PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Código SENAC RJ: 12944

Código DN: 734

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design

2022

PPC homologado em: 25/07/2022
Oferta cadastrada em:15/08/2022
Data da última alteração: 25/07/2022

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL

Administração Regional no Estado do Rio de Janeiro

Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

Nome:	Faculdade de Tecnologia SENAC Rio		
CNPJ:	03.672.347/0095-59		
End.:	Rua Santa Luzia, 735 / 2º ao 7º andar - Centro		
Cidade:	Rio de Janeiro	**UF:**	RJ
Fone:	21 2018-9029	**CEP:**	20030-041
E-mail:	faculdade@rj.senac.br		

Curso Superior de Tecnologia e certificações intermediárias:		
1	**Graduação**: Carga Horária:	**Tecnólogo em Design Gráfico** 1600 horas
1.1	**Qualificação tecnológica:**	*Programador Visual Gráfico* (módulo 1) = 400 horas
1.2	**Qualificação tecnológica:**	*Designer Promocional* (módulo 2) = 400 horas
1.3	**Qualificação tecnológica:**	*Designer de Interfaces* (módulo 3) = 400 horas
1.4	**Qualificação tecnológica:**	*Designer Multimídia* (módulo 4) = 400 horas

Síntese da Oferta

Identificação	
Nome Completo: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico	**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design
Título do Certificado: Tecnólogo em Design Gráfico	**Segmento:** Design
Categoria: Educação Superior	**Especificação:** Graduação Tecnológica
Nome abreviado: CST Design Gráfico	**SIGLA:** CSTDESIGNGRAF
Modalidade: Presencial	**Duração:** 1600h
Código: 12944	**Código DN:** 734
Autorização: Portaria MEC/SETEC Nº 12, de 14/01/2010, DOU nº 10, Seção 1, págs. 31-32, de 15/01/2010. **Reconhecimento:** Portaria MEC/SERES nº 134, de 27/07/2012, DOU nº 146, Seção 1, págs. 37-38, de 30/07/07/2012. **Renovação de Reconhecimento:** Portaria MEC/SERES nº 268, de 03/04/2017, DOU nº 65, Seção1, págs. 81-93, de 04/04/2017. **Renovação de Reconhecimento:** Portaria MEC/SERES nº 207, de 25/06/2020, DOU nº 128, Seção 1, págs. 69-82, de 07/07/2020.	

1. Histórico da Mantenedora

O SENAC – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial foi criado pelo Decreto-Lei nº 8.621, de 10/01/1946, regulamentado pelo Decreto Federal nº 61.843, de 05/12/1967. Esses dispositivos legais atribuíram à Confederação Nacional do Comércio (CNC) o encargo de organizá-lo e administrá-lo, a partir de objetivos, estrutura e funcionamento gerais neles estabelecidos. Assim, o SENAC foi organizado nacionalmente com uma Administração Nacional e com Administrações Regionais estaduais autônomas, estrutura que até hoje persiste.

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

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

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

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

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

Sua estrutura organizacional constitui-se de um Conselho Regional (CR) e um Departamento Regional composta por: I - Diretoria Regional; II - Diretoria de Educação Profissional; III - Diretoria de Operações Compartilhadas; IV - Assessoria de Comunicação e Marketing; V - Assessoria Jurídica; VI - Assessoria de Engenharia; e VII - Célula de Inovação. Esses órgãos são responsáveis pela gestão das Unidades/Áreas Operativas em suas respectivas competências, sempre em articulação com os seus Superintendentes, Gerentes, Coordenadores e Equipes.

Diretamente subordinada à Presidência do Conselho Regional (CR), a Assessoria de Governança e Integridade (AGI), é o órgão responsável pela governança corporativa, gestão de risco, do programa de integridade, da ouvidoria e do gerenciamento do programa de auditoria interna, assegurando o cumprimento de normas, a confiabilidade das informações e o relacionamento com órgãos de controle externo e fiscalização.

A Assessoria denominada de Célula de Inovação é o órgão responsável pelo mapeamento e entendimento do mercado, desenvolvimento de novos produtos e serviços, gestão do portfólio de produtos de educação profissional, parcerias estratégicas e novos negócios, definição dos canais de comunicação/comercialização, planejamento comercial, mapeamento, redesenho e monitoramento do processo.

A Editora SENAC RJ produz, além de publicações de referência, materiais didáticos para os cursos, e a *Revista Práxis Plural* ((ISSN 2763-9444) da Faculdade de Tecnologia Senac Rio.

O Departamento Regional no Estado do Rio de Janeiro é um dos mais atuantes do país, com 30 Unidades Operativas distribuídas em diversas regiões do estado que atuam com modernos ambientes de aprendizagem, procurando diagnosticar e identificar-se com as características da população local e com a vocação econômica da região. Têm como função a prestação de serviços e distribuição de produtos na sua região de influência.

Desde os anos 2000, o SENAC RJ construiu de uma forma original e participativa a sua Proposta Pedagógica que alinha a instituição ao 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[1]".

Assim, a construção da Proposta Pedagógica desencadeou 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. 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 estratégicas 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 assumindo sua posição como Mantenedora da Faculdade de Tecnologia Senac Rio credenciada pela Portaria MEC nº 3.387/2002. Tal iniciativa permitiu atender às já constatadas expectativas de formação superior da atual clientela de nível médio, atender à demanda já manifestada de formação mais complexa de outros interessados e suprir exigências de um mercado de trabalho cada vez mais competitivo. Do ponto de vista interno, a implementação do nível tecnológico é facilitada pela construção curricular anterior e adiciona qualidade e sinergia à programação já existente. O presente projeto é mais um passo de um novo estágio na desafiante jornada organizacional de contribuição para a reconstrução da Educação Profissional brasileira.

A *Faculdade de Tecnologia SENAC Rio*

A Faculdade de Tecnologia Senac Rio está situada na Rua Santa Luzia, nº 735- 2º ao 7º andar – Centro (Cinelândia) – Rio de Janeiro/RJ e foi recredenciada por cinco anos pela Portaria MEC nº 943/2015. Atualmente, tramita no Sistema e-MEC o processo de Recredenciamento registrado sob o nº 202017658.

A Faculdade de Tecnologia Senac Rio oferece um portfólio composto pelos Cursos Superiores de Tecnologia em:

- Análise e Desenvolvimento de Sistemas;
- Design Gráfico;
- Hotelaria;

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

- Logística;
- Redes de Computadores.

Assim, o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico estará em operação na Faculdade de Tecnologia Senac Rio, além de um conjunto de ofertas de educação profissional continuada nesse segmento.

2. Justificativa

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

Do ponto de vista de negócios, este século 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 *crossmedia*. Neste cenário, o designer tem um papel fundamental, pois é através das competências deste profissional que a imagem das empresas é concebida e integrada à experiência de uso e consumo de produtos ou serviços, tornando-se um fator chave de inovação e diferenciação em tempos de consumo global.

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

O Designer Gráfico é o profissional que projeta a imagem corporativa, os produtos impressos e digitais de comunicação visual e a estética da interface de forma adequada ao público definido. Ele desenvolve projetos aplicados a contextos organizacionais relacionados com a cultura e a comunicação, considerando as técnicas de planejamento estratégico para obter sucesso em um novo nicho de mercado. Mapeia os fatores culturais que podem ser relevantes para o sucesso de um produto, relacionando-o a aspectos sociais de consumo, sempre atentando para o ecossistema do qual faz parte, a responsabilidade socioambiental, a diversidade, a inclusão e a sustentabilidade.

No meio digital, o Brasil é hoje a maior audiência digital da América Latina. Em 2017, segundo o IBGE, já éramos 126 milhões de internautas segundo o IBGE. Um número que tende a aumentar 10 milhões por ano segundo o instituto. O aparelho de celular permanece como o principal meio de acesso, sendo utilizado por 97% das pessoas que navegaram na grande rede. Em 2019 já possuímos 230 milhões de celulares ativos segundo pesquisa da FGV – SP. Em 2020, segundo o Comitê Gestor da Internet do Brasil, nosso país possuía 152 milhões de internautas. Portanto, o Designer precisa mais do que nunca, considerar a presença das marcas em diversas mídias e plataformas digitais.

O Senac RJ, atento às necessidades do mercado de trabalho, oferece desde 2010 o Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e vem formando desde então, profissionais capazes de colaborar para o aumento da competitividade das empresas fluminenses, através da promoção do design como fator de diferenciação, inovação e valorização dos produtos e serviços produzidos no Estado do Rio de Janeiro. E agora em 2022, faz a reformulação do curso inserindo o Design Digital, para atender a uma

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

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

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

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

3. Objetivos

Ao oferecer este curso, o SENAC RJ tem por objetivo propiciar condições para o desenvolvimento de competências profissionais do Tecnólogo em Design Gráfico, desenvolver atividades de extensão que fortaleçam a relação institucional com a comunidade 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 e Formas de Acesso e Documentos para Matrícula

4.1. Requisitos

Os requisitos de acesso são ter concluído o Ensino Médio e ter sido aprovado para ingresso no Ensino Superior por uma das formas de acesso previstas no Regimento, em conformidade com o respectivo Edital de Vestibular, e dentro do limite de vagas autorizadas do curso.

4.2. Formas de Acesso:

De acordo com o Regimento da Faculdade de Tecnologia SENAC Rio, as formas de acesso aos seus cursos de graduação são:

I. processo seletivo: forma de ingresso por meio de redação, facultado ao candidato que tenha concluído o ensino médio, sendo a classificação feita pela ordem decrescente dos resultados obtidos, sem ultrapassar o limite de vagas fixado, excluídos os candidatos que não obtiverem os níveis mínimos estabelecidos pelo Edital do Vestibular;

II. ENEM – Exame Nacional de Ensino Médio: forma de acesso por meio da nota obtida no Exame Nacional de Ensino Médio. As vagas e o período para inscrição são previstos no Edital do Vestibular. O candidato realiza a solicitação da vaga e apresenta declaração de desempenho no ENEM. Obedecido o critério mínimo de entrada previsto no Edital de Vestibular, 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;

III. portador de diploma de curso superior: forma de ingresso facultada ao graduado em outro curso superior de duração plena, independentemente de concurso vestibular, condicionada à existência da vaga no curso pleiteado;

IV. transferência: forma de ingresso facultada a alunos regulares de graduação em instituições de ensino superior credenciadas pelo MEC, condicionada a

existência de vaga e mediante processo seletivo. As transferências *ex officio* dar-se-ão na forma da lei;

V. transferência de curso: forma de ingresso facultada ao aluno regular da Faculdade de Tecnologia Senac Rio que solicita mudança de curso. É condicionada à existência de vaga.

As inscrições para o processo seletivo serão efetuadas conforme Regimento e Edital de Vestibular disponíveis na página eletrônica da Faculdade de Tecnologia Senac Rio.

A classificação obtida é válida apenas 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 pela Institucional.

Enquanto restarem vagas ainda não preenchidas, a Faculdade de Tecnologia Senac Rio poderá preenchê-las por quaisquer das formas de acesso previstas no Regimento, obedecidas as normas cabíveis, constantes de Regimento e do Edital de Vestibular, ambos disponíveis na página eletrônica da Faculdade de Tecnologia Senac Rio.

Destacamos que, quando o candidato for menor de 21 anos, o requerimento de matrícula deverá ser assinado pelo pai, pela mãe ou pelo responsável legal.

4.3. Documentos para Matrícula

O candidato deverá apresentar os seguintes documentos:

Documentos obrigatórios (apresentação do original para digitalização)**:**

- Documento oficial de identificação;
- CPF;
- Certificado de conclusão de Ensino Médio*****;
- Histórico Escolar do Ensino Médio*****;
- Título de eleitor (para estudantes maiores de 18 anos) e comprovante de quitação da última eleição;
- Certificado de Reservista ou outro comprovante de situação militar previsto na legislação (para estudantes do sexo masculino entre 18 e 45 anos).

* No momento da matrícula, os candidatos que ainda não tenham o certificado e/ou o histórico de Ensino Médio poderão cumprir essa obrigatoriedade entregando – provisoriamente – o original da Declaração de Conclusão do Ensino Médio (original) ou o original da Certidão de Conclusão do Ensino Médio. Ressalta-se que a apresentação do certificado e do histórico do Ensino Médio é indispensável para conclusão do curso.

Candidatos aprovados na condição de Portador de Diploma de Graduação que, no momento da matrícula, ainda não tenham o diploma original da Graduação poderão entregar o original da Declaração de Conclusão da Graduação ou da Certidão de Conclusão da Graduação e, posteriormente, apresentar o original e cópia do Diploma de Graduação para cumprimento do requisito exigido para o ingresso; mantendo-se a obrigatoriedade de apresentar Certificado e Histórico de Ensino Médio Concluído.

5. Perfil profissional de conclusão

Perfil do Tecnólogo em Design Gráfico

O Tecnólogo em Design Gráfico é o profissional responsável por mobilizar competências das artes, comunicação e design. Planeja e executa a programação visual de jornais, revistas, livros e outros materiais impressos, produz imagens, cria e edita infográficos, páginas e portais da internet e animações em meio digital. Desenvolve linguagens eficazes para a usabilidade de suportes digitais, combinando conceitos de navegabilidade e interatividade. Elabora e faz a gestão de projetos

gráficos, equacionando fatores estéticos, simbólicos e técnicos, considerando também questões socioeconômicas, culturais e ambientais. Constrói argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a sua criação junto aos clientes. Pode atuar em empresas jornalísticas, cinematográficas, escritórios de design e agências de publicidade e propaganda.

Competências do perfil

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

5.2. Perfil das qualificações profissionais tecnológicas

5.2.1. ***Programador Visual Gráfico*** (Módulo 1)

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

Competências do perfil

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

5.2.2. *Designer Promocional* (Módulo 2)

O *Designer Promocional* é responsável por elaborar e coordenar uma campanha promocional, identificar o perfil dos consumidores e planejar em equipe a criação da embalagem e as ações de marketing para o ponto-de-venda, além de criar os materiais de comunicação visual do produto e gerenciar o processo de impressão das peças promocionais.

Competências do perfil

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

5.2.3. Designer de Interfaces (Módulo 3)

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

Competências do perfil

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

5.2.4. Designer Multimídia (Módulo 4)

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

Competências do perfil

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

6. Organização curricular

Os programas de desenvolvimento profissional do SENAC RJ têm uma estrutura especialmente desenhada para antecipar e ampliar a inserção do estudante no mercado de 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 projeto integrador. Este projeto deve propiciar tanto a constituição das competências profissionais específicas mais complexas da qualificação tecnológica, quanto à constituição de competências essenciais ao desempenho profissional.

Os módulos de Qualificação Profissional Tecnológica terão duração variável, de acordo com as competências a constituir, bem como as 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 carga horária mínima de cada Curso Superior de Tecnologia e respectiva organização curricular atende ao determinado no Parecer CNE/CES Nº 436/2001, no Parecer CNE/CP Nº 17/2020 e Resolução CNE/CP Nº 1/2021, e ao Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia vigente.

Essa organização curricular:

- propicia um movimento crescente de *inclusão-aprofundamento-ampliação* das competências, de um módulo para outro;
- está inserida num desenho curricular amplo, que abrange e integra outras subáreas, tendo em vista propiciar aos estudantes opções de itinerários profissionais;
- constitui-se de módulos que têm em sua composição Unidades Curriculares articuladas por um 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 17/2020 e Resolução CNE/CP Nº 1/2021;
- prevê nas Unidades Curriculares voltadas à extensão a inclusão de 160 horas de atividades de extensão, representando 10% da carga horária total do curso, já contabilizados nas 1600 horas, conforme Parecer CNE/CES nº 608/2018 e Resolução CNE/CES nº 07/2018; e
- em consonância com o Plano de Desenvolvimento Institucional (2022-2026), todos os cursos de graduação tecnológica ofertados pela Faculdade Senac RJ

proporcionam aos estudantes em cada módulo a oportunidade de uma aprendizagem em contextos reais, a partir de vivências, observações, interlocuções e interações com sujeitos das comunidades locais. Nas atividades de extensão os estudantes assumem o protagonismo das ações e propostas, sempre com a mediação docente a partir das metodologias ativas e processos de pesquisa-reflexão-ação.

6.1. Estrutura curricular

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

Módulo		Carga Horária
Módulo 1	**Imagem Corporativa e Identidade Visual**	**400h**
Qualificação profissional tecnológica: *Qualificação tecnológica: Programador Visual Gráfico* (400 horas)		
Módulo 2	**Embalagem e Ponto de Venda (PDV)**	**400h**
Qualificação profissional tecnológica: *Designer Promocional* (400 horas)		
Módulo 3	***Website***	**400h**
Qualificação profissional tecnológica: *Designer de Interfaces* (400 horas)		
Módulo 4	***Crossmedia***	**400h**
Qualificação profissional tecnológica: *Designer Multimídia* (400 horas)		
Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – Duração total		**1600h**
Módulo 2	***LIBRAS***	**40h**
Unidade Curricular optativa (40 horas)		
Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico – Duração total		**1640h**

6.2. Detalhamento dos Módulos:

Módulo 1: *Imagem Corporativa e Identidade Visual*

Unidades Curriculares		Carga Horária
	Sistema de Identidade Visual	**40h**
	Tipografia	**40h**
	Imagem Digital	**80h**
	Fotografia Digital	**40h**
	Editoração Eletrônica	**40h**
	Produção Gráfica	**40h**
	Empreendedorismo e Inovação - Extensão	**40h**
Projeto integrador 1	**Imagem corporativa e manual de identidade visual**	**80h**
	Duração do módulo:	**400 h**

Módulo 2: *Embalagem e Ponto de Venda (PDV)*

Unidades Curriculares		Carga Horária
	Responsabilidade Social - Extensão	**40h**
	Embalagem e Ponto de Venda	**80h**
	Modelagem 3D	**80h**
	Design de Tipos	**40h**
	Direção de Arte	**80h**
Projeto integrador 2	**Embalagem e ações promocionais em ponto de venda**	**80h**
	Duração do módulo:	**400h**
	LIBRAS * (Optativa)	**40h**

Módulo 3: *Website*

Unidades Curriculares		Carga Horária
	Experiência do usuário (UX)	**80h**
	Interface do Usuário (UI)	**40h**
	Empregabilidade e Carreira - Extensão	**40h**
	Desenvolvedor Front-end	**80h**
	Blended Marketing	**40h**
	Tópicos Especiais em Design Gráfico	**40h**
Projeto integrador 3	**Website institucional**	**80h**
	Duração do módulo:	**400h**

Módulo 4: *Crossmedia*

Unidades Curriculares		Carga Horária
	Planejamento Estratégico e Financeiro em Design	**40h**
	Motion Design	**80h**
	Edição de Áudio	**40h**
	Design Editorial Digital	**40h**
	Ilustração e Pintura Digital	**40h**
	Ética e Legislação Aplicadas ao Design	**40h**
	Diversidade Cultural e Direitos Humanos - Extensão	**40h**
Projeto integrador 4	**Comunicação visual de produtos *crossmedia***	**80h**
	Duração do módulo	**400h**

6.3. Detalhamento das Unidades Curriculares

Módulo 1: Imagem corporativa e identidade visual – Carga Horária: 400 horas

a) Sistema de Identidade Visual

Carga Horária: 40 horas

Competências

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

Indicadores:

- Planeja a marca do projeto de acordo com as necessidades do cliente.
- Desenvolve o projeto gráfico considerando o público-alvo.

- Cria a identidade visual da marca considerando os fundamentos do design.
- Constrói peças gráficas com tipografia, cores e elementos visuais adequados aos objetivos definidos.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Percepção visual (teoria da Gestalt)
- Teoria das cores
- Branding
- Composição e hierarquia visual

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

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

b) Tipografia

Carga Horária: 40 horas

Competência
- Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos gráficos.

Indicadores:
- Escolhe fontes tipográficas para marca e identidade visual segundo briefing do projeto.
- Descreve fontes tipográficas escolhidas, conforme terminologia técnica.
- Elabora relatório, de acordo com critérios adotados para implementação da tipografia.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- História da Tipografia,
- Classificação Tipográfica
- Princípios de Tipografia aplicados na Identidade Visual

Infraestrutura: Laboratório de desenho e laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- 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.
- NIEMEYER, L. **Tipografia: uma apresentação**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

Bibliografia Complementar:

- LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosacnaify, 2009.
- MANDEL, Ladislas. **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.

c) Imagem Digital

Carga Horária: 80 horas

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

Indicadores
- Cria elementos gráficos vetoriais e bitmap, utilizando ferramentas específicas.
- Apresenta arquivos vetoriais e bitmap a partir de critérios técnicos.
- Finaliza arquivos vetoriais e bitmap em formatos adequados, de acordo com a aplicação na identidade visual.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Software de criação vetorial
- Software de criação de bitmaps
- Captura, tratamento e digitalização e digitalização de imagens

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

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, 2011.
- MARTINS, Nelson. **A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

Bibliografia Complementar:

- AMBROSE, G. E.; HARRIS, P. **Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ANDRADE, Marcos Serafim de**. Adobe illustrator C**S5. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- BENGAL; COLS. **Ilustrações com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- SAMARA, Timothy. **Grid, construção e desconstrução**. São Paulo: Rosari, 2007.
- SEDDON, T. **Imagens: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

d) Fotografia Digital

Carga Horária: 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.

Indicadores
- Manuseia equipamento fotográfico utilizando seus recursos técnicos, de acordo a imagem a ser produzida.
- Faz registros fotográficos, conforme objetivos definidos e utilização adequada de recursos técnicos.
- Organiza arquivos de imagens digitais, conforme objetivos definidos.
- Apresenta registros fotográficos em imagens impressas, de acordo com objetivos definidos.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Imagem fotográfica
- Gêneros Fotográficos

- Fotometria

Infraestrutura: Laboratório de desenho e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- ANG, Tom. **Fotografia Digital: uma introdução**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- BARTHES, Roland. **A câmera clara: nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- MARTINS, Nelson. **Fotografia: da analógica à digital**. Rio de janeiro: Editora Senac Rio. 2010.

Bibliografia Complementar:

- BAVISTER, Steve. **Guia de fotografia digital**. Editora Senac São Paulo. 2011.
- CEZAR, Newton; PIOVAN, Marco. **Making off: revelações sobre o dia a dia da fotografia**. Distrito Federal: Editora Senac, 2008.
- SOULAGES, François. **Estética da fotografia: perda e permanência**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010
- TRIGO, Thales. **Equipamento fotográfico: teoria e prática**. 5ª edição. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- VASQUES, Pedro F. **Fotografia escrita: nove ensaios sobre a produção fotográfica no Brasil**. Distrito Federal: Editora Senac, 2012.

e) Editoração Eletrônica

Carga Horária: 40 horas

Competências

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

Indicadores

- Desenvolve peça de design editorial, com utilização de software específico.
- Produz protótipo editorial de um manual de identidade visual, de acordo com o projeto.
- Diagrama o produto editorial, utilizando ferramentas específicas.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Software de editoração eletrônica
- Grid

Infraestrutura: Laboratório de Processos Gráficos e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- ANDRADE, Serafim. **Adobe Indesign CS5**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- HURLBURT, A. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.
- SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Rosari, 2007.

Bibliografia Complementar:

- AMBROSE, G; HARRIS, P. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosacnaify, 2011.
- FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I**. São Paulo: Rosari, 2007.
- FERLAUTO, Claudio. A. R. **O tipo da gráfica, uma continuação**. São Paulo: Rosary, 2002.
- TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

f) Produção Gráfica

Carga Horária: 40 horas

Competências

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

Indicadores

- Gera arquivos digitais fechados, de acordo com a produção gráfica.
- Escolhe os processos de impressão, conforme prazos e custos.
- Avalia ajustes a serem feitos em arquivos digitais a partir de testes de impressão.
- Apresenta arte-final do manual de identidade visual de acordo com as especificações técnicas determinadas.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

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

Infraestrutura: Laboratório de Processos Gráficos e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- BAER, Lorenzo. **Produção gráfica**. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.
- FERLAUTO, Claudio. **O livro da gráfica**. 3. ed. São Paulo: Rosari, 2001.
- VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

Bibliografia Complementar:

- AMBROSE, G; HARRIS, P. **Formato**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- 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.
- HENDEL, Richard. **O design do livro**. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.
- TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro**. São Paulo. Ateliê Editorial. 2007

g) Empreendedorismo e Inovação - Extensão

Carga Horária: 40 horas

Competências:

- Desenvolver projetos, cursos, eventos e prestação de serviços, a partir da identificação de demandas sócio comunitárias nos contextos local e regional da IES, de forma a contextualizar os conhecimentos e competências acadêmicos a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra acadêmicos;
- Interagir e trabalhar em equipe, de forma ética e respeitosa, com pessoas de diferentes perfis, culturas, classes sociais, etnias, credos, gêneros e orientações sexuais, com vistas a produzir e disseminar conhecimentos e práticas, atualizados e coerentes, voltados para o desenvolvimento social, equitativo e sustentável e para a promoção da cidadania responsável e dos direitos humanos.
- Desenvolver e implementar soluções inovadoras para sustentabilidade do empreendedorismo no âmbito dos negócios, intraempreendedorismo e social.
- Planejar, executar e validar projetos, capacitações, eventos e ações comunitárias com foco no empreendedorismo, monitorar as atividades por intermédio de modelos de gestão, aprendizagem cooperativa (aprendizagem por intermédio de cooperação), efetuando registros (relatórios parciais e final).
- Registrar as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Indicadores:

- Desenvolve projetos, cursos, eventos e prestação de serviços, a partir da identificação de demandas sócio comunitárias nos contextos local e regional da IES,

de forma a contextualizar os conhecimentos e competências acadêmicos a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra acadêmicos;

- Interage e trabalha em equipe, de forma ética e respeitosa, com pessoas de diferentes perfis, culturas, classes sociais, etnias, credos, gêneros e orientações sexuais, com vistas a produzir e disseminar conhecimentos e práticas, atualizados e coerentes, voltados para o desenvolvimento social por meio do empreendedorismo e da inovação;
- Desenvolve e implementa soluções inovadoras para sustentabilidade do empreendedorismo no âmbito dos negócios, intraempreendedorismo e social;
- Planeja, valida e executa projetos, capacitações, eventos e ações comunitárias com foco no Empreendedorismo Social, monitorando as atividades por intermédio de modelos de gestão e aprendizagem cooperativa;
- Transforma ideias inovadoras em produtos, serviços e negócios sustentáveis;
- Constrói modelo de negócios e plano de negócios preliminar para validação no âmbito do empreendedorismo de negócios, do intraempreendedorismo e do empreendedorismo social;
- Registra as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- O perfil do empreendedor, o processo empreendedor e o ciclo de vida das organizações;
- As dimensões de Cognição (modelos mentais de empreendedorismo), de Atitudes e Operacionais.
- Estudo de mecanismos e procedimentos para viabilidade para lançamento e gestão de uma empresa no mercado ou de atividade empreendedora;
- Inovação tecnológica na geração de novos produtos, serviços e negócios sustentáveis;
- Sistemas de Gerenciamento, técnicas de negociação e legislação específica;
- Marketing, Internet, Comunicação, Competitividade e avaliação de desempenho empresarial;
- Modelo de Negócios (Canvas) e plano de negócios preliminar;
- Alternativas para captação de recursos e financiamentos para novos empreendimentos;
- Mapeamento de oportunidades, ideação, modelagem, validação, proposta de valor, implantação e monitoramento para avaliação.
- Manual de Frascati, Manual de Oslo e os tipos de inovação

Infraestrutura: Ambiente convencional (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo para visionários: desenvolvendo negócios inovadores para um mundo em transformação**. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

PORTO, Geciane Silveira et. al. **Gestão da inovação e empreendedorismo**. Rio de Janeiro: Campus, 2013.

SABBAG, Paulo Yazigi. **Gerenciamento de projetos e empreendedorismo**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

Bibliografia Complementar:

ANDREASSI, Tales et al. **Empreendedorismo e desenvolvimento de novos negócios**. Rio de Janeiro: FGV, 2013.

BERNARDI, Luiz Antonio. **Manual de empreendedorismo e gestão: fundamentos, estratégias e dinâmicas**. São Paulo: Atlas, 2007.

_____. **Manual de plano de negócios: fundamentos, processos e estruturação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

BIZZOTTO, Carlos Eduardo Negrão. **Plano de negócios para empreendimentos inovadores**. São Paulo: Atlas, 2008.

CHAFFEY, Dave. **Gestão de e-business e e-commerce: estratégia, implementação e prática**. 5. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2014.

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

Carga Horária: 80 horas

Atividade foco

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

Competências

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

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

Infraestrutura: Laboratório de desenho e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica e Complementar variável de acordo com o tema escolhido.

Módulo 2: Embalagem e Ponto de Venda (PDV) – Carga Horária: 400 horas

a) Responsabilidade Social - Extensão

Carga Horária: 40 horas

Competência:

- Desenvolver projetos, cursos, eventos e prestação de serviços com foco na área de Responsabilidade Social, a partir da identificação de demandas percebidas e analisadas nos contextos local e regional da IES, de forma a contextualizar os conhecimentos e competências acadêmicos a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra-acadêmicos.
- Identificar demandas no contexto local e regional da IES e aplicar competências e conhecimentos acadêmicos, a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra- acadêmicos e promover soluções por intermédio de tecnologia social projetos, cursos eventos e prestação de serviços no âmbito da Responsabilidade Social comunitária (acadêmica ou corporativa).
- Propor ações que possam contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e para a preservação do meio ambiente assumindo o compromisso com as questões culturais, sociais, ambientais, tais como: sustentabilidade, inclusão, valor compartilhado e diversidade.
- Promover o desenvolvimento de iniciativas que geram impacto social alinhados com os 17 ODS da ONU (Agenda 2030) e propor ações, alinhadas à ESG (*), orientadas às escolhas de consumo sustentáveis e boas práticas.
- Registrar as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

(*) ESG é um acrônimo em inglês para “environmental, social and governance” (ambiental, social e governança, em português), geralmente usado para medir as práticas ambientais, sociais e de governança de uma empresa. Também pode ser visto como um conjunto de práticas ambientais, sociais e de governança que pode ser usado para guiar investimentos e escolhas de consumo focadas em sustentabilidade.

Indicadores:

- Interage e dialoga, de forma ética e respeitosa, com atores sociais diversos, visando receber ou identificar demandas sociais;
- Analisa as demandas sociais recebidas ou identificadas para planejar, apresentar e realizar soluções/intervenções na forma de projetos, cursos, eventos ou prestação de serviços com foco na área de Responsabilidade Social (ou Socioambiental);
- Propõe ações que possam contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e para a preservação do meio ambiente assumindo o compromisso com as questões culturais, sociais, ambientais, tais como: sustentabilidade, inclusão, valor compartilhado e diversidade;
- Planeja e desenvolve iniciativas que gerem impacto social alinhados com os 17 ODS da ONU (Agenda 2030), propondo ações, alinhadas à ESG (*), orientadas às escolhas de consumo sustentáveis e boas práticas;
- Registra as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Responsabilidade Socioambiental, Sustentabilidade e Terceiro Setor
- 17 ODS da UNU (agenda 2030) e sua aplicabilidade
- Desenvolvimento Sustentável
- ESGWashing
- Inclusão social de pessoas com deficiência, idosos e jovens em condição de vulnerabilidade socioeconômica

Infraestrutura: Ambientes de aprendizagem convencionais (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

ALMEIDA, Fernando. **Desenvolvimento sustentável 2012-2050: visão, rumos e contradições**. Elsevier Brasil, 2012.

DIAS, Genebaldo Freire. **Pegada ecológica e sustentabilidade humana**. Global Editora e Distribuidora Ltda, 2015.

VIGLIAR, José Marcelo Menezes (Coord.). **Pessoa com Deficiência: Inclusão e Acessibilidade**. Editora Almedina, 2020.

Bibliografia Complementar:

BRASIL. Lei no. 10.098, de 19 de Dezembro de 2000. Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10098.>. Acesso em: 14 jun. 2022.

ELKINGTON, John. **Sustentabilidade: canibais com garfo e faca. M**. Books, 2020.

HART, Stuart L. **O capitalismo na encruzilhada: as inúmeras oportunidades de negócios na solução dos problemas mais difíceis do mundo**. Bookman, 2006.

LIMA, T. A. **ESG: a nova filosofia do mundo corporativo**. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/colunistas/folha-financas/esg-a-nova-filosofia-do-mundo-corporativo/25530/>. Acesso em: 7 ago. 2021.

MAIMON, Dália. **ISO14001: passo a passo da implantação nas médias e pequenas empresas**. Rio de Janeiro, Editora Qualitymark, 1999.

VEIGA, José Eli da. **A emergência socioambiental**. São Paulo: Editora Senac, 2007.

a) Embalagem e Ponto de Venda

Carga Horária: 80 horas

Competências

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

Indicadores

- Cria o design gráfico da embalagem, conforme estudo dos tipos de materiais e formatos adequados ao PDV.
- Desenvolve, imprime e monta protótipo real da embalagem, de acordo com seu contexto no PDV.
- Apresenta documento com as especificações técnicas da embalagem, de acordo com seu processo de produção.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

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

Infraestrutura: Laboratório de Processos Gráficos e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

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

b) Modelagem 3D

Carga Horária: 80 horas

Competência

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

Indicadores

- Constrói embalagens em 3D, de acordo com seu contexto no PDV.
- Aplica design gráfico nas peças tridimensionais, conforme contexto do PDV.
- Apresenta peças promocionais tridimensionais complementares, de acordo com seu contexto no PDV.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Software de modelagem virtual
- Desenho técnico
- Geometria

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

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

c) Design de Tipos

Carga Horária: 40 horas

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

Indicadores
- Cria fontes tipográficas, utilizando ferramentas específicas, de acordo com princípios de legibilidade.
- Desenvolve uma fonte tipográfica, de acordo com a identidade visual do projeto de design gráfico.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Software para construção de fonte tipográfica digital
- Anatomia da Tipografia, Leiturabilidade e Legibilidade

Infraestrutura: Laboratório de desenho e laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

- LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosacnaify, 2009.
- MANDEL, Ladislas. **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.

d) Direção de Arte

Carga Horária: 80 horas

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

Indicadores
- Articula as visualidades, utilizando conceitos da História da Arte e do Design, a partir de um olhar crítico para o uso das ferramentas disponíveis na contemporaneidade, produzindo composições visuais promocionais.
- Concebe o estilo da campanha de promoção, de acordo com foco na forma, função e emoção.
- Diagrama as peças gráficas, utilizando ferramentas específicas.
- Solicita orçamentos de impressão de acordo com as especificações técnicas do projeto integrador.
- Concebe o conceito da campanha de promoção do produto utilizando-se de técnicas de criação, conforme as peças gráficas a serem desenvolvidas e a adequação ao público-alvo.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Criação layout e diagramação
- Arte-final
- Softwares de editoração eletrônica
- Softwares de edição de imagens
- História da Arte e do Design

Infraestrutura: Laboratório de desenho e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- BARRETO, Roberto Menna. **Criatividade em propaganda**. 14. ed. São Paulo: Summus, 2004.
- BURTENSHAW, K; MAHON, N; BARFOOT, C. **Fundamentos de publicidade criativa**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. 10. ed. Brasília: Senac Distrito Federal, 2011.

Bibliografia Complementar:

- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 2004.
- CESAR, N. **Os primeiros segredos da direção de arte**. 2. ed. Brasília: Senac Distrito Federal, 2011.
- LARA, M. **Publicidade: a máquina de divulgar**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.
- SCHNAIDER, S. H. de C. **Graduação Tecnológica em Design no Brasil: origem, ensino e pesquisa**. Rio de Janeiro: Gramma, 2019.
- 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.

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

Carga Horária: 80 horas

Atividade foco

- Criar embalagem e ações promocionais para o ponto de venda, sendo necessário:
- Definir o público-alvo;
- Criar embalagem e ações de PDV, a partir de fatores informacionais, estéticos, simbólicos, socioculturais, funcionais e sustentáveis;
- Modelar objetos tridimensionais;
- Criar a fonte tipográfica para aplicação na embalagem e outros materiais;
- Desenvolver peças gráficas promocionais;
- Construir argumentações sólidas, coerentes, adequadas e técnicas para sustentar a criação ao cliente.

Competências

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

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

Infraestrutura: Laboratório de desenho e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica e Complementar variável de acordo com o tema escolhido.

f) LIBRAS (Optativa)

Carga Horária: 40 horas

Competência

- Comunicar-se com clientes e profissionais da área, utilizando princípios e recursos da linguagem brasileira de sinais.

Indicador:

- Comunica-se utilizando a linguagem brasileira de sinais.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

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

Infraestrutura: Ambiente de aprendizagem convencional (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- LACERDA, Cristina Broglia de Feitosa. **Intérprete de libras**. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.
- QUADROS, Ronice Müller. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- SACKS, Oliver. Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

Bibliografia Complementar:

- FALCÃO, Luis Albérico. **Surdez, cognição visual e libras**. Recife: Ed. do Autor, 2012.
- HONORA, Marcia, FRIZANCO, Mary Lopes Esteves. **Livro ilustrado de língua brasileira de sinais: desvendando a comunicação usada pelas pessoas com surdez**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2013.
- GESSER, Audrei. **Libras?: que língua é essa? crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda**. São Paulo: Parábola, 2014.
- QUADROS, Ronice Muller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- QUADROS, Ronice Muller de; CRUZ, Carina Rebello. **Língua de sinais: instrumentos de avaliação**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

Módulo 3: *Website* – Carga Horária: 400 horas

a) Experiência do usuário (UX)

Carga Horária: 80 horas

Competências

- Conceber o sistema de rotulagem a partir da investigação sobre o perfil do usuário aplicando técnicas da arquitetura da informação a fim de adequar a abordagem informacional da interface.
- Desenvolver personas através de arquétipos representativos do público-alvo, de acordo com padrões, necessidades e características identificados.
- Selecionar usuários para testes de usabilidade, utilizando questionários e entrevistas para definir amostra de participantes.
- Criar a estrutura do site definindo a hierarquia dos itens da interface para apresentação da informação.

Indicadores

- Identifica o perfil do usuário e suas necessidades, a partir da realização de entrevistas.
- Apresenta relatório de análise da concorrência de acordo com as práticas utilizadas no mercado identificadas.
- Planeja o sistema de arquitetura de informação (organização, rotulagem, navegação e busca), de acordo com as necessidades dos usuários e do cliente.
- Desenha os *wireframes* do site de acordo com o sistema de arquitetura da informação pré-estabelecido.
- Realiza testes de usabilidade com os usuários para validar a interação com a interface.
- Valida a interação com a interface, de acordo com os testes de usabilidade realizados com os usuários.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Pesquisa etnográfica
- Personas e cenários
- Card sorting
- Benchmark
- Questionários
- SEO
- Taxonomia
- Diagrama de navegação
- Wireframe
- Avaliação Heurística
- Avaliação Cooperativa

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

- KALBACH, James. **Design de navegação web: otimizando a experiência do usuário**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- KRUG, Steve. **Simplificando coisas que parecem complicadas**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.
- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web: projetando sites com qualidade**. Ed. Elsevier, 2007.
- NORMAN. Donald. **O design do futuro**. Rio de Janeiro: Rocco 2010.
- 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.

b) Interface do Usuário (UI)

Carga Horária: 40 horas

Competências

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

Indicadores

- Desenvolve o grid do projeto, conforme posicionamento dos elementos visuais na interface.
- Cria paleta de cores, de acordo com o sistema de interação do projeto e a identidade visual do cliente.
- Desenvolve o layout das interfaces do projeto para atender a expectativas de usuários e cliente, utilizando ferramentas específicas.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Grid
- Software de imagens vetoriais
- Software de imagens bitmap
- Teoria das cores para web

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- GOMES, Ana Laura. **XHTML/CSS: criação de páginas web**. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.
- JERKOVIC, John I. **Guerreiro SEO**. São Paulo: Novatec, 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.
- GITOMER, Jeffrey. Boom de mídias sociais. São Paulo: Makron Books, 2012.
- HUBA, Jackie. **Buzzmarketing: criando clientes evangelistas**. São Paulo: Makron Books, 2006.
- MEMÓRIA, Felipe. **Design para internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- WRIGHT, Jeremy. **Blog marketing: a nova e revolucionária maneira de aumentar vendas, estabelecer sua marca e alcançar resultados excepcionais**. São Paulo: Makron Books, 2008.

b) Empregabilidade e Carreira - Extensão

Carga Horária: 40 horas

Competência:

- Desenvolver projetos, cursos, eventos e prestação de serviços a partir da identificação de demandas percebidas e analisadas nos contextos local e regional da IES, de forma a contextualizar os conhecimentos e competências acadêmicos a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra-acadêmicos.
- Identificar desafios e demandas da área de atuação profissional, visando levantar possíveis ações de capacitação e/ou aperfeiçoamento com público interessado.
- Planejar e realizar ações de capacitação e/ou aperfeiçoamento na área de atuação profissional com pessoas interessadas, visando oferecer possibilidades de crescimento e novas oportunidades na área em questão.
- Produzir apresentações por meio de redes sociais, *pitchs*, vídeos, entre outros recursos utilizados no contexto profissional.
- Registrar as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Indicadores:

- Identifica desafios e demandas da área de atuação profissional, a partir de análise do ambiente de trabalho e suas tendências.
- Planeja e realiza ações de capacitação e/ou aperfeiçoamento na área de atuação profissional com pessoas interessadas em ingressar no mercado de trabalho.
- Identifica as soft skills e as hard skills necessárias em sua área de atuação profissional.
- Produz apresentações por meio de Curriculum Vitae, pitches, vídeos e redes sociais em geral.
- Registra as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Mundo VUCA, Mundo BANI e suas tendências
- Orientação e planejamento de carreira.
- Mercado de trabalho.
- Capacitação profissional.
- Utilização estratégica do Linkedin e das redes sociais.
- Identificação e desenvolvimento de Soft Skills e Hard Skills
- Mindset ágil e Inovação

Infraestrutura: Ambientes de aprendizagem convencionais (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- ANTUNES, Lucedile. **Soft skills: competências essenciais para os novos tempos**. São Paulo: Literare Books International Ltda., 2020.
- MINARELLI, José Augusto. **Empregabilidade: como entrar, permanecer e progredir no mercado de trabalho**. São Paulo: Simplíssimo, 2020.
- TERRA, Eberson. **Carreiras Exponenciais: torne-se o protagonista da sua própria jornada profissional e multiplique suas oportunidades na era digital**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

Bibliografia Complementar:

- FARIA, Vivian Maerker. **Manual de carreira: identifique e destaque o talento que existe em você**. São Paulo: Saraiva, 2012.
- GEHRINGER, Max. POLITO, Reinaldo. **Superdicas para Impulsionar sua Carreira**. São Paulo: Saraiva, 2017
- FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL. Disponível em: - https://www.weforum.org/. Acesso em 25 jan. 2022
- HUNTER, James C. **O monge e o executivo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.
- SITA, Maurício (coord.). **Coaching de Carreira**. São Paulo: Literare Books International Ltda., 2017
- SOUZA, César. **Você é do tamanho dos seus sonhos: um passo-a-passo para fazer acontecer e ter sucesso no trabalho e na vida pessoal**. Rio de Janeiro: Agir, 2009.

c) Desenvolvedor Front-end

Carga Horária presencial: 80 horas

Competências

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

Indicadores

- Elabora a construção do site do projeto, de acordo com a aplicação de padrões web.
- Constrói os comportamentos interativos planejados para a solução, utilizando ferramentas específicas.
- Valida a codificação, de acordo com os critérios da W3C.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Linguagem de marcação de texto (HTML, XHTML, HTML5)
- Sistemas de gerenciamento de conteúdo
- Cascading Style Sheet
- Comportamentos interativos
- Softwares de construção de páginas
- Navegadores de páginas web

Infraestrutura: Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

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

- JERKOVIC, John I. **Guerreiro SEO**. São Paulo: Novatec, 2010.
- GOMES, Ana Laura. **Adobe dreamweaver Cs5**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- FLATSCHART, Fábio. **Adobe flash CS5**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe photoshop CS5**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

d) Blended Marketing

Carga Horária: 40 horas

Competências
- Elaborar um plano de marketing para a marca utilizando as ferramentas de marketing para promover produtos ou serviços.
- Desenvolver estratégias de mídias digitais, utilizando ferramentas de marketing digital para a divulgação do projeto.

Indicadores
- Identifica as forças macroambientais, de acordo com o segmento de mercado pesquisado.
- Elabora matriz SWOT, de acordo com as informações do macro e microambientes.
- Estabelece o posicionamento da marca, de acordo com os 4 P's do marketing.
- Analisa as plataformas de mídias sociais, promovendo a diferenciação da marca.
- Estrutura um plano de marketing on/off, utilizando ferramentas tradicionais e digitais.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Ambiente mercadológico
- Plano estratégico de marketing
- Posicionamento do produto/serviço
- Marketing Mix/Composto Mercadológico
- Plataformas de Mídias Sociais
- Matriz 5w2w
- Campanha de Comunicação de Marketing
- SEO - Search Engine Optimization
- Canais de distribuição
- Omnichannel

Infraestrutura: Ambiente de aprendizagem convencional e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- BALLOU, Ronald H. **Gerenciamento da cadeia de suprimentos: logística empresarial**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
- KOTLER, P. **Administração de marketing**. 12. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2012.
- VAZ, Conrado Adolpho. **Os 8 P do Marketing digital**. São Paulo: Novatec, 2011.

Bibliografia Complementar:

- BASTOS, Marcos; ZAGO, Gabriela. **Análise de redes para mídia social**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- CHINEM, R. **Marketing e divulgação da pequena empresa: como o pequeno e o microempresário podem chegar à mídia**. 5. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2008.
- ROSSI, A. T. **Marketing sem complicações: para principiantes e profissionais de outras áreas**. 5. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- SENAC.RJ; Clemente Nóbrega. **Antropomarketing: dos Flintstones à era digital: marketing e a natureza humana**. Editora Senac/RJ, Rio de Janeiro, 2002.

e) Tópicos Especiais em Design Gráfico

Carga Horária: 40 horas

Competência

- Manter-se atualizado em relação às tendências, ferramentas e temáticas na área que envolvam tecnologia e inovação.

Indicadores

- Analisa cenários de inovação na área de mídias digitais, de acordo com tendências, novas ferramentas e tecnologia.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Tendências em Design Gráfico
- Tecnologia e inovação

Infraestrutura: Laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica e Complementar variável de acordo com os temas em foco.

f) Projeto integrador 3: Website institucional

Carga Horária: 80 horas

Atividade foco:

- Construir um website institucional, sendo necessário:
  - Criar Personas e cenários
  - 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.

Competências

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

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

Infraestrutura: Laboratório de informática ou laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica e Complementar variável de acordo com o tema escolhido.

Módulo 4: *Crossmedia* – Duração: 400 horas

a) Planejamento Estratégico e Financeiro em Design

Carga Horária: 40 horas

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

Indicadores
- Elabora relatório de estimativa de preço de acordo com viabilidade financeira do cliente.
- Envolve os usuários no projeto croosmedia utilizando a metodologia codesign.
- Implementa um modelo de estratégia empresarial utilizando a metodologia 5W2H.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Estratégia empresarial
- Precificação
- Design *thinking*
- Software de gestão de projeto
- Metodologia 5W2H
- Inovação
- Sustentabilidade

Infraestrutura: Laboratório de desenho e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

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:

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

b) Motion Design

Carga Horária: 80 horas

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

Indicadores
- Apresenta o *Storyboard* considerando a produção da vinheta do projeto crossmedia.
- Anima imagens vetoriais ou bitmap considerando os padrões técnicos e estéticos de composição de animações.
- Edita os arquivos de vídeo utilizando ferramentas específicas para o projeto crossmedia.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- *Storyboard*
- Softwares de composição, animação e efeitos especiais.
- Princípios de animação.

Infraestrutura: Laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- MEYER, Trish; MEYER, Chris. **Criando motion graphics com after effects, CS**5. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

Bibliografia Complementar:

- DORNELES, Rogério. **Design na TV: pensando vinheta**. Salto, SP: Schoba, 2011.
- 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.
- 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.
- VENTURELLI, S. **Arte: espaço, tempo e imagem**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

c) Edição de Áudio

Carga Horária: 40 horas

Competência

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

Indicadores

- Planeja e executa arquivos de áudio utilizando vídeos e animações, de acordo com o projeto de *Sound Design*.
- Realiza corte, controle de volume, controle de estéreo, efeitos e mixagem do áudio com vídeos e animações utilizando ferramentas específicas.
- Elabora jingles integrando a campanha crossmedia.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

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

Infraestrutura: Laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- ALVES, L. **Fazendo música no computador**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
- 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.

Bibliografia Complementar:

- BARBOSA, Chico. **Na mesma sintonia: O rádio na vida e na obra de Orlando Duarte**. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- COUSINS, Mark. **Logic pro 9: produção de áudio e música**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- HUBER, David; RUNSTEIN, Robert. **Técnicas modernas de gravação de áudio**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- 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.

d) Design Editorial Digital

Carga Horária: 40 horas

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

Indicadores
- Cria a composição impressa e digital do produto editorial consistente, utilizando textos, gráficos, fotografias e demais elementos gráficos.
- Finaliza o projeto editorial, editando arquivos impressos e digitais.
- Prepara a arte-final fechando os arquivos da revista para impressão, observando marcas gráficas, linha de corte e sangria.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Software de editoração eletrônica
- Layout e diagramação
- Tipografia
- Arte-final
- Design responsivo

Infraestrutura: Laboratório de Processos Gráficos e Laboratório de informática (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- HENDEL, Richard. **O design do livro**. 2. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2006.
- 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.

Bibliografia Complementar:

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

e) Ilustração e Pintura Digital

Carga Horária: 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.

Indicadores
- Desenha imagens digitais (com base em fundamentos de volume, luz e sombra) utilizando referências fotográficas e rascunhos.
- Gera composições de imagens digitalizadas utilizando técnicas de Ilustração digital.
- Aplica técnicas da pintura digital, utilizando ferramentas específicas.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
- Software de edição de imagens
- Captura e digitalização de imagens

Infraestrutura: Laboratório de desenho e laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

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:

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

f) Ética e Legislação Aplicadas ao Design

Carga Horária: 40 horas

Competência
- Registrar marcas e patentes aplicando os princípios legais vigentes para garantir a proteção da propriedade intelectual e resguardar o direito autoral.

Indicador
- Simula o registro de uma marca aplicando os princípios legais vigentes.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (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 (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- BARBARÁ, S.; SYDNEY, F. **Design: gestão, métodos, projetos, processos**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.
- 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.

Bibliografia Complementar:

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

g) Diversidade Cultural e Direitos Humanos - Extensão

Carga Horária: 40 horas

Competências

- Desenvolver projetos, cursos, eventos e prestação de serviços com foco nas áreas da Cultura, Direitos Humanos e Cidadania, a partir da identificação de demandas sócio-comunitárias nos contextos local e regional da IES, de forma a contextualizar os conhecimentos e competências acadêmicos a partir da interação dialógica com os saberes e práticas extra-acadêmicos;
- Interagir e trabalhar em equipe, de forma ética e respeitosa, com pessoas de diferentes perfis, culturas, classes sociais, etnias, credos, gêneros e orientações sexuais, com vistas a produzir e disseminar conhecimentos e práticas, atualizados e coerentes, voltados para o desenvolvimento social, equitativo e sustentável e para a promoção da cidadania responsável e dos direitos humanos.
- Registrar as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Indicadores

- Interage e dialoga, de forma ética e respeitosa, com atores sociais diversos, visando receber ou identificar demandas sociais nas áreas da Cultura, Direitos Humanos e Cidadania;
- Analisa as demandas sociais recebidas ou identificadas para planejar, apresentar e realizar soluções/intervenções na forma de projetos, cursos, eventos ou prestação de serviços que promovam o desenvolvimento social, a cidadania responsável e os direitos humanos.
- Registra as ações e o impacto da experiência no formato definido pelo grupo.

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Democracia e cidadania em uma sociedade multicultural e pluriétnica;
- Desigualdades, políticas públicas e promoção de direitos;
- Relações étnico-raciais;
- Promoção e proteção dos direitos humanos;
- Educação e cultura em direitos humanos.

Infraestrutura: ambiente convencional (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica:

- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. São Paulo: Zahar, 2010.
- LOPES, Nei. **História e cultura africana e afro-brasileira**. São Paulo: Barsa Planeta, 2008.
- TRINDADE, José Damião. **História social dos direitos humanos**. São Paulo: Petrópolis, 2011.

Bibliografia Complementar:

- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2006.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil. **Estudos e Pesquisas. Informação Demográfica e Socioeconômica**, n. 41, 2019
- MATTOS, Regiane Augusto de. História e cultura afro-brasileiras. São Paulo: Contexto, 2012.
- MELO, José. Multiculturalismo: tensões brasileiras do direito à diferença como expressão de igualdade e dignidade. **Revista ESMAT**, v.8 , n. 11, 2017, p. 91-104.
- Disponível em: <http://esmat.tjto.jus.br/publicacoes/index.php/revista_esmat/article/view/124/128> Acesso em 06 Mai. 2022.
- IBGE - Estudos e Pesquisas • Informação Demográfica e Socioeconômica • n.41 Disponível em <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf> Acesso em 06 Mai. 2022.
- TOSI, Giuseppe; FERREIRA, Lúcia; ZENAIDE, Maria. **A formação em direitos humanos na educação superior no Brasil: trajetórias, desafios e perspectivas**. João Pessoa: CCTA, 2016. Coleção Direitos Humanos. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/ncdh/wp-content/uploads/2016/07/EBOOK-Forma%C3%A7%C3%A3o-em-DH_-Educa%C3%A7%C3%A3o-Superior_Brasil_Miolo_-02-05-16.pdf> Acesso em 06 Mai. 2022.

h) Projeto integrador 4: Comunicação visual de produtos *crossmedia*

Carga Horária: 80 horas

Atividade foco:

- Produzir a comunicação visual de produtos crossmedia, sendo necessário:
  - Elaborar o plano de ação estratégica;
  - Elaborar o plano financeiro;
  - Criar o roteiro da campanha e a vinheta;
  - Editar arquivos de áudio;
  - Criar um produto editorial digital;
  - Criar ilustrações digitais;
  - Elaborar o pedido para registro de marcas e projetos.

Competências

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

Bases tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

Infraestrutura: Laboratório de desenho e laboratório multimídia (Ver item 11).

Bibliografia de Referência:

Bibliografia Básica e Complementar variável de acordo com o tema escolhido.

6.4. Matriz de articulação (Anexo 1)

No anexo 1 está a matriz de articulação entre competências e componentes curriculares.

Analisando as competências do perfil profissional são definidos os componentes curriculares, módulos e unidades curriculares, que irão compor a estrutura do curso.

6.5. Período, periodicidade e número de vagas oferecidas

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico possui 140 (cento e quarenta) vagas anuais autorizadas, com ingresso semestral, no (s) turno (s) da manhã e da noite.

6.6. 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

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*”. [2]

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;

[2] BRASIL, MEC/SEMTEC. Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico, 2000; Brasília, DF, p.31. Disponível em < http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/introduc.pdf >. Acesso em 14 Ago. 2019.

- 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 ideias entre os participantes, estimulando-os a encontrar novas possibilidades de aplicação dos conhecimentos em situações reais do contexto profissional;
- a metodologia deve favorecer a integração entre teoria e prática, por meio da dinâmica ação-reflexão-ação, a partir de situações desafiadoras que demandem a apropriação, articulação e aplicação dos conhecimentos, valores e habilidades em situações variadas, cenário imprescindível para a constituição de competências profissionais.

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

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 consequente 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 da Faculdade SENAC Rio e em instalações de organizações do setor produtivo.

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

a) Para tanto, o docente responsável pelo desenvolvimento do projeto deve considerar alguns aspectos essenciais:
   - Análise das competências a serem constituídas no módulo ou no projeto.
   - Análise e negociação, com toda a equipe docente, das necessidades de articulação entre as atividades de projeto e as demais 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 consequência, ampliam-se as possibilidades de reformulações constantes e ajustes sistemáticos às necessidades emergentes.

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

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

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

Tais competências podem ser oriundas de cursos profissionais de nível técnico, de outros cursos de nível superior ou ainda, adquiridas no mundo do trabalho, nos termos do Artigo 41 da LDB[3]. Caberá à Faculdade de Tecnologia SENAC Rio, com apoio da Diretoria de Educação, estabelecer formas de avaliação de tais competências, levando em conta o que estabelece o Parecer CNE/CP nº 29, de 03/12/2002:

> "Essa avaliação deverá ser concretizada, necessariamente, de forma personalizada e não apenas por análise de ementas curriculares. Não basta haver correspondência entre eventuais conteúdos programáticos. O que deve ser avaliado, para fins de prosseguimento de estudos, é o efetivo desenvolvimento de competências previstas no perfil profissional de conclusão do curso. " (...)
>
> "No caso de competências adquiridas em outros cursos superiores, a solicitação de aproveitamento será objeto de detalhada análise dos programas desenvolvidos, à luz do perfil profissional de conclusão do curso. É importante considerar o princípio da objetividade de qualquer trajetória formativa pretendida pelo estudante, cabendo à instituição ofertante analisar essas pretensões, "no propósito de mantê-las em conformidade com a realidade profissional, sem encurtar demais e sem buscar uma extensão demasiada do curso", como muito bem é assinalado no Parecer CNE/CES nº 776/97. "

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

---

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

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

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

9. Estágio Curricular e Trabalho de conclusão de curso

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

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

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

10. Critérios de avaliação

10.1. Perspectiva de Avaliação

A avaliação da aprendizagem tem função diagnóstica e será contínua e de responsabilidade do professor, 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 compõe 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 professor 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 imediata à constatação das dificuldades do aluno, por meio de solução de situações-problema, realização de estudos dirigidos e outras estratégias de aprendizagem que contribuam para o desenvolvimento da competência.

10.4. Indicadores de competências e respectivos procedimentos de avaliação

A avaliação de competências requer critérios, procedimentos e instrumentos apropriados. Os indicadores são parâmetros que ajudam a identificar as principais etapas de desenvolvimento de uma competência.

11. 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 retrátil para projeção, quadro branco.
- Ambiente virtual de aprendizagem, disponibilizando para docentes e alunos um Portal Acadêmico (Ambiente Virtual de Aprendizagem http://academico.rj.senac.br) que permite que os professores disponibilizem aos alunos o plano de ensino, lista de periódicos do acervo da biblioteca, matérias de estudo, avaliações, vídeos, etc.; e aos alunos uma participarem ativamente da execução das unidades curriculares, garantindo que exista um estreito relacionamento no modelo de aprendizagem dados pelo professor para o aluno.

- **Laboratórios de Informática** equipados com:
  - ✓ Microcomputadores em rede com processadores Core I5 ou Core I7, 8GB de memória RAM, Hard Disk com 500 GB ou 1TB e sistema operacional Windows 10; Office 2016; Microsoft Project Professional 2016, Pacote Adobe CC 2019 (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash, Fireworks, Premiere, After Effects, Audition, Encore, Acrobat); Autodesk 3DS Max, antivírus e com acesso à internet.
  - ✓ Acesso à Internet;
  - ✓ Quadro Branco;
  - ✓ Ar condicionado

- **Laboratório multimídia** equipado com computadores (1 aluno por micro) com configuração igual ou superior a:
  - Apple Final Cut Pro, FontLab, com acessos à internet;
  - Processador 2,8 GHz Core i5 – MacOS Mojave – Versão 10.14.6 – Memoria 8 GB 1867 MHz DDR3 – Disco de inicialização Macintosh HD. Gráficos Intel Iris Pro Graphics 6200 1536 MB;
  - Com os seguintes softwares Instalados: Sistema Operacional OS Versão atualizada Mojave – Microsoft Office 2016, (Word, Excel, PowerPoint), Adobe CC 2019 atualizado, (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash, Fireworks, Premiere, After Effects, Audition, Encore, Acrobat, XD);
  - Com os seguintes recursos instalados: Impressora a laser monocromática, microfones, monitores ativos, mesa de som de 4 canais, fones de ouvidos estéreos e mesas digitalizadoras.

- **Laboratório de Desenho:**
  - Sala de aula equipada com quadro branco, mesas/pranchetas de desenho para o desenvolvimento atividades de criação, e diversos utensílios. Equipamentos e materiais pertinentes de uma oficina de processos gráficos contendo: conta-fios, esquadros de acrílico, pranchas de corte, estiletes (estreito e largo), placa de corte, régua escalímetro, grampeador profissional, régua de aço, aventais, catálogos de cores Pantone, mesa de luz portátil, filmadora digital, cartão de memória, leitor de cartão desktop, tripé, refletores, câmera fotográfica reflex digital com objetiva, kit de iluminação fotográfica. - Com os seguintes recursos instalados: impressora a laser colorida, scanner profissional.

- **Biblioteca:**
  - Ambiente para estudo individual; 8 estações com computadores conectados à Internet para pesquisa; 3 mesas para pesquisa/leitura com 6 cadeiras; 3 salas para estudo em grupo cada uma com um notebook para realização de estudos e trabalhos em grupo; variado acervo de livros e periódicos.

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

- **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).

- **Bibliografia de Referência:** ***Bibliografia Básica*** **e** ***Complementar*** organizadas por unidade curricular (ver item 6.3. Detalhamento das Unidades Curriculares).

12. Certificação

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

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