



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 2836, DE 2023

Dispõe sobre o exercício da profissão de Multimídia.

AUTORIA: Senador Otto Alencar (PSD/BA)



[Página da matéria](#)

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Dispõe sobre o exercício da profissão de Multimídia.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta lei dispõe sobre o exercício da profissão de Multimídia.

Art. 2º Multimídia, para os efeitos desta lei, é a designação do profissional multifuncional de nível superior ou técnico apto a exercer atividades em áreas de criação, produção, captação, edição, planejamento, gestão, organização, programação, publicação, disseminação ou distribuição de conteúdos de sons, imagens, animações, vídeos e textos nos diferentes tipos de mídias eletrônicas e digitais de comunicação e entretenimento.

Art. 3º São atribuições básicas do profissional Multimídia, dentre outras correlatas:

- I - criação de portais, sites, redes sociais, interfaces interativas, publicações digitais, animações 2D e 3D, jogos eletrônicos, soluções visuais ou audiovisuais, estruturas de navegação em mídias digitais, aplicativos e outras aplicações multimídias de soluções de comunicação utilizando meios eletrônicos e digitais;
- II - desenvolvimento e criação de conteúdos, com coleta, pesquisa, avaliação, seleção, interpretação e organização de fontes, criação, edição ou editoração, tratamento envolvendo textos, desenhos, gráficos, iconografias, ilustrações, fotografias, imagens ou sons, cenários, animações, efeitos especiais, roteiros, áudios e vídeos e outros meios para geração de produtos e serviços correlatos de comunicação;
- III - suporte ao desenvolvimento de conteúdos, executando a montagem, transportando recursos e apoiando as operações de áudio, imagem e iluminação;



- IV - planejamento, coordenação e gestão de recursos, equipes, elenco, equipamentos, estúdio e locação, eventos e outros elementos necessários às produções e à distribuição de conteúdos;
- V - produção e direção de conteúdos de áudio e vídeo;
- VI - desenvolvimento de cenários, de caracterizações, de iluminação, de desenho sonoro ou de captação de imagens e sons;
- VII - gravação, locução, continuidade, edição, sonorização, desenvolvimento, pós-produção, preparação e organização de conteúdos;
- VIII - programação, controle, reprodução, publicação, inserções publicitárias, disseminação de materiais, serviços, programas ou conteúdo audiovisual, de qualquer gênero, para diferentes mídias ou canais de comunicação;
- IX - atualização e gestão de redes sociais, plataformas digitais, sítios ou portais de internet, web sites, web TV, TV digital e outros canais de comunicação.

Art. 4º A profissão de Multimídia poderá ser exercida por:

- I - diplomados em cursos de graduação, pós-graduação ou de nível médio de educação técnica ou profissionalizante de Multimídia e áreas afeitas à Comunicação Social, ministrados por instituição regular de ensino; ou
- II - profissionais com experiência mínima comprovada de 1 (um) ano, em atividades correlatas às dispostas no art. 2º, mediante atestado de capacitação expedido por:
 - a) sindicatos representativos da categoria profissional ou econômica; ou
 - b) instituições e empresas a que se refere o art. 5º.

Art. 5º O profissional Multimídia poderá atuar, na forma desta lei, a serviço de empresas e instituições públicas ou privadas, incluindo



provedores de aplicações de internet, produtoras de conteúdo e jogos, emissoras de radiodifusão, agências de publicidade e quaisquer outras que exerçam atividades relacionadas àquelas descritas no art. 2º.

Art. 6º É assegurado aos profissionais de outras categorias que desempenhem atividades específicas ou correlatas às de Multimídia, a liberdade de requerer, com a concordância do empregador, a celebração de aditivo contratual para o exercício do respectivo ofício ou profissão, com a aplicação imediata e exclusiva da regulamentação profissional definida nesta lei.

Art. 7º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O avanço da tecnologia tem trazido mudanças significativas para a sociedade, por isso, é muito difícil encontrar pessoas, empresas, produtos ou serviços que não tenham algum tipo de conexão. Tudo hoje é conectado e interativo, essa nova realidade impactou diretamente os mercados de trabalho, com o surgimento de novas profissões e extinção de outras.

As sucessivas mudanças ocorridas no ambiente tecnológico mundial, proporcionaram o surgimento de aplicativos, plataformas, redes sociais, empresas em nuvem, novas mídias e muitas outras inovações, criando oportunidades para profissionais qualificados e multifuncionais.

As novas mídias digitais disponibilizaram recursos multimodais que permitem a combinação de multiplataformas para a produção de conteúdos, sua divulgação, distribuição ou publicação, a fusão de linguagens, de imagens, sons e dados, e podem ser reunidas para a comunicação ou compartilhamento dos fatos da vida em sociedade, ou fatos pertinentes à interação entre poderes públicos e cidadãos, às relações de mercado e entre os agentes de produção, suscitando novas potencialidades ocupacionais advindas da convergência tecnológica e midiática e da multimidialidade.

Assim, conceitualmente, por multimídia designa-se o profissional multifuncional de nível superior ou técnico apto a exercer atividades em áreas de criação, produção, captação, edição, planejamento, gestão, organização, programação, publicação, disseminação ou distribuição de conteúdos de sons, imagens, animações, vídeos e textos nos diferentes tipos de mídias eletrônicas e digitais de comunicação e entretenimento.

O mundo acadêmico mantém-se alinhado com as evoluções tecnológicas, atualizando-se para atender às necessidades de um mercado de trabalho



sempre em transformação, na esteira das várias mídias inovadoras e convergentes, com repercussões, em particular sobre as atividades profissionais, técnicas ou especializadas aplicadas à comunicação.

Hoje em dia, várias escolas e universidades possuem milhares de estudantes multimídia em diferentes cursos e níveis de ensino, porém os docentes e pesquisadores acadêmicos e os profissionais da área se ressentem da ausência de marco regulatório com o devido reconhecimento legal do exercício profissional, em suas múltiplas funções e numerosos setores de atividades.

A presente iniciativa tem, pois, como foco o desafio de atender às demandas laborais próprias e à atuação cada vez mais intensa e necessária do profissional multivalente, apto a atuar nesse contexto de convergência e inovação tecnológica, em cujo âmbito o profissional multimídia exerce diferentes atividades ou funções que se reúnem no novo perfil polivalente ou multifuncional.

Dentre os numerosos benefícios que se projetam com a criação, ou reconhecimento legal, da nova categoria profissional, cabe pontuar desde logo o papel da regulação no sentido de formalizar e valorizar a atividade dos profissionais que já atuam na área e dos que se formam nos diversos cursos existentes, mas não possuem denominação específica.

O incentivo a expansão de novos cursos *on-line* e presenciais pelas escolas e universidades é outro importante benefício, ao lado do estímulo que representa ao ingresso de jovens nas universidades e demais instituições de ensino, na busca de conhecimentos e capacitação para atuarem nos diferentes segmentos compreendidos na área da multimídia.

Em um mercado tão diverso, qualificado e tecnológico, assim muito competitivo, associado ao avanço dos cursos acadêmicos, em seus diferentes níveis de formação, afirma-se fundamental a regulamentação profissional do multimídia, fixando as normas legais para o exercício de uma profissão que pode tornar-se ainda mais promissora e atrair parte expressiva das gerações que adentram nossas instituições de ensino.

Sala das Sessões,

Senador **OTTO ALENCAR**





Assinado eletronicamente por Sen. Otto Alencar

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/6128302533>