



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Curso Superior de Tecnologia em
Design Gráfico

Código SENAC Rio: 11822

Código DN: 734

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design

PPC homologado em: 13.01.2017

Oferta cadastrada em: 02.03.2017

Data da última alteração: 19.01.2018

Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Nome:	Faculdade de Tecnologia SENAC Rio				
CNPJ:	03.672.347/0005-00				
End.:	Rua Santa Luzia, 735 / 4º, 5º, 6º, 7º andares - Centro				
Cidade:	Rio de Janeiro	UF:	RJ	CEP:	20030-040
Fone:	21 2517-9241	Fax:	21 2517-9249		
E-mail:	faculdade@rj.senac.br				

Curso Superior de Tecnologia e certificações intermediárias:		
1	Graduação:	Tecnólogo em Design Gráfico
	Carga Horária:	1630 horas
1.1	Qualificação tecnológica:	<i>Programador Visual Gráfico (módulo 1) = 400 horas</i>
1.2	Qualificação tecnológica:	<i>Designer Promocional (módulo 2) = 400 horas</i>
1.3	Qualificação tecnológica:	<i>Designer de Interfaces (módulo 3) = 430 horas</i>
1.4	Qualificação tecnológica:	<i>Designer Multimídia (módulo 3) = 400 horas</i>

Síntese da Oferta

1. Identificação	
Gerência de Produto: Comunicação e Design	Segmento: QK Design Gráfico
Categoria: Educação Superior	Especificação: Graduação Tecnológica
Código: 11822	Modalidade: Presencial
Nome Completo: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.	Duração: 1630 horas
Título do Certificado: Tecnólogo em Design Gráfico	
Nome abreviado: CST em Design Gráfico	SIGLA: CSTDesGraf
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design	Código DN: 734
Número da portaria: Reconhecido MEC/SERES nº 134 de 27/07/2012 (Autorização da Criação do Curso: Portaria MEC/SERES nº 12 de 14/01/2010)	

1. Histórico da Mantenedora

O SENAC – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial foi criado pelo Decreto-lei nº 8.621, de 10 de janeiro de 1946, que foi regulamentado pelo Decreto nº 61.843, de 5 de dezembro de 1967. Esses dispositivos legais atribuíram à Confederação Nacional do Comércio o encargo de organizá-lo e administrá-lo, a partir de objetivos, estrutura e funcionamento gerais neles estabelecidos.

O SENAC foi organizado nacionalmente com uma Administração Nacional e com Administrações Regionais estaduais autônomas, estrutura que até hoje persiste.

O objetivo primeiro da Instituição era o de promover a aprendizagem comercial metódica para o menor aprendiz, bem como cursos práticos para os empregados adultos do Comércio.

Com a evolução da realidade social, econômica e cultural e com o desenvolvimento organizacional interno, a ação institucional passou a manifestar-se de formas diversas. A ênfase inicial à aprendizagem e ao trabalho com o menor evoluiu para uma atuação de cunho mais escolar, com os Ginásios Comerciais e os Cursos Técnicos Comerciais. Paralelamente, eram realizados cursos para os comerciários adultos, esforço que foi gradualmente se sobrepondo ao atendimento escolar aos menores.

Outras clientelas foram sendo incorporadas à ação da Entidade, que passou a atender, além dos menores aprendizes e dos comerciários adultos, os candidatos a emprego, as pessoas que demandavam preparação para o trabalho com geração de renda e os trabalhadores em funções gerenciais, em níveis de exigência cada vez mais altos. Essa incorporação incluiu o atendimento aos comerciantes, prestadores de serviços e suas respectivas empresas, bem como a outras organizações.

Em compasso com essas mudanças, outras atividades educacionais, serviços e produtos, além dos cursos convencionais, foram gradativamente sendo oferecidas, tais como seminários, oficinas, mostras, desfiles, concursos, certificações, programas a distância, assessorias, consultorias, livros e vídeos.

Em decorrência, os valores e as práticas da organização têm evoluído dos modelos de serviço público, de ensino escolar regular e assistencialista para os de administração privada, de educação permanente e de entidade do terceiro setor.

A Administração Regional do SENAC no Estado do Rio de Janeiro tem acompanhado essas transformações e busca hoje um posicionamento de vanguarda, em termos organizacionais e de prestação de serviços.

Com uma trajetória de prestação de serviços tão longa, o SENAC RJ é também um ator importante na construção da Educação Profissional no país. Atualmente atende a todos os níveis de Educação Profissional: da Formação Inicial e Continuada do trabalhador, à Educação Superior, com cursos de tecnologia e pós-graduação lato sensu, com forte presença na educação profissional Técnica de nível médio.

Em 2010 a estrutura organizacional foi redefinida e ficou assim constituída: uma Diretoria Regional composta por Diretorias que são responsáveis pela gestão das Unidades relacionadas às suas áreas de competência, sempre em articulação com seus gestores, coordenadores e respectivas equipes.

As gerências especializadas de Produtos Educacionais atuam em áreas específicas de desenvolvimento do conhecimento em Comércio, Serviços, Turismo e Educação, mantendo uma ação corporativa que compreende a pesquisa e a abertura de novos mercados e a criação de produtos e serviços, utilizando as mais modernas concepções e tecnologias de educação continuada, respondendo, assim, pelo desenvolvimento dos cursos. A Editora SENAC RJ produz, além de publicações de referência, materiais didáticos para os cursos, e as Unidades Polivalentes distribuídas por todo o Estado do Rio de Janeiro são responsáveis pela operação da educação profissional.

O Departamento Regional no Estado do Rio de Janeiro é um dos mais atuantes do país, com quase 40 unidades operativas distribuídas em diversas regiões do estado.

As Unidades Operativas atuam com modernos ambientes de aprendizagem, procurando diagnosticar e identificar-se com as características da população local e com a vocação econômica da região. Têm como função a prestação de serviços e distribuição de produtos na sua região de influência.

A partir do ano de 2000, o SENAC RJ construiu de uma forma original e participativa a sua Proposta Pedagógica. A Proposta Pedagógica alinha a instituição ao recente movimento de renovação e modernização da Educação Profissional promovida pelo Conselho Nacional de Educação e pelo Ministério da Educação, cujo processo de construção foi documentado em livro.

A excelência da Proposta já é reconhecida. Motivou convites para apresentação de seu conteúdo em importantes encontros de Educação Profissional, tais como o Seminário Internacional de Educação Profissional, promovido pelo MEC/SEMTEC (outubro de 2000) e o II Seminário Catarinense de Educação Profissional, promovido pelo Conselho Estadual de Educação de Santa Catarina (agosto de 2001). A proposta e a prática de Educação Profissional do SENAC RJ também já foram objeto de avaliação externa. Em tese de doutorado apresentada ao Departamento de Educação da PUC Rio, a partir de um estudo de campo que comparou as propostas político pedagógicas de três instituições líderes da Educação Profissional no Rio de Janeiro (SENAI, CEFET-Química e SENAC), a Professora Dra. Sandra Regina da Rocha Dutra conclui: “apenas o SENAC-RJ respeitou a construção da pedagogia das competências conforme pretendida pelo MEC e CNE, a ponto inclusive de formular uma proposta de avaliação diferenciada, bem no espírito de pressupostos sobre competência¹”.

A partir da construção da Proposta Pedagógica, desencadeou-se um intenso movimento de reformulação de programas, currículos, métodos e procedimentos, sobretudo no

¹ Dutra, Sandra R. *A Educação Profissional de nível técnico à luz do modelo de competências, uma análise comparativa de três propostas institucionais*, Rio de Janeiro, tese de doutorado apresentada ao Departamento de Educação da PUC Rio, Junho de 2002, resumo (mimeo).

âmbito dos cursos técnicos. Atualmente, a Rede de Unidades SENAC RJ disponibiliza inúmeras ofertas articuladas de serviços educacionais, de modo a compor um portfólio integrado e cumulativo, que favoreça a constituição, ampliação e aprofundamento de novas competências, seguindo a lógica do processo de trabalho, de modo a oferecer diferentes opções de percursos ou *itinerários de desenvolvimento profissional*, explorando as oportunidades de aproveitamento de competências já constituídas.

Ao oferecer um portfólio que permita esse aproveitamento contínuo e articulado de estudos, os serviços educacionais prestados pelo SENAC RJ podem responder de modo ágil e produtivo às necessidades de desenvolvimento de competências profissionais nas diversas áreas de conhecimento.

Com isso, todos os atuais programas seguem os princípios norteadores da Educação Profissional. Adotam, como princípio, o respeito aos valores estéticos, políticos e éticos previstos na legislação em vigor. Estão voltados para a constituição de competências. Têm uma organização curricular modular que permite antecipar e ampliar a inserção produtiva do jovem no mundo do trabalho, condição imprescindível para uma vida digna.

As competências constituídas nos módulos dos programas de Educação Profissional básica podem ser aproveitadas no itinerário de formação dos cursos técnicos. Todos os programas estão orientados para a identidade dos perfis profissionais de conclusão dos cursos. Estão previstas as estratégias de atualização permanente dos cursos e currículos, que foram desenhados de acordo com os critérios de flexibilidade, interdisciplinaridade e contextualização, compondo “árvores do conhecimento” por áreas ocupacionais.

Em 2002, o SENAC RJ iniciou a implementação de cursos de educação profissional de nível tecnológico. Tal iniciativa permitiu atender às já constatadas expectativas de formação superior da atual clientela de nível médio, atender à demanda já manifestada de formação mais complexa de outros interessados e suprir exigências de um mercado de trabalho cada vez mais competitivo. Do ponto de vista interno, a implementação do nível tecnológico é facilitada pela construção curricular anterior e adiciona qualidade e sinergia à programação já existente. O presente projeto é mais um passo de um novo estágio na desafiante jornada organizacional de contribuição para a reconstrução da Educação Profissional brasileira.

A Faculdade de Tecnologia SENAC Rio

A Faculdade de Tecnologia SENAC Rio tem um portfólio composto pelos Cursos Superiores de Tecnologia em:

- Gestão de Turismo
- Logística
- Design Gráfico
- Sistemas para Internet
- Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Redes de Computadores
- Hotelaria
- Gestão Ambiental

Assim, o curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico está em operação na Faculdade de Tecnologia SENAC Rio, além de um conjunto de ofertas de educação profissional continuada nesse segmento.

2. Justificativa

O mercado de trabalho para profissionais que atuam na área de Design está em franca expansão e a demanda por tecnólogos em Design Gráfico está em empresas de pequeno, médio e grande porte que trabalham com a criação de identidades corporativas, materiais de comunicação visual de cunho institucional e de peças publicitárias.

Do ponto de vista de negócios, o século XXI caracteriza-se preponderantemente pela consolidação da globalização, da inclusão de novas tecnologias na cadeia de produção e do comércio eletrônico, bem como pelos formidáveis avanços da comunicação para produtos cross media. Neste cenário, o designer tem um papel fundamental, pois é através das competências deste profissional que a imagem das empresas é concebida e integrada a experiência de uso e consumo de produtos ou serviços, tornando-se um fator chave de inovação e diferenciação em tempos de consumo global.

Como consequência do crescimento dos negócios relacionados às novas mídias digitais e as decorrentes transformações no mundo do trabalho, as empresas têm buscado cada vez mais profissionais especializados que atuem desde a concepção do projeto até a implementação de soluções de Design Digital, passando pela criação de sistema de identidade visual digital, que compreenda redes sociais, e concepção completa de websites: do projeto navegação de páginas web, do teste de usabilidade, da programação e implementação dos recursos interativos e das páginas do website.

O Designer Gráfico é o profissional que projeta a imagem corporativa, os produtos impressos e digitais de comunicação visual e a estética da interface de forma adequada ao público definido. Ele desenvolve projetos aplicados a contextos organizacionais relacionados com a cultura e a comunicação, considerando as técnicas de planejamento estratégico para obter sucesso em um novo nicho de mercado. Mapeia os fatores culturais que podem ser relevantes para o sucesso do produto produzido quando relacionado com os aspectos sociais de consumo na praça em que será comercializado o artefato.

No meio digital, o Brasil é hoje a maior audiência digital da América Latina. Já somos 110 milhões de internautas com 276 milhões de celulares. O total de tempo online duplicou desde 2014 e no mobile, vem crescendo mês a mês. Os aplicativos mobile agora já representam 60% do tempo online (ComScore). O Designer precisa mais do que nunca, considerar a presença das marcas em diversas mídias e plataformas digitais.

De acordo com informações da Junta Comercial do estado do Rio (JUCERJA), de 2007 até outubro de 2014, foram abertas 691 empresas do setor de design (entre micro, pequenas e médias). Ao todo, 18 mil pessoas em todo o estado trabalham no segmento, que tem um salário inicial acima da média nacional.

Reforçando este cenário positivo, o Rio de Janeiro aparece como a 2ª maior praça em volume de investimento publicitário, com mais de R\$ 6 Bilhões. Cresceu também o investimento em mobiliário urbano e outdoor. (IbopeMedia). O segmento de embalagens também vem apresentando um crescimento consistente em seu faturamento nos últimos 5 anos em todo país (Associação Brasileira de Embalagens).

O Senac RJ, atento às necessidades do mercado de trabalho, oferece desde 2010 o curso de Graduação Tecnológica em Design Gráfico e vem formando desde então, profissionais capazes de colaborar para o aumento da competitividade das empresas fluminenses, através da promoção do design como fator de diferenciação, inovação e valorização dos produtos e serviços produzidos no Estado do Rio de Janeiro. E agora em 2017, faz a reformulação do curso inserindo o design digital, para atender uma

demanda mais sofisticada de um profissional consciente de seu papel no processo de diferenciação de marca e inovação nas mídias digitais.

As parcerias estratégicas do Senac RJ com empresas que são referência na área de Design Gráfico aproximam cada vez mais mercado e academia através de projetos integradores, que são desafios educacionais envolvendo alunos e docentes.

A presente proposta proporcionará permanente atualização e sintonia com as transformações tecnológicas e socioculturais do mundo do trabalho, contato permanente com agentes empresariais e educacionais, recursos atualizados e práticas pedagógicas operatórias e ativas, compatíveis com as características do processo produtivo da área.

Desse modo, a Faculdade de Tecnologia Senac Rio cumpre seu compromisso de assegurar o diferencial de qualidade em recursos humanos para atender ao crescente desenvolvimento do setor.

3. Objetivos

Ao oferecer este curso, o Senac RJ tem por objetivo propiciar condições para o desenvolvimento de competências profissionais do Tecnólogo em Design Gráfico, capazes de desenvolver com criatividade e autonomia soluções gráficas para produtos de comunicação visual impressos ou digitais, de gerenciar projetos em equipe multidisciplinares com foco em design, bem como de mapear o processo e materiais de produção do artefato, além dos fatores culturais relevantes para o sucesso do projeto da comunicação visual quando este for relacionado com aspectos sociais de consumo na praça em que será comercializado.

4. Requisitos de acesso e documentos para matrícula

Haverá três formas complementares de acesso. A primeira utilizará os resultados do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). A segunda é subsidiária e utilizará os resultados de um processo seletivo definido pela instituição. A terceira forma complementa as anteriores. Especificando:

ENEM

Para matrícula o candidato utilizará o resultado do ENEM, desde que tenha obtido nota igual ou superior a 60% da nota máxima. A comprovação do resultado será feita por meio de um documento a ser entregue, juntamente com o requerimento de matrícula. Neste documento, que também deverá ser assinado pelo pai, pela mãe ou pelo responsável, se o candidato for menor de 21 anos, o candidato autorizará ao SENAC RJ a obter, junto ao órgão responsável pelo Banco de Resultado Oficial do ENEM, o desempenho por ele alcançado nos exames. Obedecido o critério mínimo de entrada, os candidatos serão matriculados em ordem decrescente de classificação no ENEM até o limite do número de vagas previstas para candidatos que atendam a este critério.

O candidato deverá ainda apresentar os seguintes documentos:

- Documento oficial de identificação (orig. e cópia simples)
- CPF (orig. e cópia simples)
- Título de eleitor, para maiores de 18 anos (orig. e cópia simples)
- Comprovante de quitação da última eleição, para maiores de 18 anos (orig. e cópia simples)
- Certidão de nascimento ou casamento (orig. e cópia simples)
- Documento militar/ Quitação sexo masculino entre 18 e 45 anos (orig. e cópia simples)

- Histórico de conclusão do Ensino Médio ou equivalente (orig. e cópia simples); Certificado ou diploma de conclusão de Ensino Médio (orig. e cópia simples) e Publicação em Diário Oficial, quando for o caso (orig. e cópia simples)
ou
Histórico de Graduação (orig. e cópia simples), contendo dados da escolaridade anterior
ou
Diploma de Graduação (orig. e cópia simples), contendo dados da escolaridade anterior

Somente para fins de matrícula:

Declaração de conclusão do Ensino Médio, para estudantes que não tenham o diploma ou certificado e/ou histórico (orig.)

ou

Certidão de conclusão do Ensino Médio, para estudantes que não tenham o diploma ou certificado e/ou histórico (orig. e cópia simples)

ou

Declarações de conclusão com notas do ENEM emitidas pela Coordenação de Certificados da Secretaria Estadual de Educação e Institutos Federais, para estudantes que não tenham o diploma/certificado e histórico do Ensino Médio (orig. e cópia simples).

As inscrições para o curso serão efetuadas em datas determinadas pela Unidade, respeitados os requisitos de acesso. As matrículas serão efetuadas conforme cronograma estabelecido pela Unidade e nos termos regimentais.

Processo seletivo:

O processo seletivo será classificatório e poderá ser realizado sob a forma de provas ou outro critério definido pela FATEC SENAC Rio. Os mesmos documentos acima referidos serão exigidos do candidato classificado no processo seletivo.

Nas duas primeiras formas, a classificação obtida é válida para a matrícula no período letivo para o qual se realiza a seleção, tornando-se nulos seus efeitos se o candidato classificado deixar de requerê-la ou, ao efetuar a matrícula, não apresentar a documentação regimental completa, dentro dos prazos fixados.

Forma complementar

Na hipótese de restarem vagas ainda não preenchidas, a FATEC SENAC Rio poderá realizar novo processo seletivo ou preenchê-las com estudantes transferidos de outro curso ou instituição, ou ainda com portadores de diploma de graduação, obedecidas as normas cabíveis, constantes de Regimento.

5. Perfil profissional de conclusão

5.1. Perfil do Tecnólogo em Design Gráfico

O tecnólogo em Design Gráfico mobiliza competências das artes, comunicação e design. Planeja e executa a programação visual de jornais, revistas, livros e outros materiais impressos, produz imagens, cria e edita infográficos, páginas e portais da

internet e animações em meio digital. Desenvolve linguagens eficazes para a usabilidade de suportes digitais, combinando conceitos de navegabilidade e interatividade. Elabora e faz a gestão de projetos gráficos, equacionando fatores estéticos, simbólicos e técnicos, considerando também questões socioeconômicas, culturais e ambientais. Constrói argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a sua criação junto aos clientes. Pode atuar em empresas jornalísticas, cinematográficas, escritórios de design e agências de publicidade e propaganda.

Competências do perfil

- Criar identidades visuais e a programação visual equacionando fatores estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e mercadológicos em projetos gráficos para realizar as etapas de finalização com vias à produção de materiais impressos.
- Criar embalagens e peças promocionais por meio da convergência de esforços de marketing e ferramentas de design gráfico atuando de forma empreendedora e resguardando o direito autoral para realizar as ações de promoção do produto.
- Projetar a interfaces gráficas, utilizando programação básica de sistemas para web, tomando como premissa o design responsivo e concebendo sua estrutura e especificação funcional de acordo com a análise e pré-requisito do projeto centrado no usuário para avaliar as soluções dos sistemas digitais.
- Desenvolver soluções multimídia elaborando um plano financeiro para viabilidade do projeto, combinando os diferentes recursos de produção para implementar a comunicação integrada em diferentes mídias online e offline.

5.2. Perfil das qualificações profissionais tecnológicas

5.2.1. Programador Visual Gráfico (Módulo 1)

O *Programador Visual Gráfico* é o responsável por criar a identidade visual e o manual de uso e aplicação para marcas, bem como outros materiais impressos. Ele seleciona os suportes, os formatos e os tipos de impressão. Por fim, é o responsável pela arte-final e pelas etapas de finalização com vias à produção de materiais impressos

Competências do perfil

- Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual, critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.
- Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.
- Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final.

5.2.2. Designer Promocional (Módulo 2)

O *Designer Promocional* elabora e coordena uma campanha promocional, identifica o perfil dos consumidores e planeja em equipe a criação da embalagem e as ações de marketing para o ponto-de-venda, além de criar os materiais de comunicação visual do produto e gerenciar o processo de impressão das peças promocionais.

Competências do perfil

- Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores

informativos, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos.

- Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda.
- Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo.

5.2.3. **Designer de Interfaces** (Módulo 3)

O *Designer de Interfaces* é responsável por conceber a estrutura dos sistemas digitais, considerando o projeto centrado no usuário e tomando como premissa o design responsivo. Ele relaciona a identidade visual com o design das interfaces e desenvolve a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto.

Competências do perfil

- Criar o escopo do projeto, aplicando técnicas investigativas centradas no usuário para identificar e analisar seu perfil e suas expectativas.
- Planejar a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto.
- Finalizar a interface gráfica do projeto, utilizando ferramentas de gestão de conteúdo, de edição e composição visual para adequar vídeos, imagens e áudio às necessidades do projeto.
- Avaliar o protótipo do sistema utilizando técnicas de usabilidade, para testar a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário.
- Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço.

5.2.4. **Designer Multimídia** (Módulo 4)

O *Designer Multimídia* cria produtos impressos e interfaces interativas que tenham conteúdos relacionados. Este profissional geralmente trabalha com produtos ou serviços do segmento da economia criativa. Ele desenvolve a programação visual de revista, cartaz, folder e diversos formatos impressos necessários, bem como interfaces interativas de vídeo, hotsite e vinheta.

Competências do perfil

- Elaborar plano estratégico e financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto.
- Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.
- Produzir arquivos digitais de imagem, áudio e vídeo com base em conceitos de estética e composição visual para construção de materiais multimídia.
- Elaborar pedidos para registro de propriedade intelectual em conformidade com as normas técnicas e legais vigentes para assegurar o direito autoral.

6. Organização curricular

Os programas de desenvolvimento profissional do SENAC RJ têm uma estrutura especialmente desenhada para antecipar e ampliar a inserção do estudante no mundo do trabalho.

Os módulos dessa estrutura conduzem a qualificações tecnológicas intermediárias que, no seu conjunto, configuram um curso Superior de Tecnologia. Essas mesmas qualificações, por sua vez, podem ser oferecidas de forma independente, respeitados os requisitos de acesso previstos neste projeto pedagógico e pelo mercado.

Essa perspectiva norteia o processo de aproveitamento de competências, que deve considerar o perfil estabelecido em cada qualificação, conforme prevê a legislação vigente.

A estrutura curricular de cada módulo deve propiciar a constituição das competências envolvidas no perfil de qualificação, o que implica em um trabalho articulado entre todos os docentes, através de um ou mais projetos ou ações integradoras. Estes projetos devem propiciar tanto a constituição das competências profissionais específicas mais complexas da qualificação tecnológica, quanto à constituição de competências essenciais ao desempenho profissional.

Os módulos de Qualificação Profissional Tecnológica terão duração variável, de acordo com as competências a constituir, bem como as disciplinas que os compõem, sempre articulados por ações especiais ou projetos relacionados diretamente com a situação de trabalho típica da qualificação tecnológica pretendida.

O Curso Superior de Tecnologia compreende o conjunto das qualificações tecnológicas que compõem a estrutura curricular do curso. O perfil profissional de conclusão deve contemplar as competências previstas na legislação educacional vigente, bem como as normas estabelecidas pelos Conselhos Profissionais.

A duração mínima de cada Curso Superior de Tecnologia e respectiva organização curricular atenderá ao determinado no Parecer CNE/CES Nº 436/2001, no Parecer CNE/CP Nº 29/2002 e Resolução CNE/CP Nº 3/2002, e Portaria ministerial Normativa Nº 12, de 14 de agosto de 2006.

Essa organização curricular:

- propicia um movimento crescente de *inclusão-aprofundamento-ampliação* das competências, de um módulo para outro;
- está inserida num desenho curricular amplo, que abrange e integra outras subáreas, tendo em vista propiciar aos estudantes opções de itinerários profissionais.
- constitui-se de módulos que têm em sua composição disciplinas articuladas por uma ação ou projeto integrador e que também poderão ser oferecidas em ambientes reais de trabalho ou por meio de atividades não presenciais, tais como: visitas técnicas, estudos e pesquisas, participação em eventos específicos, vivências etc.
- foi estruturada a partir da análise do perfil profissional pretendido e respectivas competências, de modo a assegurar a integração entre seus diversos componentes, na perspectiva da *contextualização e interdisciplinaridade*, conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Tecnológica, sistematizadas no Parecer CNE/CP Nº 29/2002 e Resolução CNE/CP Nº 3/2002, e Portaria ministerial Normativa Nº 12, de 14 de agosto de 2006.

6.1. Estrutura curricular

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico terá a seguinte estrutura curricular:

Módulo		Carga Horária
Módulo 1	Imagem corporativa e identidade visual	400h

<i>Qualificação tecnológica: Programador Visual Gráfico (400 horas)</i>		
Módulo 2	Embalagem e PDV	400h
<i>Qualificação tecnológica: Designer Promocional (400 horas)</i>		
Módulo 3	Website	430h
<i>Qualificação tecnológica: Designer de Interfaces (400 horas)</i>		
Módulo 4	Cross média	400h
<i>Qualificação tecnológica: Designer Multimídia (400 horas)</i>		
Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico - Duração total		1.630h

6.2. Detalhamento dos Módulos:

Módulo 1: Imagem corporativa e identidade visual

Disciplinas		Carga Horária
	Marketing Aplicado ao Design	40h
	Sistema de Identidade Visual	40h
	Tipografia	40h
	Imagem Digital	80h
	Fotografia Digital	40h
	Editoração Eletrônica	40h
	Produção Gráfica	40h
Projeto integrador 1	Imagem corporativa e manual de identidade visual	80h
Duração do módulo		400 h

Módulo 2: Embalagem e PDV

Disciplinas		Carga Horária
	Comportamento do Consumidor	40h
	Embalagem e Ponto de Venda	80h
	Modelagem 3D	80h
	Design de Tipos	40h
	Direção de Arte	80h
Projeto integrador 2	Embalagem e ações promocionais em ponto de venda	80h
Duração do módulo		400h
Optativa	Libras	40h

Módulo 3: Website

Disciplinas		Carga Horária
	Usabilidade e Arquitetura de Informação	80h
	Design de Interfaces	40h
	Edição de imagem e vídeo	40h
	Ferramenta de Gestão de Conteúdo	40h
	Construção de Páginas Web	80h
	Marketing Digital	40h
	Diversidade Cultural e Direitos Humanos	30h
Projeto integrador 3	Website institucional	80h
Duração do módulo		430h

Módulo 4: *Cross media*

Disciplinas		Carga Horária
	Planejamento Estratégico em Design	40h
	Finanças Aplicadas ao Design	40h
	Videografismo	80h
	Edição de Áudio	40h
	Design Editorial Digital	40h
	Ilustração e Pintura Digital	40h
	Ética e Legislação Aplicadas ao Design	40h
Projeto integrador 4	Comunicação visual de produtos cross media	80h
Duração do módulo		400h

6.4. Detalhamento das Disciplinas

Módulo 1: Imagem corporativa e identidade visual – Duração: 400 horas

a) Marketing Aplicado ao Design

Duração: 40 horas

Competências

- Gerar a imagem da marca a partir de um briefing considerando os pontos fortes e fracos do produto ou serviço, definindo seu posicionamento.
- Elaborar um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços.
- Construir argumentações sólidas, coerentes e adequadas, utilizando técnicas de marketing para sustentar a criação do projeto junto ao cliente.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Briefing e Debriefing
- Ambiente mercadológico
- Portfólio de produtos
- Plano estratégico de marketing
- Posicionamento do produto/serviço
- 4 P do marketing

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

b) Sistema de Identidade Visual

Duração: 40 horas

Competências

- Projetar composição visual combinando os elementos textuais e imagens adequadas ao escopo do projeto gráfico.
- Criar elementos primários (marca, símbolo ou logotipo) de identidade visual, a partir do posicionamento do produto ou serviço, para desenvolver o sistema de aplicações.
- Criar o layout utilizando-se de cores e tipografia a fim de atingir objetivos estéticos, simbólicos, funcionais e culturais.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa)

- Percepção visual (teoria da Gestalt)

- Teoria das cores
- Branding.
- Composição e hierarquia visual

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

c) Tipografia

Duração: 40 horas

Competências

- Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos gráficos.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- História da Tipografia,
- Classificação Tipográfica
- Princípios de Tipografia aplicados na Identidade Visual.

Infraestrutura: Ateliê de criação e laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Kit de desenho: lápis tipo B, borracha plástica, régua de acrílico 30 cm, bloco de desenho tamanho A4, bloco de desenho tamanho A3, pasta portfólio A3, estilete.

Insumos: Não há

d) Imagem Digital

Duração: 80 horas

Competências

- Criar elementos gráficos vetoriais e em bitmap diversos, utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.
- Finalizar elementos gráficos digitais utilizando tecnologias específicas para aplicação em projetos gráficos.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software de criação vetorial
- Software de criação de bitmaps
- Captura, tratamento e digitalização e digitalização de imagens

Infraestrutura: Laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

e) Fotografia Digital

Duração: 40 horas

Competências

- Fotografar manuseando adequadamente equipamentos, acessórios e materiais fotográficos necessários para produção de imagem digital.

- Gerenciar imagens digitais organizando arquivos para manipulação, edição e finalização para o correto tratamento das imagens dos registros fotográficos.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Composição de imagem fotográfica
- Luminosidade
- Fotometria

Infraestrutura: Ateliê de criação

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Câmera fotográfica digital. Obs.: não serão aceitas câmeras de celulares.

Insumos: Não há

f) Editoração Eletrônica

Duração: 40 horas

Competências

- Diagramar elementos textuais e imagens utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial.
- Finalizar o produto editorial utilizando tecnologias específicas para impressão digital.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software de editoração eletrônica
- Grid

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

g) Produção Gráfica

Duração: 40 horas

Competências

- Escolher materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício para impressão.
- Finalizar projetos gráficos utilizando tecnologias específicas para impressão de alta tiragem.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Processos de impressão
- Provas de impressão
- Tipos de acabamento
- Gerenciamento do arquivo para impressão
- Tipos de originais
- Sustentabilidade

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

h) Projeto integrador 1: Imagem corporativa e manual de identidade visual

Duração: 80 horas

Competências

- Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual, critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.
- Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.
- Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

Este componente curricular explora de forma integrada todas as bases deste módulo.

Atividades-foco:

- Criar uma imagem corporativa e produzir o manual de identidade visual
- Elaborar plano de marketing;
- Criar o sistema de aplicação da identidade visual;
- Criar elementos gráficos;
- Capturar imagem digital;
- Produzir o manual de identidade visual;
- Definir materiais e processos gráficos de produção para impressão.
- Elaborar briefing e Debriefing;
- Criar a fonte tipográfica para desenvolvimento do logotipo;
- Construir argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a criação ao cliente.

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

Módulo 2: Embalagem e PDV – Duração: 400 horas

a) Comportamento do Consumidor

Duração: 40 horas

Competências

- Gerar relatório de dados sobre o público-alvo, realizando pesquisas quantitativas e qualitativas para identificar o perfil dos consumidores.
- Mapear o comportamento do público-alvo, observando as comunidades globais, redes sociais e locais de consumo para detectar suas influências, fatores psicológicos e processos de decisão de compras.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Psicologia do consumo
- Marketing de relacionamento
- Pesquisa etnográfica
- Pesquisa quantitativa e qualitativa.
- Responsabilidade social

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

b) Embalagem e Ponto de Venda

Duração: 80 horas

Competências

- Criar embalagem considerando a natureza do produto e o contexto de exposição no ponto de venda para gerar o diferencial no posicionamento.
- Definir especificações técnicas determinando as medidas, os materiais e processos de produção para gerar o modelo da embalagem.
- Desenvolver as ações de promoção no PDV utilizando fontes tipográficas e técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance de vendas das embalagens.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Materiais e processos industriais
- Desenho técnico
- Software de ilustração vetorial
- Sustentabilidade
- Estratégia de PDV
- Materiais e processos industriais
- Merchandising
- Desenho técnico
- Trade marketing
- Software de ilustração vetorial
- Sustentabilidade

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Kit de desenho: lápis tipo B, borracha plástica, régua de acrílico 30 cm, bloco de desenho tamanho A4, bloco de desenho tamanho A3, pasta portfólio A3, estilete.

Insumos: Não há

c) Modelagem 3D

Duração: 80 horas

Competências

- Modelar objetos tridimensionais utilizando tecnologias específicas para simular o produto final.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software de modelagem virtual
- Desenho técnico
- Geometria

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo).

Insumos: Não há

d) Design de Tipos

Duração: 40 horas

Competências

- Criar fontes tipográficas digitais, baseadas em princípios de legibilidade, utilizando software específico para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software para construção de fonte tipográfica digital
- Anatomia da Tipografia, Leiturabilidade e Legibilidade

Infraestrutura: Ateliê de criação

e laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Kit de desenho: lápis tipo B, borracha plástica, régua de acrílico 30 cm, bloco de desenho tamanho A4, bloco de desenho tamanho A3, pasta portfólio A3, estilete.

Insumos: Não há

e) Direção de Arte

Duração: 80 horas

Competências

- Conceber o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação para desenvolver peças gráficas adequadas ao público-alvo.
- Adequar a relação custo-benefício selecionando materiais e processos de impressão para atingir os objetivos da campanha.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Criação layout e diagramação
- Arte-final
- Softwares de editoração eletrônica
- Softwares de edição de imagens
- Processos de Impressão
- História da Arte e do Design

Infraestrutura: Laboratório de informática ou laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

f) Optativa: LIBRAS

Duração: 40 horas

Competências

- Comunicar-se com clientes e profissionais da área, utilizando princípios e recursos da linguagem brasileira de sinais.
- Prestar atendimento cordial e sem preconceitos a todos os clientes, utilizando a linguagem brasileira de sinais.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Alfabeto e expressões básicas de LIBRAS
- Uso da linguagem brasileira de sinais em Design Gráfico

Infraestrutura: Ambiente de aprendizagem convencional

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

g) Projeto integrador 2: Embalagem e ações promocionais em ponto de venda

Duração: 80 horas

Competências

- Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos.
- Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda.
- Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

Este componente curricular explora de forma integrada todas as bases deste módulo.

Atividades-foco:

- Analisar o comportamento do consumidor e definir o público-alvo;
- Criar embalagem e ações de PDV, a partir de fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e sustentáveis;
- Modelar objetos tridimensionais;
- Criar a fonte tipográfica para aplicação na embalagem e outros materiais;
- Desenvolver peças gráficas promocionais;
- Construir argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a criação ao cliente.

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

Módulo 3: Website – Duração: 430 horas

a) Usabilidade e Arquitetura de Informação

Duração: 80 horas

Competências

- Conceber o sistema de rotulagem a partir da investigação sobre o perfil do usuário aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface.
- Selecionar usuários, utilizando questionários e entrevistas para definir amostra de participantes.
- Criar a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Card sorting
- The bridge
- Benchmark
- Questionários
- SEO
- Taxonomia
- Inventário de conteúdo
- Diagrama de navegação
- Wireframe

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

b) Design de Interfaces

Duração: 40 horas

Competências

- Desenvolver grid do projeto baseando-se nos wireframes criados para organizar os elementos visuais.
- Definir paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.
- Desenvolver os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Grid
- Software de imagens vetoriais
- Software de imagens bitmap
- Software de imagens vetoriais
- Software de imagens bitmap
- Teoria das cores
- Percepção visual

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

c) Edição de imagem e vídeo

Duração: 40 horas

Competências

- Editar sequência de vídeo, imagens e áudio, utilizando softwares específicos de edição, respeitando padrões técnicos e estéticos para criar vídeos direcionados às interfaces digitais.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Estética cinematográfica
- Software de edição, imagens e áudio
- Formatos de arquivos de vídeo, imagens e áudio

Infraestrutura: Laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo) e fone de ouvido

Insumos: Não há

d) Ferramenta de Gestão de Conteúdo

Duração: 40 horas

Competências

- Configurar o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente.
- Criar templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Sistemas de gerenciamento de conteúdo
- Cascading Style Sheet

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

e) Construção de Páginas Web

Duração: 80 horas

Competências

- Construir páginas para internet aplicando os padrões web para implementar as soluções concebidas.
- Validar as páginas de internet submetendo-as aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Linguagem de marcação de texto (HTML, XHTML, HTML5)
- Cascading Style Sheet
- Comportamentos interativos
- Softwares de construção de páginas
- Navegadores de páginas web

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

f) Marketing Digital

Duração: 40 horas

Competências

- Desenvolver estratégias de mídias digitais, utilizando ferramentas de marketing digital para a divulgação do projeto web.
- Conceber campanha online para as redes sociais, segmentando o público-alvo para obter maior resultado nas ações de marketing digital.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Ferramentas de Mídias Sociais
- Redes Sociais
- E-mail Mkt
- Estratégias de Buzz Marketing
- Links Patrocinados
- SEO

Infraestrutura: Laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo)

Insumos: Não há

g) Diversidade Cultural e Direitos Humanos

Duração: 30 horas

Competências:

- Interagir com respeito e cortesia com colegas, clientes, fornecedores e colaboradores, respeitando os direitos humanos e as diferenças de credo, etnia, gênero, orientação sexual.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Direitos humanos – uma base a ser respeitada nas relações sociais e no trabalho.
- Relações étnico-raciais
- História e cultura afro-brasileira e africana – implicações para as relações humanas.
- Cidadania responsável e preservação do meio ambiente.
- Brasil: uma sociedade multicultural e pluriétnica

Infraestrutura: Ambiente convencional

Material Didático (fornecido pelo SENAC): Não há.

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há.

Insumos: Não se aplica.

h) Projeto integrador 3: Website institucional

Duração: 80 horas

Competências

- Analisar os requisitos do usuário aplicando técnicas de levantamento de informações definindo o escopo do projeto.
- Conceber a estrutura da interface utilizando-se de conceitos específicos de ergodesign para desenvolver soluções adequadas ao projeto.
- Construir o protótipo implementando soluções concebidas anteriormente, com foco no objetivo do projeto.
- Avaliar a interface implementada com técnicas específicas de usabilidade e acessibilidade, testando a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário.
- Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

Este componente curricular explora de forma integrada todas as bases deste módulo.

Atividades-foco:

- Criar a estrutura de navegação do site;
- Definir layout da interface;
- Criar a fonte tipográfica;
- Criar um template de conteúdo dinâmico;
- Construir as páginas do projeto;
- Testar a usabilidade da interface.

Infraestrutura: Laboratório de informática ou laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

Módulo 4: Cross media – Duração: 400 horas

a) Planejamento Estratégico em Design

Duração: 40 horas

Competências

- Elaborar um plano de ação estratégico aplicando métodos de design thinking para viabilizar a implementação do projeto.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Estratégia empresarial
- Empreendedorismo
- Design thinking
- Software de gestão de projeto
- Metodologia 5W2H
- Inovação
- Sustentabilidade

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

b) Finanças Aplicadas ao Design

Duração: 40 horas

Competências

- Desenvolver o plano financeiro elaborando os relatórios estatísticos e orçamentais para apresentar uma proposta de custos e viabilidade do projeto cross-media.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Estatística básica
- Conceitos de finanças
- Precificação
- Planilha Eletrônica

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

c) Videografismo

Duração: 80 horas

Competências

- Conceber o roteiro do projeto, escolhendo ângulos de enquadramento, cortes e marcadores para definir um estilo narrativo para a vinheta.
- Editar arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação.
- Criar composição digital, respeitando padrões técnicos e estéticos para desenvolver animações.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Story-board
- Softwares de composição, animação e efeitos especiais.
- Princípios de animação.

Infraestrutura: Laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

d) Edição de Áudio

Duração: 40 horas

Competências

- Editar arquivos de áudio, aplicar efeitos de transição e de corte, integrando com vídeos e animações.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Formatos de arquivos de áudio
- Softwares de edição de áudio

Infraestrutura: Laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Dispositivo de armazenamento de dados (pen drive ou HD externo) e fone de ouvido

Insumos: Não há

e) Design Editorial Digital

Duração: 40 horas

Competências

- Elaborar capa e miolo do projeto gráfico criando um sistema de grid e estilos adequados ao formato para gerar um produto editorial consistente.
- Finalizar o projeto editorial gerando publicações impressas e digitais online a fim de se adequar aos diversos dispositivos móveis.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software de editoração eletrônica
- Layout e diagramação
- Tipografia
- Arte-final
- Design responsivo

Infraestrutura: Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

f) Ilustração e Pintura Digital

Duração: 40 horas

Competências

- Criar imagem a partir da digitalização de originais feitos à mão sobre papel para aplicar as diversas técnicas da pintura digital.
- Gerar ilustrações digitais utilizando recursos de manipulação de imagem para criar o estilo do produto gráfico.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Software de edição de imagens
- Captura e digitalização de imagens

Infraestrutura: Ateliê de criação e laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Kit de desenho: lápis tipo B, borracha plástica, régua de acrílico 30 cm, bloco de desenho tamanho A4, bloco de desenho tamanho A3, pasta portfólio A3, estilete

Insumos: Não há

g) **Ética e Legislação Aplicadas ao Design**

Duração: 40 horas

Competências

- Registrar marcas e imagens utilizando-se de processos extrajudiciais e judiciais (caso necessário) aplicando os princípios legais vigentes para resguardar o uso do direito autoral.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

- Direito Autoral
- Direito do Consumidor
- Direito do Cidadão
- Propriedade Intelectual
- Ações afirmativas (cultura afrodescendente)
- Relações étnico-raciais

Infraestrutura: Ambiente de aprendizagem convencional e Laboratório de informática

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

h) **Projeto integrador 4: Comunicação visual de produtos cross-media**

Duração: 80 horas

Competências

- Elaborar um plano financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto.
- Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.
- Produzir arquivos de imagem, áudio e vídeo digital com qualidade utilizando técnicas de composição, conforme base teórica e estética, para finalizar os materiais multimídia.
- Exportar os arquivos do material editado gerando matrizes digitais para serem veiculadas e impressas em diferentes mídias.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (ementa):

Este componente curricular explora de forma integrada todas as bases deste módulo.

Atividades-foco:

- Elaborar o plano de ação estratégica;
- Elaborar o plano financeiro;
- Criar o roteiro da campanha e a vinheta;
- Editar arquivos de áudio;
- Criar um produto editorial digital;
- Criar ilustrações digitais;
- Elaborar o pedido para registro de marcas e projetos.

Infraestrutura: Laboratório de informática ou laboratório multimídia

Material Didático (fornecido pelo Senac): Não há

Material Didático (a ser adquirido pelo estudante): Não há

Insumos: Não há

6.5. Matriz de articulação (Anexo 1)

6.6. Período, periodicidade e número de vagas oferecidas

O número anual de vagas previsto é de **140** (cento e quarenta) participantes, com ingresso semestral de 02 turmas de **70** (setenta) participantes, nos turnos **matutino e noturno**.

6.7. Prazo de integralização

A integralização do curso se dará, no mínimo, em 2 (dois) ano(s) e no máximo em 4 (quatro) anos

7. Indicações Metodológicas e práticas pedagógicas previstas

A prática pedagógica inerente ao currículo ora proposto deve promover o *saber fazer e o saber ser*, não como reprodução automática e alienada de técnicas, regras, processos, valores e normas, mas como *expressão concreta do saber pensar*.²

O desenho do currículo do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico reflete uma ampla visão de educação profissional, uma coerente perspectiva metodológica e condiciona a opção por determinadas práticas pedagógicas no desenvolvimento das disciplinas.

Com base na Proposta Pedagógica Institucional, pode-se assumir, que “os currículos não são fins, mas colocam-se a serviço do desenvolvimento de competências, sendo essas caracterizadas pela capacidade de, através de esquemas mentais ou de funções operatórias, mobilizar, articular e colocar em ação valores, conhecimentos e habilidades”. Colocar o currículo como meio de constituição de competências “significa, necessariamente, adotar uma prática pedagógica que *propicie, essencialmente, o exercício contínuo e contextualizado desses processos de mobilização, articulação e aplicação*”.³

Assim, o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico foi desenhado tendo em vista a constituição de competências e estruturado a partir *de um eixo de projetos, problemas e/ou desafios significativos do contexto produtivo da área*, envolvendo situações simuladas ou, sempre que possível, situações reais.

Cada um desses projetos é independente e, ao mesmo tempo, todos eles são integrados e ordenados em uma linha de crescente complexidade. Os projetos articulam as demais disciplinas destinadas ao desenvolvimento de competências mais específicas e nelas focadas, de modo a facilitar a constituição das mais complexas, atribuídas aos projetos.

Nesse sentido:

- a prática pedagógica deve oferecer desafios acessíveis aos participantes, por meio de perguntas, problemas e casos relacionados à realidade, experiência e/ou a conhecimentos prévios destes, facilitando a atribuição de significado;

² NORI, M.Teresa Moraes. *Parecer técnico-pedagógico sobre o Projeto Arboreto* - Universidade Federal do Acre. Junho, 2003.

³ MEC/SEMTEC, Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico, Brasília, DF, p.25.

- as perguntas e atividades devem ser crítico-funcionais, voltadas à aplicação em situações reais de trabalho;
- serão estimulados estudos em ambientes de aprendizagem, atividades em laboratório, atividades práticas monitoradas, visitas técnicas a empresas e organizações do setor, estágio profissional supervisionado, quando necessário;
- é importante oferecer ajudas didáticas para a elaboração e aplicação de conceitos e princípios, utilizando ilustrações, exemplos, modelos, orientações variadas etc., bem como favorecer a troca de idéias entre os participantes, estimulando-os a encontrar novas possibilidades de aplicação dos conhecimentos em situações reais do contexto profissional;
- a metodologia deve favorecer a integração entre teoria e prática, por meio da dinâmica ação-reflexão-ação, a partir de situações desafiadoras que demandem a apropriação, articulação e aplicação dos conhecimentos, valores e habilidades em situações variadas, cenário imprescindível para a constituição de competências profissionais.

A metodologia adotada, portanto, deve envolver análise e solução de problemas, estudo de casos, projetos, pesquisas e outras estratégias didáticas que integrem teoria e prática e focalizem o contexto do trabalho, de modo a estimular a percepção analítica e a contextualização de informações, o raciocínio hipotético, a solução de problemas, a apropriação de conhecimentos prévios e a construção de novos valores e saberes, na perspectiva destacada em epígrafe.

A prática pedagógica assim concebida deve permitir que o educando, partindo da sua experiência de vida, de sua identidade cultural e da interação com os outros, possa tomar consciência de seu ambiente, da sociedade e do sistema produtivo, percebendo-se como cidadão coadjuvante do processo de transformação da realidade, e como profissional comprometido com a saúde e qualidade de vida de pessoas e comunidades.

No que concerne especificamente à prática profissional, na perspectiva de educação profissional adotada, o espaço e o ambiente estritamente escolares são insuficientes para a mudança proposta e para a conseqüente produção de conhecimento dela derivada. O espaço de aprendizagem precisa ser e será ampliado para abranger as atividades produtivas e sociais reais onde as funções profissionais ganham sentido e o profissional a ser formado possa enfrentar os desafios capazes de desenvolverem as competências necessárias à tarefa de transformação e criação. Assim, os projetos devem ser desenvolvidos como forma de superação de problemas e desafios reais, e serão vivenciados em instalações específicas das Unidades da Faculdade SENAC RJ e em instalações de organizações do setor produtivo.

Os **projetos** ou **ações integradoras** devem focalizar um ou mais problemas da realidade do setor produtivo ao qual o curso está vinculado. As atividades daí decorrentes poderão ser coordenadas por uma Empresa Júnior de Consultoria, gerenciada e operada por participantes e docentes da Faculdade de Tecnologia SENAC Rio.

- a) Para tanto, o docente responsável pelo desenvolvimento do projeto deve considerar alguns aspectos essenciais:
- Análise das competências a serem constituídas no módulo ou no projeto.
 - Análise e negociação, com toda a equipe docente, das necessidades de articulação entre as atividades de projeto e as demais disciplinas do curso ou módulo, e respectivas bases tecnológicas.
 - Orientações claras e condições necessárias para que os estudantes realizem o projeto, como:
 - ❖ planejamento das atividades de pesquisa de informações e de referências para a resolução do problema ou superação do desafio;

- ❖ estímulo ao trabalho em equipe;
- ❖ realização de atividades de apoio, como: entrevistas com profissionais experientes, visitas técnicas, simulações, experimentos e outras formas didáticas que a situação concreta indicar.
- Sistematização das informações e referências através de seminários, painéis integrados, produção de textos, maquetes, esquemas, diagramas, sínteses, quadros sinóticos e outras formas que a situação concreta indicar.
- Levantamento e testagem das hipóteses de solução do problema ou desafio.
- Apresentação das conclusões referentes à resolução do problema ou solução do desafio mediante as estratégias mais adequadas.
- Avaliação da constituição das competências previstas para o projeto (feita tanto durante o desenvolvimento do projeto, quanto na apresentação final à banca).

Em termos operacionais, o trabalho com projetos envolve as seguintes etapas ou atividades:

- Divisão dos estudantes em grupos de projeto.
- Busca e seleção do campo de aplicação (empresa, instituição, órgão público) mais adequado.
- Definição das estratégias para a consecução dos resultados.
- Elaboração da proposta final de intervenção, envolvendo inclusive especificação das atividades, dos resultados esperados e cronograma de execução.

b) Outros componentes curriculares:

- Definição da(s) competência(s) prevista(s) no Plano de Curso a ser(em) constituída(s) na sessão de aprendizagem (aula) ou em um conjunto de sessões de aprendizagem.
- Análise das necessidades de articulação com as atividades de projeto que estão em curso.
- Especificação das bases tecnológicas para cada competência selecionada e prevista no Plano de Curso.
- Definição de um problema ou desafio que envolva a constituição da competência e demande o domínio das bases tecnológicas especificadas, com a participação do grupo de aprendizagem.
- Busca de informações e de referências para a resolução do problema ou superação do desafio. Tal busca será efetuada pelos estudantes assessorados pelo docente e poderá envolver: trabalho em equipe, pesquisa bibliográfica e na Internet, entrevistas com profissionais experientes, visitas técnicas, dramatizações, simulações, experimentos e outras formas didáticas que a situação concreta indicar.
- Sistematização coletiva das informações e referências por meio de seminários, painéis integrados, produção de textos, maquetes, esquemas, diagramas, sínteses, quadros sinóticos e outras formas que a situação concreta indicar.
- Levantamento e teste das hipóteses de solução do problema ou desafio, individualmente ou em grupo.
- Apresentação das conclusões referentes à resolução do problema ou solução do desafio mediante as mesmas estratégias já apontadas no item sistematização das informações.
- Avaliação dos resultados, mediante um conjunto de instrumentos de verificação da constituição da competência objeto da(s) sessão(ões) de aprendizagem em questão.

8. Flexibilidade Curricular

Um primeiro âmbito da flexibilidade, de natureza institucional, pode ser notado pela incorporação, nas opções curriculares efetuadas, da Proposta Pedagógica Institucional.

Respeitando o princípio de autonomia das instituições de educação superior, o presente projeto reflete uma proposta elaborada, executada e avaliada com a efetiva participação de todos os agentes educacionais da instituição.

O agir autônomo permitiu que o SENAC RJ acompanhasse de perto as reais demandas das pessoas, do mercado e da sociedade, estruturando um plano de curso que as atendesse. A escolha do curso e a definição do perfil profissional de conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, ajustados às necessidades do mercado de trabalho do Rio de Janeiro expressam essa autonomia e flexibilidade. Em conseqüência, ampliam-se as possibilidades de reformulações constantes e ajustes sistemáticos às necessidades emergentes.

A flexibilidade curricular do curso também é representada pela sua organização em etapas, possibilitando, quando oportuno, certificações intermediárias e o ingresso antecipado no mercado de trabalho. É reforçada pela organização modular do currículo, pelos projetos integradores e pela metodologia, que permitem o ajuste constante e sistemático às diferentes necessidades dos educandos, às demandas circunstanciais do mundo do trabalho e às necessidades sociais mais imediatas.

Finalmente, essa flexibilidade curricular propicia o aproveitamento de competências já constituídas pelos estudantes. Tais competências poderão ser avaliadas para efeito de aproveitamento de estudos, desde que se relacionem com o perfil de conclusão do curso.

Obedecidos os critérios de acesso previstos neste Plano de Curso, será facultado a estudantes regularmente matriculados requerer o aproveitamento de competências já desenvolvidas e diretamente vinculadas ao perfil profissional do respectivo curso.

Tais competências podem ser oriundas de cursos profissionais de nível técnico, de outros cursos de nível superior ou ainda, adquiridas no mundo do trabalho, nos termos do Artigo 41 da LDB⁴. Caberá à Faculdade de Tecnologia SENAC Rio, com apoio da Diretoria de Educação, estabelecer formas de avaliação de tais competências, levando em conta o que estabelece o Parecer CNE/CP nº 29, de 03/12/2002:

“Essa avaliação deverá ser concretizada, necessariamente, de forma personalizada e não apenas por análise de ementas curriculares. Não basta haver correspondência entre eventuais conteúdos programáticos. O que deve ser avaliado, para fins de prosseguimento de estudos, é o efetivo desenvolvimento de competências previstas no perfil profissional de conclusão do curso.” (...)

“No caso de competências adquiridas em outros cursos superiores, a solicitação de aproveitamento será objeto de detalhada análise dos programas desenvolvidos, à luz do perfil profissional de conclusão do curso. É importante considerar o princípio da objetividade de qualquer trajetória formativa pretendida pelo estudante, cabendo à instituição ofertante analisar essas pretensões, “no propósito de mantê-las em conformidade com a realidade profissional, sem encurtar demais e sem buscar uma extensão demasiada do curso”, como muito bem é assinalado no Parecer CNE/CES nº 776/97.”

Caberá à FATEC SENAC RJ, através de seus órgãos próprios e com apoio da Diretoria de Educação, fixar critérios e definir procedimentos para a avaliação do aproveitamento de competências.

⁴ Art. 41. O conhecimento adquirido na educação profissional, inclusive no trabalho, poderá ser objeto de avaliação, reconhecimento e certificação para prosseguimento ou conclusão de estudos. Parágrafo único. Os diplomas de cursos de educação profissional de nível médio, quando registrados, terão validade nacional.

Os responsáveis pela avaliação destinada ao aproveitamento de competências apresentarão relatório que será arquivado no prontuário individual do estudante, juntamente com os documentos que instituirão esse processo.

O aproveitamento de competência, em qualquer condição, deverá ser requerido antes do início das atividades de cada módulo ou curso, em tempo hábil para a análise, a indicação de eventuais complementações e deferimento pela direção da Faculdade SENAC Rio.

9. Estágio Curricular e Trabalho de conclusão de curso

Na implementação dos projetos integradores o estudante irá se defrontar com situações que envolverão a aplicação e a demonstração da constituição de praticamente todas as competências previstas no perfil profissional de conclusão. Dessa forma, o projeto substitui, com vantagens, as atividades usuais de Estágio Curricular e Trabalho de Conclusão de Curso.

Os projetos propiciam condições para vivenciar os desafios reais da profissão, viabilizando a constituição, a consolidação e integração das competências previstas no plano de curso. Razão pela qual tornam-se um instrumento privilegiado de avaliação de competências.

São eixos de articulação entre teoria e prática, desenvolvidos em pequenos grupos e com docente designado especialmente para coordenar as sessões de aprendizagem que eles abrigam. São formas de dar à Educação Tecnológica um caráter distintivo da tradição acadêmica.

10. Critérios de avaliação

10.1. Perspectiva de Avaliação

A avaliação da aprendizagem tem função diagnóstica e será contínua e de responsabilidade do Instrutor, mediante a realização de atividades de pesquisas, projetos, prática profissional em laboratórios ou ambientes reais de trabalho, seminários, trabalhos escritos e similares.

A avaliação é um processo que captará e fornecerá informações relevantes para a tomada de decisão para o aprimoramento permanente do processo educativo. Destina-se a verificar a capacidade do estudante de corresponder ao perfil profissional e às competências previstas no projeto pedagógico de curso, em cada disciplina que compõem a estrutura do curso.

A avaliação deve ocorrer sistematicamente durante todo o processo de construção das competências, subsidiando ajustes constantes, de modo a funcionar como um mecanismo regulador da prática pedagógica. Deve oferecer aos estudantes a oportunidade de confirmar suas competências, bem como de manifestar suas dúvidas, dificuldades ou necessidades de aprendizagem. Deve permitir que o instrutor verifique se sua ação está adequada às necessidades de aprendizagem dos estudantes, se deve ou não mudar as estratégias didáticas, os recursos de apoio, ou mesmo as bases científicas e tecnológicas.

10.2. Processo e Registro de Avaliação

A avaliação da aprendizagem será sistemática e cumulativa, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre o desempenho em situações pontuais.

O resultado do processo de avaliação será registrado por disciplina e expresso em menções:

- **Ótimo** (9 a 10) – o desempenho supera com excelência a performance requerida.
- **Bom** (7 a 8,9) – o desempenho supera a performance requerida.
- **Suficiente** (6 a 6,9) – o desempenho atende a performance requerida.
- **Insuficiente** (0 a 5,9) – o desempenho não atende à performance requerida

A avaliação do participante será feita por disciplina, incidindo sobre a frequência e o aproveitamento.

Será considerado **Aprovado** aquele que obtiver conceito mínimo "Suficiente" nas avaliações de cada disciplina, realizadas durante o processo de aprendizagem, além da frequência mínima obrigatória de 75%

Será considerado **Reprovado** aquele que obtiver conceito "Insuficiente" na disciplina e/ou exceder o limite de 25% de ausência, independente do resultado da avaliação.

Os estudantes deverão ter pleno conhecimento dos critérios e procedimentos a serem adotados para o desenvolvimento do curso, bem como sobre as normas regimentais sobre a avaliação, recuperação, frequência e promoção.

10.3. Recuperação

A recuperação será paralela e contínua, no decorrer da disciplina, imediatamente após a identificação das dificuldades de aprendizagem. Para tanto, será elaborado um Plano de Atividades de Recuperação.

O Plano de Atividades de Recuperação será organizado individualmente ou em grupo, em torno das competências nas quais o estudante demonstrou dificuldades e sua aplicação será feita pelo Instrutor. Esse Plano será elaborado pelo Instrutor, sob a orientação do Coordenador de Curso, e o registro dos resultados será efetuado conforme orientações da Diretoria de Educação.

10.4. Indicadores de competências e respectivos procedimentos de avaliação

A avaliação de competências requer critérios, procedimentos e instrumentos apropriados. A tabela a seguir contém indicadores e tipos de avaliação adequados para verificar se o estudante desenvolveu as competências previstas.

Programador Visual Gráfico (Módulo 1) 430 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.	<p style="text-align: center;">Marketing Aplicado ao Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gera a imagem da marca a partir de um briefing considerando os pontos fortes e fracos do produto ou serviço, definindo seu posicionamento. • Elabora um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços. • Constrói argumentações sólidas, coerentes e adequadas, utilizando técnicas de marketing para sustentar a criação do projeto junto ao cliente. 	<p>Atividade escrita: Apresentar o briefing realizado com o cliente e um relatório definindo o posicionamento da empresa no mercado. Apresentar o plano de marketing para a promoção da marca, contendo: Público Alvo, Posicionamento de Mercado, Objetivos e Metas, Estratégias e o Composto de Marketing.</p> <p>Atividade de Prática Profissional: Criar e apresentar a imagem da marca sustentando a sua criação para o cliente <u>com argumentações sólidas e coerentes.</u></p>

	<p>Sistema de Identidade Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Projeta composição visual combinando os elementos textuais e não textuais adequados ao escopo do projeto gráfico. Cria elementos primários (marca, símbolo ou logotipo) de identidade visual, a partir do posicionamento do produto ou serviço, para desenvolver o sistema de aplicações. Cria o layout utilizando-se de cores e tipografia a fim de atingir objetivos estéticos, simbólicos, funcionais e culturais. 	<p>Atividade de Prática Profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planejar e desenvolver a marca do projeto de acordo com as necessidades do cliente e requisitos do público-alvo. Construir um sistema de identidade visual, criando diversas aplicações para a marca criada. Apresentar através de peças gráficas, o layout da marca criada, com tipografia, cores e elementos visuais adequados.
	<p>Tipografia</p> <p>Desenvolve critérios para implementação de tipografia em projetos gráficos.</p>	<p>Atividade escrita: Apresentar um relatório com a descrição dos critérios definidos para implementação da tipografia. Nesse relatório deve constar também a tipografia escolhida para construir a identidade visual (logotipo)</p>
	<p>Imagem Digital</p> <p>Cria elementos gráficos vetoriais e em bitmap diversos, utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.</p> <ul style="list-style-type: none"> Finalizar elementos gráficos digitais, utilizando tecnologias específicas para aplicação em projetos gráficos 	<p>Atividade de prática profissional: Criar, finalizar e apresentar a papelaria, aplicativos e demais gráficos vetoriais e em bitmap que compõem a identidade visual.</p>
<p>Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.</p>	<p>Fotografia Digital</p> <p>Fotografa manuseando adequadamente equipamentos, acessórios e materiais fotográficos necessários para produção de imagem digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerencia imagens digitais organizando arquivos para manipulação, edição e finalização para o correto tratamento das imagens dos registros fotográficos. 	<p>Atividade de Prática Profissional: Apresentar as imagens impressas dos registros fotográficos em material visual produzido para o projeto integrador,</p>
	<p>Editores Eletrônica</p> <p>Diagrama elementos textuais e não textuais utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial.</p>	<p>Atividade de Prática Profissional: Criar e apresentar o protótipo editorial, com a diagramação adequada para o projeto integrador.</p>
	<p>Produção Gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> Escolher materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício-para impressão. 	<p>Atividade de Prática Profissional: Estudo de caso onde o aluno deverá:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definir as especificações gráficas e os processos mais adequados para a impressão do seu projeto. Fazer um orçamento da produção com pelos menos 3 fornecedores e apresentar a sua escolha, justificando-a considerando a relação custo-benefício.
<p>Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final.</p>	<p>Editores Eletrônica</p> <p>Finaliza o produto editorial utilizando tecnologias específicas para impressão digital.</p> <p>Produção Gráfica</p> <p>Finaliza projetos gráficos utilizando tecnologias específicas para impressão de alta tiragem.</p>	<p>Atividade de prática profissional: apresentar os arquivos para a produção gráfica, de acordo com as especificações do projeto integrador, contendo a diagramação e a arte-final do manual de identidade visual.</p>

Embalagem e ações promocionais em ponto de venda (Módulo 2) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
------------------------	-----------------------------	--

<p>Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos.</p>	<p>Comportamento do Consumidor</p> <ul style="list-style-type: none"> Gera relatório de dados sobre o público-alvo, realizando pesquisas quantitativas e qualitativas para identificar o perfil dos consumidores Mapeia o comportamento do público-alvo, observando as comunidades globais, redes sociais e locais de consumo para detectar suas influências, fatores psicológicos e processos de decisão de compras. 	<p>Atividade escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentar o briefing identificando o perfil do consumidor final da marca do projeto. Apresentar um mapa do comportamento do público alvo, contendo perfil demográfico e psicográfico: classe social, idade, gênero, valores e motivações de consumo.
	<p>Embalagem e Ponto de Venda</p> <ul style="list-style-type: none"> Cria embalagem considerando a natureza do produto e o contexto de exposição no ponto de venda para gerar o diferencial no posicionamento. Define especificações técnicas determinando as medidas, os materiais e processos de produção para gerar o modelo da embalagem. 	<ul style="list-style-type: none"> Atividade de prática profissional: Apresentar um desenho da embalagem criada inserida no seu contexto do PDV, e um documento com suas especificações técnicas. Planejar e apresentar o protótipo real da embalagem (3D) seguindo o conceito do projeto integrador.
	<p>Modelagem 3D:</p> <p>Modela objetos tridimensionais utilizando tecnologias específicas para simular o produto final.</p>	<p>Atividade de prática profissional: Construir e apresentar modelagem digital tridimensional do produto final.</p>
<p>Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda</p>	<p>Design de Tipos</p> <p>Criar fontes tipográficas digitais, baseadas em princípios de legibilidade, utilizando software específico para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda.</p>	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pesquisar, analisar, experimentar e aplicar tipografias adequadas ao conceito do projeto integrador. Criar e apresentar uma fonte tipográfica adequada ao conceito criativo e estratégico do projeto integrador.
<p>Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo</p>	<p>Embalagem e Ponto de Venda</p> <ul style="list-style-type: none"> Desenvolve as ações de promoção no PDV utilizando fontes tipográficas e técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance de vendas das embalagens. 	<p>Atividade de prática profissional: Construir o protótipo real da embalagem e materiais de PDV seguindo o conceito do projeto integrador.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Direção de Arte Concebe o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação para desenvolver peças gráficas adequadas ao público-alvo. Adequa a relação custo-benefício selecionando materiais e processos de impressão para atingir os objetivos da campanha. 	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceber, desenvolver e finalizar peças gráficas promocionais de acordo com as premissas do projeto integrador. Determinar especificações técnicas e solicitar orçamentos de impressão de acordo com o <i>briefing</i> do projeto integrador. Apresentar as ações promocionais que serão feitas para atingir o público-alvo

Website (Módulo 3) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
<p>Criar o escopo do projeto, aplicando técnicas investigativas centradas no usuário para identificar e analisar seu perfil e suas expectativas.</p>	<p>Usabilidade e Arquitetura de Informação:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concebe o sistema de rotulagem a partir da investigação sobre o perfil do usuário aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface Seleciona usuários, utilizando questionários e entrevistas para definir amostra de participantes 	<p>Atividade escrita: Criar e realizar uma entrevista com o usuário para identificar o seu perfil e necessidades. Apresentar um relatório de análise da concorrência (benchmark), considerando o briefing do cliente.</p> <p>Atividade de Prática profissional: Criar e apresentar um sistema de rotulagem, que</p>

		atenda o perfil e às necessidades do usuário com base na entrevista realizada e no benchmark criado.
Planejar a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto	Usabilidade e Arquitetura de Informação: <ul style="list-style-type: none"> • Cria a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação 	Atividade de Prática profissional: com base no sistema de rotulagem criado, gerar a estrutura do site (wireframes), por meio de técnicas específicas, tais como: card sorting, inventário de conteúdo e diagramação de navegação.
	Design de Interfaces: <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolve grid do projeto baseando-se nos wireframes criados para organizar os elementos visuais 	Atividade de Prática profissional: com base nos wireframes criados, gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados.
Finalizar a interface gráfica do projeto, utilizando ferramentas de gestão de conteúdo, de edição e composição visual para adequar vídeos, imagens e áudio às necessidades do projeto	Design de Interfaces: <ul style="list-style-type: none"> • Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas • Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente 	Atividade de Prática profissional: com base nos requisitos do cliente (identidade visual e estratégia definida no perfil do usuário), criar paleta de cores por meio de ferramentas gráficas que auxiliem a identificação dos diferentes tipos de combinação e harmonização de cores. Atividade de Prática profissional: Desenvolver e apresentar o layout das telas do projeto por meio de softwares adequados, com base na paleta de cores e nas grids criadas.
	Edição de imagem e vídeo: <ul style="list-style-type: none"> • Edita sequência de vídeo, imagens e áudio, utilizando softwares específicos de edição, respeitando padrões técnicos e estéticos para criar vídeos direcionados às interfaces digitais. 	Atividade de Prática profissional: Apresentar a edição da sequência de vídeo realizada, imagens e áudio respeitando os padrões estéticos do layout das telas do projeto por meio de softwares específicos.
	Ferramenta de Gestão de Conteúdo: <p>Configura o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cria templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização 	Atividade de Prática profissional: com base no layout das telas, criar template para o projeto de website por meio de ferramenta de gestão de conteúdo, configurando seu sistema de gerenciamento em função das necessidades.
	Construção de Páginas Web: <ul style="list-style-type: none"> • Constrói páginas para internet aplicando os padrões web para implementar as soluções concebidas 	Atividade de Prática profissional: Criar páginas para internet com base no layout das telas, aplicando os padrões web, tais como: <ul style="list-style-type: none"> • Linguagem de marcação de texto (HTML, XHTML, HTML5), Cascading Style Sheet, Comportamentos interativos e utilizando softwares de construção de páginas, para implementar as soluções concebidas.
Avaliar o protótipo do sistema utilizando técnicas de usabilidade, para testar a eficácia, a eficiência e a	Construção de Páginas Web: <p>Valida as páginas de internet submetendo-as aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web</p>	Atividade de Prática profissional: com base nas páginas criadas, validar sua codificação, submetendo aos critérios da W3C.

satisfação do usuário.		
Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço.	<p>Marketing Digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desenvolve estratégias de mídias digitais, utilizando ferramentas de marketing digital para a divulgação do projeto web. Concebe campanha online para as redes sociais, segmentando o público-alvo para obter maior resultado nas ações de marketing digital. 	<p>Atividade de Prática profissional: Estruturar um plano de marketing digital para divulgar o projeto web, fortalecendo a marca do projeto integrador.</p>

Cross media (Módulo 4) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
Elaborar plano estratégico e financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto	<p>Planejamento Estratégico em Design: Elabora um plano de ação estratégico aplicando métodos de design thinking para viabilizar a implementação do projeto.</p>	<p>Atividade de escrita: Analisando as etapas de entrega do Projeto Integrador, criar e apresentar um relatório com uma estimativa de viabilidade financeira e projetual.</p>
	<p>Finanças Aplicadas ao Design: Desenvolve o plano financeiro elaborando os relatórios estatísticos e orçamentais para apresentar uma proposta de custos e viabilidade do projeto cross media.</p>	
Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.	<p>Videografismo Concebe o <u>roteiro do projeto</u>, escolhendo ângulos de enquadramento, cortes e marcadores para definir um estilo narrativo para a vinheta.</p>	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Criar e apresentar o story-board para a produção do vídeo do projeto Integrador. Planejar e apresentar a composição e o fluxo editorial (impresso/digital) usando ferramentas específicas de acordo com as estratégias do projeto Integrador.
	<p>Design Editorial Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Elabora <u>capa e miolo do projeto gráfico</u> criando um sistema de grid e estilos adequados ao formato para gerar um produto editorial consistente. Finaliza o projeto editorial gerando <u>publicações impressas e digitais online</u> a fim de se adequar aos diversos dispositivos móveis. 	
Produzir arquivos digitais de imagem, áudio e vídeo com base em conceitos de estética e composição visual para construção de materiais multimídia	<p>Videografismo</p> <ul style="list-style-type: none"> Edita arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação. Cria composição digital, respeitando padrões técnicos e estéticos para desenvolver animações. 	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Editar e preparar os arquivos de vídeo para exibição no projeto Integrador.
	<p>Edição de Áudio</p> <ul style="list-style-type: none"> Edita arquivos de áudio, aplicar efeitos de transição e de corte, integrando com vídeos e animações. 	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planejar e executar o arquivo de áudio de acordo com o vídeo editado para o projeto integrador
	<p>Ilustração e Pintura Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Cria imagem a partir da digitalização de originais feitos à mão sobre papel para 	<p>Atividade de prática profissional:</p> <ul style="list-style-type: none"> Criar uma composição de imagens digitalizadas (cena) utilizando-se de técnicas de ilustração digital para atender

	<p>aplicar as diversas técnicas da pintura digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> Gera ilustrações digitais utilizando recursos de manipulação de imagem para criar o estilo do produto gráfico 	<p>conceitos do projeto Integrador.</p> <ul style="list-style-type: none"> Criar imagem digital com base em fundamentos de volume, luz e sombra, utilizando referência fotográfica e rascunhos.
<p>Elaborar pedidos para registro de propriedade intelectual em conformidade com as normas técnicas e legais vigentes para assegurar o direito autoral</p>	<p>Ética e Legislação Aplicadas ao Design:</p> <ul style="list-style-type: none"> Registra marcas e imagens utilizando-se de processos extrajudiciais e judiciais (caso necessário) aplicando os princípios legais vigentes para resguardar o uso do direito autoral. 	<p>Estudo de caso: através de case, simular o registro de uma marca aplicando os princípios legais vigentes.</p>

11. Recuperação Paralela

A recuperação paralela envolve ações destinadas a suplantar problemas de aprendizagem dos estudantes, durante o desenvolvimento da disciplina, de modo a aumentar a probabilidade de constituição das competências previstas no projeto pedagógico.

Assim, no transcorrer das atividades de aprendizagem de cada disciplina, à medida que o instrutor constatar que algum estudante está com dificuldade de desempenho, imediatamente deve iniciar ações de recuperação, tais como estudo de casos, pesquisas e outras atividades que propiciem o desenvolvimento da(s) competência(s) não constituída(s). Isso pode ser feito dentro ou fora da sala de aula (mediante atividades não presenciais).

12. Instalações e equipamentos/recursos

Para obter os resultados educacionais esperados, o desenvolvimento do curso requer uma infraestrutura com:

Ambientes de aprendizagem convencionais adequadamente mobiliados, além de recursos de apoio didático, como: computador, projetor multimídia (datashow), tela, quadro branco com pincéis, aparelho de som ou recursos equivalentes, entre outros. adequadamente mobiliados, além de recursos de apoio didático, como: computador, projetor multimídia (datashow), tela, quadro branco com pincéis, aparelho de som ou recursos equivalentes, entre outros.

- Equipamentos e materiais pertinentes de uma oficina de processos gráficos contendo: conta-fios, esquadros de acrílico, estiletes (estreito e largo), placa de corte, régua escalímetro, grampeador profissional, régua de aço, avental, jogo pantone, mesa de luz portátil, pranchetas portáteis para desenho, filmadora digital, cartão de memória, leitor de cartão desktop, tripé, refletores, câmera fotográfica reflex digital com objetiva, kit de iluminação fotográfica (ateliê de criação).
- Com os seguintes **recursos** instalados: impressora a laser monocromática, scanner profissional.
- Laboratório de informática** equipados com: computadores (1 aluno por micro) com configuração igual ou superior a:
 - Processador Pentium core i-7 com velocidade de processamento de 3.40 GHz, 6 Gb de memória RAM, disco rígido de 1 Tb, placa de vídeo dedicada de 1 Gb, leitor de DVD e gravador de CD, teclado padrão ABNT/2, mouse óptico, monitor de vídeo colorido de 21.5" widescreen do tipo LCD.

- Com os seguintes **softwares** instalados: sistema operacional Windows 7 Enterprise, Microsoft Office 2013 (Word, Excel, PowerPoint), Microsoft Project Professional 2013, Adobe CC 2017 (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash, Fireworks, Premiere, After Effects, Audition, Encore, Acrobat), Autodesk 3ds Max, antivírus e com acesso à internet.
- **Laboratórios multimídia** equipados com: computadores (1 aluno por micro) com configuração igual ou superior a:
 - Processador Intel Core i-5 com velocidade de processamento de 2.5 GHz, 8 Gb de memória RAM, disco rígido de 500 Gb, processador gráfico de 500 Mb, alto-falantes estéreo integrados, teclado, mouse, tela widescreen de 21,5 polegadas.
 - Com os seguintes **softwares** instalados: sistema operacional OS X Lion, Microsoft Office for Mac 2011 Home & Student (Word, Excel, PowerPoint), Adobe CS6 Master Collection (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash, Fireworks, Premiere, After Effects, Audition, Encore, Acrobat), Apple Final Cut Pro, FontLab, anti-vírus e com acesso à internet.
 - Com os seguintes **recursos** instalados: impressora a laser monocromática, scanner profissional, mesas digitalizadoras com canetas, monitores ativos, mesa de som de 4 canais, microfone condensador, fones de ouvido estéreo.
- **Ateliê de criação/Sala de Desenho:**
 - sala de aula equipada com mesas/pranchetas de desenho para o desenvolvimento atividades de criação, e diversos utensílios tais como: esquadros, mesa de luz, pranchas de corte, estiletes, catálogos de cores Pantone, conta-fios, aventais.
 - impressora a laser A4 monocrom e scanner A4 colorido.
- **Biblioteca:**
 - Ambiente para estudo e pesquisa (*Centro de Documentação e Informação*), com variado acervo de títulos de livros, periódicos, CDs, vídeos etc.
- **Material didático (fornecido pelo SENAC):** Não há
- **Material didático (a ser adquirido pelo estudante):**
 - Câmera fotográfica digital. Obs.: não serão aceitas câmeras de celulares.
 - Kit de desenho: lápis tipo B, borracha plástica, régua de acrílico 30 cm, bloco de desenho tamanho A4, bloco de desenho tamanho A3, pasta portfólio A3, estilete.
 - Dispositivo de armazenamento de dados (pendrive ou HD externo).
- **Uniforme:** Não há.
- **Bibliografia de Referência:**

Módulo 1: Imagem corporativa e identidade visual – Duração: 400 horas

Marketing Aplicado ao Design

Bibliografia Básica:

- KOTLER, P. Administração de marketing. 12. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2012.
- KOTLER, Philip; KARTAJAWA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. São Paulo: Campus, 2010.
- DOLABELA, F. O segredo de Luísa. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

Bibliografia Complementar:

- VAZ, Conrado Adolpho. Os 8 P do marketing digital: o seu guia estratégico de marketing digital. São Paulo: Novatec, 2011.
- LAS CASAS, Alexandre Luzzi. Administração de marketing: conceitos, planejamento e aplicações à realidade brasileira. São Paulo: Atlas, 2010.
- CHINEM, R. Marketing e divulgação da pequena empresa: como o pequeno e o microempresário podem chegar à mídia. 5. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- ROSSI, A. T. Marketing sem complicações: para principiantes e profissionais de outras áreas. 5. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- AAKER. D. A. Estratégia de portfólios de marcas. Porto Alegre: Bookman, 2007.

Sistema de Identidade Visual

Bibliografia Básica:

- WHEELER, A. Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- PEÓN, M. L. Sistemas de identidade visual: um guia sucinto para pesquisar, criar, avaliar e especificar identidades visuais. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- MUNARI, B. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Bibliografia Complementar:

- VILLAS-BOAS, A. O que é [e o que nunca foi] design gráfico. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
- SAMARA, Timothy. Elementos do design: guia do estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- MILLMAN, Debbie. Fundamentos essenciais de design gráfico. São Paulo: Rosari, 2012.
- PEREZ, Clotilde. Signos da marca. São Paulo: Thompson, 2004.
- C. NETTO, J. T. Semiótica, informação e comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1983.

Tipografia

Bibliografia Básica:

- NIEMEYER, L. Tipografia: uma apresentação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- AIREY, David. Design de logotipos que todos amam. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- HORCADES. Carlos M. Almanaque tipográfico brasileiro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

Bibliografia Complementar:

- MANDEL, Ladislav. O poder da escrita. São Paulo: Rosari, 2011.
- PERROTA, Isabella. Tipos e grafias. São Paulo: Viana e Mosley, 2005.
- ROCHA, Cláudio. Tipografia comparada. São Paulo: Rosari, 2004.
- WILLBERG, Hans Peter. Primeiros socorros em tipografia. São Paulo: Rosari, 2007.
- LUPTON, Ellen. Pensar com tipos. São Paulo: Cosacnaify, 2009.

Imagem Digital

Bibliografia Básica:

- ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS5. 1a Edição. São Paulo: Editora SENAC, 2010.
- GAMBA JÚNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: 2AB, 2006.
- MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2005.

Bibliografia Complementar:

- ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe illustrator CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- ANDRADE, Maria Ângela Serafim de. CorelDraw X5. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- AMBROSE, G. E.; HARRIS, P. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- SEDDON, T. Imagens: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BENGAL; COLS. Ilustrações com photoshop. Porto Alegre: Bookman, 2007.

Fotografia Digital

Bibliografia Básica:

- MARTINS, Nelson. Fotografia – da analógica à digital. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2010.
- HEDGECOE, John. O Novo Manual de Fotografia - Guia completo para todos os formatos. 4ª edição. Editora Senac São Paulo, 2010.
- ANG, Tom. Fotografia Digital – uma introdução. 3ª edição. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

Bibliografia Complementar:

- CEZAR, Newton; PIOVAN, Marco. Making off: revelações sobre o dia a dia da fotografia. Distrito Federal: Editora Senac, 2008.
- TRIGO, Thales. Equipamento fotográfico - teoria e prática. 5ª edição. Editora Senac São Paulo, 2015.
- BAVISTER, Steve. Guia de fotografia digital. Editora Senac São Paulo. 2011
- SOULAGES, François. Estética da fotografia - perda e permanência. Editora Senac São Paulo. 2010.
- VASQUES, Pedro F. Fotografia escrita - nove ensaios sobre a produção fotográfica no Brasil. Distrito Federal: Editora Senac, 2008.

Editoração Eletrônica

Bibliografia Básica:

- HURLBURT, A. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 1986.
- SAMARA, Timothy. Grid, construção e desconstrução. São Paulo: Rosari, 2007.
- ANDRADE, Serafim. Adobe indesign CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

Bibliografia Complementar:

- FAWCETT-TANG, Roger. O livro e o designer I. São Paulo: Rosari, 2007.
- TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro. São Paulo, 2007. Ateliê Editorial.
- FERLAUTO, Claudio. A. R. O tipo da gráfica, uma continuação. São Paulo: Rosary, 2002.
- BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosacnaify, 2011.
- AMBROSE, G; HARRIS, P. O layout. Porto Alegre: Bookman, 2009.

Produção Gráfica

Bibliografia Básica:

- BAER, Lorenzo. Produção gráfica. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3ª Ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
- FERLAUTO, Claudio. O livro da gráfica. 3. ed. São Paulo: Rosari, 2001.

Bibliografia Complementar:

- HENDEL, Richard. O design do livro. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

- AMBROSE, G; HARRIS, P. Formato. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- TSCHICHOLD, Jan. A forma do livro. São Paulo. Ateliê Editorial. 2007
- FAWCETT-TANG, Roger. O livro e o designer I. São Paulo: Rosari, 2007.
- HASLAM, Andrew. O livro e o designer II: como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2010.

Diversidade Cultural e Direitos Humanos

Bibliografia Básica:

- MORAES, Alexandre de. Direitos humanos fundamentais: Teoria Geral. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2013.
- GUERRA, Sidney. O Sistema Interamericano de Proteção dos Direitos Humanos e o Controle de Convencionalidade. 1 ed. São Paulo: Atlas, 2013.
- CHIAVENATO, Júlio José. O Negro no Brasil. 1 ed. São Paulo: Editora Cortez, 2012.

Bibliografia Complementar:

- ALMEIDA Ashley, Patrícia. Ética e Responsabilidade Social nos Negócios. 2 ed. São Paulo: Saraiva, 2005.
- FERRAZ, Carolina Valença e Leite, GLAUBER Salomão. Direito à diversidade. São Paulo: Atlas, 2015.
- GORCZEVSKI, Clovis e MARTÍN, Nuria Beloso. Educar para os direitos humanos: considerações, obstáculos, propostas. 1 ed. São Paulo: Atlas, 2015.
- SILVA, Aracy Lopes da; GRUPIONI, Luís Donisete Benzi. A Temática Indígena na Escola - Novos Subsídios para Professores de 1º e 2º graus. Ed. 4, São Paulo: Global Editora, 2004.
- SILVA, Rodrigo Manoel Dias; SILVA, Roberto Rafael Dias e BENINCÁ, Dirceu. Educação, cultura e reconhecimento: desafios às políticas contemporâneas. São Paulo:Atlas,2015.

Módulo 2: Embalagem e PDV – Duração: 400 horas

Comportamento do Consumidor

Bibliografia Básica:

- ARNHEIM, R. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2004.
- BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. Gestão estratégica do design. São Paulo: Makron Books, 2008.
- GUÉGUEN, N. Psicologia do consumidor. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

Bibliografia Complementar:

- GADE, C. Psicologia do consumidor e da propaganda. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1998.
- ENGEL, J. F. Comportamento do consumidor. São Paulo: Cengage Learning, 2005.
- STRUNCK, Gilberto. Compras por impulso: trade marketing, merchandising e o poder da comunicação e do design no varejo. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.
- BURTENSHAW, Ken; MAHON, Nik; BARFOOT, Caroline. Fundamentos de publicidade criativa. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- DANTAS, Edmundo Brandão. Marketing descomplicado. Brasília: Senac Distrito Federal, 2008.

Embalagem e Ponto-de-Venda

Bibliografia Básica:

- STRUNCK, Gilberto. Compras por impulso: trade marketing, merchandising e o poder da comunicação e do design no varejo. Teresópolis. 2AB Editora, 2011. 2011.

- CAMILO, Assunta; HAYASAKI, Margaret; MENDES, Larissa. Embalagens: design, materiais, processos e máquinas. São Paulo. Instituto de Embalagens. 2009.
- ELLICOTT, Candace. RONCARELLI, Sarah. Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo. Blucher. 2010.

Bibliografia Complementar:

- CAMILO, Assunta; HAYASAKI, Margaret; MENDES, Larissa. Embalagens flexíveis. São Paulo. Instituto de Embalagens. 2009.
- PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. Design sustentável: caminhos virtuosos. São Paulo. Editora Senac São Paulo. 2009.
- CALVER, Giles. O que é design de embalagens? Porto Alegre. Bookman. 2009.
- MESTRINER, Fabio. Gestão estratégica de embalagem - uma ferramenta de competitividade para sua empresa. São Paulo. Pentice Hall/SP. 2008.
- HERRIOT, Luke. Templates para design gráfico e design de embalagens. Porto Alegre. Bookman. 2010.

Modelagem 3D

Bibliografia Básica:

- BALDACCI, Janaína. Design Gráfico e Integração com 3Ds Max 2010 e Adobe Photoshop CS 4 Extended. São Paulo: Érica, 2009.
- KIMBERLY, Elam. Geometria do design. São Paulo: Cosacnaify, 2010.
- DERAKSHANI, Dariush; DERAKSHANI, Randi. Autodesk 3ds Max 2012: Guia de treinamento oficial. Porto Alegre. Bookman. 2012.

Bibliografia Complementar:

- CUSSON, Roger. Guia Oficial 3DS Max. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2011.
- MIGUEL, Rodrigo. Animação 3D, HQ e Games: Conexões e Mercado. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2009.
- AGUIAR, Fabio C. 3ds Max 2009 - Modelagem, Render, Efeitos e Animação. São Paulo: Érica, 2009.
- LIMA, Alessandro. Desenvolvendo Personagens em 3D com 3DS Max. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.
- OLIVEIRA, Adriano. Modelagem automotiva e de produtos com Rhinoceros 3.0 e 3DS Max 8. Érica. 2005.

Design de Tipos

Bibliografia Básica:

- NIEMEYER, L. Tipografia: uma apresentação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- AIREY, David. Design de logotipos que todos amam. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- HORCADES, Carlos M. Almanaque tipográfico brasileiro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

Bibliografia Complementar:

- MANDEL, Ladislav. O poder da escrita. São Paulo: Rosari, 2011.
- PERROTA, Isabella. Tipos e grafias. São Paulo: Viana e Mosley, 2005.
- ROCHA, Cláudio. Tipografia comparada. São Paulo: Rosari, 2004.
- WILLBERG, Hans Peter. Primeiros socorros em tipografia. São Paulo: Rosari, 2007.
- LUPTON, Ellen. Pensar com tipos. São Paulo: Cosacnaify, 2009.

Direção de Arte

Bibliografia Básica:

- BARRETO, Roberto Menna. Criatividade em propaganda. 14. ed. São Paulo: Summus, 2004.

- CESAR, Newton. Direção de arte em propaganda. 10. ed. Brasília: Senac Distrito Federal, 2011.
- BURTENSHAW, K; MAHON, N; BARFOOT, C. Fundamentos de publicidade criativa. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Bibliografia Complementar:

- VILLAS-BOAS, A. O que é [e o que nunca foi] design gráfico. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
- ARNHEIM, R. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2004.
- VERONEZZI, José Carlos. Mídia de A a Z: os termos de mídia, seus conceitos, critérios e fórmulas, explicados e mostrados graficamente como são utilizados na mídia. São Paulo: Flight, 2002.
- LARA, M. Publicidade: a máquina de divulgar. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.
- CESAR, N. Os primeiros segredos da direção de arte. 2. ed. Brasília: Senac Distrito Federal, 2011.

Módulo 3: Website – Duração: 430 horas

Usabilidade e Arquitetura de Informação

Bibliografia Básica:

- AGNER, L. Ergodesign e arquitetura de informação. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.
- MORAIS, Anamaria de; ROSA, José Guilherme Santa. Avaliação e projeto no design de interfaces. Rio de Janeiro: 2AB, 2010
- NORMAN, Donald. Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

Bibliografia Complementar:

- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web – projetando sites com qualidade. Ed. Elsevier, 2007.
- OLIVEIRA, Ivone de Lourdes; SOARES, Ana Thereza Nogueira. Interfaces e tendências da comunicação no contexto das organizações. 2. ed. São Caetano do Sul, SP: Senac Rio, 2011.
- KALBACH, James. Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- NORMAN, Donald. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco 2010.
- KRUG, Steve. Simplificando coisas que parecem complicadas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010

Design de Interfaces

Bibliografia Básica:

- MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 20013.
- WILLIAMS, Robin. Web design para não designers: um guia objetivo para você criar, projetar e publicar o seu site na web. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

Bibliografia Complementar:

- KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.
- BEAIRD, Jaison. Princípios do web design maravilhoso. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
- ROYO, Javier. Design digital. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2012.

- MORAIS, Anamaria de; ROSA, José Guilherme Santa. Avaliação e projeto no design de interfaces. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.
- JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Edição de imagem e vídeo

Bibliografia Básica:

- FAUKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. Adobe Photoshop CC2015 – classroom in a book. Editora Bookman Companhia ED. 2015.
- CARMO, Liana. X Adobe After Effects Cs6. São Paulo: Senac, 2013.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual São Paulo Martins Fontes 1997

Bibliografia Complementar:

- SEDDON, T. Imagens: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- GOMES, Luis Claudio Gonçalves. Composição visual. Ed. Do livro técnico. 2012
- VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
- EXCELL, Laurie. Composição: de simples fotos a grandes imagens. Rio de Janeiro: RJ, Altabooks, 2012
- MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2015.

Ferramenta de Gestão de Conteúdo

Bibliografia Básica:

- JERKOVIC, John I. Guerreiro SEO. São Paulo: Novatec, 2010.
- GOMES, Ana Laura. XHTML/CSS: criação de páginas web. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- SILVA, Mauricio Samy. Construindo Sites com CSS e (X)HTML. São Paulo: Novatec, 2007.

Bibliografia Complementar:

- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.
- MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- GITOMER, Jeffrey. Boom de mídias sociais. São Paulo: Makron Books, 2012.
- WRIGHT, Jeremy. Blog marketing: a nova e revolucionária maneira de aumentar vendas, estabelecer sua marca e alcançar resultados excepcionais. São Paulo: Makron Books, 2008.
- HUBA, Jackie. Buzzmarketing: criando clientes evangelistas. São Paulo: Makron Books, 2006.

Construção de Páginas Web

Bibliografia Básica:

- GOMES, Ana Laura. Adobe Fireworks Cs5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- SILVA, Mauricio Samy. Construindo Sites com CSS e (X)HTML. São Paulo: Novatec, 2007.
- GOMES, Ana Laura. XHTML/CSS: criação de páginas web. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

Bibliografia Complementar:

- JERKOVIC, John I. Guerreiro SEO. São Paulo: Novatec, 2010.

- GOMES, Ana Laura. Adobe dreamweaver Cs5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011. REPETIDO
- GOMES, Ana Laura. XHTML/CSS: criação de páginas web. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- FLATSCHART, Fábio. Adobe flash CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe photoshop CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

Marketing Digital

Bibliografia Básica:

- GITOMER, Jeffrey. *Boom de mídias sociais*. São Paulo: Makron Books, 2012.
- WRIGHT, Jeremy. *Blog marketing: a nova e revolucionária maneira de aumentar vendas, estabelecer sua marca e alcançar resultados excepcionais*. São Paulo: Makron Books, 2008.
- VAZ, Conrado Adolpho. *Os 8 P do Marketing digital*. São Paulo: Novatec, 2011.

Bibliografia Complementar:

- JENKINS, Henry; ALEXANDRIA, Susana. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph, 2009.
- BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*. Ed. Zahar, 2006. Rio de Janeiro.
- BASTOS, Marcos; ZAGO, Gabriela. *Análise de redes para mídia social*. Ed. Sulina, 2016.
- LÉVY, Pierre. *Tecnologias da inteligência*, Ed. 34, Rio de Janeiro 2010.
- MC CONNELL, Ben; HUBA, Jackie. *Buzzmarketing: criando clientes evangelistas*. São Paulo: Makron Books, 2005.

Módulo 4: *Cross media* – Duração: 400 horas

Planejamento Estratégico em Design

Bibliografia Básica:

- BARROS, Jorge Pedro Dalledonne de. *Visão estratégica*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2008.
- *ESTRATÉGIA de empresas*. 9 ed. Rio de Janeiro: FGV, 2011.
- BARBARÁ, S.; SYDNEY, F. *Design: gestão, métodos, projetos, processos*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

Bibliografia Complementar:

- GORET, P. P. et. al. *Viabilidade econômico-financeira de projetos*. 3. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2010.
- CAVALCANTI, F. A. *Planejamento estratégico participativo: concepção, implementação e controle de estratégias*. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. *Gestão estratégica do design*. São Paulo: Makron Books, 2008.
- TOMIYA, Eduardo. *Gestão do valor da marca*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2010.
- STRUNCK, Gilberto. *Viver de design*. 6. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Finanças Aplicadas ao Design

Bibliografia Básica:

- BARBOSA, C. et al. *Gerenciamento de custos em projetos*. Rio de Janeiro: FGV, 2014.
- MOREIRA, I. et al. *Orçamento e controle*. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

- PORTO, Bruno. Vende-se design: autopromoção e portfólio para designers. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

Bibliografia Complementar:

- PINTO, A.; A., G. et al. Gestão de custos. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2011.
- MATEMÁTICA financeira. 10. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2011.
- ADG. O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 5. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- BARBARÁ, S.; SYDNEY, F. Design: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.
- BELTRÃO, André. Quanto custa meu design? gestão financeira para freelancers. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Videografismo

Bibliografia Básica:

- MACHADO, A. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- SANTAELLA, L. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual São Paulo Martins Fontes 1997

Bibliografia Complementar:

- VENTURELLI, S. Arte: espaço, tempo e imagem. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- MELO, Christine. Extremidades do Vídeo. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- JÚNIOR, A. A arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac São Paulo, 2002.
- MACHADO, Ludmila. Design e linguagem cinematográfica: Narrativa visual e projeto. São Paulo. Edgard Blucher, 2012.
- DORNELES, Rogério. Design na TV: pensando vinheta. Salto, SP: Schoba, 2011.

Edição de Áudio

Bibliografia Básica:

- MAGNONI, Antônio; CARVALHO, Juliano. O novo rádio: cenário da radiodifusão na era digital. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- RODRÍGUEZ, Angel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.
- ALVES, L. Fazendo música no computador. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

Bibliografia Complementar:

- COUSINS, Mark. Logic pro 9: produção de áudio e música. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- BARBOSA, Chico. Na mesma sintonia: O rádio na vida e na obra de Orlando Duarte. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- MAGNONI, Antônio; CARVALHO, Juliano. O novo rádio: cenário da radiodifusão na era digital. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- RODRÍGUEZ, Angel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.
- HUBER, David; RUNSTEIN, Robert. Técnicas modernas de gravação de áudio. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Design Editorial Digital

Bibliografia Básica:

- SAMARA, Timothy. Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- SAMARA, Timothy. Guia de tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- HENDEL, Richard. O design do livro. 2. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2006.

Bibliografia Complementar:

- SAMARA, Timothy. Grid, construção e desconstrução. São Paulo: Rosari, 2007.
- AMBROSE, G; HARRIS, P. O layout. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BAER, Lorenzo. Produção gráfica. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
- ANDRADE, Serafim. Adobe indesign CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

Ilustração e Pintura Digital

Bibliografia Básica:

- ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe illustrator CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. O essencial da ilustração. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.
- PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

Bibliografia Complementar:

- WONG, W. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. São Paulo: Bookman, 2009.
- DERDYK, Edith. Disegno. Desenho. Desígnio. 2ª edição. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- ZEEGEN, L. Fundamentos de ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

Ética e Legislação Aplicadas ao Design

Bibliografia Básica:

- BASSO, M. Direito internacional da propriedade intelectual. São Paulo: Livraria do Advogado, 2002.
- BEZERRA, Charles. O designer humilde: lógica e ética para inovação. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2011.
- BARBARÁ, S.; SYDNEY, F. Design: gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

Bibliografia Complementar:

- MEMEDE, G. Manual de direito empresarial. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- KHOURI, Paulo Roberto Roque Antônio. Direito do consumidor: contratos responsabilidade civil e defesa do consumidor. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
- VENOSA, Silvio. Direito civil: responsabilidade civil. 12. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. 46. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.
- BRASIL. Código Civil e Constituição Federal. 63. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

Serão também utilizadas instalações de organizações parceiras, sobretudo como suporte para atividades voltadas à prática profissional, como pesquisas, projetos e estágio, quando for o caso.

13. Equipe Técnica e Docente

O desenvolvimento do curso ora proposto requer uma equipe técnica e docente devidamente qualificada, com experiência profissional comprovada na área ou no campo específico da disciplina no qual deverá atuar, conforme legislação em vigor. (Ver anexo 2)

14. Certificação

Àquele que concluir os módulos da estrutura curricular deste projeto pedagógico de curso que têm terminalidade, será conferido o respectivo certificado de **Qualificação Profissional Tecnológica**.

Àquele que concluir o conjunto dos componentes curriculares do Curso Superior de Tecnologia, será conferido o diploma de **Tecnólogo em Design Gráfico**, eixo tecnológico de **Produção Cultural e Design**, com validade nacional.

Anexo 1: Matriz geral do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Competências do perfil Módulos	Criar identidades visuais e a programação visual equacionando fatores estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e mercadológicos em projetos gráficos para realizar as etapas de finalização com vias à produção de materiais impressos.	Criar embalagens e peças promocionais por meio da convergência de esforços de e marketing e ferramentas de design gráfico equacionando fatores estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e sustentáveis para realizar as ações de promoção do produto	Projetar interfaces gráficas utilizando programação básica de sistemas para web, tomando como premissa o design responsivo e concebendo sua estrutura e especificação funcional de acordo com a análise e pré-requisito do projeto centrado no usuário para avaliar as soluções concebidas para sistemas digitais.	Desenvolver soluções multimídia elaborando um plano financeiro para viabilidade do projeto e integrando os diversos recursos de produção para implementar a comunicação integrada nas diferentes mídias online e offline	Duração em horas
<p>Módulo 1 <i>Imagem corporativa e identidade visual</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca. • Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico. • Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final. 				<p>400</p>

Qualificação Tecnológica em Programador Visual Gráfico				
<p>Módulo 2 <i>Embalagem e ações promocionais em ponto de venda</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos. • Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda • Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo 		<p>400</p>
Qualificação Tecnológica em Designer Promocional				
<p>Módulo3 <i>Website</i></p>			<ul style="list-style-type: none"> • Criar o escopo do projeto, aplicando técnicas investigativas centradas no usuário, para identificar e analisar seu perfil e suas expectativas. • Planejar a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto. • Finalizar a interface gráfica do projeto, utilizando ferramentas de gestão de conteúdo, de edição e composição visual para adequar vídeos, imagens e áudio às necessidades do projeto. • Avaliar protótipo de sistema, 	<p>430</p>

			<p>utilizando técnicas de usabilidade e marketing, para testar a eficácia, a eficiência e satisfação do usuário.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço 		
Qualificação Tecnológica em Designer de Interfaces					
Módulo 4 Comunicação visual de produtos cross media				<ul style="list-style-type: none"> • Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada. • Elaborar plano estratégico e financeiro, gerando relatório de análise de custos de impacto comercial para viabilizar o projeto. • Elaborar plano estratégico e financeiro, gerando relatório de análise de custos de impacto comercial para viabilizar o projeto • Produzir arquivos digitais de imagem, áudio e vídeo com base em conceitos de estética e composição visual para construção de materiais multimídia. • Elaborar pedidos para registro de propriedade intelectual em conformidade com as normas técnicas e legais vigentes para assegurar o direito autoral. 	400
Qualificação Tecnológica em Designer Multimídia					
Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico					

Anexo 1.A: Matriz de articulação entre competências e disciplinas do Módulo 1 – Imagem corporativa e manual de identidade visual

Competências do módulo Disciplinas	Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual, critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.	Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.	Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final.	Duração em horas
Marketing Aplicado ao Design	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerar a imagem da marca a partir de um briefing considerando os pontos fortes e fracos do produto ou serviço, definindo seu posicionamento. ▪ Elaborar um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços. ▪ Construir argumentações sólidas, coerentes e adequadas, utilizando técnicas de marketing para sustentar a criação do projeto junto ao cliente. 			40
Sistema de Identidade Visual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Briefing e Debriefing ▪ Ambiente mercadológico ▪ Portfólio de produtos ▪ Plano estratégico de marketing ▪ Posicionamento do produto/serviço ▪ 4 P do marketing 			40
Tipografia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projetar composição visual combinando os elementos textuais e imagens adequadas ao escopo do projeto gráfico. ▪ Criar elementos primários (marca, símbolo ou logotipo) de identidade visual, a partir do posicionamento do produto ou serviço, para desenvolver o sistema de aplicações. ▪ Criar o layout utilizando-se de cores e tipografia a fim de atingir objetivos estéticos, simbólicos, funcionais e culturais. 			40
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos gráficos. 			40
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ História da Tipografia, ▪ Classificação Tipográfica ▪ Princípios de Tipografia aplicados na Identidade Visual. 			40

Imagem Digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar elementos gráficos vetoriais e em bitmap diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais. ▪ Finalizar elementos gráficos digitais utilizando tecnologias específicas para aplicação em projetos gráficos 			80
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software de criação vetorial ▪ Software de criação de bitmaps ▪ Captura, tratamento e digitalização de imagens 			
Fotografia Digital		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotografar manuseando adequadamente equipamentos, acessórios e materiais fotográficos necessários para produção de imagem digital. ▪ Gerenciar imagens digitais organizando arquivos para manipulação, edição e finalização para o correto tratamento das imagens dos registros fotográficos. 		40
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Composição de imagem fotográfica ▪ Luminosidade ▪ Fotometria 		
Editores Eletrônicos		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diagramar elementos textuais e imagens utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Finalizar o produto editorial utilizando tecnologias específicas para impressão digital. 	40
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software de editoração eletrônica ▪ Grid 		
Produção Gráfica		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escolher materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício para impressão. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Finalizar projetos gráficos utilizando tecnologias específicas para impressão de alta tiragem. 	40
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Processos de impressão ▪ Provas de impressão ▪ Tipos de acabamento ▪ Gerenciamento do arquivo para impressão ▪ Tipos de originais ▪ Sustentabilidade 		
Projeto Integrador 1 Imagem corporativa e manual de identidade visual	<p>Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual, critérios tipográficos e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.</p>	<p>Produzir materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos processos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.</p>	<p>Gerar a arte-final e o fechamento de arquivos por meio de ferramentas eletrônicas apropriadas a fim de controlar a qualidade de saída do produto final.</p>	80
	<p>Atividades-foco: Criar uma imagem corporativa e produzir o manual de identidade visual. Para tanto, deve: Elaborar briefing e Debriefing; elaborar plano de marketing; Criar o sistema de aplicação da identidade visual; Criar elementos gráficos; Criar a fonte tipográfica para desenvolvimento do logotipo; Capturar imagem digital; Produzir o manual de identidade visual; Definir materiais e processos gráficos de produção para impressão; Construir argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a criação ao cliente.</p>			
Qualificação Tecnológica em: Programador Visual Gráfico				
Duração total do módulo				400

Anexo 1.B: Matriz de articulação entre competências e disciplinas do Módulo 2 – Embalagem e ações promocionais em ponto de venda

Competências do módulo Disciplinas	Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos.	Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda	Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo	Duração em horas
Comportamento do Consumidor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerar relatório de dados sobre o público-alvo, realizando pesquisas quantitativas e qualitativas para identificar o perfil dos consumidores. ▪ Mapear o comportamento do público-alvo, observando as comunidades globais, redes sociais e locais de consumo para detectar suas influências, fatores psicológicos e processos de decisão de compras. 			40
Embalagem e Ponto de Venda	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar embalagem considerando a natureza do produto e o contexto de exposição no ponto de venda para gerar o diferencial no posicionamento. ▪ Definir especificações técnicas determinando as medidas, os materiais e processos de produção para gerar o modelo da embalagem. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver as ações de promoção no PDV utilizando fontes tipográficas e técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance de vendas das embalagens. 	80
Modelagem 3D	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelar objetos tridimensionais utilizando tecnologias específicas para simular o produto final. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estratégia de PDV ▪ Materiais e processos industriais ▪ Merchandising ▪ Desenho técnico ▪ Trade marketing ▪ Software de ilustração vetorial ▪ Sustentabilidade 	80

Design de Tipos		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar fontes tipográficas digitais, baseadas em princípios de legibilidade, utilizando software específico para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda. 		40
Direção de Arte		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software para construção de fonte tipográfica digital ▪ Anatomia da Tipografia, Leiturabilidade e Legibilidade 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceber o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação para desenvolver peças gráficas adequadas ao público-alvo. ▪ Adequar a relação custo-benefício selecionando materiais e processos de impressão para atingir os objetivos da campanha 	80
Projeto integrador 2 Embalagem e ações promocionais em ponto de venda	<p>Criar embalagens de produtos a partir da investigação sobre o público-alvo e da utilização de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais, sustentáveis e mercadológicos.</p> <p>Atividades-foco: Criar embalagem e ações promocionais para o ponto de venda. Para tanto, deve: Analisar o comportamento do consumidor e definir o público-alvo; Criar embalagem e ações de PDV, a partir de fatores informacionais, estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e sustentáveis; Modelar objetos tridimensionais; Criar a fonte tipográfica para aplicação na embalagem e outros materiais; Desenvolver peças gráficas promocionais; Construir argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a criação ao cliente.</p>	<p>Criar fontes tipográficas baseadas em princípios de legibilidade para gerar identidade visual para embalagens e materiais de ponto de venda.</p>	<p>Criar soluções de design e direção de arte, desenvolvendo as peças e ações promocionais para atingir o público-alvo</p>	80
Duração total do módulo				400
LIBRAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicar-se com clientes e profissionais da área, utilizando princípios e recursos da linguagem brasileira de sinais. ▪ Prestar atendimento cordial e sem preconceitos a todos os clientes, utilizando a linguagem brasileira de sinais. ▪ Alfabeto e expressões básicas de LIBRAS ▪ Uso da linguagem brasileira de sinais em Design Gráfico 			40
Qualificação Tecnológica em: Designer Promocional				

Anexo 1.C: Matriz de articulação entre competências e disciplinas do Módulo 3 –Website

Competências do módulo Disciplinas	Criar o escopo do projeto, aplicando técnicas investigativas centradas no usuário para identificar e analisar seu perfil e suas expectativas.	Planejar a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto.	Finalizar a interface gráfica do projeto, utilizando ferramentas de gestão de conteúdo, de edição e composição visual para adequar vídeos, imagens e áudio às necessidades do projeto.	Avaliar o protótipo do sistema utilizando técnicas de usabilidade, para testar a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário.	Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço.	Duração em horas
Usabilidade e Arquitetura de Informação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceber o sistema de rotulagem a partir da investigação sobre o perfil do usuário aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface ▪ Selecionar usuários, utilizando questionários e entrevistas para definir amostra de participantes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação 				80
Design de Interfaces		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver grid do projeto baseando-se nos wireframes criados para organizar os elementos visuais 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definir paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas ▪ Desenvolver os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente 			40
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grid ▪ Software de imagens vetoriais ▪ Software de imagens bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software de imagens vetoriais ▪ Software de imagens bitmap ▪ Teoria das cores ▪ Percepção visual 			

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL
Administração Regional no Estado do Rio de Janeiro

Edição de imagem e vídeo			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar sequência de vídeo, imagens e áudio, utilizando softwares específicos de edição, respeitando padrões técnicos e estéticos para criar vídeos direcionados às interfaces digitais. 			40
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estética cinematográfica ▪ Software de edição, imagens e áudio ▪ Formatos de arquivos de vídeo, imagens e áudio 			
Ferramenta de Gestão de Conteúdo			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Configurar o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente ▪ Criar templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização 			40
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistemas de gerenciamento de conteúdo ▪ Cascading Style Sheet 			
Construção de Páginas Web			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construir páginas para internet aplicando os padrões web para implementar as soluções concebidas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Validar as páginas de internet submetendo-as aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web. 		80
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Linguagem de marcação de texto (HTML, XHTML, HTML5) ▪ Cascading Style Sheet ▪ Comportamentos interativos ▪ Softwares de construção de páginas ▪ Navegadores de páginas web 		
Marketing Digital					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver estratégias de mídias digitais, utilizando ferramentas de marketing digital para a divulgação do projeto web. ▪ Conceber campanha online para as redes sociais, segmentando o público-alvo para obter maior resultado nas ações de marketing digital. 	40
					<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ferramentas de Mídias Sociais ▪ Redes Sociais ▪ E-mail Mkt ▪ Estratégias de Buzz Marketing ▪ Links Patrocinados ▪ SEO 	
Diversidade Cultural e	Interagir com respeito e cortesia com colegas, clientes, fornecedores e colaboradores, respeitando os direitos humanos e as diferenças de credo, etnia, gênero, orientação sexual.					30

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL
Administração Regional no Estado do Rio de Janeiro

Direitos Humanos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Direitos humanos – uma base a ser respeitada nas relações sociais e no trabalho. ▪ Relações Étnico-Raciais ▪ História e Cultura Afro brasileira e Africana – implicações para as relações humanas. ▪ Cidadania responsável e preservação do meio ambiente. ▪ Brasil: uma sociedade multicultural e pluriétnica 					
Projeto integrador 3 Website institucional	Analisar os requisitos do usuário aplicando técnicas de levantamento de informações definindo o escopo do projeto.	Conceber a estrutura da interface utilizando-se de conceitos específicos de ergodesign para desenvolver soluções adequadas ao projeto.	Construir o protótipo implementando soluções concebidas anteriormente, com foco no objetivo do projeto.	Avaliar a interface implementada com técnicas específicas de usabilidade e acessibilidade, testando a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário.	Divulgar o projeto web, utilizando ferramentas de marketing digital para fortalecer a marca do produto e/ou serviço	80
<p>Atividades-foco: Construir um website institucional.</p> <p>Para tanto, deve: Criar a estrutura de navegação do site; Definir layout da interface; Criar a fonte tipográfica; Criar um template de conteúdo dinâmico; Construir as páginas do projeto; Testar a usabilidade da interface.</p>						
Duração total do módulo					430	
Qualificação Tecnológica em: Designer de Interfaces						

Anexo 1.D: Matriz de articulação entre competências e disciplinas do Módulo 4 *Cross-media*

Competências do módulo Disciplinas	Elaborar plano estratégico e financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto.	Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.	Produzir arquivos digitais de imagem, áudio e vídeo com base em conceitos de estética e composição visual para construção de materiais multimídia.	Elaborar pedidos para registro de propriedade intelectual em conformidade com as normas técnicas e legais vigentes para assegurar o direito autoral	Duração em horas
Planejamento Estratégico em Design	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar um plano de ação estratégico aplicando métodos de design thinking para viabilizar a implementação do projeto. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estratégia empresarial ▪ Empreendedorismo ▪ Design thinking ▪ Software de gestão de projeto ▪ Metodologia 5W2H ▪ Inovação ▪ Sustentabilidade 				40
Finanças Aplicadas ao Design	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver o plano financeiro elaborando os relatórios estatísticos e orçamentais para apresentar uma proposta de custos e viabilidade do projeto cross media. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estatística básica ▪ Conceitos de finanças ▪ Precificação ▪ Planilha Eletrônica 				40
Videografismo		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceber o roteiro do projeto, escolhendo ângulos de enquadramento, cortes e marcadores para definir um estilo narrativo para a vinheta. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Story-board • Softwares de composição, animação e efeitos especiais. • Princípios de animação. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação. ▪ Criar composição digital, respeitando padrões técnicos e estéticos para desenvolver animações 		80
Edição de Áudio			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar arquivos de áudio, aplicar efeitos de transição e de corte, integrando com vídeos e animações. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formatos de arquivos de áudio ▪ Softwares de edição de áudio 		40

Design Editorial Digital		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar capa e miolo do projeto gráfico criando um sistema de grid e estilos adequados ao formato para gerar um produto editorial consistente. ▪ Finalizar o projeto editorial gerando publicações impressas e digitais online a fim de se adequar aos diversos dispositivos móveis. 			40
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software de editoração eletrônica ▪ Layout e diagramação ▪ Tipografia ▪ Arte-final ▪ Design responsivo 			
Ilustração e Pintura Digital			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Criar imagem a partir da digitalização de originais feitos à mão sobre papel para aplicar as diversas técnicas da pintura digital. ▪ Gerar ilustrações digitais utilizando recursos de manipulação de imagem para criar o estilo do produto gráfico. 		40
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software de edição de imagens ▪ Captura e digitalização de imagens 		
Ética e Legislação Aplicadas ao Design				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registrar marcas e imagens utilizando-se de processos extrajudiciais e judiciais (caso necessário) aplicando os princípios legais vigentes para resguardar o uso do direito autoral. 	40
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Direito Autoral ▪ Direito do Consumidor ▪ Direito do Cidadão ▪ Propriedade Intelectual ▪ Ações afirmativas (cultura afrodescendente) ▪ Relações étnico-raciais 	
Projeto integrador 4 Comunicação visual de produtos cross-media	Elaborar um plano financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto.	Roteirizar campanhas cross media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.	Produzir arquivos de imagem, áudio e vídeo digital com qualidade utilizando técnicas de composição, conforme base teórica e estética, para finalizar os materiais multimídia.	Exportar os arquivos do material editado gerando matrizes digitais para serem veiculadas e impressas em diferentes mídias.	80
	Atividades-foco: Produzir a comunicação visual de produtos cross media. Para tanto, deve: Elaborar o plano de ação estratégica; Elaborar o plano financeiro; Criar o roteiro da campanha e a vinheta; Editar arquivos de áudio; Criar um produto editorial digital; Criar ilustrações digitais; Elaborar o pedido para registro de marcas e projetos.				
Duração total do módulo					400
Qualificação Tecnológica em: Designer Multimídia					
Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico					

