



**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO**  
**Curso Superior de Tecnologia em**  
**Design Gráfico**

**Código Senac RJ: 10720**

**Código DN: 734**

**Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design**

**2012**

## Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

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

Curso Superior de Tecnologia e certificações intermediárias:		
<b>1</b>	<b>Graduação:</b>	<b>Tecnólogo em Design Gráfico</b>
	Carga Horária:	1.600 horas
<b>1.1</b>	<b>Qualificação tecnológica:</b>	<i>Programador Visual Gráfico</i> (módulo 1) = 400 horas
<b>1.2</b>	<b>Qualificação tecnológica:</b>	<i>Designer de Interfaces</i> (módulo 2) = 400 horas
<b>1.3</b>	<b>Qualificação tecnológica:</b>	<i>Designer Multimídia</i> (módulo 3) = 400 horas
<b>1.4</b>	<b>Qualificação tecnológica:</b>	<i>Designer Promocional</i> (módulo 4) = 400 horas

## Síntese da Oferta

1. Identificação	
<b>Gerência de Produto:</b> Comunicação e Design	<b>Segmento:</b> QK
<b>Categoria:</b> Educação Superior	<b>Especificação:</b> Graduação Tecnológica
<b>Código:</b> 10720	
<b>Nome Completo:</b> Graduação Tecnológica em Design Gráfico	<b>Duração:</b> 1.600h
<b>Descrição:</b> Tecnologia em Design Gráfico	<b>Descrição curta:</b> GTDesGraf
<b>Eixo Tecnológico:</b> Produção Cultural e Design	<b>Código DN:</b> 734
<b>Número da portaria:</b> Reconhecido MEC/SERES nº 134 de 27/07/2012	

### 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 qualificação básica ao nível técnico e, brevemente, tecnológico. Em 1999, com a elaboração do Plano Estratégico e a definição de metas para os próximos 10 anos, desenhou-se uma nova estrutura organizacional.

Em 2010 a estrutura organizacional foi redefinida e ficou assim constituída: uma Diretoria Regional composta por Superintendências que são responsáveis pela gestão das Unidades relacionadas às suas áreas de competência, sempre em articulação com seus gestores, coordenadores e respectivas equipes. São elas: Superintendência Jurídica, de Governança Corporativa, Marketing, Produtos Educacionais, Operações Comerciais e Gestão Corporativa.

As gerências especializadas da Superintendência 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, os materiais didáticos para os cursos, e as trinta e nove Unidades Polivalentes distribuídas por todo o Estado do Rio de Janeiro são responsáveis pela operação da educação profissional.

As Unidades Polivalentes atuam como 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.

#### Unidades da Região Norte do Estado:

- Senac Campos;
- Senac Itaperuna;
- Senac Itaocara;
- Senac Santo Antônio de Pádua;
- Senac Macaé I;
- Senac Macaé II;
- Senac RJ das Ostras;
- Senac Cabo Frio;
- Senac Niterói;
- Senac Marechal Floriano;
- Faculdade de Tecnologia Senac RJ (FATEC Senac RJ);
- Senac São Gonçalo;

#### Unidades da Região Centro do Estado

- Senac Botafogo;
- Senac Campo Grande ;
- Senac Copacabana;
- Senac Barra (Marapendi);
- Senac Angra dos Reis;
- Senac Itaguaí;
- Senac Resende;
- Senac Volta Redonda;
- Senac Barra Mansa;
- Senac Barra do Piraí;
- Senac Miguel Pereira.

#### Unidades da Região Sul do Estado

- Centro Politécnico;

- Senac Madureira;
- Senac Bonsucesso;
- Senac Duque de Caxias ;
- Senac Irajá;
- Senac Petrópolis;
- Senac Teresópolis;
- Senac Paraíba do Sul ;
- Senac Três Rios;
- Senac Nova Friburgo.
- Posto Escola;
- Senac São João de Meriti;
- Senac Nova Iguaçu I;
- Senac Nova Iguaçu II.

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 competência<sup>1</sup>”.

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

---

<sup>1</sup> 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).

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 RJ***

A Faculdade de Tecnologia Senac RJ pode operar em diferentes endereços no âmbito geográfico do município do Rio de Janeiro, como estabelece seu Regimento.

Tem um portfólio composto pelos cursos de Cursos Superiores de Tecnologia em:

- Gestão de Turismo
- Logística
- Design Gráfico
- Sistemas para Internet
- Gestão de Telecomunicações

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

## **2. Justificativa**

O mercado de trabalho para profissionais que atuam nas áreas de direção de arte, produção gráfica digital, programação visual, multimídia e videografismo está em franca expansão. A demanda por tecnólogos em Design Gráfico encontra-se 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. Ademais, o designer gráfico é responsável pelos projetos gráficos de jornais, de revistas, de livros, além da interface visual de páginas Internet.

Este mercado contempla novos produtos com conteúdo multimídia em formato digital, tais como: projeto gráfico e as telas de DVDs, as vinhetas de programas de entretenimento, os filmes institucionais em Flash para Web de e a interface para dispositivos móveis. Por fim, o curso tem relação direta com a produção de materiais impressos ou digitais que venham a valorizar a identidade cultural fluminense para as áreas de prestação de serviços, indústria e comércio, situadas tanto em grandes centros urbanos quanto em pólos produtivos espalhados pelo interior do Estado.

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 em um tempo de consumo global.

Com a popularização da Internet um novo espaço de trabalho foi aberto para os designers, já que a interface gráfica é o meio por onde as pessoas e empresas interagem para trocar informações e fazer negócios. Por conta dessa recente difusão estima-se que nos próximos anos o comércio eletrônico entre empresas será responsável por uma grande explosão nos negócios via Internet, gerando mais de US\$1.3 trilhões. Esse crescimento dos negócios através da Internet impacta no mundo do trabalho e provoca a reestruturação dos processos de trabalho.

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. As empresas enfrentam atualmente enorme carência de profissionais preparados para atuação nesse novo ambiente. Necessitam de profissionais capacitados que atuem desde a concepção do projeto até a implementação de soluções, passando pela criação de sistema identidade visual, do projeto navegação, do teste de usabilidade, da redação do conteúdo, da programação dos recursos interativos e mesmo da implementação da página.

O Designer Gráfico formado terá de projetar a imagem corporativa, os produtos impressos de comunicação visual e a estética da interface de forma adequada ao público definido. Ele será responsável por desenvolver 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. Ele deverá mapear 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.

Com relação a base de conteúdos disponíveis, ele deverá elaborar soluções gráficas, considerando a estrutura, o fluxo e a apresentação da informação para produtos impressos e digitais.

Por fim, o profissional a ser formado terá que ter também bastante habilidade para gerenciar projetos. A atividade de gerenciar projetos é ainda mais complexa no ambiente competitivo atual. As equipes envolvidas com projetos de design devem ser mais interdisciplinares. Os perfis profissionais são mais variados. A comunicação é multifacetada, embora integrada em termos de linguagem e estratégia exigindo a participação de pessoas de diferentes áreas de conhecimento (marketing, design, gestão, informática, logística, etc.). O tempo de desenvolvimento dos projetos é em geral muito mais curto. Além disso, a dinâmica da Internet impõe um ritmo de mudança muito acelerado aos projetos.

O Senac Rio, atento às necessidades do mundo do trabalho e à deficiente oferta de formação, oferecerá o curso superior de tecnologia para desenvolver profissionais de Design Gráfico 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. 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.

Para tanto, mantém estreito relacionamento com as empresas que tenham o Design Gráfico como ferramenta principal, por meio de parcerias e programas atualizados,



estando preparado para oferecer, com qualidade, educação profissional de nível superior que atenda às exigências desse mercado altamente competitivo.

Como diferencial de outras ofertas de educação profissional de nível superior, a organização curricular do curso privilegia o estudo contextualizado, envolvendo projetos e outras situações ativas e funcionais para a constituição das competências do perfil profissional requerido. Nesses projetos, os estudantes poderão experimentar o trabalho participativo, refletir sobre sua inserção na realidade e levantar hipóteses de possíveis intervenções.

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.

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



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

**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).

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 RJ. 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 efetuá-la, não apresentar a documentação regimental completa, dentro dos prazos fixados.

**Forma complementar**

Na hipótese de restarem vagas ainda não preenchidas, a FATEC Senac RJ 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 projetos gráficos, equacionando fatores estéticos, simbólicos

e técnicos, considerando também questões socioeconômicas, culturais e ambientais. 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 o fechamento dos arquivos e a produção gráfica de materiais impressos.
- Projetar a interface gráfica de acordo com a análise e pré-requisito do projeto centrado no usuário concebendo sua estrutura e especificação funcional 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 em diferentes mídias.
- Criar embalagens e peças promocionais por meio da convergência de esforços de comunicação e ferramentas de design gráfico resguardando o direito autoral para realizar as ações de promoção do produto.

### **5.2. Perfil das qualificações 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 o fechamento de arquivos.

#### **Competências do perfil**

- Criar a identidade visual utilizando conceitos de comunicação visual e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.
- Realizar a produção de materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos 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 de Interfaces (Módulo 2)**

O *Designer de Interfaces* é responsável por conceber a estrutura, considerando o projeto centrado no usuário. Ele relaciona a identidade visual com o design das interfaces e desenvolve a estrutura de navegação da página web e de dispositivos móveis e realiza testes de usabilidade e acessibilidade para gerar recomendações de melhorias.

#### **Competências do perfil**

- 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.

#### **5.2.3. Designer Multimídia (Módulo 3)**

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 encarte, capa, revista, cartaz, folder e diversos formatos impressos necessários, bem como interfaces interativas de vídeo, hotsite, vinheta e banners animados.

#### **Competências do perfil**

- 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.

#### **5.2.4. Designer Promocional (Módulo 4)**

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 comunicação 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**

- Elaborar pedidos para registro de marcas e produtos em conformidade com as normas técnicas e legais para uso em ações promocionais.
- Criar soluções de design e direção de arte planejando as estratégias promocionais para atingir o público-alvo.
- Criar embalagens de produtos utilizando-se de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos e funcionais.

## **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 Tecnológica terão duração variável, de acordo com as competências a constituir, bem como as Unidades Curriculares 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, anexa 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;
- Favorece a melhoria da qualidade dos serviços prestados e permite antecipar a inserção produtiva do estudante no mundo do trabalho, para que possa atuar como *Programador Visual Gráfico, Designer de Interfaces, Designer Multimídia, Designer Promocional*.
- 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 unidades curriculares 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, anexa 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		Duração em horas
Módulo 1	Imagem corporativa e manual de identidade visual	400
Qualificação tecnológica: <i>Programador Visual Gráfico</i> (400 horas)		
Módulo 2	Website institucional	400
Qualificação tecnológica: <i>Designer de Interfaces</i> (400 horas)		
Módulo 3	Comunicação visual de produtos cross-media	400
Qualificação tecnológica: <i>Designer Multimídia</i> (400 horas)		
Módulo 4	Embalagem e ações promocionais em ponto-de-venda	400
Qualificação tecnológica: <i>Designer Promocional</i> (400 horas)		
<b>Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico - Duração total</b>		<b>1.600</b>

## 6.2. Requisitos/condições

**Unidades curriculares obrigatórias:** Todas

**Requisitos de módulo:** Nenhum

**Unidades curriculares eletivas:** Nenhuma

**Unidades curriculares optativas:** Libras

**Unidades curriculares de correquisito:** Nenhuma

**Atividades complementares:** Nenhuma

## 6.3. Detalhamento dos Módulos:

### Módulo 1: Imagem corporativa e manual de identidade visual

Unidades curriculares		Duração em horas
	Marketing Aplicado ao Design	40
	Sistema de Identidade Visual	80
	Imagem Digital	80
	Fotografia Digital	40
	Editoração Eletrônica	40
	Produção Gráfica	40
<b>Projeto integrador 1</b>	<b>Imagem corporativa e manual de identidade visual</b>	<b>80</b>
<b>Duração do módulo</b>		<b>400</b>
<b>Optativa</b>	<b>LIBRAS</b>	<b>40</b>

### Módulo 2: Website institucional

Unidades curriculares		Duração em horas
	Arquitetura de Informação	40
	Design de Interfaces	40
	Tipografia Digital	80
	Ferramenta de Gestão de Conteúdo	40
	Processo e Ferramentas de Construção de Páginas	80
	Usabilidade de Páginas Web	40
<b>Projeto integrador 2</b>	<b>Website institucional</b>	<b>80</b>
<b>Duração do módulo</b>		<b>400</b>

### Módulo 3: Comunicação visual de produtos cross-media

Unidades curriculares		Duração em horas
	Finanças Aplicadas ao Design	40
	Videografismo	80
	Edição de Áudio	40
	Design Editorial	40
	Ilustração e Pintura Digital	40
	Design e Ferramentas Multimídia	40
	Autoração Multimídia	40
<b>Projeto integrador 3</b>	<b>Comunicação visual de produtos cross-media</b>	<b>80</b>
<b>Duração do módulo</b>		<b>400</b>

#### Módulo 4: Embalagem e ações promocionais em ponto de venda

Unidades curriculares		Duração em horas
	Ética e Legislação Aplicadas ao Design	40
	Planejamento Estratégico em Design	40
	Comportamento do Consumidor	40
	Direção de Arte	40
	Embalagem e Ponto-de-Venda	80
	Modelagem 3D	80
<b>Projeto integrador 4</b>	<b>Embalagem e ações promocionais em ponto de venda</b>	<b>80</b>
<b>Duração do módulo</b>		<b>400</b>

#### 6.4. Detalhamento das Unidades Curriculares

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

##### a) Marketing Aplicado ao Design

**Duração:** 40 horas

##### Competências

- Gerar a imagem da marca 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.

##### Bases tecnológicas (conteúdos):

- Ambiente mercadológico
- Portfólio de produtos
- Plano estratégico de marketing
- Posicionamento do produto/serviço
- 4 P's 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

##### b) Sistema de Identidade Visual

**Duração:** 80 horas

##### Competências

- Projetar composição visual combinando os elementos textuais e não textuais adequados 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 (conteúdos):**

- Percepção visual (teoria da Gestalt)
- Teoria das cores
- Noções de tipografia
- 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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**c) Imagem Digital**

**Duração:** 80 horas

**Competências**

- Criar elementos gráficos vetoriais diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.
- Criar elementos gráficos 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 (conteúdos):**

- Software de criação vetorial
- Software de criação de bitmaps
- Captura 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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**d) 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 (conteúdos):**

- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### e) **Editoração Eletrônica**

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

- Diagramar elementos textuais e não textuais utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial.

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- 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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### f) **Produção Gráfica**

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

- Escolher materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício para impressão.

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Processos de impressão
- Provas de impressão
- Tipos de acabamento
- Gerenciamento de cores para impressão
- Tipos de originais

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

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

**Duração:** 80 horas

**Competências**

- Criar a identidade visual utilizando conceitos de comunicação visual e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.
- Realizar a produção de materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos 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 (conteúdos):**

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

**Atividades-foco:**

- 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.

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**h) 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 (conteúdos):**

- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

## Módulo 2: Designer de Interfaces – Duração: 400 horas

### a) Arquitetura de Informação

**Duração:** 40 horas

#### **Competências**

- Conceber o sistema de rotulagem aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface
- Criar a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação

#### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Card sorting
- The bridge
- Benchmark
- SEO
- Taxonomia
- Inventário de conteúdo
- Diagrama de navegação
- Software de prototipagem digital
- Wireframe

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** 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 a partir de identidade visual do projeto para consistência e padrão das telas
- Desenvolver os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para aprovação do cliente

#### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Grid
- Software de imagens vetoriais
- Software de imagens bitmap

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

### c) Tipografia Digital

**Duração:** 80 horas

#### **Competências**

- Criar uma fonte tipográfica digital modular utilizando software específico com a finalidade de aplicação em projetos gráficos
- Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos de interface digital

#### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- História da escrita
- Classificação tipográfica
- Anatomia da tipografia
- Leiturabilidade e legibilidade
- Software para construção de fonte tipográfica digital

**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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** 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 (conteúdos):**

- 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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

### e) Processo e Ferramentas de Construção de Páginas

**Duração:** 80 horas

**Competências**

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

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

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

**Infraestrutura:** Laboratório multimídia

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**f) Usabilidade de Páginas Web**

**Duração:** 40 horas

**Competências**

- Selecionar usuários para testes de usabilidade utilizando questionários para definir amostra de participantes
- Gerar recomendações de melhoras para problemas identificados nas interfaces, por meio de técnicas de diagnóstico.

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Questionários
- Avaliação heurística
- Prototipagem em papel
- Avaliação cooperativa
- Relatórios de usabilidade

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**g) Projeto integrador 2: 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.

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

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

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

### **Módulo 3: Designer Multimídia – Duração: 400 horas**

**a) 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 (conteúdos):**

- 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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**b) 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.
- Capturar arquivos de vídeo, utilizando recursos digitais para edição.
- Editar arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação.

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Estética cinematográfica
- Story-board
- Softwares de edição de vídeo
- Softwares de composição e efeitos especiais

**Infraestrutura:** Laboratório multimídia

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**c) 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 (conteúdos):**

- 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 (pendrive ou HD externo) e fone de ouvido

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**d) Design Editorial**

**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.

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

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



**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### e) 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 (conteúdos):**

- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### f) Design e Ferramentas Multimídia

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

- Desenvolver hotsite inserindo recursos interativos e animações vetoriais na web para campanhas temporárias.
- Criar banners animados aplicando técnicas de animação vetorial para interação do usuário específico.
- Implementar a interatividade com o usuário, utilizando comando de scripts para desenvolver aplicações com conteúdos multimídias.

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Técnicas de animação de recorte
- Softwares de para animação vetorial para web
- Linguagem de scripts
- Biblioteca JavaScript cross-browser

**Infraestrutura:** Laboratório multimídia

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### g) **Autoração Multimídia**

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

- Editar elementos multimídia, desenvolvendo menus, navegação estrutural e os acessos interativos aos conteúdos audiovisuais do projeto para criar a interface de uso.
- Gerar o disco-mestre conforme as especificações técnicas para reprodução em larga escala.

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Softwares de autoração multimídia
- Mídias de armazenagem de dados
- Legendagem

**Infraestrutura:** Laboratório multimídia

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

**Material Didático (a ser adquirido pelo estudante):** Dispositivo de armazenamento de dados (pendrive ou HD externo) e mídias de armazenamento de dados (DVDs)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### h) **Projeto integrador 3: 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 (conteúdos):**

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

##### **Atividades-foco:**

- Elaborar o plano financeiro;
- Criar o roteiro da campanha e a vinheta;
- Editar arquivos de áudio;
- Criar um produto editorial;

- Criar ilustrações digitais;
- Desenvolver hotsite e banners animados;
- Gerar a mídia autorada.

**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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### **Módulo 4: Designer Promocional – Duração: 400 horas**

##### **a) Ética e Legislação Aplicadas ao Design**

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

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

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

##### **b) Planejamento Estratégico em Design**

**Duração:** 40 horas

##### **Competências**

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

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

### c) Comportamento do Consumidor

**Duração:** 40 horas

#### **Competências**

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

#### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Psicologia do consumo
- Marketing de relacionamento
- Pesquisa etnográfica
- Branding
- 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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

### d) Direção de Arte

**Duração:** 40 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 de planejamento.

#### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Criação e criatividade
- Layout e diagramação
- Tipografia
- Arte-final
- Softwares de editoração eletrônica
- Softwares de edição de imagens

**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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### e) Embalagem e Ponto de Venda

**Duração:** 80 horas

##### **Competências**

- Desenvolver as ações de promoção no PDV utilizando técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance das vendas.
- 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.

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

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

**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

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

#### f) Modelagem 3D

**Duração:** 80 horas

##### **Competências**

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

##### **Bases tecnológicas (conteúdos):**

- Software de modelagem virtual
- Desenho técnico
- Geometria

**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 (pendrive ou HD externo)

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** Não há

**g) Projeto integrador 4: Embalagem e ações promocionais em ponto de venda**

**Duração:** 80 horas

**Competências**

- Elaborar pedidos para registro de marcas e produtos em conformidade com as normas técnicas e legais para uso em ações promocionais.
- Criar soluções de design e direção de arte planejando as estratégias promocionais para atingir o público-alvo.
- Criar embalagens de produtos utilizando-se de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos e funcionais.

**Bases tecnológicas (conteúdos):**

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

**Atividades-foco:**

- Elaborar o pedido para registro de marcas e produtos;
- Elaborar plano de ação estratégica;
- Definir o público-alvo;
- Desenvolver peças gráficas promocionais;
- Criar embalagem e ações de PDV;
- Modelar objetos tridimensionais.

**Infraestrutura:** Laboratório de informática

**Material Didático (fornecido pelo Senac):** Não há

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

**Insumos:** Não há

**Pré-requisitos:** Não há

**Correquisitos:** Não há

**Unidades equivalentes:** 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 **180** (cento e oitenta) participantes, com ingresso semestral de 01 turma de **60** (sessenta) participantes, nos turnos **matutino, vespertino 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*.

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 unidades curriculares.

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*”.<sup>2</sup>

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 unidades curriculares 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;
- 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

---

<sup>2</sup> MEC/SEMTEC, Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico, Brasília, DF, p.25.



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 RJ.

- 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 unidades curriculares 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 sinópticos 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 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 LDB<sup>3</sup>. Caberá à Faculdade de Tecnologia Senac RJ, com apoio da Assessoria 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 Gerência de Educação, fixar critérios e definir procedimentos para a avaliação do aproveitamento de competências.

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 RJ.

No que concerne ao prazo entre a conclusão do primeiro e do último módulo, conforme legislação vigente, não poderá exceder a cinco anos.

## **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.

---

<sup>3</sup> 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 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 unidade curricular 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 Unidade Curricular 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 unidade curricular, incidindo sobre a frequência e o aproveitamento.

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

Será considerado **Reprovado** aquele que obtiver conceito "Insuficiente" na Unidade Curricular 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 Unidade Curricular, 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 Gerência 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.

#### 10.4.1. Programador Visual Gráfico (Módulo 1) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
<b>Criar a identidade visual utilizando conceitos de comunicação visual e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gera a imagem da marca considerando os pontos fortes e fracos do produto ou serviço, definindo seu posicionamento.</li> <li>▪ Elabora um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços.</li> <li>▪ Projeta composição visual combinando os elementos textuais e não textuais adequados ao escopo do projeto gráfico.</li> <li>▪ Cria elementos primários (marca, símbolo ou logotipo) de identidade visual, a partir do posicionamento do produto ou serviço, para desenvolver o sistema de aplicações.</li> <li>▪ Cria elementos gráficos vetoriais diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.</li> <li>▪ Cria elementos gráficos em bitmap diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>▪ Plano de marketing;</li> <li>▪ Criação do sistema de aplicação da identidade visual;</li> <li>▪ Criação dos elementos gráficos;</li> <li>▪ Captura de imagem digital;</li> </ul>
<b>Realizar a produção de materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos de impressão para gerar o produto final adequado ao projeto gráfico.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cria o layout utilizando-se de cores e tipografia a fim de atingir objetivos estéticos, simbólicos, funcionais e culturais.</li> <li>▪ Finaliza elementos gráficos digitais utilizando tecnologias específicas para aplicação em projetos gráficos.</li> <li>▪ Fotografa manuseando adequadamente equipamentos, acessórios e materiais fotográficos necessários para produção de imagem digital.</li> <li>▪ Gerencia imagens digitais organizando arquivos para manipulação, edição e finalização para o correto tratamento das imagens dos registros fotográficos.</li> <li>▪ Diagrama elementos textuais e não textuais utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>▪ Desenvolvimento do Manual de identidade visual;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escolhe materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício para impressão.</li> </ul>	
<p><b>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.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finaliza o produto editorial utilizando tecnologias específicas para impressão digital.</li> <li>Finaliza projetos gráficos utilizando tecnologias específicas para impressão de alta tiragem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Definição de materiais e processos gráficos de produção para impressão.</li> </ul>

#### 10.4.2. Designer de Interfaces (Módulo 2) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
<p><b>Analisar os requisitos do usuário aplicando técnicas de levantamento de informações definindo o escopo do projeto.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concebe o sistema de rotulagem aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Criação da estrutura de navegação do site;</li> </ul>
<p><b>Conceber a estrutura da interface utilizando-se de conceitos específicos de ergodesign para desenvolver soluções adequadas ao projeto.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cria a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação</li> <li>Desenvolve grid do projeto baseando-se nos wireframes criados para organizar os elementos visuais</li> <li>Define paleta de cores a partir de identidade visual do projeto para consistência e padrão das telas</li> <li>Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para aprovação do cliente</li> <li>Cria uma fonte tipográfica digital modular utilizando software específico com a finalidade de aplicação em projetos gráficos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Definição do layout da interface;</li> <li>Criação da fonte tipográfica;</li> <li>Criação de um template de conteúdo dinâmico;</li> </ul>
<p><b>Construir o protótipo implementando soluções concebidas anteriormente, com foco no objetivo do projeto.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolve critérios para implementação de tipografia em projetos de interface digital</li> <li>Configura o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente</li> <li>Cria templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização</li> <li>Configura o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente</li> <li>Cria templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Construção das páginas do projeto;</li> </ul>
<p><b>Avaliar a interface implementada com técnicas específicas de usabilidade e acessibilidade, testando a eficácia, a eficiência e a satisfação do usuário.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valida as páginas de internet submetendo-os aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web.</li> <li>Valida as páginas de internet submetendo-aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web.</li> <li>Seleciona usuários para testes de usabilidade utilizando questionários para definir amostra de participantes</li> <li>Gera recomendações de melhoras para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Teste de usabilidade da interface.</li> </ul>



	problemas identificados nas interfaces, por meio de técnicas de diagnóstico.	
--	--	--

#### 10.4.3. Designer Multimídia (Módulo 3) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
Elaborar um plano financeiro gerando relatório de análise de custos e de impacto comercial para viabilizar o projeto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolve o plano financeiro elaborando os relatórios estatísticos e orçamentais para apresentar uma proposta de custos e viabilidade do projeto cross-media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Plano financeiro;</li> </ul>
Roteirizar campanhas cross-media considerando os diversos formatos impressos e digitais para implementar a comunicação integrada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concebe o roteiro do projeto, escolhendo ângulos de enquadramento, cortes e marcadores para definir um estilo narrativo para a vinheta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Roteiro da campanha e a vinheta;</li> </ul>
Produzir arquivos de imagem, áudio e vídeo digital com qualidade utilizando técnicas de composição, conforme base teórica e estética, para finalizar os materiais multimídia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Captura arquivos de vídeo, utilizando recursos digitais para edição.</li> <li>Edita arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação.</li> <li>Edita arquivos de áudio, aplicar efeitos de transição e de corte, integrando com vídeos e animações.</li> <li>Elabora capa e miolo do projeto gráfico criando um sistema de grid e estilos adequados ao formato para gerar um produto editorial consistente.</li> <li>Cria imagem a partir da digitalização de originais feitos à mão sobre papel para aplicar as diversas técnicas da pintura digital.</li> <li>Gera ilustrações digitais utilizando recursos de manipulação de imagem para criar o estilo do produto gráfico.</li> <li>Desenvolve hotsite inserindo recursos interativos e animações vetoriais na web para campanhas temporárias.</li> <li>Cria banners animados aplicando técnicas de animação vetorial para interação do usuário específico.</li> <li>Implementa a interatividade com o usuário, utilizando comando de scripts para desenvolver aplicações com conteúdos multimídias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Edição de arquivos de áudio;</li> <li>Criação de um produto editorial;</li> <li>Criação de ilustrações digitais;</li> <li>Desenvolvimento de hotsite e banners animados;</li> </ul>
Exportar os arquivos do material editado gerando matrizes digitais para serem veiculadas e impressas em diferentes mídias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edita elementos multimídia, desenvolvendo menus, navegação estrutural e os acessos interativos aos conteúdos audiovisuais do projeto para criar a interface de uso.</li> <li>Gera o disco-mestre conforme as especificações técnicas para reprodução em larga escala.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Mídia autorada.</li> </ul>

#### 10.4.4. Designer Promocional (Módulo 4) = 400 horas

Competências do módulo	Indicadores de competências	Procedimentos/ Instrumentos de avaliação
Elaborar pedidos para registro de marcas e produtos em conformidade com as normas técnicas e legais para uso em ações	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registra marcas e imagens utilizando-se de processos judiciais e aplicando os princípios legais vigentes para resguardar o uso do direito autoral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>Pedido para registro de marcas e produtos;</li> </ul>

<p><b>promocionais.</b></p>		
<p><b>Criar soluções de design e direção de arte planejando as estratégias promocionais para atingir o público-alvo.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elabora um plano de ação estratégico aplicando métodos de design thinking para viabilizar a implementação do negócio.</li> <li>▪ Gera relatório de dados realizando pesquisas quantitativas e qualitativas para identificar os perfis dos consumidores.</li> <li>▪ Mapeia o comportamento do consumidor observando as comunidades globais, redes sociais e locais de consumo para detectar suas influências, fatores psicológicos e processos de decisão de compras.</li> <li>▪ Concebe o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação para desenvolver peças gráficas adequadas ao público-alvo.</li> <li>▪ Adequa a relação custo-benefício selecionando materiais e processos de impressão para atingir os objetivos de planejamento.</li> <li>▪ Desenvolve as ações de promoção no PDV utilizando técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance das vendas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>▪ Plano de ação estratégica;</li> <li>▪ Apresentação de peças gráficas promocionais;</li> </ul>
<p><b>Criar embalagens de produtos utilizando-se de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos e funcionais.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cria embalagem considerando a natureza do produto e o contexto de exposição no ponto de venda para gerar o diferencial no posicionamento.</li> <li>▪ Define especificações técnicas determinando as medidas, os materiais e processos de produção para gerar o modelo da embalagem.</li> <li>▪ Modela objetos tridimensionais utilizando tecnologias específicas para simular o produto final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Atividades de prática profissional:</b></li> <li>▪ Desenvolvimento de embalagem e ações de PDV;</li> <li>▪ Modelagem de objetos tridimensionais.</li> </ul>

## 11. Recuperação Paralela

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

Assim, no transcorrer das atividades de aprendizagem de cada unidade curricular, 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.



- 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** equipado 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, placa de som integrada de 5.1 canais, 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 2010 (Word, Excel, PowerPoint), Microsoft Project Professional 2010, Adobe CS6 Master Collection (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash, Fireworks, Premiere, After Effects, Audition, Encore, Acrobat), Autodesk 3ds Max, Sony Sound Forge Audio Studio 10, Axure RP Pro 6.5, anti-vírus e com acesso à internet.
  - Com os seguintes **recursos** instalados: mesas digitalizadoras com canetas.
  
- **Laboratório multimídia** equipado 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, 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 estéreos.
  
- **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 tem
  
- **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).
- Mídias de armazenamento de dados (DVDs).
- **Uniforme:**
  - Não tem
- **Bibliografia de Referência**

## Módulo 1: Imagem corporativa e manual de identidade visual

### Marketing Aplicado ao Design

#### *Bibliografia Básica*

- KOTLER, P. Administração de marketing. 12. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2000.
- 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 ps 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: Rosary, 2012.
- PEREZ, Clotilde. Signos da marca. São Paulo: Thompson, 2004.
- C. NETTO, J. T. Semiótica, informação e comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1983.

### 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.
- ANG, Tom. Fotografia Digital – uma introdução. 3ª edição. Editora Senac São Paulo.

#### *Bibliografia Complementar*

- CEZAR, Newton; PIOVAN, Marco. Making of: 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.
- BAVISTER, Steve. Guia de fotografia digital. Editora Senac São Paulo.
- SOULAGES, François. Estética da fotografia - perda e permanência. Editora Senac São Paulo.
- 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. 3. 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.

## Módulo 2: Website institucional

### Arquitetura da Informação

#### *Bibliografia Básica*

- JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- 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.

#### *Bibliografia Complementar*

- 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.
- MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- KALBACH, James. Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- FERREIRA, Simone. E-usabilidade. Rio de Janeiro: LTC, 2008
- BEAIRD, Jaison. Princípios do web design maravilhoso. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

### 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, 2005.
- 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.

### Tipografia Digital

#### *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.

## 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.

## Processo e Ferramentas de Construção de Páginas

### *Bibliografia Básica*

- GOMES, Ana Laura. Adobe dreamweaver Cs5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- 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.

### *Bibliografia Complementar*

- JERKOVIC, John I. Guerreiro SEO. São Paulo: Novatec, 2010.
- GOMES, Ana Laura. Adobe dreamweaver Cs5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- 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.

## Usabilidade de Páginas Web

### *Bibliografia Básica*

- MORAES, A. MONT'ALVÃO, C. Ergonomia: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
- KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.
- NORMAN, Donald A. Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

### *Bibliografia Complementar*

- NIELSEN, Jakob. Projetando websites. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- NORMAN, Donald A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- KRUG, Steve. Simplificando coisas que parecem complicadas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.
- FERREIRA, Simone. E-usabilidade. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

## Módulo 3: Comunicação visual de produtos cross-media

### Finanças Aplicadas ao Design

#### *Bibliografia Básica*

- BARBOSA, C. et al. Gerenciamento de custos em projetos. 3. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2009.
- 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.
- 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.
- MEYER, Trish; MEYER, Chris. Criando motion graphics com after effects, CS5. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

#### *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**

#### *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. Designio. 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.

## **Design e Ferramentas Multimídia**

### *Bibliografia Básica*

- FLATSCHART, Fábio. Adobe flash CS5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- GOMES, Ana Laura. Adobe Fireworks Cs5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- SHUPE, Rich; ROSSER, Zevan. Aprendendo ActionScript 3.0. Porto Alegre. Bookman. 2010

### *Bibliografia Complementar*

- STILLER, David. ActionScript 3.0: guia de referência rápida. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.
- FLATSCHART, Fábio. ActionScript 3.0. Rio de Janeiro. Brasport. 2010.
- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- 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.
- MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

## **Autoração Multimídia**

### *Bibliografia Básica*

- NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicada ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.
- CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MACHADO, Ludmila. Design e linguagem cinematográfica: Narrativa visual e projeto. São Paulo. Edgard Blucher, 2012.

### *Bibliografia Complementar*

- JÚNIOR, A. A arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac São Paulo, 2002.
- MONCLAR, J. Linguagem cinematográfica, narrando com imagens. Rio de Janeiro: Jorge Monclar, 2009.
- DORNELES, Rogério. Design na TV: pensando vinheta. Salto, SP: Schoba, 2011.
- OLIVEIRA, Sandra. Imagem também se lê. 2ª edição. São Paulo. Rosari. 2010.
- MELO, Chico Homem de. Signofobia. São Paulo: Rosari, 2005.

## Módulo 4: Embalagem e ações promocionais em ponto-de-venda

### 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.

### 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.

### 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.

## **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.

## **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.
- 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. 2 AB 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

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 unidade curricular 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 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

<b>Competências do perfil</b>	Criar identidades visuais e a programação visual equacionando fatores estéticos, simbólicos, culturais, funcionais e mercadológicos em projetos gráficos para realizar o fechamento dos arquivos e a produção gráfica de materiais impressos.	Projetar a interface gráfica de acordo com a análise e pré-requisito do projeto centrado no usuário concebendo sua estrutura e especificação funcional 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 em diferentes mídias.	Criar embalagens e peças promocionais por meio da convergência de esforços de comunicação e ferramentas de design gráfico resguardando o direito autoral para realizar as ações de promoção do produto.	<b>Duração em horas</b>
<b>Módulos</b>					
<b>Módulo 1</b> Imagem corporativa e identidade visual	X				400
<b>Qualificação Tecnológica em Programador Visual Gráfico</b>					
<b>Módulo 2</b> Website institucional		X			400
<b>Qualificação Tecnológica em Designer de Interfaces</b>					
<b>Módulo 3</b> Comunicação visual de produtos <i>cross media</i>			X		400
<b>Qualificação Tecnológica em Designer Multimídia</b>					
<b>Módulo 4</b> Embalagem e ações promocionais em ponto de venda				X	400
<b>Qualificação Tecnológica em Designer Promocional</b>					
<b>Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico</b>					<b>1.600</b>

**Anexo 1.A: Matriz de articulação entre competências e unidades curriculares do Módulo 1 – Programador Visual Gráfico**

Competências do módulo Unidades Curriculares	Criar a identidade visual utilizando princípios de comunicação visual e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.	Realizar a produção de materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos 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
<b>Marketing Aplicado ao Design</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerar a imagem da marca considerando os pontos fortes e fracos do produto ou serviço, definindo seu posicionamento.</li> <li>▪ Elaborar um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços.</li> <li>▪ Ambiente mercadológico</li> <li>▪ Portfólio de produtos</li> <li>▪ Plano estratégico de marketing</li> <li>▪ Posicionamento do produto/serviço</li> <li>▪ 4 P's do marketing</li> </ul>			<b>40</b>
<b>Sistema de Identidade Visual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projetar composição visual combinando os elementos textuais e não textuais adequados ao escopo do projeto gráfico.</li> <li>▪ Criar elementos primários (marca, símbolo ou logotipo) de identidade visual, a partir do posicionamento do produto ou serviço, para desenvolver o sistema de aplicações.</li> <li>▪ Percepção visual (teoria da Gestalt)</li> <li>▪ Teoria das cores</li> <li>▪ Noções de tipografia</li> <li>▪ Composição e hierarquia visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar o layout utilizando-se de cores e tipografia a fim de atingir objetivos estéticos, simbólicos, funcionais e culturais.</li> </ul>		<b>80</b>
<b>Imagem Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar elementos gráficos vetoriais diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.</li> <li>▪ Criar elementos gráficos em bitmap diversos utilizando tecnologia específica a fim de aplicá-los em projetos visuais.</li> <li>▪ Software de criação vetorial</li> <li>▪ Software de criação de bitmaps</li> <li>▪ Captura e digitalização de imagens</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Finalizar elementos gráficos digitais utilizando tecnologias específicas para aplicação em projetos gráficos.</li> </ul>		<b>80</b>
<b>Fotografia Digital</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fotografar manuseando adequadamente equipamentos, acessórios e materiais fotográficos necessários para produção de imagem digital.</li> <li>▪ Gerenciar imagens digitais organizando arquivos para manipulação, edição e finalização para o correto tratamento das imagens dos registros fotográficos.</li> <li>▪ Composição de imagem fotográfica</li> <li>▪ Luminosidade</li> <li>▪ Fotometria</li> </ul>		<b>40</b>
<b>Editores Eletrônicos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diagramar elementos textuais e não textuais utilizando tecnologias específicas para criar o produto editorial.</li> <li>▪ Software de editoração eletrônica</li> <li>▪ Grid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Finalizar o produto editorial utilizando tecnologias específicas para impressão digital.</li> </ul>	<b>40</b>

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

<b>Produção Gráfica</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escolher materiais e processos de produção equacionando as variáveis que implicam em custo-benefício para impressão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Finalizar projetos gráficos utilizando tecnologias específicas para impressão de alta tiragem.</li> </ul>	<b>40</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Processos de impressão</li> <li>▪ Provas de impressão</li> <li>▪ Tipos de acabamento</li> <li>▪ Gerenciamento de cores para impressão</li> <li>▪ Tipos de originais</li> </ul>		
<b>Projeto integrador</b>	<p>Criar a identidade visual utilizando conceitos de comunicação visual e ferramentas de marketing para produzir o manual de uso e aplicação da marca.</p>	<p>Realizar a produção de materiais impressos selecionando os suportes, os formatos e tipos 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>	<b>80</b>
	<p><b>Imagem corporativa e manual de identidade visual</b>  <b>Atividades-foco:</b> Criar uma imagem corporativa e produzir o manual de identidade visual.            Para tanto, deve: 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.</p>			
<b>Duração total do módulo</b>				<b>400</b>
<b>LIBRAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comunicar-se com clientes e profissionais da área, utilizando princípios e recursos da linguagem brasileira de sinais.</li> <li>▪ Prestar atendimento cordial e sem preconceitos a todos os clientes, utilizando a linguagem brasileira de sinais.</li> <li>▪ Alfabeto e expressões básicas de LIBRAS</li> <li>▪ Uso da linguagem brasileira de sinais em Design Gráfico</li> </ul>			<b>40</b>
<b>Qualificação Tecnológica em: Programador Visual Gráfico</b>				

**Anexo 1.B: Matriz de articulação entre competências e unidades curriculares do Módulo 2 – Designer de Interfaces**

Competências do módulo Unidades Curriculares	Analisar os requisitos do usuário aplicando técnicas de levantamento de informações definindo o escopo do projeto.	Conceber a estrutura da interface utilizando-se de princípios 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.	Duração em horas
<b>Arquitetura de Informação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conceber o sistema de rotulagem aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação</li> </ul>			<b>40</b>
<b>Design de Interfaces</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver grid do projeto baseando-se nos wireframes criados para organizar os elementos visuais</li> <li>▪ Definir paleta de cores a partir de identidade visual do projeto para consistência e padrão das telas</li> <li>▪ Desenvolver os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para aprovação do cliente</li> </ul>			<b>40</b>
<b>Tipografia Digital</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar uma fonte tipográfica digital modular utilizando software específico com a finalidade de aplicação em projetos gráficos</li> <li>▪ História da escrita</li> <li>▪ Classificação tipográfica</li> <li>▪ Anatomia da tipografia</li> <li>▪ <i>Leiturabilidade</i> e legibilidade</li> <li>▪ Software para construção de fonte tipográfica digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos de interface digital</li> </ul>		<b>80</b>
<b>Ferramenta de Gestão de Conteúdo</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Configurar o sistema de gerenciamento em função das necessidades e do conteúdo disponibilizados no website para atualizar as informações dinamicamente</li> <li>▪ Criar templates do website com a utilização da ferramenta de gestão de conteúdo para customização</li> <li>▪ Sistemas de gerenciamento de conteúdo</li> <li>▪ Cascading Style Sheet</li> </ul>		<b>40</b>

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

<b>Processo e Ferramentas de Construção de Páginas</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Construir páginas para internet aplicando os padrões web para implementar as soluções concebidas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Validar as páginas de internet submetendo-os aos critérios da WC3 para garantir a aplicação dos padrões web.</li> </ul>	<b>80</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Linguagem de marcação de texto (HTML, XHTML, HTML5)</li> <li>▪ Cascading Style Sheet</li> <li>▪ Comportamentos interativos</li> <li>▪ Softwares de construção de páginas</li> <li>▪ Navegadores de páginas web</li> </ul>		
<b>Usabilidade de Páginas Web</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Selecionar usuários para testes de usabilidade utilizando questionários para definir amostra de participantes</li> <li>▪ Gerar recomendações de melhoras para problemas identificados nas interfaces, por meio de técnicas de diagnóstico.</li> </ul>	<b>40</b>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionários</li> <li>▪ Avaliação heurística</li> <li>▪ Prototipagem em papel</li> <li>▪ Avaliação cooperativa</li> <li>▪ Relatórios de usabilidade</li> </ul>	
<b>Projeto integrador</b>	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.	<b>80</b>
	<b>Website institucional</b> <b>Atividades-foco:</b> Construir um website institucional. 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.				
<b>Duração total do módulo</b>					<b>400</b>
<b>Qualificação Tecnológica em: Designer de Interfaces</b>					

**Anexo 1.C: Matriz de articulação entre competências e unidades curriculares do Módulo 3 – *Designer Multimídia***

Competências do módulo Unidades Curriculares	Elaborar 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.	Duração em horas
<b>Finanças Aplicadas ao Design</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver o plano financeiro elaborando os relatórios estatísticos e orçamentais para apresentar uma proposta de custos e viabilidade do projeto cross-media.</li> <li>▪ Estatística básica</li> <li>▪ Conceitos de finanças</li> <li>▪ Precificação</li> <li>▪ Planilha Eletrônica</li> </ul>				<b>40</b>
<b>Videografismo</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conceber o roteiro do projeto, escolhendo ângulos de enquadramento, cortes e marcadores para definir um estilo narrativo para a vinheta.</li> <li>▪ Estética cinematográfica</li> <li>▪ Story-board</li> <li>▪ Softwares de edição de vídeo</li> <li>▪ Softwares de composição e efeitos especiais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capturar arquivos de vídeo, utilizando recursos digitais para edição.</li> <li>▪ Editar arquivos de vídeo criando efeitos especiais de transição e inserindo trilha de áudio para sua publicação.</li> </ul>		<b>80</b>
<b>Edição de Áudio</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Editar arquivos de áudio, aplicar efeitos de transição e de corte, integrando com vídeos e animações.</li> <li>▪ Formatos de arquivos de áudio</li> <li>▪ Softwares de edição de áudio</li> </ul>		<b>40</b>
<b>Design Editorial</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborar capa e miolo do projeto gráfico criando um sistema de grid e estilos adequados ao formato para gerar um produto editorial consistente.</li> <li>▪ Software de editoração eletrônica</li> <li>▪ Layout e diagramação</li> <li>▪ Tipografia</li> <li>▪ Arte-final</li> </ul>		<b>40</b>
<b>Ilustração e Pintura Digital</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar imagem a partir da digitalização de originais feitos à mão sobre papel para aplicar as diversas técnicas da pintura digital.</li> <li>▪ Gerar ilustrações digitais utilizando recursos de manipulação de imagem para criar o estilo do produto gráfico.</li> <li>▪ Software de edição de imagens</li> <li>▪ Captura e digitalização de imagens</li> </ul>		<b>40</b>



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

<b>Design e Ferramentas Multimídia</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver hot site inserindo recursos interativos e animações vetoriais na web para campanhas temporárias.</li> <li>▪ Criar banners animados aplicando técnicas de animação vetorial para interação do usuário específico.</li> <li>▪ Implementar a interatividade com o usuário, utilizando comando de scripts para desenvolver aplicações com conteúdos multimídias.</li> </ul>		<b>40</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Técnicas de animação de recorte</li> <li>▪ Softwares de para animação vetorial para web</li> <li>▪ Linguagem de scripts</li> <li>▪ Biblioteca JavaScript cross-browser</li> </ul>		
<b>Autoração Multimídia</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Editar elementos multimídia, desenvolvendo menus, navegação estrutural e os acessos interativos aos conteúdos audiovisuais do projeto para criar a interface de uso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerar o disco-mestre conforme as especificações técnicas para reprodução em larga escala.</li> </ul>	<b>40</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Softwares de autoração multimídia</li> <li>▪ Mídias de armazenagem de dados</li> <li>▪ Legendagem</li> </ul>		
<b>Projeto integrador</b>	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.	<b>80</b>
	<p><b>Comunicação visual de produtos cross-media</b>  <b>Atividades-foco:</b> Produzir a comunicação visual de produtos cross-media.            Para tanto, deve: Elaborar o plano financeiro; Criar o roteiro da campanha e a vinheta; Editar arquivos de áudio; Criar um produto editorial; Criar ilustrações digitais; Desenvolver hot site e banners animados; Gerar a mídia autorada.</p>				
<b>Duração total do módulo</b>					<b>400</b>
<b>Qualificação Tecnológica em: Designer Multimídia</b>					

**Anexo 1.D: Matriz de articulação entre competências e unidades curriculares do Módulo 4 – *Designer Promocional***

Competências do módulo Unidades Curriculares	Elaborar pedidos para registro de marcas e produtos em conformidade com as normas técnicas e legais para uso em ações promocionais.	Criar soluções de design e direção de arte planejando as estratégias promocionais para atingir o público-alvo.	Criar embalagens de produtos utilizando-se de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos e funcionais.	Duração em horas
<b>Ética e Legislação Aplicadas ao Design</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Registrar marcas e imagens utilizando-se de processos judiciais e aplicando os princípios legais vigentes para resguardar o uso do direito autoral.</li> <li>▪ Direito Autoral</li> <li>▪ Direito do Consumidor</li> <li>▪ Direito do Cidadão</li> <li>▪ Propriedade Intelectual</li> <li>▪ Ações afirmativas (cultura afrodescendente)</li> <li>▪ Relações étnico-raciais</li> </ul>			<b>40</b>
<b>Planejamento Estratégico em Design</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborar um plano de ação estratégico aplicando métodos de design thinking para viabilizar a implementação do negócio.</li> <li>▪ Estratégia empresarial</li> <li>▪ Empreendedorismo</li> <li>▪ Design thinking</li> <li>▪ Software de gestão de projeto</li> <li>▪ Metodologia 5W2H</li> <li>▪ Inovação</li> <li>▪ Sustentabilidade</li> </ul>		<b>40</b>
<b>Comportamento do Consumidor</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerar relatório de dados realizando pesquisas quantitativas e qualitativas para identificar os perfis dos consumidores.</li> <li>▪ Mapear o comportamento do consumidor observando as comunidades globais, redes sociais e locais de consumo para detectar suas influências, fatores psicológicos e processos de decisão de compras.</li> <li>▪ Psicologia do consumo</li> <li>▪ Marketing de relacionamento</li> <li>▪ Pesquisa etnográfica</li> <li>▪ Branding</li> <li>▪ Responsabilidade social</li> </ul>		<b>40</b>
<b>Direção de Arte</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conceber o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação para desenvolver peças gráficas adequadas ao público-alvo.</li> <li>▪ Adequar a relação custo-benefício selecionando materiais e processos de impressão para atingir os objetivos de planejamento.</li> <li>▪ Criação e criatividade</li> <li>▪ Layout e diagramação</li> <li>▪ Tipografia</li> <li>▪ Arte-final</li> <li>▪ Softwares de edição eletrônica</li> <li>▪ Softwares de edição de imagens</li> </ul>		<b>40</b>

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

<b>Embalagem e Ponto de Venda</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desenvolver as ações de promoção no PDV utilizando técnicas de design gráfico e direção de arte para atribuir valor agregado na performance das vendas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Criar embalagem considerando a natureza do produto e o contexto de exposição no ponto de venda para gerar o diferencial no posicionamento.</li> <li>▪ Definir especificações técnicas determinando as medidas, os materiais e processos de produção para gerar o modelo da embalagem.</li> </ul>	<b>80</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estratégia de PDV</li> <li>▪ Materiais e processos industriais</li> <li>▪ Merchandising</li> <li>▪ Desenho técnico</li> <li>▪ Trade marketing</li> <li>▪ Software de ilustração vetorial</li> </ul>		
<b>Modelagem 3D</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modelar objetos tridimensionais utilizando tecnologias específicas para simular o produto final.</li> </ul>	<b>80</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Software de modelagem virtual</li> <li>▪ Desenho técnico</li> <li>▪ Geometria</li> </ul>	
<b>Projeto integrador</b>	Elaborar pedidos para registro de marcas e produtos em conformidade com as normas técnicas e legais para uso em ações promocionais.	Criar soluções de design e direção de arte planejando as estratégias promocionais para atingir o público-alvo.	Criar embalagens de produtos utilizando-se de técnicas de modelagem para adequá-las aos fatores informacionais, estéticos e funcionais.	<b>80</b>
	<b>Embalagem e ações promocionais em ponto de venda</b> <b>Atividades-foco:</b> Criar embalagem e ações promocionais para o ponto de venda. Para tanto, deve: Elaborar o pedido para registro de marcas e produtos; Elaborar plano de ação estratégica; Definir o público-alvo; Desenvolver peças gráficas promocionais; Criar embalagem e ações de PDV; Modelar objetos tridimensionais.			
<b>Duração total do módulo</b>				<b>400</b>
<b>Qualificação Tecnológica em: Designer Promocional</b>				