O6ERELse_QY. Acesso em: 4 set. 2025.

ZIMMERMAN, Patricia & HUDSON, Dale. Thinking through digital media. Palgrave Macmillan, 2015.

APÊNDICE A – REGULAMENTO INTERNO DO LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)

1. DISPOSIÇÕES INICIAIS

Art. 1º - Este regulamento estabelece as normas de organização e funcionamento do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual (LAB_EDIT), vinculado ao Departamento de Audiovisual e Relações Públicas (DARP), da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), no Campus de Bauru/SP.

Art. 2º - O LAB_EDIT tem como finalidade apoiar a realização de produtos audiovisuais e a investigação acerca das imagens técnicas, em atividades regulares de cursos de graduação e de pós-graduação, por meio da oferta de recursos tecnológicos de manipulação e edição de imagens e sons, contribuindo para a formação de recursos humanos qualificados no âmbito da produção audiovisual e da pesquisa acadêmica.

Art. 3º - Ao utilizarem o LAB_EDIT, os Usuários declaram ciência e concordância ao presente regulamento, comprometendo-se a respeitar as normas e orientações nele descritas.

2. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Art. 4º - O LAB_EDIT terá a seguinte estrutura organizacional: i) Coordenação, ii) Apoio Técnico e iii) Usuários.

§ 1º A Coordenação do Laboratório será exercida por um professor vinculado ao DARP, eleito pelo Conselho do Departamento, para um mandato de dois anos.

§ 2º São considerados como Apoio técnico do LAB_EDIT os servidores técnico-administrativos que estiverem a ele diretamente vinculados, assim como estagiários e bolsistas de projetos a ele vinculados.

§ 3º São considerados Usuários do LAB_EDIT: i) docentes da FAAC - UNESP; ii) discentes da FAAC - UNESP regularmente matriculados em cursos de nível de graduação ou pós-graduação e iii) pesquisadores que desenvolvem atividades sob supervisão ou orientação de professores da FAAC - UNESP.

Art. 5º - São deveres da Coordenação do LAB_EDIT:

- I. Divulgar o presente regulamento e assegurar que ele, juntamente das normas do Laboratório, seja cumprido;
- II. Tomar medidas para sanar eventuais ocorrências de violação do presente regulamento, mantendo registro dessas situações;

- III. Publicar e manter atualizadas todas as informações, regulamentos, formulários, normas, procedimentos operacionais padrão, links de agendamento e outros referentes ao LAB_EDIT em sua página no Portal da FAAC, com a ajuda da equipe de Apoio Técnico e dos responsáveis pela administração do site;
- IV. Atuar pela conservação e registro do patrimônio do Laboratório, mantendo registro semestral dos itens em seu inventário;
- V. Organizar a rotina de trabalho do Apoio Técnico (funcionários técnico-administrativos ou estagiários) vinculados ao Laboratório;
- VI. Administrar a agenda de uso do laboratório, mediante solicitação de reserva manifestada pelos interessados por meio da agenda digital do LAB_EDIT, e as demandas relacionadas a empréstimos de equipamentos, mediante envio de formulário de empréstimo preenchido pelos interessados e assinado por docente supervisor do projeto a ser desenvolvido ou pelo Coordenador do laboratório;
- VII. Autorizar o uso do Laboratório e empréstimos de equipamentos de acordo com as demandas dos Usuários;
- VIII. Gerenciar o Laboratório com vistas a: i) preservação e manutenção dos equipamentos e recursos técnicos a ele vinculados, ii) garantia de fornecimento de material permanente e de consumo necessário e iii) cuidados e manutenção das suas instalações, assegurando seu funcionamento adequado;
- IX. Encaminhar para a Chefia do DARP e para a Direção da FAAC as situações relativas a perdas ou danos materiais, para que as providências cabíveis sejam tomadas;
- X. Resolver casos omissos e não previstos neste Regulamento.

Art. 6º - São deveres do Apoio técnico:

- I. Seguir todas as normas do presente regulamento;
- II. Ser responsável pelo equipamento que lhe foi concedido para uso, zelando por sua boa utilização e funcionamento;
- III. Ser responsável pelo material de consumo fornecido;
- IV. Atuar pela conservação e registro do patrimônio do laboratório, auxiliando a Coordenação na elaboração de planilhas de inventário e mantendo-as atualizadas semestralmente;
- V. Acompanhar e registrar no inventário as condições de funcionamento e o estado de conservação dos equipamentos do laboratório, incluindo itens emprestados, realizando conferência e testagem do funcionamento adequado de cada item na presença do Usuário nos momentos de retirada e de devolução dos empréstimos, oferecendo instruções de uso dos equipamentos caso necessário;
- VI. Notificar os Usuários do Laboratório a respeito da exclusão dos arquivos presentes nas diferentes formas de armazenamento adotadas pelo LAB_EDIT, de acordo com frequência de exclusão predeterminada para cada solução de armazenamento;

- VII. Apoiar o desenvolvimento de atividades operacionais ou de pesquisa realizadas no Laboratório, quando solicitado;
- VIII. Auxiliar na administração da agenda de uso do laboratório e das demandas relacionadas a empréstimos de equipamentos, atendendo às solicitações de uso do laboratório e de reserva de equipamentos seguindo as orientações da Coordenação;
- IX. Auxiliar na publicação e atualização de todas as informações, regulamentos, formulários, normas, procedimentos operacionais padrão, links de agendamento e outros referentes ao LAB_EDIT em sua página no Portal da FAAC, com a ajuda dos responsáveis pela administração do site, seguindo as orientações da Coordenação;
- X. Prezar pela organização e bom funcionamento dos equipamentos e do espaço do Laboratório, tomando medidas preventivas e corretivas para aplicação do presente regulamento e mantendo a Coordenação informada sobre eventuais dificuldades.

Art. 7º - São deveres dos Usuários:

- I. Seguir todas as normas do presente regulamento;
- II. Ser responsável pelo equipamento que lhe foi concedido para uso, zelando por sua boa utilização e funcionamento;
- III. Ser responsável pelo material de consumo fornecido;
- IV. Consultar a equipe de Apoio Técnico ou a Coordenação do LAB_EDIT caso possua dúvidas a respeito da permissão para realizar alguma ação dentro do Laboratório;
- V. Prezar por manter a organização e bom funcionamento dos equipamentos e do espaço do Laboratório, seguindo as orientações do presente regulamento e recomendações de uso dos recursos do Laboratório fornecidas pelo Apoio Técnico e reportando para os técnicos, bolsistas ou Coordenação quaisquer anormalidades no funcionamento de equipamentos, dos materiais ou das instalações do LAB_EDIT.

3. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO LABORATÓRIO

Art. 8º - Poderão ser desenvolvidas as seguintes atividades no LAB_EDIT, em ordem de prioridade com base nos tipos definidos a seguir:

- I. Atividades do tipo 1: Atividades didáticas (aulas práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Atividades práticas de projetos experimentais no campo do audiovisual de alunos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC
- II. Atividades do tipo 2: Projetos de pesquisa de alunos de graduação e pós-graduação dos cursos da FAAC (incluindo PIBIC, PIBITI e demais editais); Trabalhos para programas, projetos, eventos e outras atividades

de extensão descritas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC (ACEUs); Atividades complementares previstas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC;

- III. Atividades do tipo 3: Atividades didáticas (aulas práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas não laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Trabalhos para eventos, congressos, concursos, prêmios e atividades não categorizadas nos Projetos Político-Pedagógicos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC como de extensão ou complementares, desenvolvidos por alunos de graduação, pós-graduação ou pesquisadores sob orientação de professor da FAAC; Demais atividades desenvolvidas por pesquisadores sob orientação de docentes da FAAC; Demais demandas da Unidade Universitária

§ 1º Define-se como disciplinas ou componentes curriculares “laboratoriais” aqueles que possuem em suas ementas a utilização dos espaços e equipamentos dos estúdios em suas atividades de ensino ou a criação e realização de trabalhos relacionados à produção audiovisual como projetos avaliativos.

§ 2º Define-se disciplinas ou componentes curriculares “não laboratoriais” aqueles que não possuem em suas ementas a utilização dos espaços e equipamentos dos estúdios em suas atividades de ensino ou a criação e realização de trabalhos relacionados à produção audiovisual como projetos avaliativos, mas que possibilitam que os alunos optem por realizar trabalhos relacionados à produção audiovisual por espontânea iniciativa (como trabalhos livres), ou que atribuem ao professor a escolha de adicionar produções audiovisuais como componentes avaliativos da disciplina através do item “Metodologia de Ensino” ou “Critérios de avaliação da aprendizagem”.

Art. 9º - Não poderão ser desenvolvidas as seguintes atividades no LAB_EDIT:

- I. Utilização do espaço físico do Laboratório ou dos seus recursos técnicos para fins recreativos ou de interesse pessoal;
- II. Execução de atividades e serviços que não estejam ligadas a atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- III. Atividades que conflitem com as normas previstas neste Regulamento.

Art. 10º - Não será permitida a permanência de pessoas no Laboratório quando estas não estiverem trabalhando diretamente em atividades a ele vinculadas.

Art. 11º - É vedado o uso do Laboratório como ambiente de estudo em grupo e/ou para reuniões sem a devida autorização do Coordenador do Laboratório.

Art. 12º - Os usuários deverão respeitar o horário de uso do Laboratório previamente estabelecido pelo Coordenador do Laboratório.

4. CONDIÇÕES DE ACESSO AO LAB_EDIT

Art. 13º - O horário de funcionamento do Laboratório será divulgado semestralmente pelo Coordenador através de email institucional enviado para alunos da FAAC e ficará disponível na página do LAB_EDIT no Portal da FAAC, bem como em aviso fixado na entrada do laboratório.

Art. 14º - Para utilizar os recursos do LAB_EDIT disponíveis em suas instalações para uso local, o Usuário deve solicitar o agendamento de um horário para sua utilização a partir do preenchimento do formulário na plataforma de agendamento com as informações necessárias, de acordo com as etapas descritas no Procedimento Operacional Padrão (POP) para a solicitação de agendamento de horário para uso do laboratório, respeitando os seguintes prazos de antecedência:

- I. Atividades do tipo 1: até 15 dias corridos de antecedência;
- II. Atividades do tipo 2: até 10 dias corridos de antecedência;
- III. Atividades do tipo 3: até 5 dias corridos de antecedência.

§ 1º O prazo mínimo de antecedência para solicitar o agendamento de uso do Laboratório será de 16 (dezesesseis) horas em relação ao início do horário de utilização, independentemente do tipo da atividade a ser realizada.

§ 2º O referido POP para solicitação de agendamento de horário para uso do laboratório e os endereços para a agenda de cada ilha do laboratório poderão ser encontrados na página do LAB_EDIT no Portal da FAAC.

§ 3º Apenas usuários e professores que agendarem previamente a utilização do Laboratório terão acesso a ele.

§ 4º Cada Usuário será responsável apenas por sua própria reserva, não podendo haver reservas coletivas, como um Usuário reservando vários computadores de uma vez, ainda que as outras máquinas fossem ser usadas por outras pessoas.

§ 5º O prazo mínimo de antecedência para solicitar alteração de horário do agendamento para uso do Laboratório será de 12 (doze) horas em relação ao horário de uso originalmente solicitado, independentemente do tipo da atividade a ser realizada. A alteração do horário de uso só será efetuada caso haja disponibilidade nas agendas das ilhas de edição do laboratório, sendo que poderá haver mudança da ilha originalmente solicitada para uso, visando acomodar a alteração do período de uso. Caso não haja disponibilidade em nenhuma das ilhas de edição do Laboratório, a reserva será cancelada e o Usuário deverá realizar nova solicitação.

Art. 15º - As solicitações de agendamento de horário para uso do Laboratório serão atendidas conforme ordem de recebimento, respeitada as condições de antecedência definidas no artigo anterior e de acordo com a disponibilidade de horários das agendas das ilhas de edição do Laboratório.

Art. 16° - Usuários que não puderem comparecer ao Laboratório no horário para uso solicitado deverão efetuar o cancelamento de seus agendamentos com a maior antecedência possível, a fim de liberar o período para outros Usuários interessados em sua utilização.

§ 1° O prazo mínimo de antecedência para solicitar o cancelamento do agendamento para uso do Laboratório será de 12 (doze) horas, independentemente do tipo da atividade que seria realizada.

§ 2° O período de tolerância para comparecimento ao Laboratório no horário solicitado para uso será de 30 (trinta) minutos

§ 3° Usuários que deixarem de comparecer ao Laboratório após 30 minutos de tolerância em relação ao horário reservado sem cancelamento prévio por três ocasiões no semestre sem devida justificativa poderão perder o acesso ao Laboratório e seus recursos por 30 dias corridos.

Art 17° - Durante o período de almoço (12h às 14h) e de jantar (18h às 19h) é expressamente proibida a permanência de discentes nas dependências do LAB_EDIT, salvo se acompanhado por docente ou por membro da equipe de Apoio Técnico do laboratório (servidores técnico-administrativos, estagiários ou bolsistas).

5. POLÍTICA DE UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTOS E MATERIAIS

Art. 18° - Todo e qualquer equipamento disponível para uso no espaço do Laboratório deverá ser mantido no local de permanência, não sendo permitida sua movimentação para outro lugar, bancada ou laboratório, ressalvados casos especiais com autorização do Coordenador.

Art. 19° - A utilização de materiais de consumo e permanentes e de equipamentos do laboratório é franqueada aos Usuários que desenvolvem atividades experimentais e pesquisas, sendo de sua inteira responsabilidade e dever o zelo pela garantia de boas condições de uso e manutenção.

§ 1° Os Usuários devem usar os recursos do laboratório prezando por preservá-los, de modo que continuem a poder ser usados por eles e por outros Usuários no futuro. Os Usuários não poderão danificar os recursos nem agir de modo a prejudicar a disponibilidade de acesso de outras pessoas a eles de qualquer maneira.

§ 2° O Usuário será responsabilizado pelos danos causados ao equipamento, mobiliário ou estrutura física durante seu período de uso.

Art. 20° - Todo e qualquer defeito ou irregularidade com os equipamentos do Laboratório deverá ser comunicado imediatamente à equipe de Apoio Técnico do Laboratório, não sendo permitida qualquer intervenção por parte dos usuários (incluindo mexer nas configurações do sistema operacional ou desconectar e alterar a organização de cabos, periféricos e outros equipamentos).

Art. 21º – Conforme estabelecido pela portaria UNESP – 385 de 25-06-2012, item 6.2, todos os usuários e administradores devem comunicar qualquer uso indevido dos recursos e tomar imediatamente as providências necessárias que estiverem ao seu alcance para garantir a segurança e a conservação dos recursos notificando os responsáveis pelo setor. A direção da FAAC será notificada para ciência e demais providências, inclusive em caso de reincidência.

Art. 22º - Equipamentos pessoais dos Usuários, como laptops e/ou periféricos como mesa digitalizadora, podem ser utilizados desde que não alterem ou atrapalhem a disposição dos equipamentos do Laboratório.

§ 1º Equipamentos dos Usuários não poderão ser conectados à rede cabeada do Laboratório. Seu uso ocorrerá apenas através do Wi-fi.

§ 2º Conforme estabelecido pela portaria UNESP 382, de 25-06-2012, artigos 2º, 3º e 6º, e portaria UNESP 385 de 25-06-2012, itens 3.9.4 e 5.2, não é recomendado o uso de softwares não licenciados instalados nos dispositivos de propriedade dos Usuários. O LAB_EDIT não é responsável pelos equipamentos de posse de seus Usuários, tampouco pelos softwares neles instalados.

Art. 23º - Cada usuário poderá usar apenas um computador por vez, sendo proibido ocupar mais de um equipamento ao mesmo tempo, exceto em casos de resolução de problemas com o auxílio da equipe de Apoio Técnico do Laboratório ou de atividades previamente planejadas com a autorização da Coordenação do Laboratório.

Art. 24º - Os Usuários são responsáveis por suas próprias contas e autenticações em cada máquina. A equipe do Laboratório não responsabiliza-se pelas contas dos Usuários, que deverão utilizar senhas seguras e efetuar logout de todos os serviços que tenham utilizado ao término da realização de suas atividades, sob risco de terem suas contas acessadas pelos Usuários que vierem após seu período de uso.

§ 1º As contas de acesso às máquinas, aos softwares e a outros serviços devem ser de uso individual e intransferível, não podendo ser compartilhadas com terceiros.

§ 2º Usuários devem atentar-se a contas já autenticadas esquecidas por pessoas que usaram a máquina antes deles, devendo efetuar logout dessas contas e entrar com sua própria autenticação antes de utilizar o serviço desejado.

Art. 25º - Os computadores deverão ficar disponíveis para a atividade seguinte imediatamente após o término do horário reservado pelo Usuário, de modo que não será permitido que Usuários iniciem processos de renderização de projetos que ultrapassem o fim de seus períodos de utilização do Laboratório.

§ 1º Os Usuários deverão tomar as ações necessárias para salvar e organizar seus projetos, sair de suas contas, organizar o espaço, os materiais, os equipamentos e demais recursos que utilizaram em suas atividades 5 minutos antes do término de seu período de uso, a fim de deixar o Laboratório nas condições em que foi originalmente encontrado para o início da próxima atividade.

Art. 26° - Todos os equipamentos deverão ser desligados ao fim do horário de funcionamento do Laboratório, exceto aqueles que necessitem ser mantidos ligados para atender às solicitações de renderização de projetos durante a noite.

§ 1° Os usuários poderão realizar solicitações de renderização para os membros da equipe de Apoio Técnico através de devido formulário a ser disponibilizado através da página do LAB_EDIT no Portal da FAAC, identificando seus projetos de maneira adequada e as configurações desejadas para exportação, de acordo com o Procedimento Operacional Padrão para solicitação de renderização de projetos durante a noite.

§ 2° Os computadores ficarão ligados renderizando a partir do fim de um expediente do laboratório até o início do expediente seguinte, devendo o Usuário atentar-se a projetos que possivelmente extrapolarão esse período para exportação completa e dividi-los em partes menores para que sejam renderizadas. Projetos que ainda não tiverem concluído seu processo de renderização até o horário de início da reserva de uso mais próxima agendada para a ilha em que estão sendo renderizados serão abortados.

§ 3° Os projetos serão renderizados respeitando a ordem de recebimento das solicitações, independentemente dos tipos dos trabalhos aos quais elas se referem.

§ 4° As exportações estarão sujeitas a quaisquer falhas de equipamento e/ou energia e outros imprevistos passíveis de ocorrer durante o período noturno. Os usuários reconhecem esse risco e o laboratório não se responsabiliza por eventuais perdas de projeto, crashes de softwares, corrompimentos de arquivos ou quaisquer outros danos causados em decorrência de imprevistos.

Art. 27° - Todos os computadores alocados no LAB_EDIT estão passíveis de monitoramento remoto pela equipe do laboratório através de softwares de controle de tráfego e conteúdo, análise de dados como tempo de utilização da máquina e programas mais acessados, indicadores de performance e desempenho dos computadores e da rede, entre outros de acordo com a necessidade de monitoramento.

§ 1° Os dados coletados poderão ser usados pela equipe do laboratório, pela Chefia do DARP, pela diretoria da FAAC e pelos responsáveis pela Unidade exclusivamente para identificar violações a leis, ao presente regulamento e/ou atividades que comprometam, de qualquer maneira, os recursos do laboratório e seu funcionamento.

§ 2° Ao utilizar o laboratório, o usuário concorda com este regulamento e autoriza implicitamente as ações de auditoria eventualmente necessárias.

Art. 28° – Em complemento à portaria UNESP 385 de 25-06-2012, o acesso à internet é exclusivo ao uso acadêmico, sendo vedado o acesso a sites que não se destinem à fins de natureza científico/acadêmica, principalmente os duvidosos quanto à sua natureza moral e ética. Qualquer site que não se enquadre nessa

natureza poderá ser bloqueado, com a devida autorização da Direção da FAAC, a qualquer momento, sem aviso prévio.

6. POLÍTICA DE EMPRÉSTIMO DE EQUIPAMENTOS

Art. 29º - O LAB_EDIT conta com equipamentos para uso externo mediante empréstimo. A lista completa dos equipamentos que podem ser reservados encontra-se na página do Laboratório no Portal da FAAC.

§ 1º Os equipamentos do laboratório poderão ser emprestados exclusivamente para os Usuários do Laboratório, para execução das atividades detalhadas no artigo nº 8 do Capítulo III, seguindo a mesma ordem de prioridade nele listada. Da mesma forma, o empréstimo de equipamentos é vedado para as atividades detalhadas no artigo nº 9 do Capítulo III, bem como para quaisquer outras que fujam das finalidades de ensino, pesquisa e extensão às quais o Laboratório e seus equipamentos se destinam.

Art. 30º - Para solicitar equipamentos disponíveis para uso externo, o Usuário deve apresentar formulário de empréstimo no LAB_EDIT preenchido de acordo com as etapas descritas no Regulamento de Empréstimos dos Estúdios de Rádio e Televisão e assinado por professor supervisor do projeto a ser executado, no caso de discentes da graduação, discentes da pós-graduação e pesquisadores, e por Coordenador do Laboratório, no caso de docentes. O formulário de empréstimo e o Regulamento dos Estúdios de Rádio e Televisão podem ser encontrados no Portal da FAAC.

§ 1º - Apenas Usuários que apresentarem pessoalmente formulário devidamente preenchido e com as assinaturas necessárias, acompanhado de documento apropriado (carteira de estudante ou carteira de identidade) terão acesso aos equipamentos do Laboratório. No caso de solicitações feitas com antecedência, o documento deverá ser apresentado novamente no momento de retirada do equipamento e a entrega do formulário já preenchido e assinado será verificada pelo membro da equipe de Apoio Técnico do laboratório.

Art. 31º - As solicitações de empréstimo de equipamentos deverão ser realizadas de acordo com o período de antecedência e outras disposições definidas pela Instrução Normativa nº 1 - NORMAS PARA RETIRADA DE EQUIPAMENTOS e pelo Termo de Uso dos Estúdios.

Art. 32º - As solicitações de empréstimo de equipamentos serão atendidas de acordo com a ordem de recebimento, respeitada as condições definidas na Instrução Normativa e de acordo com a disponibilidade dos equipamentos do Laboratório para empréstimo nos períodos solicitados

Art. 33º - Usuários que não desejarem mais os equipamentos solicitados ao Laboratório para empréstimo deverão efetuar o cancelamento de suas solicitações

de empréstimo com a maior antecedência possível, a fim de liberar os equipamentos para outros Usuários interessados em sua utilização.

§ 1º Caso o Usuário que solicitou o empréstimo de equipamentos não os retire no dia agendado, seu pedido de empréstimo será automaticamente cancelado e os equipamentos serão disponibilizados novamente para empréstimo a outros Usuários.

Art. 34º - Os equipamentos serão retirados somente depois de conferidos e revisados por um dos membros da equipe de Apoio Técnico do laboratório, na presença do aluno, que assinará termo de responsabilidade com a descrição e as condições dos equipamentos que foram por ele retirados. Os equipamentos emprestados serão considerados devolvidos quando, após o período de empréstimo, o próprio Usuário assinar a devolução no formulário no momento de devolução dos equipamentos.

§ 1º O Usuário deverá reservar tempo suficiente para acompanhar os testes das condições de uso do equipamento juntamente com o membro do Apoio Técnico do laboratório nos momentos de retirada e de devolução.

Art. 35º - Ao emprestar o equipamento, o Usuário compromete-se a devolvê-lo nas mesmas condições em que o retirou, assumindo a responsabilidade pelo uso adequado do equipamento emprestado e o compromisso com o zelo e a garantia de boas condições de uso e manutenção, de forma a usar o recurso prezando por preservá-lo para possibilitar futuras utilizações por ele e/ou por outros Usuários.

§ 1º O Usuário se responsabilizará pelos danos causados ao equipamento durante seu período de empréstimo, não sendo permitido danificar os recursos nem agir de modo a prejudicar a disponibilidade de acesso de outras pessoas a eles de qualquer maneira.

Art. 36º - Caso os equipamentos não sejam devolvidos no dia e horário indicados no formulário de empréstimo, o professor responsável pela atividade ou projeto deverá ser informado pelo membro do Apoio Técnico do Laboratório e o Usuário requerente ficará:

- I. Impossibilitado de renovação do empréstimo dos equipamentos;
- II. Impossibilitado de retirada de equipamento pelo dobro dos dias de atraso;
- III. Impossibilitado de retirada de equipamento por 30 dias consecutivos.

Art. 37º - A perda/furto/desaparecimento de equipamentos deverá ser informada imediatamente aos membros do Apoio Técnico e à Coordenação do Laboratório e feito um Boletim de Ocorrência;

Art. 38º - Em caso extremo de dano irreparável no equipamento o material será enviado para assistência técnica para laudo e se comprovado o mau uso, será aberta uma comissão de apuração para verificar a possibilidade de ressarcimento do equipamento.

Art. 39º - A cada fim de semestre letivo deverá ser comprovada a devolução dos equipamentos emprestados pelos alunos. A não devolução poderá impossibilitar que o aluno empreste equipamentos por um semestre.

7. ARMAZENAMENTO E GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS NAS MÁQUINAS DO LABORATÓRIO

Art. 40º - O armazenamento de arquivos dos Usuários no LAB_EDIT ocorrerá através das seguintes soluções:

- I. Armazenamento local nos discos de cada máquina presente no Laboratório, com recurso de armazenamento compartilhado em rede formado a partir de “cluster” de armazenamento, no qual arquivos localizados no disco de um computador podem ser acessados através de outro;
- II. Método de armazenamento escolhido para preservar os trabalhos dos alunos feitos em cada semestre (“armazenamento de preservação”).

§ 1º As soluções de armazenamento adotadas poderão mudar no futuro para aprimorar a eficiência ou acomodar necessidades do LAB_EDIT, com aviso prévio através de e-mail institucional em tempo hábil para que Usuários salvem cópias de seus arquivos armazenados no Laboratório. O Laboratório não se responsabilizará pela perda de dados e arquivos causadas por uma eventual mudança de soluções de armazenamento utilizadas.

§ 2º O armazenamento de preservação servirá apenas para guardar trabalhos finalizados, de forma que cada Usuário deverá se ocupar do armazenamento dos arquivos de seus respectivos projetos.

§ 3º O acesso ao recurso de armazenamento compartilhado em rede será feito somente através dos computadores do LAB_EDIT.

Art. 41º - Os Usuários são responsáveis pelo gerenciamento dos arquivos de seus respectivos projetos nos computadores do Laboratório. Os arquivos de cada projeto do Usuário deverão ser salvos em uma pasta própria com nome correspondente ao projeto ao qual se refere, que deverá estar localizada no interior da pasta com o nome do próprio do Usuário encontrada dentro da pasta de seu respectivo curso, organizada de acordo com o ano e o semestre correspondentes em uma pasta chamada “ILHA_N” localizada dentro do diretório do sistema correspondente à pasta compartilhada entre as máquinas.

§ 1º O caminho da pasta de um projeto organizado dessa maneira será “ILHA_N/ANO/SEMESTRE/CURSO/NOME-SOBRENOME/NOME_DO_PROJETO”, onde a pasta “ILHA_N” corresponde ao número ou letra da máquina que armazena os arquivos dentro da pasta compartilhada, “NOME-SOBRENOME” correspondem ao nome e ao sobrenome do Usuário e as variáveis “ANO”, “SEMESTRE”,

“CURSO”, e “NOME_DO_PROJETO” deverão ser substituídas pelas informações adequadas.

§ 2º Os alunos deverão atentar-se para que não haja arquivos duplicados entre o armazenamento das diferentes máquinas que compõem a pasta compartilhada, de maneira que um projeto iniciado na pasta de uma determinada ilha de edição deverá ser acessado apenas através dessa mesma pasta independentemente de qual ilha o Usuário estiver usando no momento, excetuando-se casos de erros ou falhas no sistema de armazenamento compartilhado.

§ 3º Nenhum usuário poderá alterar ou remover arquivos nas pastas de terceiros, incluindo alterações nos arquivos e projetos de outros usuários ou populá-las com arquivos de seus projetos, sem autorização explícita.

Art. 42º - Os arquivos dos Usuários do LAB_EDIT serão excluídos de acordo com a seguinte frequência:

- I. Arquivos armazenados nas máquinas do Laboratório, incluindo aqueles localizados nos diretórios de armazenamento compartilhado: exclusão no último dia de cada período letivo;
- II. Produtos finalizados mantidos no armazenamento de preservação: exclusão a cada 5 anos.

§ 1º Os Usuários receberão e-mail notificando sobre a exclusão dos arquivos armazenados nas máquinas do Laboratório duas semanas antes do último dia de cada período letivo, contendo um formulário para coleta de informações a respeito de Usuários interessados em manter projetos nas máquinas de um período letivo para o outro.

§ 2º Os Usuários poderão solicitar a permanência de seus projetos nos computadores do Laboratório através do preenchimento do formulário enviado por e-mail até uma semana antes do último dia letivo, devendo identificar individualmente cada projeto a ser mantido e apresentar motivos que justifiquem a manutenção de cada um deles nas máquinas.

§ 3º Os Usuários poderão solicitar a permanência de cada projeto nos computadores do Laboratório através do formulário enviado por e-mail até três vezes por projeto, possibilitando um período de quatro semestres (dois anos) de armazenamento total de um projeto nos computadores do Laboratório. Todos os projetos que tiverem “idade” de quatro semestres ou mais estarão sujeitos à exclusão.

§ 4º O LAB_EDIT não será responsabilizado por perdas de arquivos de projetos mais antigos que o tempo de armazenamento total permitido e/ou daqueles que o Usuário não tenha solicitado, através do devido formulário, que fossem mantidos nas máquinas do Laboratório entre cada semestre.

§ 5º É de total responsabilidade dos Usuários efetuarem backup ou cópias de segurança de seus arquivos armazenados nos computadores do LAB_EDIT, incluindo na pasta compartilhada entre eles, ao final de cada semestre, quando será

realizada manutenção das máquinas do Laboratório para uso no período letivo seguinte.

Art. 43º - Cada Usuário é responsável pelos arquivos que armazenar nas máquinas do LAB_EDIT e na pasta compartilhada entre elas, sendo seu dever manter, de acordo com sua própria avaliação de necessidade, uma cópia de segurança de seus arquivos. O laboratório não se responsabilizará pela perda de dados em qualquer um dos computadores e/ou na pasta compartilhada entre as máquinas a qualquer tempo.

§ 1º Recomenda-se as práticas delineadas no Procedimento Operacional Padrão (POP) disponível na página do LAB_EDIT no Portal da FAAC para retirada de projetos dos computadores do laboratório, com o uso de dispositivos de armazenamento à critério do Usuário, como HDs externos ou serviços de nuvem com acesso via e-mail institucional.

Art 44º – Conforme estabelecido pela portaria UNESP 382, de 25-06-2012, artigos 2º, 3º e 6º, e portaria UNESP 385 de 25-06-2012, itens 3.9.4 e 5.2 Não será permitido fazer o download de programas/software, plug-ins, músicas, vídeos/filmes e outros que violem as leis de direitos autorais vigentes.

Art. 45º - Os Usuários reconhecem a responsabilidade legal e administrativa pelos arquivos salvos por eles nos computadores do Laboratório, incluindo no armazenamento compartilhado. Os usuários deverão manter em mente a segurança das máquinas do Laboratório ao baixar arquivos da internet, sendo recomendado, no caso de vídeos e áudios, seguir o POP disponível no portal da FAAC.

8. SOFTWARES, PLUG-INS E ACESSÓRIOS PERIFÉRICOS

Art. 46º - Não será permitida a instalação ou desinstalação de qualquer software e/ou plug-in nos equipamentos pelos Usuários.

§ 1º Os Usuários poderão acessar apenas os programas instalados no computador, sendo proibido portáteis, executáveis e outros do tipo sem autorização prévia

Art. 47º - Os Usuários poderão solicitar a instalação de softwares e/ou plug-ins nas máquinas do Laboratório através do Procedimento Operacional Padrão existente no portal da FAAC

§ 1º A antecedência mínima para a solicitação de instalação é de 14 dias.

§ 2º Apenas serão instalados softwares e plug-ins open-source ou gratuitos, observada a licença para uso educacional em laboratórios acadêmicos

§ 3º O solicitante deverá fornecer link para download do arquivo instalador do software ou plug-in solicitado

§ 4º Não serão instalados, sob qualquer circunstância, softwares ou plug-ins não licenciados ou “Trial”

§ 5º Softwares ou plug-ins pagos/que exigirem licença para uso nos computadores do Laboratório só serão instalados caso o solicitante forneça e faça a doação da posse do software ou plug-in em definitivo para a Universidade, seguindo os procedimentos vigentes.

Art. 48º - Os Usuários poderão solicitar a compra de softwares e/ou plug-ins para instalação nas máquinas do Laboratório através de pedido com devidas justificativas encaminhado por e-mail para a Coordenação do Laboratório, que o encaminhará para a Chefia do Departamento de Audiovisual e Relações Públicas (DARP) e esta para a Direção da FAAC, que fará a análise técnica e de viabilidade de compra.

Art. 49º - Os testes relativos à funcionalidade de softwares ou plug-ins solicitados são de responsabilidade do solicitante, com acompanhamento da equipe de apoio técnico do LAB_EDIT.

Art. 50º – Conforme estabelecido pela portaria UNESP 382, de 25-06-2012, artigos 2º, 3º e 6º, e portaria UNESP 385 de 25-06-2012, itens 3.9.4 e 5.2, é proibida a cópia e a distribuição de softwares ou plug-ins, sem a devida autorização, utilizando equipamentos dos laboratórios.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS QUANTO AO USO DO LAB_EDIT E SEUS EQUIPAMENTOS

Art. 51º - É expressamente proibido aos Usuários do LAB_EDIT:

- I. Abrir, desmontar, consertar qualquer equipamento do Laboratório, bem como alterar as configurações e/ou senhas dos sistemas dos computadores;
- II. Tomar qualquer ação que danifique ou indisponibilize intencionalmente os equipamentos e/ou o espaço do Laboratório, desde danos físicos causados aos dispositivos e mobiliários à ataques digitais a partir de vírus ou softwares maliciosos nos computadores;
- III. Usar os recursos do Laboratório para invadir a privacidade, obter informações não autorizadas ou perturbar outros Usuários, a Universidade ou quaisquer outras entidades através de vias ou práticas ilegais;
- IV. Utilizar quaisquer recursos do Laboratório para desenvolver atividades sem ligação com os fins de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- V. Retirar quaisquer equipamentos ou materiais das premissas do Laboratório sem devida autorização atribuída através de formulário de empréstimos ou diretamente pela Coordenação;
- VI. Fumar e/ou consumir qualquer tipo de bebida alcoólica nas premissas do Laboratório;
- VII. Entrar com animais nos Laboratórios, com exceção de cães guia;

- VIII. Sentar-se sobre as mesas do Laboratório ou utilizá-las para fins alheios aos quais foram destinadas;
- IX. Colocar pertences pessoais como blusas, bolsas mochilas e afins sobre os computadores ou periféricos do Laboratório;
- X. Realizar quaisquer outras práticas que descumpram as leis vigentes e/ou o presente regulamento.

Art. 52º - Os materiais escolares como caderno, lápis, caneta, borracha e afins só poderão ser utilizados nos espaços livres das mesas, sem alterar a distribuição dos equipamentos

Art.53º – É vedado o consumo de alimentos líquidos ou sólidos nos laboratórios.

§ 1º – Os usuários poderão trazer/ transportar seus alimentos desde que estejam devidamente guardados dentro de bolsas e/ ou mochilas e acondicionados dentro de garrafas, vasilhas, e/ ou outros recipientes, não sendo permitido depositá-los, mesmo que rapidamente, nos móveis e/ ou equipamentos dos laboratórios. O usuário deverá se retirar da sala para consumir estes alimentos. O usuário pode portar uma garrafa de água fechada, desde que somente a consuma distante dos equipamentos e, em hipótese alguma, a deposite no mobiliário do laboratório.

10. PENALIDADES

Art. 54º – Antes da aplicação de uma penalidade serão possíveis as seguintes providências, conforme o caso:

- I. Instrução verbal;
- II. Bloqueio temporário do acesso do Usuário ao Laboratório, para instrução.

Art. 55º - As penalidades aplicadas, após avaliação do caso por comissão designada pela diretoria da unidade, serão as seguintes, conforme estabelecido pela portaria UNESP – 385, de 25-06-2012, itens 6.4 e 6.5:

- I. Penalidades nível I (não grave): Revisão temporária de privilégios de acesso ao recurso que originou a infração, por, no mínimo, 7 dias e, no máximo, 3 meses, ou outras penalidades que a comissão julgar pertinentes.
- II. Penalidades nível II (intermediário): Resultará na revisão temporária de privilégios de acesso ao recurso que originou a infração por, no mínimo, 14 dias e, no máximo, 6 meses, ou outras penalidades que a comissão julgar pertinentes.
- III. Penalidades nível III (grave e reincidências): Revisão temporária de privilégios de acesso ao recurso que originou a infração por, no mínimo, 21 dias e, no máximo, 1 ano, ou outras penalidades que a comissão julgar pertinentes.

§ 1º Todas as demais violações das normas e regulamentos, ainda que não expressamente descritas, serão punidas com revisão temporária de privilégios de acesso aos recursos de TIC na UNESP, após avaliação da gravidade da infração. Caso as infrações às normas de segurança impliquem também em falta disciplinar, o assunto será objeto de apuração e solução mediante a aplicação das normas existentes na Universidade.

§ 2º Os usuários que desrespeitarem este regulamento, além das sanções anteriormente descritas, estarão sujeitos a ações disciplinares ou demissão a bem do serviço público. As sanções impostas pela Unidade não isentam o responsável de outras ações legais. Os incidentes que forem considerados crimes, de acordo com a legislação estadual e federal, deverão ser denunciados pela Unidade às autoridades competentes. O possível desconhecimento deste regulamento por parte do usuário não o isenta das responsabilidades e das sanções aplicáveis, nem pode minimizar as medidas cabíveis.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 56º – O presente regulamento está submetido às normas do regulamento geral para uso e Administração de Recursos de Tecnologia da Informação e Comunicação da UNESP (Portaria UNESP – 385, de 25-06-2012).

Art. 57º - Reclamações e sugestões sobre o atendimento, funcionamento do Laboratório, empréstimo de equipamentos ou referente às normas para utilização dos espaços e equipamentos do LAB_EDIT deverão ser dirigidas, por email, à Coordenação do Laboratório

Art. 58º - Os casos omissos ou não previstos neste regulamento serão analisados e resolvidos pela Coordenação do Laboratório. Persistindo o problema, este será levado à Chefia do DARF e caso a questão permaneça sem solução, será encaminhada para a Direção da FAAC, que assumirá a resolução da demanda.

Art. 59º - Revogadas as disposições em contrário, o presente Regulamento passará a vigorar a partir da sua homologação pela Congregação da FAAC.

APÊNDICE B – FORMULÁRIO DE AGENDAMENTO DE USO DO LAB_EDIT

Agendamento de uso do LAB_EDIT

Links

Regulamento Interno do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual

(LAB_EDIT): https://docs.google.com/document/d/1QBPgJ2q9pPN0TiP_hrN63rRS1GzAZOPr/edit?usp=sharing&ouid=11381949720283555503&rtfpof=true&sd=true

Calendário das ilhas de edição:

Classificação de atividades

I. Atividades

do tipo 1: Atividades didáticas (aulas práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Atividades práticas de projetos experimentais no campo do audiovisual de alunos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC

II. Atividades do tipo 2: Projetos de pesquisa de alunos

de graduação e pós-graduação dos cursos da FAAC (incluindo PIBIC, PIBITI e demais editais); Trabalhos para programas, projetos, eventos e outras atividades de extensão descritas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC (ACEUs); Atividades complementares previstas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC;

III. Atividades do tipo 3: Atividades didáticas (aulas

práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas não laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Trabalhos para eventos, congressos, concursos, prêmios e atividades não categorizadas nos Projetos Político-Pedagógicos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC como de extensão ou complementares, desenvolvidos por alunos de graduação, pós-graduação ou pesquisadores sob orientação de professor da FAAC; Demais atividades desenvolvidas por pesquisadores sob orientação de docentes da FAAC; Demais demandas da Unidade Universitária

Antecedência para a reserva:

I. Atividades do tipo 1:

até 15 dias corridos de antecedência;

II. Atividades do tipo 2:

até 10 dias corridos de antecedência;

III. Atividades do tipo 3:

até 5 dias corridos de antecedência.

O prazo mínimo de antecedência para solicitar o agendamento de uso do Laboratório será de 16 (dezesesseis) horas em relação ao início do horário de utilização, independentemente do tipo da atividade a ser realizada.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. E-mail *

3. Nome completo *

4. RA *

5. Curso *

6. Número de telefone *

7. Declaração de leitura e adesão ao Regulamento Interno do LAB_EDIT *

Regulamento Interno do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual (LAB_EDIT) FAAC UNESP

Bauru: https://docs.google.com/document/d/1QBPgJ2q9pPN0TiP_hrN63rRS1GzAZOPr/edit?usp=sharing&ouid=113819497202835555503&rtpof=true&sd=true

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim, li e aceito os termos do Regulamento Interno do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual (LAB_EDIT) da FAAC UNESP Bauru

Informações sobre a atividade a ser desenvolvida no LAB_EDIT

8. Disciplina/Projeto ao qual a atividade se relaciona *

9. Docente responsável pela orientação da atividade, projeto ou disciplina *

10. Formato da atividade *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Vídeo curto para internet (formatos verticais - Reels, TikTok, Shorts etc.)
- ☐ Programa televisivo
- ☐ Podcast
- ☐ Videocast
- ☐ Curta-metragem
- ☐ Documentário
- ☐ Vídeo longo para a internet (formato horizontal)
- ☐ Videoclipe/Videoarte
- ☐ Reportagem
- ☐ Vídeo institucional
- ☐ Videografismo (vinhetas, animações de logo, GC/lower-third, etc.)
- ☐ Animação 2D
- ☐ Animação 3D
- ☐ Outro: _____

11. Etapa(s) da atividade a ser(em) desenvolvida(s) no Laboratório *

Marque apenas as etapas que planeja realizar no período desse agendamento

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Ingestão de mídia
- ☐ Montagem
- ☐ Conform
- ☐ Sonorização
- ☐ Efeitos visuais
- ☐ Colorização
- ☐ Videografismos
- ☐ Finalização
- ☐ Outro: _____

12. Programa(s) a ser(em) utilizado(s) *

Marque apenas aqueles que pretende utilizar no período desse agendamento

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Adobe After Effects
- ☐ Adobe Audition
- ☐ Adobe Dimension
- ☐ Adobe Illustrator
- ☐ Adobe Lightroom
- ☐ Adobe Media Encoder
- ☐ Adobe Photoshop
- ☐ Adobe Premiere Pro
- ☐ Affinity
- ☐ Audacity
- ☐ Autodesk 3DS Max
- ☐ Autodesk Maya
- ☐ Blender
- ☐ BorisFX Mocha
- ☐ Canva
- ☐ Cinema 4D
- ☐ DaVinci Resolve
- ☐ GIMP
- ☐ Krita
- ☐ Reaper
- ☐ Unreal Engine
- ☐ Outro: _____

13. Ilha de edição a ser utilizada *

Marcar apenas uma oval.

☐ Ilha 1

☐ Ilha 2

☐ Ilha 3

14. Necessário apoio técnico *

Marcar apenas uma oval.

☐ Não

☐ Sim

15. Classificação da atividade a ser desenvolvida no Laboratório *

De acordo com o regulamento:

I. Atividades do tipo 1: Atividades didáticas (aulas práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Atividades práticas de projetos experimentais no campo do audiovisual de alunos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC

II. Atividades do tipo 2: Projetos de pesquisa de alunos de graduação e pós-graduação dos cursos da FAAC (incluindo PIBIC, PIBITI e demais editais); Trabalhos para programas, projetos, eventos e outras atividades de extensão descritas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC (ACEUs); Atividades complementares previstas nos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC;

III. Atividades do tipo 3: Atividades didáticas (aulas práticas, monitoria, elaboração de projetos avaliativos de componentes curriculares, etc.) de disciplinas não laboratoriais dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC; Trabalhos para eventos, congressos, concursos, prêmios e atividades não categorizadas nos Projetos Político-Pedagógicos dos cursos de graduação e pós-graduação da FAAC como de extensão ou complementares, desenvolvidos por alunos de graduação, pós-graduação ou pesquisadores sob orientação de professor da FAAC; Demais atividades desenvolvidas por pesquisadores sob orientação de docentes da FAAC; Demais demandas da Unidade Universitária

Marcar apenas uma oval.

☐ Tipo 1

☐ Tipo 2 *Pular para a pergunta 19*

☐ Tipo 3 *Pular para a pergunta 22*

Data e horário do agendamento - Trabalhos tipo 1

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

16. Dia da reserva - Trabalhos tipo 1 *

Solicitações fora dos dias e horários citados na descrição da seção como disponíveis serão desconsideradas.



Outros dias aparecem listados a seguir para garantir o funcionamento correto das fórmulas contidas no formulário.

Marcar apenas uma oval.

☐ Wed, Dec 3, 2025

☐ Thu, Dec 4, 2025

☐ Fri, Dec 5, 2025

☐ Mon, Dec 8, 2025

☐ Tue, Dec 9, 2025

☐ Wed, Dec 10, 2025

☐ Thu, Dec 11, 2025

☐ Fri, Dec 12, 2025

☐ Mon, Dec 15, 2025

☐ Tue, Dec 16, 2025

☐ Wed, Dec 17, 2025

☐ Thu, Dec 18, 2025

☐ Fri, Dec 19, 2025

☐ Mon, Dec 22, 2025

☐ Tue, Dec 23, 2025

17. Horário de início da reserva - Trabalhos tipo 1 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

Exemplo: 08h30

18. Horário de término da reserva - Trabalhos tipo 1 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

*Exemplo: 08h30***Data e horário do agendamento - Trabalhos tipo 2****Horários disponíveis:**

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

19. Dia da reserva - Trabalhos tipo 2 *

Solicitações fora dos dias e horários citados na descrição da seção como disponíveis serão desconsideradas. Dropdown

Outros dias aparecem listados a seguir para garantir o funcionamento correto das fórmulas contidas no formulário.

Marcar apenas uma oval.☐ Wed, Dec 3, 2025☐ Thu, Dec 4, 2025☐ Fri, Dec 5, 2025☐ Mon, Dec 8, 2025☐ Tue, Dec 9, 2025☐ Wed, Dec 10, 2025☐ Thu, Dec 11, 2025☐ Fri, Dec 12, 2025☐ Mon, Dec 15, 2025☐ Tue, Dec 16, 2025

20. Horário de início da reserva - Trabalhos tipo 2 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

Exemplo: 08h30

21. Horário de término da reserva - Trabalhos tipo 2 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

*Exemplo: 08h30***Data e horário do agendamento - Trabalhos tipo 3****Horários disponíveis:**

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

22. Dia da reserva - Trabalhos tipo 3 *

Solicitações fora dos dias e horários citados na descrição da seção como disponíveis serão desconsideradas. Dropdown

Outros dias aparecem listados a seguir para garantir o funcionamento correto das fórmulas contidas no formulário.

Marcar apenas uma oval.☐ Wed, Dec 3, 2025☐ Thu, Dec 4, 2025☐ Fri, Dec 5, 2025☐ Mon, Dec 8, 2025☐ Tue, Dec 9, 2025

23. Horário de início da reserva - Trabalhos tipo 3 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

Exemplo: 08h30

24. Horário de término da reserva - Trabalhos tipo 3 *

Horários disponíveis:

Segunda e Sexta das 8h às 11:30/ 14h às 17:30

Quinta das 14h às 17:30

Exemplo: 08h30

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE C – MODELO DE PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO – LAB_EDIT

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT) PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		POP N°: VERSÃO N°: 01 ANO: 2025
TÍTULO DO POP		
Objetivo: : (colocar aqui um parágrafo descrevendo a atividade a qual o POP se refere e onde ela será executada)		
Executante	Fase	Operação
Editor, colorista, sound designer, etc.	Antes do Laboratório/ No Laboratório	Passo a passo a ser executado e onde cada tarefa deverá acontecer
		Passo 2 • Observações
		•
Definições e siglas (remover esse título e deixar apenas elas porque o espaço é pequeno aqui)		
Observações e referências: colocar aqui qualquer coisa importante que não deu para colocar no texto do passo a passo, além de nomes/números (identificação de documentos) cujas diretrizes orientam o pop (regulamento do lab, portarias, normas institucionais, etc.)		

APÊNDICE D – FLUXO DE TRABALHO – PLANEJAMENTO E INÍCIO DO PROJETO

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT) PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		POP N°: 01
		VERSÃO N°: 01
		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - PLANEJAMENTO E INÍCIO DO PROJETO		
Objetivo: Estabelecer práticas prévias ao início da pós-produção, visando maior eficiência para as diferentes etapas dela e a otimização do tempo e dos recursos a serem investidos.		
Executante	Fase	Operação
Diretor, Editor, <i>sound designer</i> , <i>motion designer</i> , artista de efeitos visuais, colorista e equipes de áreas pertinentes	Antes do Laboratório	1. Analisar o roteiro detalhadamente junto às equipes de outras áreas, desde o início do projeto, para responder às questões essenciais à materialização das ideias nele presentes. • Participar, ter completo entendimento ou realizar as decupagens de efeitos visuais, colorização, som, videografismos e, em alguns casos, de fotografia. • Levar em consideração as margens de segurança do formato sendo produzido, para que o conteúdo visual não seja obstruído pela interface das plataformas (que possuem diferentes <i>layouts</i>) ou fique fora da capacidade de enquadramento dos dispositivos de exibição. 2. Criar roteiros ou <i>storyboards</i> para efeitos visuais complexos e videografismos, se necessário. 3. Planejar a gravação de sons adicionais necessários, como <i>foleys</i> e ambiências.
Editor, <i>sound designer</i> , <i>motion designer</i> , artista de efeitos visuais, colorista	Antes do Laboratório	4. Pesquisa e seleção de recursos externos¹ • Pesquisar e salvar referências e tutoriais para execução técnica das ideias • Selecionar elementos externos (trilhas sonoras, texturas, modelos 3D, LUTs, etc.) que podem vir a ser utilizados, verificando suas licenças de uso e modelos de atribuição.
Logger / Assistente de Direção	Durante a gravação	5. Registro dos melhores clipes obtidos durante a captação² • Preencher a ficha de <i>takes</i> com numerações de arquivos das câmeras e gravadores de som correspondentes a cada cena/plano/tomada e notas a respeito da qualidade de cada um deles • Utilizar equipamentos para registro de <i>timecode</i>, caso haja disponibilidade • Separar cada <i>take</i> gravado em um arquivo de vídeo diferente (parar a gravação no momento que o diretor indicar “corte”), para evitar grandes perdas caso um determinado arquivo venha a ser corrompido.
Editor, <i>sound designer</i> , <i>motion</i>	Antes do laboratório	6. Transporte de arquivos^{3,4} • Realizar o <i>download</i> prévio de brutos e elementos externos antes de comparecer ao Laboratório, se possível.

<i>designer,</i> artista de efeitos visuais, colorista		• Portar todos os arquivos de áudio, vídeo e elementos externos em mídia adequada (HD/SSD externo, pen-drive ou cartão de memória) para transferência física no laboratório.
Decupagem: Análise técnica do roteiro para planejar a execução das cenas. Manifesta-se, efetivamente, através de planilhas que descrevem diferentes partes que constituem cada plano de uma cena, de acordo com a área específica que realiza a análise. Foley: Sons cotidianos (roupas, passos, interações com objetos de cena) captados em arquivos dedicados durante a gravação ou reproduzidos em estúdio para sincronia com a imagem. Timecode: Código de tempo captado por equipamentos específicos para sincronização precisa entre diferentes câmeras e gravadores de áudio Picture lock: Versão definitiva da montagem, que será usada por todas as outras partes da pós-produção Look Up Tables (LUTs): Predefinições de cor feitas previamente para câmeras específicas e aplicadas como método de colorizar um vídeo ou corrigi-lo para que passe pela colorização.		
Observações e referências: 1. A seleção desses elementos não necessariamente precisa ser feita antes das gravações. Alguns elementos, como a música e os LUTs, podem ser selecionados após a análise dos brutos ou ao longo do processo da montagem, durante os cortes que forem sendo concluídos até o <i>picture lock</i>. No caso específico da música, que interfere diretamente na montagem, é necessário assistir às versões conforme ficarem prontas e pensar no ritmo da cena a partir dos pontos de entrada e saída das trilhas (onde elas se encaixam, quais partes da música devem vir em determinados momentos da cena) e do sentimento e atmosfera que busca-se veicular/construir (de acordo com gêneros musicais comumente usados para expressar o que é visado). 2. A ficha de <i>takes</i> é essencial para auxiliar na decisão de quais arquivos usar durante a Ingestão e Montagem. Preenchê-la com boa organização é fundamental, pois apenas os arquivos marcados como “bons” serão transferidos para o computador. Além disso, a ficha de takes contém <i>metadados</i> como o número da câmera ou gravador responsável pelo arquivo, número ou nome do arquivo original, entre outros que serão inseridos no <i>software</i> de edição pelo <i>logger</i>. 3. Evitar baixar brutos da nuvem direto nas máquinas de edição para não ocupar tempo de uso do equipamento de maneira ineficiente. Se necessário baixar arquivos (externos ou brutos) no laboratório, utilizar gerenciadores como JDownloader2, pois possibilitam segurança ao baixar de sites como YouTube e velocidade ao baixar de nuvens (evitam divisão do <i>download</i> em diversas pastas compactadas). 4. No evento de impossibilidade de trazer os elementos externos já baixados, recomenda-se que o Usuário (editor) compareça ao Laboratório com, pelo menos, pesquisa e seleção prévias a respeito do que será usado.		

APÊNDICE E – FLUXO DE TRABALHO – INGESTÃO DE MÍDIA

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT) PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		POP N°: 02
		VERSÃO N°: 01
		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO – INGESTÃO DE MÍDIA		
Objetivo: Estabelecer práticas para o primeiro passo realizado ao chegar na ilha de edição, que é a ingestão de mídia. Aqui, verifica-se problemas como arquivos corrompidos, <i>takes</i> ausentes ou metadados não preenchidos.		
Executante	Fase	Operação
Editor	No Laboratório	7. Estruturação de um diretório para armazenamento do projeto dentro da pasta compartilhada entre as máquinas do Laboratório^{1,2} • Na pasta compartilhada entre as ilhas, localizar a pasta referente à ilha sendo utilizada. Dentro dela, localizar a pasta do ano atual e, em sequência, aquela correspondente ao semestre atual. • Dentro da pasta do semestre atual, localizar a pasta de seu curso. • Dentro da pasta de seu curso, criar uma pasta com seu nome próprio (“NOME_SOBRENOME” - utilizar apenas o primeiro e o último nome). • Dentro da pasta com seu nome próprio, criar uma pasta “mestre” com o nome do projeto, contendo três subpastas: “Recursos” (que armazenará os brutos e os elementos externos), “Projetos” (que manterá os arquivos dos <i>softwares</i> de edição) e “Exports” (que conterá as versões do produto exportadas após cada revisão). É recomendado que a estrutura interna da pasta “Recursos” seja reproduzida no interior do programa de edição. 8. Transferência dos arquivos brutos do armazenamento externo para a pasta do projeto criada na pasta compartilhada entre as ilhas e verificações de integridade dos arquivos. Transferir apenas os arquivos anotados como bons na ficha de <i>takes</i> durante a gravação. • Abra o programa de edição de sua preferência, localize o painel de navegação de mídias e procure pelas opções de <i>Ingest</i>. No Premiere, o painel mencionado fica em uma aba junto de outros painéis ao lado direito da linha do tempo. No DaVinci, ele fica na área de trabalho dedicada à navegação de mídias, e as “<i>Clone tools</i>” são suas opções de ingestão de mídia. • Escolha entre “cópia”, “transcodificação” ou “criação de <i>proxies</i>”^{2,3}. É possível utilizar cada opção para determinada parte dos arquivos, fazendo o processo em mais de uma etapa e selecionando apenas alguns arquivos de cada vez. <i>Proxies</i> de <i>takes</i> específicos também podem ser facilmente criados durante o processo de edição, dentro dos próprios <i>softwares</i>, caso haja problemas de performance. Salve os <i>proxies</i> em pasta dedicada dentro da pasta “Recursos”, com o mesmo nome dos arquivos brutos originais para facilitar a fase de <i>Conform</i>. 9. Sincronização de arquivos de vídeo e som através das ondas de áudio (funcionará apenas caso a câmera que captou vídeo tenha captado áudio relativamente utilizável) • Com os arquivos brutos inseridos no programa de edição, coloque todos os clipes de vídeo e de áudio que deseja sincronizar na mesma

		pasta. Sincronize em partes, ao invés de todos os arquivos de uma vez. • No Premiere, a sincronização pode ser feita selecionando todos os arquivos de vídeo e áudio que deseja-se sincronizar, clicando com o botão direito e ativando a opção de criar uma sequência multicâmera. Será criada uma sequência para cada clipe de vídeo e áudio com formas de onda correspondentes. • No DaVinci, a sincronização pode ser feita selecionando a pasta que contém todos os arquivos de vídeo e áudio que deseja-se sincronizar, clicando com o botão direito e selecionando a opção de sincronização automática com base nas formas de onda. Será possível escolher entre manter ambas faixas de áudio sincronizadas à imagem (a do arquivo de vídeo original e do áudio do gravador) ou apenas a do áudio do gravador. 10. Inserir, no programa de edição sendo utilizado, os metadados relevantes referentes aos cliques já sincronizados. A relevância dos metadados varia com a necessidade do projeto. • Exemplos: número/nome dos arquivos de áudio e vídeo brutos que foram mesclados no clipe sincronizado, qual microfone, câmera e lente foram utilizados, qual é o <i>codec</i> do arquivo, qual seu espaço de cor, tipo e número do plano, números do <i>take</i>, da cena e da sequência, descrição do que ocorre e quais personagens aparecem, comentários sobre a qualidade do conteúdo, sugestões para a montagem, informações sobre problemas com áudio, etc.
--	--	---

Metadados: Informações sobre aspectos técnicos ou sobre o conteúdo de um arquivo de áudio ou vídeo

Codecs: Mecanismo que codifica/decodifica informações de vídeo (ex: H264, ProRes). Cada *codec* possui um propósito, sacrificando sempre um dos três elementos: qualidade de imagem, menor tamanho de armazenamento ou performance de exibição do vídeo. H264 = menor armazenamento, performance pior; ProRes = melhor performance e qualidade, maior armazenamento.

Proxies: Arquivos utilizados no lugar dos cliques originais, com o objetivo de obter rapidez e desempenho durante a edição. Eles podem ser criados com *codecs* diferentes dos originais ou apenas com menor resolução. *Codecs* diferentes são úteis para manter a qualidade e melhorar a performance, no caso de cenas que precisam de efeitos complexos. Uma resolução menor ajuda na performance quando maiores alterações não serão feitas nos cliques.

Look Up Tables (LUTs): Predefinições de cor feitas previamente para câmeras específicas e aplicadas como método de colorizar um vídeo ou corrigi-lo para que passe pela colorização.

Observações e referências:

5. As pastas mencionadas no primeiro passo desse documento deverão ser criadas no diretório de armazenamento compartilhado entre as ilhas do Laboratório, sob o seguinte caminho, de acordo com a letra ou número correspondente à ilha sendo utilizada (variável "ILHA_N"), com o nome do Usuário (variável "NOME-SOBRENOME") e com o ano, semestre e curso adequados, conforme o disposto no Artigo 41º do Regulamento Interno do Laboratório de Edição e Finalização Audiovisual (LAB_EDIT): "ILHA_N/ANO/SEMESTRE/CURSO/NOME-SOBRENOME/NOME_DO_PROJETO"
6. Para garantir eficiência no uso do armazenamento dos computadores do Laboratório e a segurança dos arquivos neles guardados, certas determinações tornam-se pertinentes:
 - É necessário uma única pasta para armazenar os brutos, transcódificações e proxies dos arquivos de áudio e vídeo durante todo o projeto. Para evitar duplicações de arquivos, o ideal é que decida-se pelo diretório de um Usuário específico combinado pelo grupo. Dessa maneira, os diferentes Usuários que trabalharem em suas respectivas partes da pós-produção poderão salvar seus projetos em suas próprias pastas, mas conectá-los aos brutos, transcódificações ou *proxies* salvos na pasta de um único Usuário específico. Cópias de segurança completas podem ser feitas, caso necessário, a partir dos recursos dos *softwares* de edição que copiam o projeto inteiro e os cliques nele utilizados para outro diretório.
 - Também é necessário estabelecer quais subdivisões serão adotadas nas pastas do projeto. Por exemplo, a pasta que salva os brutos de áudio e vídeo pode ser separada de acordo com as datas das gravações, com as câmeras utilizadas, com os números das cenas e planos gravados, etc.
 - Os diretórios devem ter caminhos com o total de, no máximo, 255 caracteres (contando desde a matriz da pasta compartilhada até o nome do arquivo). Para isso, pode-se estabelecer padrões

- para abreviar nomes de pastas, títulos de projetos, nomes referentes a sequências, nomes de arquivos, etc.
- Utilizar apenas caracteres alfanuméricos de origem inglesa, *underscore* (" _ ") e hífen, uma vez que a maioria dos sistemas e programas não interpreta corretamente caracteres com acento, letras como a cedilha, sinais de pontuação (; , . : ! ?) e símbolos (@ / # \$ % ^ & * ").
7. Sugere-se realizar o processo de ingestão diretamente através de programas de edição pela versatilidade em relação às opções de *codecs* para transcodificação ou criação de *proxies*, capacidade de verificar a integridade dos arquivos durante o processo, possibilidade de aplicação de LUTs para correção de cor inicial dos brutos, registro de metadados referentes ao conteúdo das imagens de cada clipe, capacidade de sincronização de áudio e vídeo e facilidade em lidar com diversos arquivos ao mesmo tempo.
 8. O Adobe Premiere possui três opções de ingestão em seu painel de navegação de mídia: "Cópia", "Transcodificação" e "Criação de *proxies*"; já o DaVinci Resolve possui apenas a opção de cópia ("Ferramenta de Clone"). A transcodificação ou criação de *proxies* pelo Resolve podem ser realizadas a partir da importação da mídia diretamente do armazenamento externo para dentro do projeto, utilizando as opções de exportação apresentadas pelo programa e selecionando como destino a pasta em que deseja-se salvar os *proxies* ou arquivos transcodificados.
 - **Cópia:** cria uma cópia dos arquivos brutos para o armazenamento das máquinas do Laboratório. É útil para projetos sem efeitos complexos nem arquivos pesados.
 - **Transcodificação:** altera o *codec* do arquivo, podendo ou não alterar sua resolução. Apenas os arquivos com *codec* modificado serão salvos na pasta do Laboratório, mantendo os originais no dispositivo de armazenamento externo. É útil para arquivos pesados gravados em *codecs* que, presumivelmente, causarão travamentos durante a montagem (como H264).
 - **Criação de *proxies*:** cria uma cópia dos arquivos brutos no computador do Laboratório, ao mesmo tempo em que também cria outras cópias com o *codec* modificado e/ou resolução menor. É recomendada apenas para os *takes* que contarão com efeitos visuais complexos, ou caso haja problemas de performance durante o projeto.
 9. Recomenda-se que os Usuários mantenham pelo menos uma cópia de segurança de seus arquivos mesmo após a ingestão de mídia na máquina do Laboratório. A prática da indústria é a "regra 3-2-1", que estabelece que devem existir pelo menos três cópias dos arquivos (por exemplo, no Laboratório, em uma nuvem de armazenamento e no cartão SD) em dois lugares diferentes em qualquer um instante.

APÊNDICE F – FLUXO DE TRABALHO – MONTAGEM

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT) PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		POP N°: 03
		VERSÃO N°: 01
		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - MONTAGEM		
Objetivo: A montagem é o processo de construção da história e da mensagem do produto audiovisual. O editor realiza escolhas a respeito dos pontos de vista visuais e narrativos (quais partes da história são contadas e como elas são mostradas), de maneira a evocar os sentidos desejados. Ao longo desse processo, dois eixos devem ser constantemente mobilizados: o eixo paradigmático ("seleção" do que entra para o filme) e o sintagmático ("combinação" das partes selecionadas de modo a construir um discurso, um significado).		
Executante	Fase	Operação
Editor e diretor	No Laboratório	11. Sincronização de áudio e vídeo (caso não tenha sido feito na fase de Ingestão de Mídia) • O áudio pode ser sincronizado usando <i>timecode</i>, formas de onda ou claquete • Utilizar recursos de <i>multicam</i> (Premiere) ou sincronização automática (Resolve) 12. Pré-seleção e Organização • Assistir e ouvir arquivos brutos com auxílio da ficha de <i>takes</i>, marcando nos clipes (através de marcadores dos programas de edição ou de anotações) o que é útil/interessante • Se possível, realizar essa etapa antes de comparecer ao Laboratório 13. <i>Assembly Cut</i> e <i>Rough Cut</i>^{3,4}. • Iniciar a montagem a partir da disposição dos planos seguindo a estrutura geral de cada cena do roteiro, para identificar erros ou necessidade de regravação. Isso é chamado de <i>Assembly Cut</i>. • A maior parte do trabalho é feita ao passar dessa fase para o <i>Rough Cut</i>. Junto ao diretor, o montador deve realizar experimentações com o material na linha do tempo do programa de edição até chegar em resultados satisfatórios. • Para cenas que potencialmente conterão trilhas sonoras, uma prática comum é selecionar, junto ao diretor, uma música provisória que represente o sentido que deseja-se construir, e montar a cena com base nela, orientando a escolha das músicas definitivas pelo responsável pela sonorização. 14. Refinamento e versionamento • As fases que seguem dependem da complexidade de cada projeto. O editor deve refinar o rough cut, resultando em um primeiro corte. • Criar uma nova linha do tempo (duplicar sequência) para cada novo corte/versão, possibilitando retornar à anterior sem dificuldades. • Apresentar os cortes a pessoas não envolvidas na edição, buscando críticas construtivas, e ajustar até que questões, medos, críticas ou problemas a respeito das partes do filme sejam minimizados. 15. <i>Picture Lock</i> (corte definitivo) • Quando todas as questões são resolvidas, com as aprovações do diretor e do produtor, deve-se "bater o martelo" e finalizar a montagem em um corte definitivo (<i>picture lock</i>), possibilitando que o filme siga para as próximas etapas da pós-produção.

		• A partir desse ponto, nenhuma alteração na montagem poderá ser feita e todas as outras áreas da pós-produção trabalharão em cima dessa versão do produto.
Observações e referências: 10. Para mais informações a respeito da sincronização de áudio e vídeo, ver Procedimento Operacional Padrão sobre Ingestão de Mídia 11. À serviço da narrativa, a montagem deve ser invisível, como se cada plano naturalmente seguisse o anterior. Isso é atingido através da continuidade (visual, espacial, direcional e temporal). Alternativamente, a descontinuidade como escolha estética constrói diferentes significados a partir do choque entre os planos. A montagem “visível” pode ainda ser vista nos conteúdos da internet, com o uso de jump-cuts, match-cuts, j-cuts e l-cuts para manipular a passagem do tempo e captar a atenção do espectador. 12. Uma técnica para auxiliar a posicionar os cortes a serem feitos é “regra dos seis”, definida por Walter Murch: um corte é bom caso passe a emoção desejada (1), avance a história de modo significativo (2), ocorra no ritmo certo (3), guie o olhar do espectador para o que precisa ser visto (4), respeite o eixo de ação (5) e mantenha a continuidade do espaço tridimensional (6). O ideal é que um corte respeite todos os elementos, mas a orientação é sacrificá-los do último ao primeiro, caso necessário. 13. Outra técnica é a edição orientada pelo áudio (radio edit), útil ao produzir vídeos com presença marcante de músicas ou narrações (como videoclipes ou conteúdos rápidos para redes sociais). Nela, a música ou as falas orientam o fluxo que os planos do vídeo seguirão. Ainda, é possível separar os planos filmados sequências principais (a-roll) e secundárias (b-roll), montando uma estrutura central que é intercalada por outros planos que a complementam. Nesse caso, convém separar os clipes de cada sequência a partir das etiquetas de cores dos programas de edição, para observar quais materiais estão sendo mais ou menos utilizados. 14. É importante ressaltar que a ordem em que deve-se montar e finalizar definitivamente cada sequência do filme é determinada pelo tipo do projeto. Caso haja muitos efeitos visuais, por exemplo, as sequências que precisam desses efeitos devem ser montadas e passar pelo <i>picture lock</i> primeiro, para que os efeitos possam ser realizados a tempo.		

APÊNDICE G – FLUXO DE TRABALHO – CONFORM

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU			POP N°: 04
LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)			VERSÃO N°: 01
PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO			ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - CONFORM			
Objetivo: Preparar um projeto para passar da fase de edição <i>offline</i> (montagem) para as fases <i>online</i> (todos os outros processos da pós-produção), garantindo a fidelidade técnica e sincronia dos arquivos. Essa atividade deve ser realizada apenas após o <i>picture lock</i> (versão definitiva da montagem), para evitar problemas com o resto das etapas a serem executadas, e é feita pelo editor antes de enviar o projeto para os outros membros da equipe.			
Executante	Fase	Operação	
Editor	No Laboratório	16. Definir, junto com o colorista, um sistema de gerenciamento de cores a ser utilizado para o restante das etapas da pós-produção. Caso não haja condições de decidir, desativar o gerenciamento de cor no programa usado para a edição. 17. Exportar uma versão de referência do produto inteiro ou da sequência que deseja-se enviar para as próximas fases, registrando sua montagem definitiva para conferência futura. Essa versão pode ser exportada em qualidade baixa, para evitar tomar muito tempo. 18. Caso esteja-se usando <i>proxies</i>, deve-se reconectar os arquivos originais de vídeo e áudio à linha do tempo finalizada (isso é facilitado caso os nomes dos arquivos originais sejam os mesmos dos <i>proxies</i>) - A ordem dos passos 1 e 2 deve ser invertida caso opte-se por exportar um único arquivo de vídeo (ao invés da linha do tempo ou do projeto) para enviar para os próximos passos. Caso a opção seja por exportar um arquivo de vídeo, deve-se priorizar a alta qualidade e performance, utilizando um <i>codec</i> dedicado à edição (como ProRes 422), e renderizá-lo no espaço de cor correspondente ao sistema de gerenciamento de cores escolhido no passo 1 19. Preparando e exportando a linha do tempo - Duplicar a linha do tempo e remover efeitos, transições e videografismos não suportados pelo <i>software</i> de destino. Esses elementos deverão ser reproduzidos pelos responsáveis pelas próximas partes do projeto em seus respectivos programas. - Exportar arquivo XML (ou similar compatível com programa de destino) para migração de <i>software</i> (ex: Premiere para Resolve). Preferencialmente, exportar clipes com <i>handle frames</i> equivalentes a 2 segundos antes e depois do conteúdo. 20. Exportação do projeto para trabalhos de sonorização (OMF/AAF) - Organizar clipes de áudio em faixas separadas por categoria (diálogo, música, ambiência, efeitos, <i>foley</i>...) e nomear cada faixa ou etiquetá-las com cores². - Caso falas tenham sido gravadas com mais de um microfone, manter seus clipes sincronizados na linha do tempo, em faixas diferentes, para que o responsável pelo som possa escolher o melhor áudio para cada cena. - Separar áudios <i>mono</i> e <i>stereo</i> em faixas distintas - Exportar arquivo OMF ou AAF incluindo quadros de sobra (<i>handle frames</i>) de aproximadamente 2 segundos antes e depois do conteúdo	

		do clipe. Cada programa de edição possui uma forma de exportar arquivos do tipo. Como exemplo, no Premiere é possível ao selecionar as faixas de áudio que deseja-se que estejam incluídas nele, clicar em “Arquivo”, depois em “Exportar” e selecionar OMF ou AAF. • Enviar para a equipe de sonorização, junto com o arquivo OMF ou AAF, informações sobre os meios de exibição aos quais a produção será destinada (<i>streaming</i>, redes sociais, canais de televisão, festivais, etc.), quais formatos de mixagem final serão necessários para a entrega (Stereo, 5.1 Surround, etc.) assim como informar quais partes do áudio serão necessárias (mixagem completa, apenas diálogos, apenas música, etc.) • Caso a ficha de <i>takes</i> de áudio tenha sido feita separadamente à de vídeo, com informações sobre a qualidade do conteúdo dos clipes de áudio e os microfones utilizados em suas gravações, também agora deve-se enviá-la à equipe de sonorização.
Sound designer, colorista, artista de efeitos visuais	No Laboratório	21. Conferência no programa de destino • Abrir o arquivo XML, OMF/AAF ou equivalente no <i>software</i> de destino • Conferir as diferenças da linha do tempo convertida em relação à versão definitiva da montagem, utilizando o arquivo de referência exportado anteriormente. • Sobrepor o arquivo de referência a todos os clipes da linha do tempo, com o modo de mesclagem “diferença” (que mantém as partes iguais entre as imagens em preto e mostra as partes diferentes em <i>pixels</i> coloridos.) • Consertar problemas em relação à ordem e ritmo de cada clipe na linha do tempo e, caso possível, reproduzir efeitos, transições e videografismos utilizados (no caso da colorização e dos efeitos visuais) ou equalizações, remoções de ruído e outros balanceamentos que não tenham sido convertidos corretamente (no caso da sonorização). Essa etapa pode ser feita apenas após finalizar a colorização/efeitos/sonorização • Caso não seja possível reproduzir elementos perdidos na conversão entre <i>softwares</i>, criar uma lista das diferenças encontradas e, caso necessário, exportar apenas os planos afetados por elas (em <i>codec</i> adequado, como ProRes 422) após a colorização ou sonorização, para que sejam substituídos independentemente do resto da produção no <i>software</i> escolhido para finalização e tenham esses elementos adequadamente reconstruídos.

DAW: *Digital Audio Workspace*. Termo que descreve programas específicos para produção musical ou tratamento de áudio (ex: Pro Tools, Logic Pro, FL Studio). Outros programas para tratamento de áudio, mas que não possuem recursos voltados para produção musical são o Adobe Audition, o Audacity e o DaVinci Resolve Fairlight.

Arquivos OMF/AAF: Arquivos de intercâmbio entre programas de edição, com informações sobre a posição dos clipes de áudio na linha do tempo do editor não-linear de origem, transições usadas, alterações no volume e alguns efeitos.

Áudios *mono* e *stereo*: Tipos de arquivos de áudio que contém apenas um canal (*mono*) ou dois (*stereo*, um direito e um esquerdo)

Handle frames: Quadros extras nas pontas do clipe para permitir transições na mixagem e facilitar a construção de sons ambientes, como o “silêncio” do filme (*room tone*).

Modo de mesclagem: Maneira com que o sinal de vídeo é composto, pelo programa de edição, sobre as imagens já existentes em uma sequência.

Observações e referências:

15. Para exportar projetos que serão utilizados em programas compatíveis uns com os outros (para fazer cópias de segurança ou retirar os projetos dos computadores do Laboratório, por exemplo), programas de edição como o Premiere, DaVinci Resolve e programas de composição como o After Effects contam com funções que automatizam esse processo e criam uma pasta com o arquivo do *software* e todos os clipes utilizados. Essas funções são nomeadas “*Project Manager*” nos programas da Adobe e “*Media Management*” no DaVinci Resolve.
16. A separação dos clipes de áudio nas faixas adequadas antes de criar os arquivos OMF ou AAF auxilia muito o trabalho de sonorização e posterior mixagem. Sugestão de faixas para categorização dos clipes de áudio (pode haver mais de uma faixa para cada categoria; separar *mono* e *stereo* em faixas diferentes):
 - Locução (uma faixa para cada microfone)
 - Diálogo (uma faixa para cada microfone)
 - Música
 - Efeitos sonoros captados no set (qualquer coisa captada no set além da fala)
 - Efeitos sonoros externos (*foley* e *hard effects*)
 - Ambiência
 - Efeitos atmosféricos/emocionais (*drones*, *shepard tones*, *risers*, etc.)

APÊNDICE H – FLUXO DE TRABALHO – SONORIZAÇÃO

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU		POP Nº: 05
LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)		VERSÃO Nº: 01
PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - SONORIZAÇÃO		
Objetivo: Definir passos a serem seguidos para a etapa de sonorização. O som é a segunda metade da experiência audiovisual consolidando a capacidade imersiva do universo narrativo criado. Contribui para a construção da atmosfera ou da significação que deseja-se transmitir. A partir dele, é possível atribuir verossimilhança às coisas que se movem na tela, evitar estranhamentos causados pelo silêncio e, ainda, estabelecer conexões emocionais com o espectador.		
Executante	Fase	Operação
Sound designer	No Laboratório	22. Gerenciamento de faixas¹ - Cada faixa de áudio deve servir a um propósito na paisagem sonora do filme. Caso a organização de faixas de áudio tenha se perdido durante o <i>Conform</i> ou não tenha sido feita antes da criação dos arquivos OMF ou AAF, o primeiro passo é separar uma faixa para cada categoria de sons (diálogo, música, ambiência, efeitos, foley...) e nomear cada faixa ou etiquetá-las com cores. Separar áudios <i>mono</i> e <i>stereo</i> em faixas distintas 23. Edição de vozes (diálogos, locuções, narrações, etc.)² - Caso as vozes tenham sido gravadas com mais de um microfone, o primeiro passo é escolher qual será utilizado em cada cena. O ideal é deixar apenas um microfone por cena, entretanto uma exceção é um microfone que é, em geral, superior a outro, exceto em uma determinada palavra ou frase. Nesse caso, é melhor tentar substituir apenas a palavra ou frase que apresentou interferências na gravação³. - Tratar o áudio do microfone escolhido, a partir de efeitos que resolvem problemas comuns que atrapalham gravações de vozes, como removedores de ruídos (DeNoise); removedores de sibilância (DeEsser); removedores de reverberação (DeReverb); entre outros. - Construir o “silêncio” do filme⁴. Achar trechos limpos de <i>room tone</i> para cada microfone, geralmente encontrados nos <i>handle frames</i> de uma gravação ou entre duas linhas de diálogo. Juntando-os, é possível montar um <i>room tone</i> suficientemente longo (em torno de alguns segundos). Pegar apenas trechos gravados pelo mesmo microfone e em intervalos de tempo parecidos. - Utilizar o <i>room tone</i> montado para preencher as lacunas entre as falas, transicionar de/para momentos sem gravações de voz ou mascarar barulhos indesejados - Consertar palavras ou respirações cortadas 24. Música⁵ - Com a trilha selecionada, experimentar com seu posicionamento na linha do tempo, determinando onde começa e termina, para atingir o sentido desejado em cada cena - Caso necessário, realizar ajustes na música (cortes, <i>fade in/fade out</i>, <i>ringouts</i>, etc.) para que se encaixe na cena. - Cortar músicas é mais difícil que cortar vídeos, portanto alterar completamente a trilha selecionada pode ser uma solução mais fácil do que tentar modificar uma música para se encaixar no vídeo.

		• Em casos extremamente necessários, realizar pequenas alterações na montagem para encaixar com a música (não recomendado, principalmente se for uma cena com muito trabalho de outras áreas da pós-produção) 25. Efeitos diegéticos e ambiências (gravados em set ou externos) • Caso necessário, adicionar efeitos sonoros para elementos específicos (<i>hard effects</i>) e posicioná-los em sincronia com o que representa. • Posicionar os efeitos diegéticos nas cenas, de acordo com as ações das personagens e objetos com que interagem (<i>foley</i>) • Adicionar sons ambientes nas cenas, de acordo com os elementos que podem ser encontrados no cenário (exemplo: natureza – pássaros, água, insetos etc.; cidade – trânsito, construções, pedestres, pessoas conversando, etc.). É possível encontrar gravações desses ambientes na vida real, que já possuem vários desses elementos juntos. 26. Efeitos atmosféricos/emocionais (não diegéticos)⁶ • Adicionar efeitos sonoros que reforcem a intenção desejada para determinadas cenas • É possível editar esses efeitos, revertê-los ou até criar novos efeitos para atingir determinados objetivos criativos a partir da sobreposição de vários deles em camadas, de acordo com suas frequências (graves, médios e agudos; exemplo: sobrepor <i>whooshes</i> de diferentes frequências) 27. Mixagem final e entrega • Manipular os níveis de volume, as faixas de frequência (equalização), os níveis de reverberação, entre outros elementos dos diferentes sons, para que tornem-se parte de um conjunto coeso e adequado à intencionalidade criativa desejada • Posicionar os diferentes sons no espaço <i>stereo</i> (lado direito ou esquerdo do fone), 5.1 ou 7.1 <i>surround</i> (<i>panning</i>) • Ajustar a diferença entre partes com maior e menor volume (“dinâmica” do som) através de compressores (diminuem a diferença de volume) e expansores (aumentam essa diferença) • Ajustar a disposição, ao longo da produção, de partes com maior ou menor volume, utilizando-as para reforçar o ritmo/cadência do filme e criar momentos de menor e maior impacto emocional • Corrigir estalos criados no corte entre dois arquivos de áudio a partir do uso de transições como <i>crossfades</i> de alguns quadros de duração entre as duas partes • Utilizar efeitos (como <i>loudness meter</i>) ou programas adicionais para medir o nível médio de volume do vídeo, ajustando o volume das partes (ou o volume do mix geral) para adequar às especificações determinadas pelo meio ao qual o vídeo é destinado⁷ • Utilizar efeitos limitadores (<i>hard limiter</i>, <i>true peak limiter</i>, etc) para estabelecer o limite de volume ao qual o ponto do áudio com a maior intensidade (<i>true peak</i>) pode chegar, de acordo com as especificações do meio ao qual o vídeo é destinado • Mapear as diferentes faixas de áudio da linha do tempo para cada <i>canal</i> de áudio, de acordo com as especificações do meio de exibição^{8,9} • Exportar o <i>mix</i> final (em formato WAV ou AIFF com 16 ou 24 bits em 48 kHz ou mais), seguindo as especificações do meio de veiculação^{8,9}
DAW: <i>Digital Audio Workspace</i>. Termo que descreve programas específicos para produção musical ou tratamento de áudio (ex: Pro Tools, Logic Pro, FL Studio). Outros programas para tratamento de áudio, mas que não possuem recursos voltados para produção musical são o Adobe Audition, o Audacity e o DaVinci Resolve Fairlight. Arquivos OMF/AAF: Arquivos de intercâmbio entre programas de edição, com informações sobre a posição dos clipes de áudio na linha do tempo do editor não-linear de origem, transições usadas,		

alterações no volume e alguns efeitos.

Áudios mono e stereo: Tipos de arquivos de áudio que contém apenas um canal (*mono*) ou dois (*stereo*, um direito e um esquerdo)

Handle frames: Quadros extras nas pontas do clipe para permitir transições na mixagem e facilitar a construção de sons ambientes, como o “silêncio” do filme (*room tone*).

Room tone: “silêncio” captado pelo microfone em uma determinada cena, é a ambiência do cenário em que a voz foi gravada. Pode ser gravado em um arquivo dedicado pela equipe de gravação, ou encontrado entre duas falas em um clipe que contenha diálogos. Não pode conter barulhos que atrapalhem o silêncio do cenário onde foi gravado (roupas passando no microfone, buzinas e motores de carros, sons de pássaros, etc.), pois integrará os intervalos entre falas (como uma “cama” para os outros sons).

Ringouts: Termo usado para nomear trechos de músicas que acabam em uma determinada batida com reverberação. Geralmente visto em vinhetas e *trailers* ou *teasers* de filmes.

Hard effects: Efeitos de elementos específicos que geralmente são criados ou obtidos na pós-produção, como explosões, sons de interfaces tecnológicas, armas, fogo, etc. Esses efeitos podem ser constituídos de um ou mais sons juntos.

Foleys: Sons cotidianos (roupas, passos, interações com objetos de cena) captados em arquivos dedicados durante a gravação ou reproduzidos em estúdio para sincronia com a imagem.

LUFS integrados: Nível médio de volume do vídeo, medido em LUFS (1 LUFS ~ 1 db). É medida a partir de efeitos específicos dentro dos programas de edição.

True peak: O ponto com maior volume em toda a produção

Loudness range: Faixa de intensidade subjetiva de áudio; diferença entre os pontos com menor e maior volume do áudio, medido em LU (1 LU ~ 1 db)

Observações e referências:

17. Sugestão de faixas para categorização dos clipes de áudio (pode haver mais de uma faixa para cada categoria; separar mono e stereo em faixas diferentes):
 - Locução (uma faixa para cada microfone)
 - Diálogo (uma faixa para cada microfone)
 - Música
 - Efeitos sonoros captados no set (qualquer coisa captada no set além da fala)
 - Efeitos sonoros externos (foley e hard effects)
 - Ambiência
 - Efeitos atmosféricos/emocionais (*drones*, *shepard tones*, *risers*, etc.)
18. As vozes são a base da paisagem sonora dos filmes narrativos; o objetivo da edição de vozes é garantir clareza nas falas, resultando em uma faixa de áudio completamente limpa e “natural” (os cortes devem ser imperceptíveis, as transições suaves, manipulações pouco destacadas)
19. O melhor microfone em cada cena é aquele que captou as palavras com maior clareza. Algumas questões a serem observadas para a escolha do melhor microfone em uma cena são:
 - Presença de ruídos (estática, chiados, etc.) ou de barulhos que interferem na coesão do que é dito (tecidos de roupas em contato com o microfone, vento proveniente da respiração entre falas ou de fatores externos, estalos ao pronunciar letras como “P”, etc.)
 - Volume e clareza do *room tone* (“silêncio”) captado pelo microfone (quanto mais baixo e com menos elementos externos que se destacam, melhor)
 - Nitidez de cada faixa de frequência do som (evitar gravações que soem “metálicas” – ausência de frequências baixas – ou “abafadas” – ausência de frequências altas)
 - Eco captado pelo microfone (geralmente, quanto menos eco, melhor; a não ser que o cenário do filme necessite dele)
20. A completa ausência de som em um filme causa estranhamento, pois os ambientes nos quais vivemos são preenchidos por diversos sons (mesmo que não percebamos). Esses sons, e o próprio “silêncio” captado pelo microfone, formam uma base para o áudio que acompanha as falas. Dessa forma, caso haja um corte entre duas falas sem que o intervalo entre elas seja preenchido, esse som ambiente “entra” e “sai” a cada linha de diálogo. O *room tone* pode ser usado para preencher esse intervalo entre as vozes, para transicionar de um momento sem diálogo para uma gravação que apresente sons ambientes muito altos (*fade in/fade out*), ou para cobrir respirações entre palavras, (no caso de *voice overs*), barulhos de vento, roupas e outros sons indesejados.
21. A seleção da trilha sonora, idealmente, ter sido feita com antecedência, na fase de planejamento e início do projeto, de acordo com o roteiro ou, ainda, durante a montagem, até o *picture lock*. Mais informações sobre isso no POP sobre Planejamento e Início do Projeto.

22. Esses são efeitos que não estão na narrativa, mas são usados para reforçar o impacto emocional de uma cena, ou construir uma determinada atmosfera. Eles podem ser criados ou obtidos através de bancos de som, de preferência selecionados antes do comparecimento ao Laboratório. Exemplos desses efeitos são *whooshes*, *risers*, *suckbacks*, efeitos de impacto, entre outros frequentemente utilizados para aumentar a tensão ou no clímax de uma cena de suspense. Além disso, também se encaixam nessa categoria sons que poderiam ser considerados como ambiências ou trilhas - acordes contínuos conhecidos como *drones*, *textures* ou *moods* – e são usados para efeitos de grandeza, fantasia ou tensão.
23. Cada meio de exibição (canais de televisão, redes sociais, serviços de *streaming*, etc) possui suas próprias determinações para o áudio das produções. Elas podem ser encontradas em documentos oficiais das emissoras ou plataformas, e ditam o formato no qual o *mix* deve ser entregue (*mono*, *stereo*, 5.1, 7.1); o volume médio permitido (LUFS integrados); o volume máximo permitido para o ponto com maior intensidade do áudio (*true peak*); o *loudness range*; entre outras características. Apenas para referência, a seguir estão algumas recomendações mais comuns:
- Redes sociais: *mix stereo*, volume médio de -16 db (+1/-1 db), *true peak* -1 db
 - Netflix: *mix 5.1*, volume médio de -27 db (+2/-2 db), *true peak* -2 db
 - Canais de televisão brasileiros: *mix 5.1*, volume médio de -23 db (+2/-2 db), *true peak* -1 db
24. Cada tipo de sinal de áudio (*mono*, *stereo*, 5.1, 7.1, etc.) possui um número de canais. Caso o sinal de áudio utilizado possua mais de um canal, é possível mapear cada faixa de áudio da linha do tempo para um desses canais. Caso o produto seja destinado à internet ou a um meio que aceite entregas de áudio do tipo *stereo*, basta exportar uma versão do *mix* completo em *stereo* e enviar para a finalização. Para o caso de produtos a serem veiculados em streaming ou televisão, ver a próxima observação.
25. Emissoras de televisão e serviços de *streaming* podem demandar a entrega de arquivos que contenham apenas as faixas da linha do tempo que estão mapeadas para um certo canal no *mix* completo ou em partes específicas dele – denominadas *stems* (diálogo, música e efeitos etc.). Ainda, é possível que solicitem versões diferentes de um mesmo *mix* (como *stereo* e 5.1, por exemplo) – caso em que será necessário mapear faixas que, antes, eram de canais diferentes, para um mesmo canal (exemplo: direcionar as faixas que eram mapeadas para os canais “esquerdo”, “efeitos de baixa frequência” e “surround esquerdo” de um *mix 5.1* para o canal “esquerdo” de um *mix stereo*)
- *Mono*: Sinal de áudio composto por apenas um canal, que é reproduzido de maneira igual em todos os alto-falantes disponíveis. Todas as faixas da linha do tempo serão reproduzidas apenas nesse canal, que pode ser deslocado para a esquerda ou para a direita através do *panning*
 - *Stereo*: Sinal de áudio composto por dois canais (1 e 2), que serão reproduzidos nos respectivos alto-falantes correspondentes (esquerdo e direito). Todas as faixas da linha do tempo serão reproduzidas nesses dois canais, sendo possível mapeá-las para cada canal através do *panning*
 - 5.1 *Surround*: Sinal de áudio composto por seis canais (1 – esquerdo, 2 – direito, 3 – centro, 4 – efeitos de baixa frequência, 5 – *surround* esquerdo, 6 – *surround* direito), que serão reproduzidos nos respectivos alto-falantes correspondentes (é necessário equipamento específico para reprodução). Todas as faixas da linha do tempo serão reproduzidas nesses canais, sendo possível mapeá-las para cada canal através do *panning* (há interfaces específicas para *panning* de faixas de áudio para os canais configurados como 5.1 nos programas de edição e DAWs)
- Exemplos de arquivos que podem ser solicitados para entrega (cada arquivo deve conter apenas um canal, exportado em *mono*, com a duração inteira da produção):
- Canal esquerdo ou direito de um *mix stereo* completo
 - Canal esquerdo ou direito de um *mix stereo* contendo apenas as músicas e efeitos sonoros, ou apenas o diálogo
 - Cada canal de um *mix 5.1* completo (mesmo que haja canais em silêncio)
 - Cada canal de um *mix 5.1* contendo apenas as músicas e efeitos sonoros, ou apenas o diálogo (mesmo que haja canais em silêncio)

APÊNDICE I – FLUXO DE TRABALHO – EFEITOS VISUAIS

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU		POP N°: 06
LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)		VERSÃO N°: 01
PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO – EFEITOS VISUAIS		
Objetivo: Os efeitos visuais buscam são modificações nas imagens captadas ou objetos produzidos através de gráficos de computador que buscam materializar uma fantasia, corrigir erros ou mascarar detalhes indesejados.		
Executante	Fase	Operação
Artista de efeitos visuais	Antes do Laboratório	28. Planejamento • Decupagem: ler o roteiro e analisar as partes a serem complementadas ou inteiramente executadas através de efeitos visuais, visando responder às questões essenciais à materialização das ideias nele presentes¹. • Pesquisar e salvar referências, tutoriais e elementos (<i>assets</i>) externos que auxiliem na execução dos elementos desejados (comparecer ao Laboratório com esses elementos já selecionados, se possível) • Criar um roteiro ou <i>storyboard</i> descrevendo/ilustrando o efeito visual a ser realizado em cada plano • Montar <i>animatics</i> para planejar a cadência do vídeo. Caso não tenha sido decidida ainda, aqui é um bom momento para escolher ou sugerir a trilha sonora, pois pode ajudar a ditar o ritmo da montagem dessa parte do vídeo em específico.
Artista de efeitos visuais	No Laboratório	29. Adequar as configurações do projeto para trabalho no espaço de cor correspondente ao sistema de gerenciamento de cores escolhido pelo colorista, editor ou diretor 30. Rastreamento de câmera (2D ou 3D) • Importar os planos que conterão efeitos para um projeto dentro de um programa de composição de efeitos visuais (After Effects, Blender, Nuke, etc.) • Aplicar os pontos de análise de rastreamento em áreas com alto contraste (ou em marcas posicionadas especificamente para o <i>tracking</i> durante a gravação) para aumentar as chances de um bom resultado. • Realizar o rastreamento (<i>tracking</i>) da câmera em cada plano. Escolher 2D para máscaras, textos associados a elementos em movimento, coisas que se movem apenas no eixo x e y. Escolher 3D para tudo o que necessitar de profundidade e mudanças de perspectiva. • Utilizar <i>softwares</i> dedicados para casos complexos, como o BorisFX Mocha (conta com mais opções do que o After Effects para rastreamento 2D) 31. <i>Chroma Keying</i> e/ou Rotoscopia • Aplicar efeitos de <i>Chroma Keying</i> no vídeo • Selecionar a cor que deseja-se remover da imagem • Utilizar o modo de visualização <i>alpha</i> (<i>pixels</i> pretos = transparentes; <i>pixels</i> brancos = opacos) • Alterar configurações como a tolerância em relação à cor e seus tons presentes na imagem, expansão/encolhimento da máscara criada,

		correção de pontos pretos ou brancos e suavidade das bordas para atingir um resultado mais satisfatório. • Adicionar efeitos de correção de <i>spill</i> e de refinamento de bordas caso necessário • A roscopia é utilizada para remover fundos de imagens filmadas sem <i>Chroma Key</i>. A recomendação é realizá-la em várias máscaras (uma para cada parte do corpo), utilizando máscaras “brutas” (<i>garbage mattes</i>) para “colar”, a partir do rastreamento 2D, máscaras mais refinadas nos objetos que deseja-se isolar. Utilizar <i>softwares</i> dedicados a essa etapa, como BorisFX Mocha. 32. Produção dos elementos computadorizados • Modelagem, texturização, <i>rigging</i> animação e iluminação de personagens, veículos ou cenários digitais que deseja-se incluir na cena • Simulações dinâmicas de fluidos (água, fogo, fumaça), tecidos e partículas (poeira, magia, etc.) • Renderizar os elementos a serem inclusos nas cenas para passar de um programa para outro (caso necessário) 33. Composição e/ou remoção de elementos indesejados (<i>cleanup</i>) • Combinar os elementos produzidos digitalmente com a imagem captada pela câmera, a partir da manipulação de aspectos como a iluminação, as sombras, os reflexos, a profundidade de campo, a posição e perspectiva (auxiliadas pelo <i>tracking</i>), a cor e a textura de grão/ruído do elemento digital para deixá-los o mais próximo possível de como essas características são encontradas na imagem da câmera • Remover elementos indesejados da imagem, a partir de ferramentas como <i>content-aware fill</i> (produtos da Adobe) ou aquelas que permitem “clonar” pixels de partes da imagem para sobrepor o que deseja-se esconder (equipamentos de filmagens que apareceram em quadro, placas de ruas, logos de marcas, etc.). Utilizar o rastreamento de câmera para facilitar essa etapa também. 34. Efeitos de finalização • Adicionar efeitos que realcem determinadas partes da imagem ou sirvam para atribuir estilização desejada, como simulações de efeitos de luz batendo na lente da câmera (<i>flares</i>), efeitos de colorização, tremores de câmera, ajustes temporais, desfoques, entre outros
Artista de efeitos visuais	No Laboratório	35. Renderização e passagem para próximas fases • Para efeitos visuais que passarão por colorização, exportar no mesmo espaço de cor escolhido anteriormente (ou sem gerenciamento de cor – será convertido para REC. 709 Gamma 2.4 - caso o espaço de cor ainda não tenha sido decidido) • Exportar o arquivo de videografismos ou efeitos visuais em um <i>codec</i> intermediário (“mezanino”), como ProRes 422, ou sem compressão. Habilitar o canal <i>alpha</i> caso o efeito contenha transparência (só é possível em <i>codecs</i> com 4 canais para cor, como ProRes 4444). Incluir <i>handle frames</i> caso possível.

Assets: Recursos que são utilizados na criação de um produto audiovisual. Podem ser efeitos sonoros, elementos 3D, texturas, entre outros.

Storyboard: Desenhos simples que visam representar o conteúdo de cada plano

Animatics: Storyboards montados na sequência em que os planos aparecerão, com o intuito de planejar a cadência da cena ou parte do vídeo.

Gerenciamento de cor: Cálculos que corrigem o sinal de vídeo captado pela câmera para cores que o monitor é capaz de transmitir. É um método para levar à imagem para mais próximo do que a câmera realmente captou. Existem diversos sistemas que realizam esses cálculos de maneiras diferentes, sendo os mais comuns o ACES e o gerenciamento de cor do DaVinci Resolve

Espaço de cor: Espectro de cores que um vídeo é capaz de exibir, resultado da “ciência de cor” utilizada pela fabricante da câmera no processo de conversão dos dados do vídeo captados em forma de código no sensor para imagens (*debayering* process). Também chamado de *Gamut*. Cada fabricante possui seu

próprio *Gamut*, podendo existir mais de uma versão dele (S-Log para Sony, Arri Log para Arri, C-Log para Canon, etc.). O espaço de cor também é determinado nas especificações de cada meio de exibição, sendo REC. 709 Gamma 2.4 o mais comum para televisão e internet.

Chroma keying: Processo de remoção de fundo de um vídeo a partir do apagamento digital de uma determinada cor, geralmente verde ou azul (escolhida de acordo com as cores que menos estão presentes nos objetos de cena e figurinos)

Rotoscopia: Seleção de contornos dos objetos que deseja-se que sejam isolados da imagem. Pode ser feita manualmente, quadro a quadro (em casos de coisas complexas, como cabelo) ou com o auxílio de ferramentas automatizadas (incluindo inteligência artificial generativa).

Composição: Etapa de mesclagem dos objetos produzidos no computador com imagens do captadas pela câmera

Observações e referências:

26. As decupagens são efetivamente realizadas em planilhas contendo observações relevantes para a área que analisa o roteiro. Algumas observações relevantes para os efeitos visuais são:

- Tipo de plano (detalhe, conjunto, geral...)
- Descrição do efeito a ser realizado
- Exemplo/referência/tutorial
- Objetos a serem criados ou obtidos (*assets*) para cada plano
- Estado de progresso de cada plano a ser feito (fase da produção em que cada plano se encontra)
- Divisão de tarefas (caso os efeitos estejam sendo feitos em equipe)
- Observações (coisas a se atentar na hora da gravação, eventuais dificuldades e soluções na execução do efeito, etc.)

APÊNDICE J – FLUXO DE TRABALHO – VIDEOGRAFISMOS

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU		POP N°: 07
LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)		VERSÃO N°: 01
PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - VIDEOGRAFISMOS		
Objetivo: Os videografismos são elementos visuais animados com o intuito de complementar a mensagem passada, manter o espectador engajado ou, ainda, assumir o papel principal na visualidade de uma produção.		
Executante	Fase	Operação
<i>Motion designer</i>	Antes do Laboratório	36. Planejamento • Decupagem: ler o roteiro e analisar as partes a serem complementadas ou inteiramente executadas através de videografismos, visando responder às questões essenciais à materialização das ideias nele presentes¹. • Pesquisar e salvar referências, tutoriais e elementos (<i>assets</i>) externos que auxiliem na execução dos elementos desejados (comparecer ao Laboratório com esses elementos já selecionados, se possível) • Criar um roteiro ou <i>storyboard</i> descrevendo/ilustrando o videografismo a ser realizado em cada plano • Montar <i>animatics</i> para planejar as transições entre planos e a cadência do vídeo. Caso não tenha sido decidida ainda, aqui é um bom momento para escolher a trilha sonora, pois pode ajudar a ditar o ritmo da montagem dessa parte do vídeo em específico².
<i>Motion designer</i>	No Laboratório	37. <i>Design</i> dos elementos presentes em cada plano e suas composições ³ • Criar cada <i>asset</i> dentro do programa que será utilizado para animação, como o Adobe After Effects, ou a partir de programas como Adobe Illustrator e Photoshop, no caso de videografismos 2D, ou Blender, no caso de 3D. Os elementos que serão animados também podem ser obtidos a partir de bancos externos (recomenda-se comparecer ao laboratório com eles já selecionados) • Organizar os elementos na composição final que devem assumir após serem animados • Separar cada parte que será animada em uma camada (Illustrator e Photoshop) ou objeto (Blender) e exportar para o programa de animação. Os projetos de Illustrator e Photoshop podem ser abertos pelo After Effects, que também suporta objetos 3D em .obj, .glb, .gltf, entre outros. 38. Adequar as configurações do projeto para trabalho no espaço de cor correspondente ao sistema de gerenciamento de cores escolhido pelo colorista, editor ou diretor, ou ao correspondente ao meio de exibição ao qual o vídeo será entregue (caso os videografismos venham a ser aplicados por cima da colorização). 39. Animar os elementos criados ou selecionados ⁴ • Criar quadros-chave nos parâmetros desejados referentes a cada elemento para animá-los (opacidade; escala, posição ou rotação em qualquer um dos três eixos; opções relacionadas à forma e caminhos dos objetos criados por vetores, etc.)

		• Modificar os gráficos de velocidade ou de valores por tempo relacionados a cada animação criada por dois quadros-chave seguidos, para atingir resultados mais verossímeis de acordo com os princípios da animação (<i>easing/timing</i>)⁵ • Organizar a ordem em que os elementos aparecem animados na cena, estabelecendo sua cadência e guiando o olhar do espectador⁵ • Adicionar efeitos com parâmetros que podem ser animados para atingir a expressividade desejada (desfoques, brilhos, deslocamento turbulento, geradores de partículas, efeitos procedurais, etc.) • Escolher a paleta de cores a ser utilizada (caso não tenha sido decidida anteriormente) e aplicá-la aos objetos animados a partir de efeitos de cor e gradientes • Adicionar efeitos de finalização e composição visual, caso necessário 40. Renderização e passagem para próximas fases • Exportar no mesmo espaço de cor escolhido anteriormente, em um <i>codec</i> intermediário (“mezanino”), como ProRes 422, ou sem compressão. Habilitar o canal <i>alpha</i> caso o videografismo contenha transparência (só é possível em <i>codecs</i> com 4 canais para cor, como ProRes 4444). Incluir <i>handle frames</i> caso possível.
Assets: Recursos que são utilizados na criação de um produto audiovisual. Podem ser efeitos sonoros, elementos 3D, texturas, entre outros. Storyboard: Desenhos simples que visam representar o conteúdo de cada plano Animatics: Storyboards montados na sequência em que os planos aparecerão, com o intuito de planejar a cadência da cena ou parte do vídeo. Gerenciamento de cor: Cálculos que corrigem o sinal de vídeo captado pela câmera para cores que o monitor é capaz de transmitir. É um método para levar à imagem para mais próximo do que a câmera realmente captou. Existem diversos sistemas que realizam esses cálculos de maneiras diferentes, sendo os mais comuns o ACES e o gerenciamento de cor do DaVinci Resolve Espaço de cor: Espectro de cores que um vídeo é capaz de exibir, resultado da “ciência de cor” utilizada pela fabricante da câmera no processo de conversão dos dados do vídeo captados em forma de código no sensor para imagens (<i>debayering</i> process). Também chamado de <i>Gamut</i>. Cada fabricante possui seu próprio <i>Gamut</i>, podendo existir mais de uma versão dele (S-Log para Sony, Arri Log para Arri, C-Log para Canon, etc.). O espaço de cor também é determinado nas especificações de cada meio de exibição, sendo REC. 709 Gamma 2.4 o mais comum para televisão e internet.		
Observações e referências: 27. As decupagens são efetivamente realizadas em planilhas contendo observações relevantes para a área que analisa o roteiro. Algumas observações relevantes para os videografismos são: • Tipo de plano (detalhe, conjunto, geral...) • Descrição do videografismo a ser realizado • Exemplo/referência/tutorial • Objetos a serem criados ou obtidos (<i>assets</i>) para cada plano • Estado de progresso de cada plano a ser feito (fase da produção em que cada plano se encontra) • Divisão de tarefas (caso os videografismos estejam sendo feitos em equipe) • Observações (coisas a se atentar na hora da gravação, eventuais dificuldades e soluções na execução do videografismo, etc.) 28. Especialmente em relação a cenas completamente feitas por videografismos, o planejamento das transições entre cada plano é um elemento fundamental para garantir a fluidez do vídeo. Algumas das transições mais comuns são: • <i>Match cuts</i> – corte entre planos com objetos semelhantes entre si • <i>Morphing</i> - transmutação de uma forma geométrica ou objeto em outro de maneira fluida • Aumento/diminuição de tamanho dos elementos na cena • <i>Slide-in/Slide-out</i> • <i>Fade-in/Fade-out</i> • Desfoque entre dois planos 29. O motion design provém da intersecção entre o design gráfico e o audiovisual, resultando em uma composição visual que é complementada pelo movimento (animação). Dessa forma, é preciso pensar o design primeiro, a partir dos elementos básicos da linguagem visual (pontos, linhas, formas, texturas e cores) e das regras de composição (proximidade, espaço em branco, diferentes tipos de contraste e		

hierarquia). O movimento é planejado depois, a partir dos doze princípios da animação. Por isso, é recomendado fazer e organizar os elementos em uma composição primeiro, nas suas posições finais, para então animá-los. Outro motivo é que, durante esse processo, podem surgir ideias de animações explorando elementos que se repetem, formas e palavras que podem ser animadas ao ritmo de uma música, transições criativas, entre outros.

30. A animação pode ser feita de diversas maneiras, mas é recomendado iniciar com um estágio “bruto”, de definição das poses principais (blocking), e seguir adicionando refinamentos e detalhes em cada movimento. É possível criar uma composição ou projeto para cada versão, baseado em algo como os seguintes passos: rough pass (animatics) → blocking → ações principais → ações secundárias → refinamento/“limpeza” → sombras e luzes → detalhes → rastros (smears)
31. Ao longo da história, animadores renomados desenvolveram conceitos que guiam a prática independentemente das técnicas de animação escolhidas, conhecidos como os 12 princípios da animação. Dentre eles, é possível destacar os relativos à aceleração/desaceleração dos movimentos dos objetos (*timing*) e à cadência da cena (*staging*). O *timing* passa informações sobre a massa de um objeto e a natureza do movimento que ele executa, e relaciona-se com a quantidade de desenhos feitos para representar um movimento (animação quadro-a-quadro) ou com a manipulação de gráficos de velocidade ou de valores em relação ao tempo (animação por *keyframes*). O *staging* busca guiar o olhar do espectador, estabelecendo um ritmo adequado de disposição dos elementos na animação para que a audiência tenha tempo de perceber e entender o que seu conteúdo busca significar.

APÊNDICE K – FLUXO DE TRABALHO – COLORIZAÇÃO

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT) PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		POP N°: 08
		VERSÃO N°: 01
		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO - COLORIZAÇÃO		
Objetivo: : A colorização é o processo de construção artística das cores presentes na cena, realçando ou diminuindo o destaque de certas partes para atingir determinado sentido desejado. É, muitas vezes, o processo responsável pela diferença de qualidade mais significativa entre uma imagem colorizada corretamente e outra sem atenção a esse aspecto.		
Executante	Fase	Operação
Colorista	Antes do Laboratório	41. Analisar o roteiro detalhadamente junto às equipes de outras áreas, desde o início do projeto, para responder às questões essenciais à materialização das ideias nele presentes. Realizar a decupagem de colorização (pode ser feita pelo diretor de fotografia também, visto que envolve iluminação), planejando a atmosfera que deseja-se atingir em cada cena e decidindo quais coisas serão feitas no <i>set</i> e quais serão deixadas para a pós-produção
Colorista	No Laboratório	42. Caso ainda não tenha sido decidido anteriormente, escolher qual sistema de gerenciamento de cor será usado (em qual espaço de cor a colorização será realizada – algum dos ACES, DaVinci Wide Gamut, algum Log, REC. 709, etc.) - Assistir aos brutos e experimentar, dentro dos <i>softwares</i> escolhidos para realizar a colorização, qual espaço de cor atinge com mais facilidade e eficácia os objetivos criativos desejados - Tomar essa decisão com base na câmera utilizada nas gravações. Recomenda-se que o espaço de cor utilizado para o trabalho seja igual ou maior do que o espaço de cor do vídeo gravado pela câmera, para evitar a perda de dados durante a manipulação de cor do vídeo, mesmo que ele seja convertido para um espaço de cor menor para posterior entrega^{1, 2}. 43. Configurar, no programa escolhido para colorização, um sistema de conversão do espaço de cor original do vídeo para o espaço de cor escolhido para trabalho, e do espaço de cor de trabalho para o espaço de cor de entrega ³ - Caso utilize o DaVinci Resolve, desative o gerenciamento de cor do projeto e crie uma estrutura de nós com um CST inicial, para passar do espaço de cor original para o DaVinci Wide Gamut ou ACES (seu espaço de cor intermediário de escolha), conecte-o a um ou mais nós centrais (onde será realizado o trabalho de colorização em si) e finalmente, conecte todos os nós intermediários a um nó CST final, que converterá do DaVinci Wide Gamut ou ACES para REC. 709 Gamma 2.4 ou outro espaço de cor específico para o meio em que seu vídeo será reproduzido^{4, 5}. - Para converter o espaço de cor dos vídeos no mesmo <i>software</i> de edição (caso vá realizar a colorização no Premiere Pro, por exemplo), ative o gerenciamento de cor do projeto e trabalhe em ACES (visto que é um espaço de cor maior).

		• Essa configuração pode ser modificada para cada vídeo individualmente, tanto no Premiere Pro quanto no DaVinci, clicando com o botão direito no vídeo desejado e selecionando modificar > interpretar clipe. Essa opção não aparecerá no DaVinci caso o gerenciamento de cor do projeto esteja ativado. 44. Realizar correções gerais na cor de cada plano para estabelecer um ponto de partida coeso (correção de cor primária)⁶ • Ajustar a luminância (exposição e contraste) e, em sequência, a matiz das cores (balanço de branco e saturação) de todos os planos, buscando coesão entre as imagens. • Essa etapa serve para corrigir desequilíbrios na imagem conforme necessário, atenuar as diferenças entre os vídeos de duas ou mais câmeras e estabelecer um padrão inicial “neutro” para planos de uma mesma cena e/ou sequência. 45. Realizar correções em cores específicas de cada plano, para consertar distorções pontuais ou realçar/diminuir partes de acordo com intenções criativas (correção de cor secundária)⁷ • Ajustar qualificadores HSL e gráficos de parâmetros HSL relacionados (saturação x luminância; matiz x saturação; matiz x luminância, etc.) para alterar apenas determinadas cores, tons de cores ou faixas de níveis de cinza específicos da imagem (exemplo: tons de pele) • Utilizar ferramentas como <i>power windows</i> (máscaras atreladas a objetos através de rastreamento 2D) para controlar apenas certos <i>pixels</i> da imagem 46. Realizar ajustes para criar o visual artístico do vídeo (<i>look development</i>) • Atribuir uma cor dominante à imagem de um plano, ou cores diferentes para as sombras, tons intermediários e realces, através de curvas e/ou círculos de cor • Ajustar o contraste, a saturação e outros parâmetros da imagem para atingir objetivos criativos e estilísticos • Adicionar efeitos como brilhos e halos ao redor de luzes, faixas e centelhas para simular efeitos de lente, grão/ruído, entre outros 47. Renderizar planos colorizados em <i>codecs</i> sem perdas perceptíveis (mezaninos), como Pro Res, no espaço de cor de entrega definido pelas especificações da plataforma à qual a produção é destinada.
Gerenciamento de cor: Cálculos que corrigem o sinal de vídeo captado pela câmera para cores que o monitor é capaz de transmitir. É um método para levar à imagem para mais próximo do que a câmera realmente captou. Existem diversos sistemas que realizam esses cálculos de maneiras diferentes, sendo os mais comuns o ACES e o gerenciamento de cor do DaVinci Resolve Espaço de cor: Espectro de cores que um vídeo é capaz de exibir, resultado da “ciência de cor” utilizada pela fabricante da câmera no processo de conversão dos dados do vídeo captados em forma de código no sensor para imagens (<i>debayering</i> process). Também chamado de <i>Gamut</i>. Cada fabricante possui seu próprio <i>Gamut</i>, podendo existir mais de uma versão dele (S-Log para Sony, Arri Log para Arri, C-Log para Canon, etc.). O espaço de cor também é determinado nas especificações de cada meio de exibição, sendo REC. 709 Gamma 2.4 o mais comum para televisão e internet. CST: Color Space Transform. Tipo de nó do DaVinci Resolve dedicado à conversão de espaços de cor		
Observações e referências: 32. O alcance dos ajustes de cor feitos no vídeo será sempre definido pelo espaço de cor originalmente captado pela câmera. Passá-lo para um espaço de cor de trabalho menor fará com que esses limites sejam atingidos e dados sejam perdidos com ajustes ainda menores. 33. Espaços que costumam ser maiores ou iguais aos das câmeras (incluindo as de cinema) são o DaVinci Wide Gamut e os ACES. Ambos também ajudam caso o vídeo tenha sido filmado com várias câmeras diferentes, ou não se saiba qual em qual espaço de cor ele está contido. 34. Etapa “desnecessária” caso o vídeo já esteja no espaço de cor desejado para trabalho – apenas desative o gerenciamento de cor do projeto e o converta para REC. 709 Gamma 2.4 na renderização. No entanto é recomendada, especialmente caso os vídeos sejam resultados de transcódificações ou estejam vindo de etapas anteriores (como efeitos visuais ou videografismos), visto que a maioria dos		

programas de edição e renderização só suportam o REC. 709 como espaço de cor para qualquer *codec*

35. Especificamente no DaVinci Resolve, é possível configurar esse sistema de conversão de espaços de cor do original para o intermediário e do intermediário para o final logo ao começar o projeto. É útil para trabalhar com a liberdade oferecida por um espaço de cor maior que o de entrega, mas visualizar como o vídeo será efetivamente visto no meio de exibição
36. Uma dica é utilizar a função de grupos, agrupando todos os clipes que possuem um mesmo espaço de cor original e aplicando o CST no nó inicial referente ao grupo inteiro através da visualização “grupo pré-clipe” da árvore de nós. O mesmo pode ser feito com o nó final, aplicando o CST referente a ele em um novo nó criado na visualização “linha do tempo”. Com essa estrutura montada, será possível colocar os nós referentes ao trabalho de cor na visualização “clipe” da árvore de nós, pois todos os clipes do grupo já estarão com os espaços de cor devidamente convertidos do inicial para o intermediário, e do intermediário para o final.
37. Assim como não podemos confiar apenas nos ouvidos para sonorizar um vídeo, confiar apenas nos olhos para colorização não é uma boa ideia. Recomenda-se utilizar ferramentas para conferir as informações de cor do vídeo (histogramas, gráficos de vetor, gráficos de onda alpha e RGB, etc.), que quantificam informações de maneira mais precisa.
38. A manipulação de cores digitais gira em torno de três parâmetros (HSL): matiz, que diz respeito à cor em si (azul, vermelho, verde, etc); saturação, que diz respeito à intensidade da cor; e a luminância/valor/nível, que diz respeito ao nível de cinza presente na cor (níveis mais baixos = preto/escuro; níveis mais altos = branco/claro). Esses três parâmetros frequentemente aparecem em “qualificadores” – espectros lineares onde é possível criar uma seleção a partir da marcação de dois pontos em locais diferentes (selecionando o que aparece entre eles), ou em gráficos que os relacionam (saturação x luminância; matiz x saturação; matiz x luminância, etc.). Outro conceito importante é a divisão da imagem em três partes, que são controladas através de opções separadas ou através de pontos em uma curva: sombras (*shadows*), tons médios (*midtone*s) e realces (*highlights*)

APÊNDICE L – FLUXO DE TRABALHO – FINALIZAÇÃO E RENDERIZAÇÃO

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN – FAAC UNESP BAURU		POP Nº: 09
LABORATÓRIO DE EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO AUDIOVISUAL (LAB_EDIT)		VERSÃO Nº: 01
PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO		ANO: 2025
FLUXO DE TRABALHO – FINALIZAÇÃO E RENDERIZAÇÃO		
Objetivo: A finalização consiste consolidar tudo o que foi feito até o momento em um único arquivo de vídeo coeso, feito de planos com efeitos visuais completos, já devidamente colorizados, videografismos já animados e som plenamente elaborado e “mixado” ¹ .		
Executante	Fase	Operação
Editor ou finalizador	No Laboratório	48. Substituir, na linha do tempo do programa de edição, os arquivos originais pelos mezaninos que foram enviados pela colorização ou efeitos visuais (caso não tenham sido colorizados), videografismos e sonorização. - Corrigir (ou alertar sobre, para que sejam corrigidas) eventuais falhas provenientes da passagem entre programas, arquivos corrompidos ou erros de exportação - Caso a produção seja destinada a internet ou a meios que aceitam um <i>mix</i> completo em <i>stereo</i>, posicionar o arquivo enviado pelo sound designer na linha do tempo - Caso a produção seja destinada a serviços de <i>streaming</i> ou a emissoras de televisão, posicionar cada arquivo de som exportado pelo <i>sound designer</i> na linha do tempo da sequência que contém todo o restante dos elementos da produção, de acordo com as especificações do meio de exibição² 49. Inserir créditos - Adicionar os videografismos já criados (ou criá-los) para as sequências de créditos iniciais (caso haja) e finais 50. Inserir legendas - Escolher entre “queimar” a legenda no vídeo (<i>open captions</i>) ou exportá-las de maneira separada (<i>closed captions</i>) - Utilizar ferramentas de transcrição automática contidas em programas de edição como o Premiere ou em <i>plug-ins</i> para criar legendas, ou criá-las manualmente através da animação de tipografia (videografismos) - No caso de legendas separadas, exportar em arquivos .srt, .rt, .stl ou outro formato de acordo com o meio de exibição (é fácil converter entre eles através de <i>sites</i> na internet, e é possível exportá-los através dos próprios programas de edição) 51. Checar qualidade - Assistir e ouvir ao conteúdo produzido, prestando atenção nos detalhes para verificar a existência de elementos indesejados³ 52. Checar especificações de entrega - Conferir se todas as especificações para entrega do material ao meio em que o produto será exibido estão sendo cumpridas⁴ 53. Renderizar - Caso o projeto seja destinado à internet, exportar normalmente pelo programa de edição ou por programas dedicados à tarefa, como o Adobe Media Encoder, utilizando algum dos <i>codecs</i> e contêineres mais comumente aceitos⁵

		• Caso o projeto seja destinado a diversos meios simultaneamente, ou para criar materiais promocionais como <i>trailers</i> e cortes para as redes sociais, renderizar uma versão “MESTRE” na maior qualidade possível⁶ • Renderizar de acordo com todas as especificações exigidas para a exibição nos meios em que o vídeo será veiculado, incluindo especificações de varredura entrelaçada ou progressiva (como 1080i, para televisão, ou 1080p, para internet). Isso pode ser feito diretamente no editor não-linear no qual todos as partes completas foram compostas juntas, ou em programas dedicados à renderização, como o Adobe Media Encoder.
Codec: Mecanismo que codifica/decodifica informações de vídeo (ex: H264, ProRes). Cada codec possui um propósito, sacrificando sempre um dos três elementos: qualidade de imagem, menor tamanho de armazenamento ou performance de exibição do vídeo. Para entregas, priorizar qualidade. Wrapper/contêiner: “Invólucro” ou “veículo” que contém os sinais de áudio e vídeo. Suportam diferentes codecs Bitrate: Quantidade de dados transmitida por segundo. Mais dados = melhor qualidade, menos dados = menor qualidade. Pode ser constante (mesma taxa de transmissão de dados em todo o vídeo) ou variável (mais dados para partes complexas, menos dados para partes simples).		
Observações e referências: 39.O finalizador, além de juntar todas as partes do projeto, também será responsável por lidar com mudanças de última hora em qualquer parte - cor, efeitos, montagem, som, videografismos. Ainda, pode vir a ser responsável por certos efeitos visuais que podem ser deixados para essa fase (como transições complexas ou os que combinam dois planos diferentes em uma mesma composição). 40.Caso o filme seja destinado a streaming ou televisão, o <i>sound designer</i> deve entregar, para o finalizador, diversos arquivos <i>mono</i> exportados de acordo com as especificações do meio de exibição ao qual a produção é destinada. No Premiere, o finalizador posicionará cada um desses arquivos em uma faixa de áudio na linha do tempo, de acordo com as mesmas especificações (os números das faixas em que cada arquivo deve estar importam). O Premiere apenas permite o mapeamento de faixas para canais em pares, portanto o finalizador deverá mapear cada par de faixas para um par de canais, deslocando cada faixa para a esquerda ou para a direita alternadamente através do <i>panning</i>, para que sejam direcionadas para um dos canais do par. Exemplo: faixas de áudio 1 e 2 devem ser mapeadas para o par de canais 1 e 2, sendo o <i>panning</i> da faixa de áudio 1 colocado para a esquerda e o da faixa 2 para a direita, para que cada faixa seja mapeada para o devido canal (1 e 2, respectivamente). Os pares de faixas de áudio seguintes devem aderir ao mesmo padrão. 41.Elementos para se prestar atenção ao realizar a conferência de qualidade do vídeo: • Pixels “mortos” • Equipamentos de produção que apareceram no quadro • Artefatos de compressão ou má qualidade de imagem (materiais externos de baixa resolução, <i>proxies</i> e elementos provisórios não substituídos) • Erros de composição de efeitos visuais • Alterações na exposição do vídeo • Espaços de cor inadequados • Ruídos no áudio, erros de sincronia e volume ou “mixagem” incorretos 42.Elementos para se prestar atenção ao realizar a conferência das especificações do vídeo: • Níveis de volume do áudio (nível médio de volume, <i>true peak</i>, variação de volume, etc.) • Presença dos canais de áudio solicitados para entrega • Resolução, <i>bitrate</i> e taxa de quadros por segundo • Espaço e profundidade de cor, <i>gamma</i> • <i>Codec</i> e contêiner 43.<i>Bitrates</i>, <i>Codecs</i> e contêineres mais comuns: • Internet: 15-30 Mbps (VBR); H.264, H.265/HEVC, AV1 (vídeo); AAC, MPEG ou sem compressão (áudio); .mp4, .mov, .mpeg, .mkv (contêineres) • Televisão: 50-100 Mbps (CBR); XAVC, DNxHD/DNxHR, ProRes, XDCAM (vídeo); AAC ou sem compressão (áudio); OP1a MXF (contêiner) • Mestre ou arquivamento: Qualidade máxima (<i>bitrate</i>); DNxHD/DNxHR, ProRes (vídeo); AAC ou sem compressão (áudio); MOV ou MXF (contêiner)		

44. As versões “mestre” devem ser criadas a partir dos mezaninos provenientes das diversas áreas que trabalharam na pós-produção. Ela será usada para a criação de todas as outras versões do filme para atender às diferentes especificações de cada plataforma em que ele será exibido (para evitar ter que armazenar e abrir o projeto inteiro com todos seus *assets* para adequar a produção a cada meio de exibição). Ela deve ser criada usando *codecs* que apresentem pouca ou nenhuma degradação de imagem perceptível, como o ProRes 422 HQ ou o DNxHD/DNxHR, especialmente caso todos os vídeos utilizados no projeto provenham de equipamentos que já gravam em *codecs* comprimidos (H.264), como é o caso de câmeras de celular.
45. Os alunos devem retirar os arquivos de seus projetos finalizados dos computadores do Laboratório após suas conclusões, deixando apenas a versão completa do produto para arquivamento/preservação
46. Os arquivos presentes nos armazenamentos internos de cada máquina e no sistema de armazenamento compartilhado entre elas serão apagados ao fim de cada período letivo, conforme disposto no Regulamento do Laboratório.