



Unidade do Ensino Superior  
de Graduação

## **Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico**

**Referência:**  
2624-10

**Eixo Tecnológico:**  
Produção Cultural e Design

**Unidade:**  
Fatec Sumaré - R-03

2023 / 2º Semestre





Unidade do Ensino Superior  
de Graduação

**2022**

**Versão do Template 4.0.1 - Lançado em 29/09/2022**

Recomendamos que este material seja utilizado em seu formato digital, sem a necessidade de impressão.

### QUADRO DE ATUALIZAÇÕES

Data de implantação: 2023 / 1º Sem.

Data	Tipo	Documento de validação Instrução, memorando etc.	Detalhamento
2023 / Sem.	Estruturação		
Ano / Sem.	-		
Ano / Sem.	-		
Ano / Sem.	-		
Ano / Sem.	-		

### Expediente CPS

**Diretora-Superintendente**

Laura Laganá

**Vice-Diretora-Superintendente**

Emilena Lorenzon Bianco

**Chefe de Gabinete**

Armando Natal Maurício

### Expediente Cesu

**Coordenador Técnico**

Rafael Ferreira Alves

**Diretor Acadêmico-Pedagógico**

André Luiz Braun Galvão

**Departamento Administrativo**

Elisete Aparecida Buttignon

**EDI – Equipe de Desenvolvimento Instrucional**

Thaís Lari Braga Cilli

Fábio Gomes da Silva

Mauro Yuji Ohara

**Responsáveis pelo documento**

Ivanete Bellucci Pires de Almeida

Luciana Ramos de Souza

Luciano Aparecido Xavier





## Sumário

---

<b>1. Contextualização.....</b>	<b>8</b>
1.1 Instituição de Ensino.....	8
1.2 Atos legais referentes ao curso.....	8
<b>2. Organização da educação .....</b>	<b>9</b>
2.1 Currículo escolar em Educação Profissional e Tecnológica organizado por competências.....	9
2.2 Autonomia universitária .....	11
2.3 Estrutura Organizacional.....	11
2.4 Metodologia de Ensino-Aprendizagem.....	11
2.5 Avaliação da aprendizagem - Critérios e Procedimentos.....	12
<b>3. Dados do Curso em Nome do Curso .....</b>	<b>15</b>
3.1 Identificação .....	15
3.2 Dados Gerais.....	15
3.3 Justificativa.....	16
3.4 Objetivo do Curso .....	17
3.5 Requisitos e Formas de Acesso.....	18
3.6 Prazos mínimo e máximo para integralização .....	18
3.7 Aproveitamento de Estudos, de Conhecimentos e de Experiências Anteriores.....	19
3.8 Exames de proficiência.....	19
3.9 Certificados e diplomas a serem emitidos.....	19
<b>4. Perfil Profissional do Egresso .....</b>	<b>20</b>
4.1 Competências profissionais.....	20
4.2 Competências socioemocionais.....	22
4.3 Mapeamento de Competências por Componente .....	22
4.4 Temáticas Transversais.....	25
4.5 Língua Brasileira de Sinais - Libras.....	25
<b>5. Organização Curricular .....</b>	<b>27</b>
5.1 Pressupostos da organização curricular.....	27
5.2 Matriz curricular do CST em Nome do Curso – (ver instruções no apêndice) .....	28
5.3 Tabela de componentes e distribuição da carga horária .....	29
5.4 Distribuição da carga horária dos componentes complementares.....	31





<b>6. Ementário .....</b>	<b>32</b>
6.1 Primeiro Semestre .....	32
6.1.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	32
6.1.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	33
6.1.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	34
6.1.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	35
6.1.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	36
6.1.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	37
6.1.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	39
6.1.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	40
6.1.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	40
6.1.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	41
6.1.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	42
6.1.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	42
6.1.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	43
6.1.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	44
6.1.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	44
6.2 Segundo Semestre .....	46
6.2.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	46
6.2.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	47
6.2.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	48
6.2.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	49
6.2.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	50
6.2.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	51
6.2.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	52
6.2.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	53
6.2.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	54
6.2.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	55
6.2.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	56
6.2.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	56
6.2.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	57
6.2.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	58
6.2.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	58
6.3 Terceiro Semestre .....	60
6.3.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	60
6.3.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	61
6.3.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	62
6.3.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	63
6.3.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	64





6.3.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	65
6.3.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	66
6.3.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	67
6.3.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	68
6.3.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	69
6.3.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	69
6.3.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	70
6.3.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	71
6.3.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	71
6.3.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	72
6.4 Quarto Semestre .....	73
6.4.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	73
6.4.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	74
6.4.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	75
6.4.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	77
6.4.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	78
6.4.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	79
6.4.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	80
6.4.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	81
6.4.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	82
6.4.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	83
6.4.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	83
6.4.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	84
6.4.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	85
6.4.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	86
6.4.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	86
6.5 Quinto Semestre .....	88
6.5.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	88
6.5.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	89
6.5.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	90
6.5.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	92
6.5.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	93
6.5.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	94
6.5.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	95
6.5.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	96
6.5.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas .....	97
6.5.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	98
6.5.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	98
6.5.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	99





6.5.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	100
6.5.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	100
6.5.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	101
6.6 Sexto Semestre.....	102
6.6.1 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	102
6.6.2 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	103
6.6.3 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	104
6.6.4 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	106
6.6.5 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	107
6.6.6 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	108
6.6.7 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	109
6.6.8 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	110
6.6.9 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	111
6.6.10 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	112
6.6.11 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	112
6.6.12 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	113
6.6.13 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	114
6.6.14 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	114
6.6.15 – XXXX – XX – Oferta - – Total de - aulas.....	115

## **7. Outros Componentes Curriculares.....117**

7.1 Trabalho de Graduação.....	117
7.2 Estágio Curricular Supervisionado.....	118
7.3 AACC - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais .....	119

## **8. Quadro de Equivalências (em caso de reestruturação).....120**

## **9. Perfis de Qualificação.....121**

9.1 Corpo Docente.....	121
9.2 Auxiliar Docente e Técnicos-Administrativos.....	121
9.2.1 Relação dos componentes com respectivas áreas .....	121

## **10. Infraestrutura Pedagógica .....125**

10.1 Resumo da infraestrutura disponível .....	125
10.2 Laboratórios ou ambientes de aprendizagem associados ao desenvolvimento dos componentes curriculares.....	125
10.3 Apoio ao Discente .....	126

## **11. Referências.....127**





12. Referências das especificidades locais .....128





# 1. Contextualização

---

## 1.1 Instituição de Ensino

**Fatec:** Fatec Sumaré - R-03

**Razão social:** Faculdade de Tecnologia de Sumaré

**Endereço:** Praça da República, 72 – Centro - Sumaré - SP, 13170-003

**Decreto de criação:** nº 63.608 de 30 de julho de 2018

## 1.2 Atos legais referentes ao curso

**Autorização:** nº do Parecer CD /ano

Data	Tipo	Portaria CEE/GP Parecer CD (somente reestruturação)
2023 / 2º Sem.	Estruturação	Número / 2022
Ano / Sem.	Escolher um item.	Número / 2022





## 2. Organização da educação

---

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB, de nº 9394/96, organiza a educação no Brasil em sistemas de ensino, com regime de colaboração entre si, determinando sua abrangência, áreas de atuação e responsabilidades. Estão definidos como sistemas de ensino o da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. As instituições de educação superior, mantidas pelo poder público estadual e municipal, estão vinculadas por delegação da União aos Conselhos Estaduais de Educação (BRASIL, 1996). O Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Ceeteps, por ser uma instituição mantida pelo poder público – Governo do Estado de São Paulo, tem os cursos das Fatecs avaliados pelo Conselho Estadual de Educação de São Paulo – CEE-SP.

### 2.1 Currículo escolar em Educação Profissional e Tecnológica organizado por competências

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) é um tipo de educação que integra a educação nacional e que, particularmente, visa ao preparo para o trabalho em cargos, funções em empresas ou de modo autônomo, contribuindo para a inserção do cidadão no mundo laboral, uma importante esfera da sociedade.

O currículo em EPT constitui-se no esquema teórico-metodológico, organizado pela categoria “competências”, que orienta e instrumentaliza o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, de acordo com as funções do mundo do trabalho, relacionadas a processos produtivos e gerenciais, bem como a demandas sociopolíticas e culturais. É, etimologicamente e metaforicamente, o “caminho”, ou seja, a trajetória percorrida por educandos e educadores, em um ambiente diverso, multicultural, o qual interfere, determina e é determinado pelas práticas educativas.

No currículo escolar, tem-se a sistematização dos conteúdos educativos planejados para um curso ou componente, que visa à orientação das práticas pedagógicas, de acordo com as filosofias subjacentes a determinadas concepções de ensino, de educação, de história e de cultura, sob a tensão das leis e diretrizes oficiais, com suas rupturas e reconfigurações. No currículo escolar em EPT há o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, atribuições, atividades, competências, valores e conhecimentos, organizados em componentes curriculares e por eixo tecnológico ou área de conhecimento. É organizado de forma a atender aos objetivos da EPT, de acordo com as funções gerenciais, às demandas sociopolíticas e culturais e às relações de atores sociais da escola.

Em síntese, os conteúdos curriculares são planejados de modo contextualizado a objetivos educacionais específicos e não apenas como uma apresentação à cultura geral acumulada nas histórias das sociedades. Esse é um importante aspecto epistemológico que direciona as frentes de trabalho e os procedimentos metodológicos de elaboração curricular no Ceeteps.

Para além de uma preocupação documental e legal, a pesquisa curricular deve pautar-se, também, em um trabalho de campo, com a formação de parcerias com o setor produtivo para a elaboração de currículos. Portanto, a Unidade Escolar não pode distanciar-se do entorno, tanto o mais próximo geograficamente como um entorno lato, da própria sociedade que acolherá o educando e o egresso dos sistemas educacionais em seu trabalho e em sua vida. No caso da EPT, o contato íntimo e constante com o mundo extraescolar é condição essencial para o sucesso do ensino e para a consecução de uma aprendizagem ativa e direcionada.

O currículo da EPT, como percurso ou “caminho” para o desenvolvimento de competências e conhecimentos que formam o perfil profissional do tecnólogo, segue fontes diversificadas para sua formulação, tendo como instrumento descritivo e normalizador o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia - CNCST (BRASIL, 2016). Outras fontes complementares são utilizadas como pesquisas junto ao setor produtivo, para levantamento das necessidades do mundo do trabalho, além das descrições da Classificação Brasileira de Ocupações – CBO (BRASIL, 2017), sistemas de colocação e de recolocação profissionais.

Considerando-se a Resolução CNE/ CP de nº 1 (BRASIL, 2021), que trata das disposições das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, em seu art. 28, destacam-se os preceitos legais para a organização ou proposição do perfil e das competências do nível superior tecnológico,





a exemplo da “produção e a inovação científica e tecnológica, e suas respectivas aplicações no mundo do trabalho.” (BRASIL, 2021).

A natureza e o diferencial do perfil e das competências do profissional graduado em tecnologia são, também, pautados na Deliberação de nº 70 (CEETEPS, 2021), que “estabelece as diretrizes para os cursos de graduação das Fatecs do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Ceeteps”:

- I. A organização curricular dos Cursos Superiores de Tecnologia deverá contemplar o desenvolvimento de competências profissionais e será formulada em consonância com o perfil profissional de conclusão do curso, o qual define a identidade do mesmo e caracteriza o compromisso ético da instituição com os seus alunos e a sociedade.
- II. A organização curricular compreenderá as competências profissionais tecnológicas e socioemocionais, incluindo os fundamentos científicos e humanísticos necessários ao desempenho profissional do graduado em tecnologia.
- III. Quando o perfil profissional de conclusão e a organização curricular incluírem competências profissionais de distintas áreas, o curso deverá ser classificado na área profissional predominante. (CEETEPS, 2021).

A interação entre a EPT e o setor produtivo, bem como a “centralidade do trabalho assumido como princípio educativo”, destacam-se como princípios norteadores da construção dos itinerários formativos, conforme as referidas Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica (BRASIL, 2021), o que é de suma importância para o planejamento curricular e sua estruturação em Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs):

Art. 3º São princípios da Educação Profissional e Tecnológica:

- I - Articulação com o setor produtivo para a construção coerente de itinerários formativos, com vista ao preparo para o exercício das profissões operacionais, técnicas e tecnológicas, na perspectiva da inserção laboral dos estudantes;
- II - Respeito ao princípio constitucional do pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas;
- III - Respeito aos valores estéticos, políticos e éticos da educação nacional, na perspectiva do pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho;
- IV - Centralidade do trabalho assumido como princípio educativo e base para a organização curricular, visando à construção de competências profissionais, em seus objetivos, conteúdos e estratégias de ensino e aprendizagem, na perspectiva de sua integração com a ciência, a cultura e a tecnologia. (BRASIL, 2021).

Com as modificações sócio-históricas-culturais no território em contextos nacional e internacional, as atividades de ensino devem responder – e corresponder – às inovações, que incluem digitalização dos processos, atividades de pesquisa e aquisição de conhecimentos culturais. Deve incluir também culturas internacionais, de movimentos identitários e de vanguarda, para o desenvolvimento individual e de coletividades em uma sociedade diversa, que se quer cidadã, responsável para com o futuro e com as atuais e vindouras gerações.

O currículo da EPT, assim articulado com o setor produtivo e com outras instâncias da sociedade, adotando o trabalho como princípio norteador e planejado pela categoria “competências”, apresenta maior potencialidade para atualização contínua, configurando-se em instrumento dinâmico e moderno que acompanha, necessariamente, as configurações e reconfigurações científicas, tecnológicas, históricas e culturais.

A EPT, dessa forma, assume o compromisso de atender ao seu público-alvo de maneira mais efetiva e que otimize a inserção ou a requalificação de trabalhadores em um contexto de mudanças, de mobilização de conhecimentos e áreas de diversas origens, fontes e objetivos. Ações que convergem para os princípios do pluralismo e da integração na laborabilidade, em uma sociedade marcada por traços cada vez mais fortes de hibridismo, de interdisciplinaridade e de multiculturalidade.

Ressalta-se a necessidade da extensão dos conhecimentos apreendidos para além do universo acadêmico, ou seja, a transposição desse conjunto de valores, competências e habilidades para contextos reais de trabalho, que demandam a apropriação e a articulação dos saberes, das técnicas e das tecnologias para a solução de problemas e proposição de novas questões. A formação para a melhoria de produtos, processos e serviços integra o perfil do graduado em tecnologia.

Nesse cenário, a EPT, acompanhando tendências educacionais e do setor produtivo, sofreu uma profunda mudança de paradigma, de um ensino primordialmente organizado por conteúdos para um ensino voltado ao desenvolvimento de competências, ou seja, que visa mobilizar os conhecimentos e as habilidades práticas para a solução de problemas sociais e profissionais, indo ao encontro das perspectivas de mobilidade social e laboral, que são previstos e favorecidos por uma sociedade mais digitalizada e que trabalha em rede, de modo colaborativo, intercultural e internacionalizado.

Com o ensino por competências, o foco deve estar no alcance de objetivos educacionais bem definidos nos planos curriculares, aliando-se os interesses dos alunos, aos conhecimentos (temas relativos à vida contemporânea e, também, ao cânone cultural de cada sociedade), às habilidades e aos interesses individuais, incluindo as inclinações técnicas, tecnológicas e científicas. Com um currículo organizado para o desenvolvimento





de competências, é possível desenvolver e avaliar conhecimentos, habilidades e experiências intra e extraescolares, bem como manter a dinamicidade e a atualidade das propostas pedagógicas.

No âmbito institucional do Centro Paula Souza, há o claro direcionamento para a elaboração, o desenvolvimento e a gestão curricular por competências, habilidades e aptidões, incluindo o desenvolvimento de práticas na realidade do setor produtivo (empresas e instituições), preferencialmente de modo colaborativo e contínuo.

## 2.2 Autonomia universitária

A LDB de nº 9394 (BRASIL, 1996) determina, no § 2º do art. 54, que “atribuições de autonomia universitária poderão ser estendidas a instituições que comprovem alta qualificação para o ensino ou para a pesquisa, com base em avaliação realizada pelo poder público”. Autonomia é sinônimo de maturidade acadêmica e de competência. Por ter alcançado essas premissas, a partir de março de 2011, pela Deliberação CEE de nº 106 (SÃO PAULO, 2011), o CEE-SP delegou as seguintes prerrogativas de autonomia universitária ao Ceeteps:

- ▶ Criar, modificar e extinguir, no âmbito do estado de São Paulo, faculdades e cursos de tecnologia, de especialização e de extensão na sua área de atuação, assim como de outros programas de interesse do governo do estado;
- ▶ Aumentar ou diminuir o número de vagas de seus cursos, assim como transferi-las de um período para outro;
- ▶ Elaborar os programas dos cursos;
- ▶ Dar início ao funcionamento dos cursos;
- ▶ Expedir e registrar seus próprios diplomas.

## 2.3 Estrutura Organizacional

A estrutura organizacional da Fatec segundo o Regimento das Faculdades de Tecnologia, aprovado na Deliberação de nº 31 (CEETEPS, 2016), é apresentada em resumo conforme abaixo:

- I - Congregação;
- II - Câmara de Ensino, Pesquisa e Extensão - CEPE (facultativo);
- III - Diretoria;
- IV - Departamentos ou Coordenadorias de Cursos;
- V - Núcleos Docentes Estruturantes - NDEs;
- VI - Comissão Própria de Avaliação - CPA;
- VII - Auxiliares Docentes;
- VIII - Corpo Administrativo.

## 2.4 Metodologia de Ensino-Aprendizagem

As metodologias de ensino e avaliação discente adotadas nos Cursos Superiores de Tecnologia do Centro Paula Souza foram concebidas para proporcionar formação coerente com o perfil do egresso postulado no Projeto Pedagógico do Curso. O ensino é pautado pela articulação entre teoria e prática dos componentes curriculares, com a aplicação de suas tecnologias na formação profissional e na formação complementar, na qual a execução de procedimentos discutidos nas aulas consolida o aprendizado e confere ao discente a destreza prática requerida ao exercício da profissão.

Assim, o ensino é pensado e executado de modo a contextualizar o aprendizado, formando um egresso com postura crítica nas questões locais, nacionais e mundiais, com capacidade de inferir no desenvolvimento





tecnológico da profissão, em constante mudança. O constructo da formação do discente está fundamentado na tríade ensino, pesquisa e extensão. As atividades de pesquisa são estimuladas durante o processo de ensino, despertando nos discentes o interesse em participar de ações de iniciação científica, o que permite uma maior reflexão e associação de suas investigações com os conteúdos curriculares trabalhados em aula.

Em resumo, o curso estimula a formação e a construção do espírito científico, são utilizadas metodologias e estratégias de ensino como a abordagem por problema e por projetos, e outras que o docente julgue estar condizente com o PPC, tais como:

- ▶ Metodologias ativas, como sala de aula invertida, estudo de caso, rotação por estações, desafios, entre outras;
- ▶ Aulas expositivas e dialogadas, contemplando ou não atividades;
- ▶ Aulas práticas em laboratórios para sedimentação da teoria;
- ▶ Pesquisas científicas desenvolvidas com possível apresentação em evento científico;
- ▶ Integração entre componentes.

Como suporte ao seu aprendizado, o discente conta ainda com outro recurso, as monitorias, período destinado a estudo livre, que corroboram para implementação das diferentes metodologias adotadas no curso.

## 2.5 Avaliação da aprendizagem - Critérios e Procedimentos

A avaliação da aprendizagem, no contexto da EPT, é direcionada para a avaliação de competências profissionais. Dessa maneira, a avaliação pode ser entendida como o processo que aprecia e mensura o aprendizado e a capacidade de agir de modo eficaz em contextos profissionais ou em simulações, com a atribuição de conceito (menção, nota numérica), que represente, a partir da aplicação de critérios e de uma escala avaliativa predefinida, o grau de satisfatoriedade e insatisfatoriedade, destaque ou excelência do desenvolvimento de competências.

Já a avaliação de competências, é efetuada por meio de **procedimentos de avaliação**, conjunto de ações de planejamento e desenvolvimento de avaliação formativa e respectivos instrumentos e ferramentas, projetados pelo(a) professor(a). Dentre muitas possibilidades, destaca-se, como procedimento de avaliação cabível no contexto da EPT: o planejamento, a formatação e a proposição, em equipes, de projeto formativo aos alunos, que vise desenvolver protótipo de produto e respectiva apresentação, de forma interdisciplinar, preferencialmente.

Vale lembrar que toda avaliação requer critérios, que, por um consenso de teorias e práticas educacionais, são concebidos como “**critérios de desempenho**” no ensino por competências, ou seja: “juízos de valor”; condições e níveis de aceitabilidade/não aceitabilidade, adequação, satisfatoriedade ou excelência; julgamento de eficiência e eficácia, norma ou padrão de avaliação utilizados pelo(a) professor(a) ou por outros avaliadores.

A avaliação escrita, demonstração prática ou projeto e a respectiva documentação atendem, de forma satisfatória/com excelência, aos objetivos da avaliação formativa em termos de:

- ▶ Coerência/coesão;
- ▶ Relacionamento de ideias;
- ▶ Relacionamento de conceitos;
- ▶ Pertinência das informações;
- ▶ Argumentação consistente;
- ▶ Interlocução – ouvir e ser ouvido;
- ▶ Interatividade, cooperação e colaboração;
- ▶ Objetividade;
- ▶ Organização;
- ▶ Atendimento às normas;





- ▶ Cumprimento das tarefas Individuais;
- ▶ Pontualidade e cumprimento de prazos;
- ▶ Postura adequada, ética e cidadã;
- ▶ Criatividade na resolução de problemas;
- ▶ Execução do produto;
- ▶ Clareza na expressão oral e escrita;
- ▶ Adequação ao público-alvo;
- ▶ Comunicabilidade;
- ▶ Capacidade de compreensão.

A avaliação de competências é pautada, intrinsecamente, nas **evidências de desempenho**, que consiste na demonstração de ações executadas pelos alunos e na avaliação de qualidade e adequação dessas ações em relação às propostas avaliativas. As competências, como capacidades a serem demonstradas e mensuradas, podem ser avaliadas a partir de uma extensa gama de evidências de desempenho. Apresentam-se algumas possibilidades:

- ▶ Realização de pesquisa de mercado contextualizada à proposta avaliativa;
- ▶ Troca de informações e colaboração com membros da equipe, superiores e possíveis clientes;
- ▶ Pesquisa atualizada e relevante sobre bibliografias, experiências próprias e de outros, conceitos, técnicas, tecnologias e ferramentas;
- ▶ Execução de ensaios e testes apropriados e contextualizados;
- ▶ Contato documentado com parceiros, interessados e apoiadores em potencial;
- ▶ Apresentação clara de lista de objetivos, justificativa e resultados;
- ▶ Apresentação de sínteses, análises e avaliações claras e pertinentes ao planejamento e à execução do projeto.

Como prova ou produto entregável, avaliável e dimensionável do desenvolvimento de competências, são necessárias as evidências de produto, ou seja, o conjunto de entregas avaliáveis: resultados das atividades práticas ou teórico-conceituais dos alunos. São possibilidades de evidência de produtos:

- ▶ Avaliação escrita sobre conceitos, práticas e pesquisas abordados;
- ▶ Plano de ações;
- ▶ Monografia;
- ▶ Protótipo com manual técnico;
- ▶ Maquete com memorial descritivo;
- ▶ Artigo científico;
- ▶ Projeto de pesquisa/produto;
- ▶ Relatório técnico – podendo ser composto, complementarmente, por novas técnicas e procedimentos; preparações de pratos e alimentos; modelos de cardápios – ficha técnica de alimentos e bebidas; softwares e aplicativos de registros/licenças;
- ▶ Áreas de cultivo vegetal e produção animal e plano de agronegócio;
- ▶ Áudios, vídeos e multimídia;
- ▶ Sínteses e resenhas de textos;
- ▶ Sínteses e resenhas de conteúdos de mídias diversas;
- ▶ Apresentações musicais, de dança e teatrais;
- ▶ Exposições fotográficas;
- ▶ Memorial fotográfico;





- ▶ Desfiles ou exposições de roupas, calçados e acessórios;
- ▶ Modelo de manuais;
- ▶ Parecer técnico;
- ▶ Esquemas e diagramas;
- ▶ Diagramação gráfica;
- ▶ Projeto técnico com memorial descritivo;
- ▶ Portfólio;
- ▶ Modelagem de negócios;
- ▶ Plano de negócios.

Para o ensino e avaliação de competências em EPT de nível superior, os preceitos de interdisciplinaridade têm muito a contribuir, considerando-se as prerrogativas de um ensino-aprendizagem voltado à solução de problemas, de modo coletivo, colaborativo e comunicativo, com aproveitamento de conhecimentos, métodos e técnicas de vários componentes curriculares e respectivos campos científicos e tecnológicos.

Sob essa perspectiva, a interdisciplinaridade pode ser considerada uma concepção e metodologia de cognição, ensino e aprendizagem, que prevê a interação colaborativa de dois ou mais componentes para a solução e proposição de questões e projetos relacionados a um tema, objetivo ou problema. Desse modo, a valorização e a aplicação contextualizada dos diversos saberes e métodos disciplinares, sem a anulação do repertório histórico produzido e amparado pela tradição, contribuem para a prospecção de novas abordagens e, com elas, um projeto *lato sensu* de pesquisa contínua de produção e propagação de conhecimentos.





## 3. Dados do Curso em Design Gráfico

### 3.1 Identificação

O CST em Design Gráfico é um 2624-10, no Eixo Tecnológico em Produção Cultural e Design.

### 3.2 Dados Gerais

<b>Modalidade</b>	Presencial	
<b>Referência</b>	2624-10	
<b>Eixo tecnológico</b>	Produção Cultural e Design	
<b>Carga horária total</b>	<p><b>Matriz Curricular (MC):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2.400 horas correspondendo a uma carga de 2.880 aulas de 50 minutos cada</li> </ul> <p><b>Aulas on-line síncronas</b> (Percentual permitido na legislação em vigor):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 480 horas</li> </ul> <p><b>Componentes Complementares:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Trabalho de Graduação (160 horas) Obrigatório a partir do 5º Semestre</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Estágio Curricular Supervisionado (240 horas) Não obrigatório</li> <li><input type="checkbox"/> Atividades Acadêmico-Científico-Culturais Escolher um item.</li> </ul>	
<b>Duração da hora/aula</b>	50 minutos	
<b>Período letivo</b>	Semestral, mínimo de 100 dias letivos	
<b>Vagas e turnos</b>	30 vagas totais semestrais	<input type="checkbox"/> Matutino: 00 vagas <input type="checkbox"/> Vespertino: 00 vagas <input type="checkbox"/> Noturno: 00 vagas <input type="checkbox"/> Ingresso Matutino   A partir do Escolher um item. Noturno: 00 vagas <input checked="" type="checkbox"/> Ingresso Vespertino   A partir do 5º Sem. Noturno: 30 vagas
<b>Prazo de integralização</b>	Mínimo de 03 anos (06 semestres) Máximo de 05 anos (10 semestres)	
<b>Formas de acesso</b> <small>(de acordo com o Regulamento de Graduação)</small>	I - Processo seletivo vestibular: preenchimento de vagas do primeiro semestre do curso. II - Vagas remanescentes: edital para seleção ao longo do curso.	





### 3.3 Justificativa

O CST em Design Gráfico visa atender a necessidade de formar profissionais qualificados na área de design gráfico em Sumaré/SP, a fim de promover as oportunidades existentes, gerando benefícios para o aluno, enquanto indivíduo e profissional, e para a sociedade na qual ele está inserido.

Em um cenário de reorganização da economia e da sociedade, as empresas investem cada vez mais na inovação, evidenciando-se a demanda por profissionais criativos qualificados, capazes de aliar conhecimento teórico e prático, bem como desenvolver competências e habilidades que os diferenciem no mercado de trabalho.

No contexto da Unidade de Ensino, foram consideradas as necessidades do mercado local, tendo em vistas as particularidades do município, que possui oportunidades econômicas consideráveis e um potencial forte para ocupar um espaço de desenvolvimento significativo com rendimentos médios a curto prazo.

Formada pela sede e pelo distrito de Nova Veneza, Sumaré é a segunda maior cidade da Região Metropolitana de Campinas (RMC), região que vem ocupando e consolidando importante posição econômica nos níveis estadual e nacional. Adjacente à Região Metropolitana de São Paulo, a RMC é composta por 20 municípios, caracterizada principalmente pela diversidade de atividades econômicas, abrange um parque industrial moderno, comércio e serviços especializados e pela presença de centros inovadores no campo das pesquisas científica e tecnológica de universidades e institutos de pesquisa.

Considerando o arranjo produtivo local (APL), evidencia-se a relevância da região em termos de produção, emprego e renda, principalmente com a chegada de grandes indústrias, atraídas pela excelente localização e por incentivos fiscais locais. Entre estas, se destacam: a matriz brasileira da empresa estadunidense 3M; a sede na América do Sul da empresa automobilística japonesa Honda; sede da empresa Amanco, parte do grupo mexicano Mexichem, do ramo químico e petroquímico; e da empresa brasileira Selmi, considerada uma das mais avançadas do mundo no ramo alimentício.

As grandes companhias que se instalaram na cidade movimentam indústrias menores, e que geram emprego e renda, promovendo a economia local. Sumaré é considerado pelo IBGE como um município de grande atividade econômica, predominantemente industrial operando principalmente os setores automotivo, metalurgia, plásticos e borracha e químico. No setor agrícola, expressiva produção de cana-de-açúcar, tomate (segundo produtor nacional) e batata inglesa. Os segmentos de comércio e de prestação de serviços encontram-se em franco crescimento, com destaque recente para o setor de armazenagem e transportes, instalação de hotéis, magazines, escolas etc.

O município apresenta ainda, grande potencial de desenvolvimento relativo à indústria criativa. De acordo com o Plano Diretor de Desenvolvimento Sustentável (PDDS 2019 – 2039) da Secretaria Municipal de Planejamento, Desenvolvimento e Gestão Estratégica – SEPLAN, a cidade de Sumaré contará com a implementação de polos de tecnologia, com infraestruturas de alta qualidade para indústrias criativas, segmento no qual o município apresenta vantagens consideráveis. Muito embora, o profissional de design tenha suas funções de aplicação universal e não restritas à sua região de residência, o que se amplia ainda mais pela tendência de expansão cada vez maior da profissão para o trabalho remoto.

Assim, o design gráfico vem ganhando também admirável destaque no mercado digital. Para o marketing eficiente de uma marca ou empresa por meio de mídias online, como plataformas de mídia social, websites, marketing por e-mail, produção de conteúdo e publicidade são fundamentais os conhecimentos e ferramentas do design gráfico. A crescente relevância da internet para a economia atual leva cada vez mais negócios a não só se fazerem presentes neste mercado, como também buscarem melhores estratégias de comunicação, publicidade e marketing centradas no formato visual.

Nesse cenário, o design gráfico e web design se tornam vitais e com potencial de crescimento ilimitado, tornando os profissionais dessa área altamente requisitados. Portanto, fica evidente que a presença de profissionais criativos no mercado de trabalho não se restringe a setores econômicos estritamente criativos – como agências de publicidade, produtoras de filmes e editoras. É possível encontrá-los em praticamente todos os setores da economia, sendo sua importância estratégica também valorizada na indústria clássica.

Incluída no setor de transformação, a indústria gráfica de São Paulo é considerada a mais moderna e desenvolvida do país, possui o maior parque gráfico, os maiores índices de importação/exportação de equipamentos/produtos gráficos, além de abrigar as maiores empresas do segmento, centros de formação profissional de referência e é também onde mais se desenvolve pesquisas no setor. Dados da indústria gráfica paulista regional, divulgados pela Abigraf (Associação Brasileira da Indústria Gráfica) correspondentes ao





ano de 2017, alocam a Região Metropolitana de Campinas (RMC) em segundo lugar em número de empresas gráficas de grande porte, e em quarto lugar em número de funcionários por estabelecimento, com média de 12,6.

Devemos também considerar que a formação dos estudantes de design gráfico passa por transformações, assim como os papéis destinados a estes no mercado de trabalho, que é ao mesmo tempo agente e objeto destas transformações, ou seja, atualmente poucos escritórios ou estúdios criam e produzem apenas design gráfico, mas atuam como empresas de design audiovisual digital além de gráfico e digital.

O campo de atuação para profissionais do design gráfico, segundo a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) e o Guia do Estudante, abrange editoras; agências de comunicação; departamentos de marketing; empresas de publicidade; escritórios e estúdios de design; gráficas e *bureaus* de impressão; produtoras de vídeo; ongs e setor público; empresas e indústrias variadas que não terceirizam seu setor de comunicação e possuam uma equipe interna para isso; autônomo, prestador de serviços para empresas; além de instituições de ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

O CST em Design Gráfico da Fatec Sumaré se apresenta em sintonia com o mercado ao oferecer uma formação abrangente que compreende as várias áreas demandadas, oferecendo conhecimentos — bem como competências e habilidades — diversificados sobre todas elas, visando formar profissionais para atuar nos diversos elos da Cadeia da Indústria Criativa, composta pelos ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que se utilizam da criatividade e capital intelectual como fator expressivo primário em estreita relação com aspectos econômicos, culturais e sociais que interagem com a tecnologia e propriedade intelectual.

Assim, a identificação de problemas e oportunidades, assim como o desenvolvimento de soluções inovadoras em projetos de design abordados no curso não se limitam a área gráfica, mas beneficia todos os elos da Cadeia de Indústria Criativa. A inovação orientada pelo design viabiliza novos processos produtivos, a busca por novos mercados, promovendo a eficiência e a capacidade estratégica das empresas

Ainda como diferencial pedagógico, o CST em Design Gráfico possibilita ao estudante realizar sua formação de maneira híbrida. O programa de ensino híbrido do curso combina disciplinas presenciais e síncronas online, como uma extensão e ampliação da sala de aula formal, de modo a dar conta das demandas do aluno contemporâneo, o qual está imerso num ambiente cercados pelas TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação). Tal formatação, permite que o alcance do curso se amplie, ao possibilitar atender alunos que residam ou trabalhem em locais mais afastados da Fatec Sumaré.

Tal conformação atende a estudantes preocupados não somente com a empregabilidade, mas com uma formação contínua que os incentive a desenvolver novas linguagens e novas formas de expressão, seja gráfica, digital ou audiovisual. Dessa forma, o curso apresenta uma visão sistêmica da área o que permite maior flexibilidade de carreira, já que diferentes habilidades propiciam ao profissional designer transitar até mesmo além dos seus limites técnicos, não só como funcionário contratado, mas também para empreendimentos pessoais.

Ressaltamos ainda, como uma característica oportuna ao oferecimento do curso, a ausência de cursos de graduação públicos gratuitos em Design Gráfico na região. De forma geral, os cursos superiores tecnológicos na área do Design Gráfico costumam ter um valor mais baixo em comparação aos da modalidade bacharelado, mas a média gira em torno de R\$1.200 para cursos presenciais. Além da mensalidade, as despesas para o aluno de Design Gráfico incluem também equipamentos, materiais, livros de referência, softwares e aplicativos para design, em sua maioria de elevado custo. Assim, a oportunidade de cursar Design Gráfico gratuitamente beneficia sobretudo o acesso de alunos com dificuldades socioeconômicas, ao assegurar e estimular a manutenção dos estudos e a conclusão do curso.

### 3.4 Objetivo do Curso

O CST em Design Gráfico visa a formação de profissionais designers gráficos capazes para suprirem as carências do mundo do trabalho, com foco nas demandas regionais. A trilha formativa é pluridisciplinar, centrada no desenvolvimento da criatividade, na ênfase da autonomia, da flexibilidade e da polivalência, condições necessárias ao exercício da prática de projeto, de maneira independente ou integrada em equipes multidisciplinares.





O ensino, centrado na prática de projeto, conjuga a inovação e a subjetividade do processo de criação e o domínio dos mecanismos de projeto e do conhecimento dos materiais e processos, além de estabelecer uma estreita relação com os setores produtivos e o mercado.

A integralização da formação em Design Gráfico prevê disciplinas de formação geral – compreendidos pelos pensamentos filosófico, histórico, legal, atualidade cultural e línguas, que permitem ao aluno a ampliação de seu arquivo cultural e de seu repertório de referências. Assim como, disciplinas instrumentais (tecnologias e linguagens), experimentais (práticas de representação) e de aprendizagem dos meios de expressão que privilegiam a relação entre cognição, visão e invenção.

Na construção progressiva dos conhecimentos particulares da área de formação profissional do designer gráfico, o curso aborda conteúdos correspondentes à diagramação e editoração gráfica, tipografia e impressão, processos gráficos, identidade visual e gestão estratégica de marcas.

A trilha formativa em Design Gráfico inclui ainda saberes transversais, que permitem aos alunos desenvolver competências de outras extensões correlatas (moda, produtos, web design, cênico, interfaces etc.), no que concerne a base sobre a qual cada uma desenvolve sua linguagem específica e que se desdobram em outras habilidades.

Assim, mediante formação interdisciplinar, crítica e propositiva, o curso objetiva formar profissionais criativos, flexíveis e responsáveis caracterizados pela:

- visão sistêmica e estratégica, capazes de refletir sobre o papel de sua profissão;
- sensibilidade às demandas da sociedade, dos usuários e dos grupos sociais para quem projeta;
- habilidade de dar respostas, por meio de projeto em design, à problemas contemporâneos do desenvolvimento humano e social;
- protagonismo e empreendedorismo na identificação de oportunidades para inovação, levando em consideração aspectos socioculturais, político-econômicos, tecnológicos, históricos e ambientais,
- comprometimento com a busca, a construção e o compartilhamento do conhecimento relacionado à sua atuação profissional.

O curso almeja ainda, com base no seu perfil profissional, propiciar aos alunos a possibilidade de uma sólida formação teórico-prática específica do campo do design, em interlocução com as comunicações, as artes, a arquitetura e a moda, como também a articulação de novos conhecimentos que propiciem um maior aprofundamento em áreas estratégicas de atuação do designer gráfico no mercado e na sociedade..

### 3.5 Requisitos e Formas de Acesso

O ingresso do aluno se dá pela classificação em processo seletivo vestibular, realizado em uma única fase, com provas dos componentes do núcleo comum do Ensino Médio ou equivalente, em forma de testes objetivos e redação.

Outra forma de acesso é o preenchimento de vagas remanescentes. O ingresso se dá por processo seletivo classificatório por meio de edital (com número de vagas), seguido pela análise da compatibilidade curricular. Podem participar portadores de diploma de Ensino Superior e os discentes de qualquer Instituição de Ensino Superior (transferência de curso).

### 3.6 Prazos mínimo e máximo para integralização

Para fins de integralização curricular, de acordo com o Regulamento Geral dos Cursos de Graduação, publicado na Deliberação de nº 12 (CEETEPS, 2009), todos os cursos semestrais oferecidos pelas Fatecs terão um prazo mínimo de seis semestres e um prazo máximo igual a 1,5 vezes (uma vez e meia) mais um semestre do em relação ao prazo mínimo sugerido para a sua integralização.





### 3.7 Aproveitamento de Estudos, de Conhecimentos e de Experiências Anteriores

Poderá ser promovido o aproveitamento de estudos, de conhecimentos e de experiências anteriores, inclusive no trabalho, desde que diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva qualificação profissional ou habilitação profissional técnica e tecnológica, de acordo com a legislação vigente.

O aproveitamento de competências segue o previsto na LDB de nº 9394 (BRASIL, 1996), que estabelece que o conhecimento adquirido na EPT, inclusive no trabalho, poderá ser objeto de avaliação, reconhecimento e certificação para prosseguimento ou conclusão de estudos. A Resolução CNE/CP de nº 1 (BRASIL, 2021) e os art. 9 e art. 11 da Deliberação de nº 70 (CEETEPS, 2021), facultam ao aluno o reconhecimento de competências profissionais anteriormente desenvolvidas, para fins de prosseguimento ou de conclusão dos estudos.

O aproveitamento de estudos, decorrente da equivalência entre disciplinas cursadas em Instituição de Ensino Superior credenciada na forma da lei, e os exames de proficiência seguem o previsto no Regulamento Geral dos Cursos de Graduação das Fatecs.

### 3.8 Exames de proficiência

A pedido da Coordenadoria de Curso, a Unidade de Ensino poderá aplicar Exame de Proficiência destinado a verificar se o aluno já possui os conhecimentos que permitem dispensá-lo de cursar disciplinas obrigatórias ou optativas do currículo de seu curso de graduação, de acordo com o Regulamento Geral dos Cursos de Graduação das Fatecs.

### 3.9 Certificados e diplomas a serem emitidos

Ao concluir o curso, o aluno terá direito ao diploma de Tecnólogo em Design Gráfico.

O aluno também obterá 02 certificações intermediárias, de acordo com o detalhamento apresentado a seguir:

<p><b>Nome da certificação</b> Diagramador</p> <p><b>Tipo de certificação</b> Certificação intermediária</p>		<p><b>Conjunto de Competências</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Produção criativa e diagramação de materiais gráficos de comunicação visual em mídias digitais e off-line.</li> <li>▶ Finalização e fechamento de arquivos para impressão.</li> <li>▶ Tratamento de fotos e imagens; e na proposta de soluções visuais para materiais gráficos educacionais.</li> </ul>
<b>Semestre</b>	<b>Componentes necessários para certificação</b>	
1º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratório de Imagem Digital</li> <li>• Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> </ul>	
2º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>• Design Instrucional</li> </ul>	

<p><b>Nome da certificação</b> Ilustrador</p> <p><b>Tipo de certificação</b> Certificação intermediária</p>		<p><b>Conjunto de Competências</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Criação de ilustrações, elementos gráficos, identidades visuais de marcas, storyboards, conceitos de cenários, personagens, pintura digital, animação 2D, materiais didáticos e fotomontagens.</li> </ul>
<b>Semestre</b>	<b>Componentes necessários para certificação</b>	
1º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagem, Percepção Visual e Semiótica</li> <li>• Desenho de Observação e Expressão</li> </ul>	
2º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Linguagem e Representação Visual</li> </ul>	
3º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustração</li> <li>• Fotografia e Design</li> </ul>	
4º Semestre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representação 3D</li> </ul>	





## 4. Perfil Profissional do Egresso

---

O egresso do CST em Design Gráfico poderá atuar projetando a programação visual em meios físicos e digitais desenvolvendo linguagens visuais; supervisionando a funcionalidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica; produzindo criações integradas aos sistemas de comunicação e da arte; elaborando portfólios, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica; avaliando e emitindo parecer técnico em sua área de formação.

Considerando que o caráter pluridisciplinar é uma característica que diferencia o CST em Design Gráfico da Fatec Sumaré, o profissional formado por este curso deverá ter competência para desenvolver o design visual, de produtos, de serviços e de sistemas em sua relação com o ambiente arquitetônico e urbano.

Também poderá gerenciar a atividade de design e concepção artística de produtos audiovisuais, em publicidade, design editorial, internet, videogames, cinema e propaganda. Poderá trabalhar junto dos times de conteúdo e marketing na evolução da arquitetura e gerenciamento de marcas e campanhas promocionais, na gestão e atualização de mídias sociais e websites, no projeto de interfaces que garantam a satisfação de interação com a empresa, plataformas ou marcas. Atuará no desenvolvimento de embalagens para os mais diversos tipos de produto, identificando alternativas e soluções de layout, de acordo com as exigências da empresa ou clientes em atendimento as legislações e normas de rotulagens.

O designer gráfico pode ainda, realizar projeto instrucional, projetando experiências de aprendizagens, exercícios e materiais didáticos colaborando nos processos de ensino e aperfeiçoando a experiência de aprendizagem por parte de alunos e usuários. Na área de moda o designer gráfico tem atuação como ilustrador e no projeto de estampa têxtil, com a criação de imagens bidimensionais para serem utilizadas nas mais variadas superfícies.

Assim também, habilidades que tangenciam a gerência de produção também são adquiridas pelo egresso, entre elas a criatividade, flexibilidade e responsabilidade, com visão sistêmica e estratégica; sensibilidade às necessidades dos indivíduos, dos grupos sociais e da comunidade em seu fazer profissional; comprometimento com a busca, a construção e o compartilhamento do conhecimento relacionado à sua atuação profissional, e principalmente, o protagonismo e empreendedorismo na identificação de oportunidades para inovação.

Portanto, o profissional de design gráfico se faz fundamental em atividades que envolvam a realização de projetos de design no âmbito: das agências de comunicação; departamentos de marketing; empresas de publicidade; empresas de tecnologia; editoras; empresas em geral (indústria, comércio e serviços); escritórios e estúdios de design; gráficas e bureau de impressão; portais de informação; produtoras de conteúdos digitais; emissoras de televisão; produtoras audiovisuais e empresas cinematográficas; organizações não-governamentais; órgãos públicos; institutos e centros de pesquisa e ainda instituições de ensino, mediante formação requerida pela legislação vigente.

Para que o egresso alcance o perfil citado, o CST em Design Gráfico desenvolve em seus componentes temáticas transversais, competências profissionais e socioemocionais.

### 4.1 Competências profissionais

No CST em Design Gráfico serão desenvolvidas as seguintes competências profissionais:

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e design;
- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;





- ▶ Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do design gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadoras;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionalidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica;
- ▶ Conhecimento do setor produtivo gráfico, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- ▶ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos;
- ▶ Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- ▶ Especificar e implementar processos de produção e seus distintos componentes;
- ▶ Analisar insumos e ferramentas, de acordo com a finalidade da aplicação;
- ▶ Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico;
- ▶ Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços);
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgar projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.





- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

## 4.2 Competências socioemocionais

Nos Cursos Superiores de Tecnologia, preconiza-se o desenvolvimento das seguintes competências socioemocionais, que podem ser desenvolvidas transversalmente em todos os componentes, em todos os semestres:

- ▶ Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras;
- ▶ Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções, respeitando aspectos culturais, éticos, ambientais e sociais no âmbito local, regional e internacional;
- ▶ Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas;
- ▶ Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização, antecipando e promovendo transformações;
- ▶ Administrar conflitos, quando necessário, estabelecer relações e propor um ambiente colaborativo, incentivando o trabalho em equipe;
- ▶ Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e na execução de projetos;
- ▶ Elaborar, gerenciar e apoiar projetos, identificando oportunidades e avaliando os riscos inerentes;
- ▶ Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira.

## 4.3 Mapeamento de Competências por Componente

É importante considerar que para desenvolver o perfil do Tecnólogo formado pelas Fatecs além das competências profissionais, esse profissional deve destacar-se por abranger temas relacionados à sustentabilidade e ao atendimento a demandas sociais, históricas, culturais, interculturais, bem como conscientização e ações de preservação e educação ambiental, de respeito a relações étnico-raciais e de inclusão. Com isso, as competências socioemocionais são muito representativas no rol de competências requeridas para o profissional e ser humano do século XXI - são fundamentais para as novas realidades da empregabilidade, para a formação ao longo da vida e para a adaptação às transformações aceleradas, que são vividas na organização do trabalho.

Os componentes curriculares do CST em Design Gráfico abordam as seguintes competências e temáticas:

Competência profissional ou socioemocional	Componente(s)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Realizar uma pesquisa científica, na área de atuação profissional, proporcionada pelo curso superior tecnológico em processo de conclusão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Trabalho de Graduação</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Desenho de Observação e Expressão</li> <li>▶ Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> <li>▶ Linguagem e Representação Visual</li> <li>▶ Ilustração</li> <li>▶ Fundamentos do Marketing</li> <li>▶ Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>▶ Design de Embalagens</li> <li>▶ Empreendedorismo Criativo</li> <li>▶ Representação 3D</li> <li>▶ Design de Superfície Têxtil</li> </ul>





Competência profissional ou socioemocional	Componente(s)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estética e História da Arte</li> <li>Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> <li>Imagem, Percepção Visual e Semiótica</li> <li>Interpretação e Produção Textual</li> <li>Desenho Técnico Aplicado</li> <li>Ilustração</li> <li>Design de Multimídia</li> <li>Design de Experiência do Usuário</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Representação 3D</li> <li>Sinalização e Ergonomia Informacional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenho de Observação e Expressão</li> <li>Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> <li>Imagem, Percepção Visual e Semiótica</li> <li>Interpretação e Produção Textual</li> <li>Linguagem e Representação Visual</li> <li>Desenho Técnico Aplicado</li> <li>Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>Ilustração</li> <li>Oficina de Modelos e Protótipos</li> <li>Fotografia e Design</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Varejo Digital</li> <li>Design de Superfície Têxtil</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpretação e Produção Textual</li> <li>Inglês I, II, III e IV</li> <li>Design Instrucional</li> <li>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> <li>Laboratório de Imagem Digital</li> <li>Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>Ilustração</li> <li>Oficina de Modelos e Protótipos</li> <li>Metodologias do Design</li> <li>Fotografia e Design</li> <li>Design de Multimídia</li> <li>Design de Experiência do Usuário</li> <li>Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>Design Instrucional</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Design de Varejo Digital</li> <li>Design de Superfície Têxtil</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imagem, Percepção Visual e Semiótica</li> <li>Inglês I, II, III e IV</li> <li>Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica</li> <li>Tendências de Mercado e Consumo</li> <li>Design Instrucional</li> <li>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</li> <li>Empreendedorismo Criativo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teoria e História do Design</li> <li>Metodologias do Design</li> <li>Design e Comunicação</li> <li>Fundamentos do Marketing</li> <li>Tendências de Mercado e Consumo</li> <li>Design de Embalagens</li> <li>Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> </ul>





Competência profissional ou socioemocional	Componente(s)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projeto Integrador I, II e III</li> <li>Oficina de Modelos e Protótipos</li> <li>Metodologias do Design</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Design de Superfície Têxtil</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodologias do Design</li> <li>Design Universal</li> <li>Design Instrucional</li> <li>Design de Embalagens</li> <li>Sinalização e Ergonomia Informacional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design e Comunicação</li> <li>Fundamentos do Marketing</li> <li>Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>Tendências de Mercado e Consumo</li> <li>Design de Varejo Digital</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratório de Imagem Digital</li> <li>Desenho Técnico Aplicado</li> <li>Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>Oficina de Modelos e Protótipos</li> <li>Design de Multimídia</li> <li>Design de Experiência do Usuário</li> <li>Design de Embalagens</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Representação 3D</li> <li>Design de Superfície Têxtil</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ciência e Tecnologia dos Materiais</li> <li>Design de Multimídia</li> <li>Design de Experiência do Usuário</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Representação 3D</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estética e História da Arte</li> <li>Antropologia e Cultura Brasileira</li> <li>Imagem, Percepção Visual e Semiótica</li> <li>Teoria e História do Design</li> <li>Design e Comunicação</li> <li>Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design Universal</li> <li>Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>Tendências de Mercado e Consumo</li> <li>Design de Embalagens</li> <li>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</li> <li>Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> <li>Empreendedorismo Criativo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionabilidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodologias do Design</li> <li>Design Universal</li> <li>Design de Experiência do Usuário</li> <li>Design de Interface do Usuário</li> <li>Sinalização e Ergonomia Informacional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecimento do setor produtivo gráfico, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Processos Gráficos</li> <li>Ciência e Tecnologia dos Materiais</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design Universal</li> <li>Fundamentos do Marketing</li> <li>Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>Tendências de Mercado e Consumo</li> </ul>





Competência profissional ou socioemocional	Componente(s)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Processos Gráficos</li> <li>Design de Embalagens</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Especificar e implementar processos de produção e seus distintos componentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Processos Gráficos</li> <li>Ciência e Tecnologia dos Materiais</li> <li>Design de Multimídia</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analisar insumos e ferramentas, de acordo com a finalidade da aplicação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Processos Gráficos</li> <li>Ciência e Tecnologia dos Materiais</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estética e História da Arte</li> <li>Antropologia e Cultura Brasileira</li> <li>Teoria e História do Design</li> <li>Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</li> <li>Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> <li>Empreendedorismo Criativo</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodologias do Design</li> <li>Design de Varejo Digital</li> <li>Sinalização e Ergonomia Informacional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgar projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica</li> <li>Design e Comunicação</li> <li>Design de Multimídia</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Varejo Digital</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenho de Observação e Expressão</li> <li>Laboratório de Imagem Digital</li> <li>Linguagem e Representação Visual</li> <li>Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>Ilustração</li> <li>Fotografia e Design</li> <li>Animação Gráfica</li> <li>Design de Superfície Têxtil</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpretação e Produção Textual</li> <li>Inglês I, II, III e IV</li> <li>Projeto Integrador I, II e III</li> <li>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</li> <li>Empreendedorismo Criativo</li> <li>Organização da Prática Profissional em Design</li> </ul>

#### 4.4 Temáticas Transversais

Em consonância com a Lei de nº 9795 (BRASIL, 1999) e com o Decreto de nº 4281 (BRASIL, 2002), que tratam da necessidade de discussão, pelos cursos de graduação, de Políticas de Educação Ambiental, e com a Resolução CNE/CP de nº 1 (BRASIL, 2004), que trata da necessidade da inclusão e discussão da educação das relações étnico-raciais, história e cultura afro-brasileira e africana, bem como a gestão da diversidade e políticas de inclusão e outras temáticas que promovam a reflexão do profissional. Tais temáticas podem ser trabalhadas em forma de eventos e palestras. Evidencia-se, assim, a intenção de trazer ao egresso um olhar holístico sobre a comunidade escolar e a sociedade na qual ela está inserida.

#### 4.5 Língua Brasileira de Sinais - Libras

Em consonância com a Lei nº 10436 (BRASIL, 2002), regulamentada pelo Decreto nº 5626 (BRASIL, 2005), que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais e versa sobre a necessidade de inclusão de Libras no





currículo, há a oferta de Libras, de forma optativa, para os discentes dos Cursos Superiores de Tecnologia do Ceeteps.





## 5. Organização Curricular

---

### 5.1 Pressupostos da organização curricular

A composição curricular do curso está regulamentada de acordo com a Resolução CNE/CP de nº 01 (BRASIL, 2021), que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica, e com a Deliberação de nº 70 (CEETEPS, 2021), que estabelece as diretrizes para os cursos de graduação das Fatecs.

O CST em Design Gráfico, classificado no Eixo Tecnológico em Produção Cultural e Design, propõe uma carga horária total de 2.400 horas, destinada aos componentes curriculares (2880 aulas de 50 minutos), acrescida de 160 horas, destinadas à elaboração do Trabalho de Graduação e de 240 horas, de estágio curricular supervisionado não obrigatório, perfazendo um total de 2800 horas, contemplando, assim, o disposto na legislação e às diretrizes internas do Centro Paula Souza.





### 5.2 Matriz curricular do CST em Design Gráfico – Fatec Sumaré - R-03

1º semestre	2º semestre	3º semestre	4º semestre	5º semestre	6º semestre			
Estética e História da Arte (80 aulas) - R	Projeto Integrador I (40 aulas) - R	Antropologia e Cultura Brasileira (80 aulas)	Projeto Integrador II (40 aulas) - R	Animação Gráfica (80 aulas)	Projeto Integrador III (40 aulas) - R			
Imagem, Percepção Visual e Semiótica (80 aulas)	Teoria e História do Design (80 aulas) - R	Ilustração (80 aulas)	Metodologias do Design (80 aulas)	Design Multimídia (80 aulas)	Design de Embalagens (80 aulas)			
Desenho de Observação e Expressão (80 aulas)	Linguagem e Representação Visual (80 aulas)	Processos Gráficos (80 aulas)	Representação 3D (80 aulas)	Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca (80 aulas)	Design de Superfície Têxtil (80 aulas)			
Laboratório de Imagem Digital (80 aulas)	Desenho Técnico Aplicado (80 aulas)	Design e Comunicação (80 aulas)	Oficina de Modelos e Protótipos (80 aulas)	Sinalização e Ergonomia Informacional (80 aulas)	Organização da Prática Profissional em Design (80 aulas)			
Oficina Experimental de Tipografia e Impressão (80 aulas)	Diagramação e Edição Gráfica (80 aulas)	Fotografia e Design (80 aulas)	Design Universal (80 aulas)	Design de Interface do Usuário (80 aulas)	Design, Ambiente e Sustentabilidade (80 aulas)			
Interpretação e Produção Textual (40 aulas) - R	Design Instrucional (40 aulas)		Design de Experiência do		Design de Varejo Digital (40 aulas)			
Inglês I (40 aulas)	Metodologia da Pesquisa Científico-Tecnológica (40 aulas) - R	Ciência e Tecnologia dos Materiais (40 aulas)	Fundamentos do Marketing (40 aulas)	Tendências de Mercado e Consumo (40 aulas)	Empreendedorismo Criativo (80 aulas)			
Inglês II (40 aulas)	Inglês II (40 aulas)	Inglês III (40 aulas)	Inglês IV (40 aulas)	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual (40 aulas) - R				
					R = Remoto			
aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h	aulas/horas semanais: 24a/20h semestrais: 480a/400h			
DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS POR EIXO FORMATIVO								
Básicas	Aulas	%	Profissionais	Aulas	%	Linguas e Multidisciplinares	Aulas	%
Metodologias de Pesquisa	40	1,4	Projetos (Integrador, Acadêmico, etc)	120	4,2	Comunicação em Língua Estrangeira	160	5,6
Administração e Economia	120	4,2	Tecnológicas Específicas para o Curso	2320	80,6	Multidisciplinar	80	2,8
			Tecnológicas Gerais	40	1,4			
<b>TOTAL</b>	<b>160</b>	<b>5,6</b>	<b>TOTAL</b>	<b>2480</b>	<b>86,1</b>	<b>TOTAL</b>	<b>240</b>	<b>8,3</b>
2400 Horas			2880 Aulas			100,0 %		
RESUMO DE CARGA HORÁRIA:								
2880 aulas à 2400 horas (atende CNCST, conforme del 86 de 2009, do CEE-SP e diretrizes internas do CPS).								





### 5.3 Tabela de componentes e distribuição da carga horária

Os componentes que se iniciam com \* são eletivas (exemplo: \* Informática)

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				
					Presenciais		On-line		Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
1º	1	XXXX	Estética e História da Arte	On-line	-	-	80	-	80
	2	XXXX	Imagem, Percepção Visual e Semiótica	Presencial	80	-	-	-	80
	3	XXXX	Desenho de Observação e Expressão	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Laboratório de Imagem Digital	Presencial	-	80	-	-	80
	5	XXXX	Oficina Experimental de Tipografia e Impressão	Presencial	-	80	-	-	80
	6	XXXX	Interpretação e Produção Textual	On-line	-	-	40	-	40
	7	XXXX	Inglês I	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>140</b>	<b>220</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				
					Presenciais		On-line		Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
2º	1	XXXX	Projeto Integrador I	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Teoria e História do Design	On-line	-	-	80	-	80
	3	XXXX	Linguagem e Representação Visual	Presencial	40	40	-	-	80
	4	XXXX	Desenho Técnico Aplicado	Presencial	-	80	-	-	80
	5	XXXX	Diagramação e Editoração Gráfica	Presencial	20	60	-	-	80
	6	XXXX	Design Instrucional	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica	On-line	-	-	40	-	40
	8	XXXX	Inglês II	Presencial	40	-	-	-	40
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>120</b>	<b>200</b>	<b>160</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				
					Presenciais		On-line		Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
3º	1	XXXX	Antropologia e Cultura Brasileira	On-line	-	-	80	-	80
	2	XXXX	Ilustração	Presencial	20	60	-	-	80
	3	XXXX	Processos Gráficos	Presencial	80	-	-	-	80
	4	XXXX	Design e Comunicação	Presencial	80	-	-	-	80
	5	XXXX	Fotografia e Design	Presencial	40	40	-	-	80
	6	XXXX	Ciência e Tecnologia dos Materiais	Presencial	40	-	-	-	40
	7	XXXX	Inglês III	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-





	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
	<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>300</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>0</b>

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
4º	1	XXXX	Projeto Integrador II	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Metodologias do Design	Presencial	80	-	-	-	80
	3	XXXX	Representação 3D	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Oficina de Modelos e Protótipos	Presencial	20	60	-	-	80
	5	XXXX	Design Universal	Presencial	80	-	-	-	80
	6	XXXX	Design de Experiência do Usuário	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Fundamentos do Marketing	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	Inglês IV	Presencial	40	-	-	-	40
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>300</b>	<b>140</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
5º	1	XXXX	Animação Gráfica	Presencial	20	60	-	-	80
	2	XXXX	Design Multimídia	Presencial	20	60	-	-	80
	3	XXXX	Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca	Presencial	60	20	-	-	80
	4	XXXX	Sinalização e Ergonomia Informacional	Presencial	60	20	-	-	80
	5	XXXX	Design de Interface do Usuário	Presencial	20	60	-	-	80
	6	XXXX	Tendências de Mercado e Consumo	Presencial	40	-	-	-	40
	7	XXXX	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	On-line	-	-	40	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>220</b>	<b>220</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
6º	1	XXXX	Projeto Integrador III	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Design de Embalagens	Presencial	40	40	-	-	80
	3	XXXX	Design de Superfície Têxtil	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Organização da Prática Profissional em Design	Presencial	40	40	-	-	80
	5	XXXX	Design, Ambiente e Sustentabilidade	Presencial	60	20	-	-	80
	6	XXXX	Design de Varejo Digital	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Empreendedorismo Criativo	Presencial	80	-	-	-	80
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-





10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>				<b>260</b>	<b>180</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

<b>Total de aulas do curso</b>				<b>1340</b>	<b>1060</b>	<b>480</b>	<b>0</b>	<b>2400</b>
--------------------------------	--	--	--	-------------	-------------	------------	----------	-------------

#### 5.4 Distribuição da carga horária dos componentes complementares

No CST em Design Gráfico há previsão de componentes complementares.

Sigla	Aplicável ao CST	Componente Complementar	Total de horas	Obrigatoriedade
XXXX	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabalho de Graduação	160 horas	Obrigatório a partir do 5º Semestre
XXXX	<input checked="" type="checkbox"/>	Estágio Curricular Supervisionado	240 horas	Não obrigatório
XXXX	<input type="checkbox"/>	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais		Escolher um item.





## 6. Ementário

### 6.1 Primeiro Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				
					Presenciais		On-line		Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
1º	1	XXXX	Estética e História da Arte	On-line	-	-	80	-	80
	2	XXXX	Imagem, Percepção Visual e Semiótica	Presencial	80	-	-	-	80
	3	XXXX	Desenho de Observação e Expressão	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Laboratório de Imagem Digital	Presencial	-	80	-	-	80
	5	XXXX	Oficina Experimental de Tipografia e Impressão	Presencial	-	80	-	-	80
	6	XXXX	Interpretação e Produção Textual	On-line	-	-	40	-	40
	7	XXXX	Inglês I	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>140</b>	<b>220</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

#### 6.1.1 – XXXX – Estética e História da Arte – Oferta On-line – Total de 80 aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

##### Objetivos de Aprendizagem

Analisar a construção da narrativa histórica da arte. Sensibilizar-se para as diversas formas de expressão artística. Conhecer instrumentos conceituais para a apreensão do fenômeno artístico no contexto cultural dos diferentes períodos históricos. Relacionar os contextos culturais diversos com as questões da contemporaneidade dentro de uma perspectiva crítica.

##### Ementa

Panorama histórico e crítico das expressões artísticas e introdução de questões estéticas. Visão comparada da produção artística e pensamento estético. Introdução de conceitos básicos para a compreensão do fenômeno artístico no contexto cultural dos diferentes períodos históricos, em especial a relação desses contextos com a contemporaneidade.

##### Metodologias Propostas





Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas a exposições e mostras de arte.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares.

▸ **Bibliografia Básica**

- HODGE, Susie. **Breve história da arte moderna**. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.
- OCVRK, Otto G. et al. **Fundamentos de arte: teoria e prática**. Porto Alegre: AMGH, 2014.
- PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo: Ática Didáticos, 2021.

▸ **Bibliografia Complementar**

- AZAMBUJA, Cristina Spengler. **História da arte e do design**. Curitiba: Intersaberes, 2021.
- DANTO, Arthur C. **O abuso da beleza: A estética e o conceito de arte**. São Paulo: Martins fontes, 2015.

### 6.1.2 – XXXX – Imagem, Percepção Visual e Semiótica – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design.
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Refletir sobre a importância da imagem no contexto do design. Analisar e operar a linguagem visual nos espaços bi e tridimensional, com vistas a ampliar suas possibilidades de expressão e comunicação. Estudar os elementos da sintaxe visual aplicados às técnicas de representação gráfica. Estabelecer relações entre a semiótica e as práticas em design. Introduzir perspectivas para o estudo das imagens com foco no planejamento gráfico.

▸ **Ementa**

Conceitos básicos de imagem. O processo de percepção. Imagem, representação, realidade e analogia. A função social da imagem. Teoria da cultura visual e a centralidade da visualidade na produção de significados. Código e mensagem não-verbais. Teorias do signo. A função sónica da comunicação visual. Denotação e conotação. Anatomia das mensagens visuais. A natureza polissensorial e sinestésica dos signos visuais. Princípios da Gestalt. Estudos da percepção visual. Leitura dos aspectos formais, funcionais e expressivos das mensagens visuais.





▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas a exposições e mostras de arte.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares.

▸ **Bibliografia Básica**

- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- GOMES Filho, João. **Gestalt do Objeto Visual**. São Paulo: Escrituras, 2020.
- SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2020.

▸ **Bibliografia Complementar**

- JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2020.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2020.

### 6.1.3 – XXXX – Desenho de Observação e Expressão – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Aplicar o desenho como recurso de expressão e meio de comunicação na configuração de projetos de design. Aplicar técnicas de representação e materiais específicos. Desenvolver a percepção visual, composição de elementos, perspectiva artística e relação proporcional. Praticar a concepção pelo traço (linha, peso gráfico, sobreposição), massas (hachuras, sombras, texturas) de formas (proporção, escala, conformação) e linguagens expressivas. Empregar técnicas de esboço para design.

▸ **Ementa**

Estudo perceptivo do objeto tridimensional, sua estrutura, relações e proporções na representação bidimensional. Técnicas de desenho expressivo e gestual. Representação gráfica manual de produtos industriais. A Ilustração como recurso de expressão gráfica.

▸ **Metodologias Propostas**





Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas e oficinas. Aulas laboratoriais de criação e experimentação.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Autoavaliação e avaliação em pares. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares.

▶ **Bibliografia Básica**

- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**: um curso para estimular a criatividade e a confiança artística. Sumaré: nVersos, 2021.
- JULIAN, Fernando. **Desenho para designers industriais**. Lisboa: Estampa, 2020.
- ROIG, Gabriel Martin. **Fundamentos do desenho artístico**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

▶ **Bibliografia Complementar**

- EISSEN, Koos; STEUR, Roselien. **Sketching**: técnicas de desenho para designers de produto. Bookman, 2015.
- PIPES, Alan. **Desenho Para Designers**. São Paulo: Blücher, 2010.

### 6.1.4 – XXXX – Laboratório de Imagem Digital – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Estabelecer as diferenças entre processos analógicos e digitais de formação de imagens. Compreender e diferenciar os usos das imagens vetoriais e imagens bitmap. Desenvolver os fundamentos do desenho vetorial e da edição de imagens bitmap. Aplicar os conceitos da comunicação visual e ilustração digital na criação de mockups.

▶ **Ementa**

Definições e propriedades das imagens digitais (pixel, vetor, resolução, sistemas de cores). Tratamento e edição de imagens digitais bitmap e vetoriais estáticas. Formatos de entrada, saída e tipos de arquivos. Fluxos de produção e desenvolvimento dos trabalhos digitais.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas. Estudos dirigidos. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Aulas laboratoriais de criação e





experimentação nos softwares de edição de imagens. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Autoavaliação e avaliação em pares. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática.

▶ **Bibliografia Básica**

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- GOMIDE, João Victor Boechat. **Imagem digital aplicada: uma abordagem para estudantes e profissionais**. São Paulo: Gen LTC, 2014.
- SEDDON, Tony. **Imagens: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

▶ **Bibliografia Complementar**

- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2019.
- LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico**. São Paulo: Senac, 2020.

### 6.1.5 – XXXX – Oficina Experimental de Tipografia e Impressão – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar e aplicar os princípios da linguagem tipográfica para aplicação em projetos gráficos voltados para as áreas de design e comunicação. Exercitar a prática projetual em design gráfico, visando a compreensão das condicionantes de forma, função e uso, e das relações entre materiais e processos de produção. Aprimoramento do repertório, percepção de linguagens e da criação de narrativas gráficas autorais com soluções experimentais inovadoras, domínio de técnicas e visão de processo.

▶ **Ementa**

Terminologia tipográfica: nomenclatura e classificação de tipos. História da escrita, do letreiramento e da tipografia. Legibilidade, leiturabilidade e expressividade tipográfica. Desenho de letras, a seleção, combinação e uso de tipos. Práticas gráficas manuais e digitais em nível conceitual, analítico, prático e técnico,





com ênfase na exploração de novas experiências de produção artística e de linguagens contemporâneas. Técnicas de monotipia, colagem, estêncil, carimbo, tipografia experimental e encadernação como forma de expressão, reprodução e construção de narrativas autorais.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de casos. Estudos dirigidos. Brainstorming. Acompanhamento de atividades práticas de desenho e aplicação de caracteres tipográficos desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Autoavaliação e avaliação em pares. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática.

▸ **Bibliografia Básica**

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Ubu, 2018.
- LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico**. São Paulo: Senac, 2020.
- LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Olhares, 2021.

▸ **Bibliografia Complementar**

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- CAMPE, Chris; RAUSCH, Ulrike. **Designing fonts: an introduction to professional type design**. Londres: Thames & Hudson Ltd, 2020.

### 6.1.6 – XXXX – Interpretação e Produção Textual – Oferta On-line – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Reconhecer diferentes contextos de uso da língua e ser capaz de utilizar diversos gêneros textuais, inclusive em meios digitais, com foco na atuação profissional. Ler proficientemente e elaborar textos escritos com domínio dos recursos textuais e discursivos. Identificar diversas formações discursivas e ideológicas nas





diferentes modalidades textuais profissionais. Distinguir e adequar o uso da língua com coesão e coerência ao seu contexto sócio-histórico-cultural. Refletir sobre sua produção textual, exercendo atividade de análise, crítica e reelaboração.

▸ **Ementa**

Noções de linguagem, de língua, falada e escrita e de variações linguísticas no contexto profissional. Estudo de técnicas de leitura, interpretação/recepção e produção de gêneros textuais no exercício profissional da área do design. Gêneros textuais em ambientes digitais: propósitos, contextos de produção, elementos léxico-gramaticais que mobilizam, noções de hipertextualidade, multimodalidade e multiletramentos.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de textos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Produções textual individual e em grupo desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Autoavaliação e avaliação em pares. Trabalhos em grupo. Produção textual em mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática.

▸ **Bibliografia Básica**

- KOCH, Ingedore V.; ELIAS, Vanda M. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. São Paulo: Contexto, 2008.
- KOCH, Ingedore V.; ELIAS, Vanda M. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2006.
- ROJO, Roxane. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

▸ **Bibliografia Complementar**

- MOTTA-ROTH, Désirée; HENDGES, Gaciela R. **Produção textual na universidade**. São Paulo: Parábola, 2010.
- ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.





## 6.1.7 – XXXX – Inglês I – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.
- ▶ Desenvolver comunicação interpessoal, compreensão e interpretação em situações que envolvam expressão de ideias, negociação, análise e elaboração de documentos na língua-alvo, na área de atuação profissional.

### Objetivos de Aprendizagem

Reconhecer, fornecer e retransmitir informações pessoais e familiares, sobre locais, datas e horários, como em mensagens, avisos ou e-mails. Compreender e produzir instruções e comandos simples e familiares. Falar brevemente sobre si e descrever sentimentos. Perguntar e fornecer informações sobre rotina pessoal e de trabalho, apresentar-se e cumprimentar. Preencher formulários, de forma presencial ou on-line. Identificar aspectos socioculturais e interculturais das comunidades falantes da língua-alvo.

### Ementa

Introdução às funções comunicativas da língua inglesa, de modo a desenvolver a compreensão e produção oral e escrita, com uso de estruturas léxico-gramaticais simples, abordando aspectos socioculturais, nos contextos pessoal, acadêmico e profissional.

### Metodologias Propostas

Aulas expositivas dialogadas, apresentações orais, dramatização (role-play), gamificação e atividades em pares/grupos.

### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação Diagnóstica (nivelamento); Avaliação Formativa - exercícios para prática e produção oral e escrita ao longo do curso (com feedback e plano de ações); Avaliação Somativa - provas ou trabalhos, individuais ou em grupo, que avaliem tanto a escrita e leitura, quanto a oralidade e compreensão auditiva.

### Bibliografia Básica

- HUGES, John et al. **Business Result: Elementary. Student Book with online practice.** Second Edition. New York: Oxford University Press, 2017.
- IBBOTSON, Mark; STEPHENS, Bryan. **Business Start-up: Student Book 1.** Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- O'KEEFFE, Margareth; LANSFORD, Lewis; WRIGHT, Ros; PEGG, Ed. **Business Partner A1 Coursebook with Digital Resources.** Pearson Education do Brasil, 2020.

### Bibliografia Complementar

- CARTER, Ronald.; NUNAN, David. **Teaching English to Speakers of other languages.** Cambridge: Cambridge University Press, 2015.





- OXENDEN, Clive; LATHAM-KOENIG, Christina. *American English File 1: Student's Book Pk with online practice*. Third Edition. New York: Oxford University Press, 2019.

### 6.1.8 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.1.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**





XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.1.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**





- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.1.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.1.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**





XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.1.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**





- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

#### 6.1.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

##### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

##### ▶ **Ementa**

XXX

##### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

##### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

##### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

##### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

#### 6.1.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

##### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX





▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)



## 6.2 Segundo Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
2º	1	XXXX	Projeto Integrador I	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Teoria e História do Design	On-line	-	-	80	-	80
	3	XXXX	Linguagem e Representação Visual	Presencial	40	40	-	-	80
	4	XXXX	Desenho Técnico Aplicado	Presencial	-	80	-	-	80
	5	XXXX	Diagramação e Editoração Gráfica	Presencial	20	60	-	-	80
	6	XXXX	Design Instrucional	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica	On-line	-	-	40	-	40
	8	XXXX	Inglês II	Presencial	40	-	-	-	40
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>120</b>	<b>200</b>	<b>160</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

## 6.2.1 – XXXX – Projeto Integrador I – Oferta On-line – Total de 40 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Integrar pelo exercício projetual o conjunto de conhecimentos dos componentes curriculares de modo a permitir a compreensão dos pontos de tangência das diferentes competências do design. Expressar-se com criatividade, desenvolver reflexão crítica sobre processos, estratégias e técnicas que favoreçam a realização de projetos em design gráfico. Projetar para cenários distintos como organizações, órgãos públicos, serviços de governança ou projetos para empresas, considerando possíveis ações para promover o bem-estar, a qualidade de vida, a cidadania e a sustentabilidade com visão de negócio.

▶ **Ementa**

Aspectos metodológicos do design no campo gráfico. Aspectos de pesquisa sobre necessidades dos usuários no campo do design gráfico. Implementação, desenvolvimento e apresentação de projetos considerando os aspectos de programação visual e projeto gráfico. Apresentação oral: características e organização de apresentação profissional de projetos integrados.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Atividades práticas de laboratório desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Visitas externas. Aulas laboratoriais



de criação e experimentação. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Projeto e documentação de projeto. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Dicionário visual de design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- JUSTO, Thiago C. T. **Diagramação: Fundamentos e técnicas**. São Paulo: Senai, 2017.
- LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico: Pandemonium**. São Paulo: Senac, 2020.

▶ **Bibliografia Complementar**

- BROWN, T. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.
- CLAZIE, I. **Portfólio digital de design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

## 6.2.2 – XXXX – Teoria e História do Design – Oferta On-line – Total de 80 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Estabelecer uma reflexão estética e um discurso visual com referências sólidas na História do Design. Descrever as interfaces entre artesanato e design e entre arte e o design. Descrever e analisar de forma crítica o design contemporâneo.

▶ **Ementa**

Fundamentos filosóficos, científicos, artísticos e pragmáticos na História do Design. História do design gráfico e de produto, da Revolução Industrial ao design pós-moderno. Principais correntes de pensamento e "escolas" de design. Design no Brasil, identidade e especificidades.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de textos, imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Seminários





para discussão de textos teóricos previamente recomendados. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas a exposições e mostras de design. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- BONSIPE, Gui. **Design: cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher, 2011.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2006.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

▶ **Bibliografia Complementar**

- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2016.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu, 2017.

### 6.2.3 – XXXX – Linguagem e Representação Visual – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Analisar e operar a linguagem visual: cor, percepção e forma. Produzir experimentação e expressão criativa com uso de linguagens visuais. Ampliar as possibilidades de expressão e comunicação. Desenvolver a capacidade de apreciação e crítica.

▶ **Ementa**

Princípios da linguagem visual voltada ao desenvolvimento de projetos de design: ponto, linha, plano, equilíbrio, ritmo, escala, textura, cor, persistência, hierarquia, enquadramento, camadas, transparência, modularidade, repetição, agrupamento, espelhamento, rotação, escalonamento, movimento. Sistematização e classificação das cores. Teoria das cores. A cor na linguagem e comunicação visual: aspectos técnicos, funcionais, expressivos e simbólicos. A construção do discurso visual: imagem e narrativa.

▶ **Metodologias Propostas**





Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas a exposições. Aulas laboratoriais de criação e experimentação gráfica, bi e tridimensionais em diversas mídias. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial da cor no design**. São Paulo: Senac, 2012.
- LEBORG, Christian. **Gramática visual**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

▶ **Bibliografia Complementar**

- LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2020.

### 6.2.4 – XXXX – Desenho Técnico Aplicado – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Representar, interpretar e aplicar a linguagem gráfica universal do desenho técnico no desenvolvimento de projetos gráficos e de produtos industriais.

▶ **Ementa**

Princípios visuais da composição geométrica. Fundamentos do desenho geométrico. Representação gráfica: normas, convenções e leitura de desenhos, planificação, perspectivas e construção de sólidos. Recursos materiais necessários para sua representação. Caligrafia técnica. Projeção ortogonal. Cotagem e escala.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Aulas laboratoriais de desenho e experimentação. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**





Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- ABRANTES, José. **Desenho técnico básico: teoria e prática**. Rio de Janeiro: LTC, 2018.
- ELAM, Kimberly. **Geometria do design**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.
- JULIAN, Fernando. **Desenho para designers industriais**. Lisboa: Estampa, 2020.

▶ **Bibliografia Complementar**

- SENAI-SP. **Desenho técnico**. São Paulo: Ed. Senai, 2015.
- TOSCANI, Rodrigo Figueiredo. **Introdução ao Desenho Técnico**. São Paulo: Escolar, 2020.

### 6.2.5 – XXXX – Diagramação e Editoração Gráfica – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Desenvolver layout, composição, justaposição de imagem e palavras, escolha e uso de papéis, processos de impressão, finalizações e formatos. Aprofundar os conhecimentos no campo do design visual a partir do desenvolvimento de projetos gráficos que contemplem especificamente o design editorial de livros, revistas e jornais. Elaborar soluções gráficas criativas que critiquem e inovem os conceitos teórico-práticos e analíticos estudados.

▶ **Ementa**

Conceitos básicos e características da linguagem, das estruturas e elementos do projeto gráfico: formato, grid, tipografia, imagens, cor. Raciocínio visual estético aplicado ao material gráfico: técnicas de composição, impressão, layouts e arte final (offline e online). O projeto gráfico no produto editorial: elementos e recursos gráfico-visuais em peças gráficas para mídia impressa. Metodologia projetual para desenvolvimento de projetos editoriais: livros, jornais e revistas contemporâneos. Edição, planejamento gráfico e diagramação: etapas e processos.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo de planejamento e produção em diversos sistemas de impressão e suportes. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Aulas laboratoriais de criação e experimentação. Desenvolvimento de projeto assistido





em sala. Apresentação de projetos. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Coleção Design Básico (6 vols.):** Cor, Layout, Grid, Imagem, Formato, Impressão e acabamento. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro:** princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Lexikon, 2008.
- BROCKMANN, Josef. **Sistemas de grelhas:** um manual para designers gráficos. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

▸ **Bibliografia Complementar**

- DABNER, David. **Curso de design gráfico:** princípios e práticas. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.
- HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial:** criando livros completos. Rio de Janeiro: Senac, 2018.

## 6.2.6 – XXXX – Design Instrucional – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Conhecer e aplicar o modelo ADDIE e como colocá-lo em prática. Criar experiências e rotas de aprendizagem. Criar um *storyboard* através das técnicas de *storytelling*. Aplicar técnicas de gamificação em um curso. Realizar o design de avaliação. Elaborar infográficos e apresentações em PPT.

▸ **Ementa**

Fundamentos e modelos do design instrucional. Design instrucional e os processos de ensino e de aprendizagem. Principais conceitos e aplicações da tecnologia na educação. Definição do problema instrucional, análise do contexto e dos aprendizes. Planejamento da instrução. Modelo ADDIE – Análise, Desenho, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação. Elaboração e construção de roteiros e *storyboards*.

▸ **Metodologias Propostas**





Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Atividades práticas coletivas e individuais, utilizando as ferramentas disponibilizadas no ambiente virtual de aprendizagem, como fóruns de discussão temáticos, web conferências, exercícios de múltipla escolha. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- ALVES, Flora. **Design de Aprendizagem com uso de Canvas**. São Paulo: DVS, 2016.
- FILATRO, Andrea. **Como preparar conteúdos para EAD: Guia rápido para professores e especialistas em educação a distância, presencial e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018.
- FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina C. **Design thinking: na educação presencial, à distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2017.

▶ **Bibliografia Complementar**

- CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A Sala de Aula Inovadora: Estratégias Pedagógicas para Fomentar o Aprendizado Ativo**. Porto alegre: Penso, 2018
- MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. Porto alegre: Penso, 2019.

**6.2.7 – XXXX – Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica – Oferta On-line – Total de 40 aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar os elementos e etapas necessárias para o estudo produtivo. Estabelecer um roteiro de estudo adequado às suas necessidades e objetivos. Diferenciar os diversos tipos de conhecimento, leitura, de pesquisa e de análises. Reconhecer as características da ciência. Desenvolver as diversas atividades acadêmicas, compreendendo e aplicando o método científico. Pensar e elaborar um projeto de pesquisa na área do Design, estruturando metodologicamente uma monografia, utilizando as diversas técnicas de pesquisa estudadas.

▶ **Ementa**





O papel da Ciência e da Tecnologia. Tipos de conhecimento. Método e técnica. O processo de leitura e de análise textual. Citações e bibliografias. Trabalhos acadêmicos: tipos, características e composição estrutural. O projeto de pesquisa experimental e não-experimental. Pesquisa qualitativa e quantitativa. Apresentação gráfica. Normas da ABNT.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de textos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de projetos de pesquisa individuais e em grupo. Atividades de produção de textos científicos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Projeto de Pesquisa. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.
- O'LEARY, Zina. **Como fazer seu projeto de pesquisa: guia prático**. Ri de Janeiro: Vozes, 2019.
- SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2017.

▸ **Bibliografia Complementar**

- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 2010.
- LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina A. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

## 6.2.8 – XXXX – Inglês II – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.
- Desenvolver comunicação interpessoal, compreensão e interpretação em situações que envolvam expressão de ideias, negociação, análise e elaboração de documentos na língua-alvo, na área de atuação profissional.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar ideia principal e produzir notas, avisos ou mensagens simples. Descrever rotina, objetos, pessoas e locais familiares; fornecer e pedir informação pessoal e de dados numéricos; relatar problemas e fazer solicitações, tanto em meio físico quanto virtual. Seguir instruções e identificar o assunto tratado em textos





simples e/ou figuras. Manter conversação básica, emitir e solicitar opinião, demonstrar interesse e compreensão; usar expressões temporais, estruturas gramaticais simples e conectivos básicos.

▶ **Ementa**

Prática das funções comunicativas da língua inglesa, por meio da compreensão e produção oral e escrita, com uso de estruturas léxico-gramaticais simples, abordando aspectos socioculturais, nos contextos pessoal, acadêmico e profissional.

▶ **Metodologias Propostas**

Aulas expositivas dialogadas, apresentações orais, dramatização (role-play), gamificação e atividades em pares/grupos.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação Formativa - exercícios para prática e produção oral e escrita ao longo do curso (com feedback e plano de ações); Avaliação Somativa - provas ou trabalhos, individuais ou em grupo, que avaliem tanto a escrita e leitura, quanto a oralidade e compreensão auditiva.

▶ **Bibliografia Básica**

- HUGES, John et al. **Business Result: Elementary. Student Book with online practice**. Second Edition. New York: Oxford University Press, 2017.
- IBBOTSON, Mark; STEPHENS, Bryan. **Business Start-up: Student Book 1**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- O'KEEFFE, Margareth; LANSFORD, Lewis; WRIGHT, Ros; PEGG, Ed. **Business Partner A1 Coursebook with Digital Resources**. Pearson Education do Brasil, 2020.

▶ **Bibliografia Complementar**

- CARTER, Ronald.; NUNAN, David. **Teaching English to Speakers of other languages**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- OXENDEN, Clive; LATHAM-KOENIG, Christina. **American English File 1: Student's Book Pk with online practice**. Third Edition. New York: Oxford University Press, 2019.

### 6.2.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**





XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.2.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.2.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.2.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)





▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.2.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.2.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.2.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**





XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.3 Terceiro Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				
					Presenciais		On-line		Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
3º	1	XXXX	Antropologia e Cultura Brasileira	On-line	-	-	80	-	80
	2	XXXX	Ilustração	Presencial	20	60	-	-	80
	3	XXXX	Processos Gráficos	Presencial	80	-	-	-	80
	4	XXXX	Design e Comunicação	Presencial	80	-	-	-	80
	5	XXXX	Fotografia e Design	Presencial	40	40	-	-	80
	6	XXXX	Ciência e Tecnologia dos Materiais	Presencial	40	-	-	-	40
	7	XXXX	Inglês III	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>300</b>	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

#### 6.3.1 – XXXX – Antropologia e Cultura Brasileira – Oferta On-line – Total de 80 aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

##### Objetivos de Aprendizagem

Identificar linguagem e metodologia específica a respeito da relação entre antropologia e cultura, analisar criticamente a formação econômica, política e cultural brasileira, ressaltando suas bases culturais. Identificar os referenciais étnicos e compreender a relação cultural brasileira contemporânea com a questão da identidade cultural, sob os efeitos da mundialização da cultura no Brasil. Aplicar linguagem e metodologia específica da sustentabilidade cultural.

##### Ementa

A cultura enquanto objeto de estudo da antropologia. As noções antropológicas de cultura e as representações simbólicas. O relativismo cultural, etnocentrismo e diversidade cultural. As diferentes formas de produção cultural. A análise da formação cultural brasileira. A formação da sociedade capitalista no Brasil e a cultura. Globalização da cultura no Brasil. A diversidade cultural e a identidade cultural no Brasil.

##### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

##### Instrumentos de Avaliação Propostos





Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. São Paulo: Unesp, 2011.
- LAPLANTINE, François. **Aprender Antropologia**. São Paulo: Brasiliense, 2009.
- RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro: A Formação e o Sentido do Brasil**. São Paulo: Global, 2015.

▸ **Bibliografia Complementar**

- GOMES, Flávio e DOMENGUES, Petrônio (orgs). **Políticas de raça: experiências e legados da abolição e da pós-emancipação**. São Paulo: Selo Negro, 2014.
- GOMES, Mercio Pereira. **Os índios e o Brasil: passado, presente e futuro**. São Paulo: Contexto, 2012.

### 6.3.2 – XXXX – Ilustração – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Desenvolver habilidades artísticas e criar uma linguagem visual autoral. Construir narrativas visuais baseadas na história, nas técnicas e na linguagem da ilustração e sua relação com o contexto contemporâneo. Aprimorar a expressão gráfica em linguagem digital. Aplicar técnicas e propostas de expressão plástica inovadoras no design de produtos gráficos.

▸ **Ementa**

Autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos. Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Técnicas de desenho, pintura e construções tridimensionais, produção com fotografias e imagens digitais, valorizando a afinidade do estudante com os materiais de criação. Ilustração em meio digital. Ilustração vetorial e pintura digital.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e





pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- TEIXEIRA NETO, Oscar M. **Ilustração**. Curitiba: Intesaberes, 2022.
- CAVALCANTE, Sebastião A.; CAMPELLO, Silvo B. **Ilustração e Artes Gráficas**. São Paulo: Blücher, 2014.
- CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Senac, 2012.

▶ **Bibliografia Complementar**

- BIRCH, Helen. **Desenhar: truques, técnicas e recursos para inspiração visual**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro: um curso para estimular a criatividade e a confiança artística**. Sumaré: nVersos, 2021.

### 6.3.3 – XXXX – Processos Gráficos – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Conhecimento do setor produtivo gráfico, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- ▶ Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- ▶ Especificar e implementar processos de produção e seus distintos componentes;
- ▶ Analisar insumos e ferramentas, de acordo com a finalidade da aplicação.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Reconhecer os processos de produção gráfica e dos materiais a eles relacionados, com ênfase no *off-set* e nas tecnologias digitais. Estudar as relações entre projeto e produção gráfica. Praticar o planejamento e produção em diversos sistemas de impressão e suportes.

▶ **Ementa**

Panorama da evolução tecnológica da produção gráfica e suas linguagens. Processos de produção gráfica: serigrafia, tipografia, litografia, *off-set*, rotogravura, tecnologias digitais. Etapas do processo de produção gráfica no *off-set* e nas tecnologias digitais: pré-impressão, impressão e acabamento. Impressão monocromática e impressão em cores. Sistema de réticulas. Quadricromia e cores especiais. Escala Pantone. Equipamentos de impressão. Papéis e outros suportes. Tintas. Controle de qualidade, custos, prazos. Relações entre projeto e produção gráfica.

▶ **Metodologias Propostas**





Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de casos. Estudos dirigidos. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas a gráficas. Aulas laboratoriais de planejamento da produção gráfica. Criação e produção de protótipos de materiais gráficos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- GATTER, Mark. **Produção Gráfica para Designers**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2016.
- MORTARA, Bruno. **Colorimetria aplicada a processos gráficos**. São Paulo: Senai, 2016.
- SENAI-SP. **Impressão offset: Máquina alimentada a folha**. São Paulo: Senai, 2014.

▶ **Bibliografia Complementar**

- AMBROSE, Gavin. **Impressão e acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

### 6.3.4 – XXXX – Design e Comunicação – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Conhecer e analisar as origens e os fenômenos da comunicação e suas diferentes correntes e escolas de pesquisa. Analisar a evolução das peças comunicacionais, do texto à imagem pura e a incorporação da imagem em movimento. Reconhecer os processos de comunicação publicitários e de relações públicas, com foco na ação criativa e no papel do Diretor de Arte. Reconhecer as relações possíveis entre o texto e a imagem no design de materiais de comunicação institucional ou voltados para o consumo.

▶ **Ementa**

Fundamentos da teoria da informação e comunicação e suas relações com o design gráfico. As diferentes correntes de estudo da comunicação: paradigmas da comunicação de massa à cibercultura. Aproximações e interrelações entre Publicidade e Relações Públicas: conexões com o design. A comunicação informativa,





persuasiva e sedutora. Das campanhas de massa às possibilidades de interação com o consumidor individual. Direção de arte e estratégias criativas da mensagem publicitária e sua evolução. A história da Propaganda no Brasil, do ponto de vista da direção de arte.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. São Paulo: Paz & Terra, 2016.
- MARTINO, Luís M. S. **Teoria da comunicação**: ideias, conceitos e métodos. São Paulo: Vozes, 2017.
- MARTINO, Luís M. S. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes, redes. São Paulo: Vozes, 2014.

▶ **Bibliografia Complementar**

- BUENO, Wilson C. **Estratégias de comunicação nas mídias sociais**. São Paulo: Monole, 2015.
- CÉSAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. DF: Senac, 2006.

### 6.3.5 – XXXX – Fotografia e Design – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Criar imagens fotográficas e sua aplicação no design. Elaborar projetos fotográficos em ambientes internos, externos e estúdio. Empregar técnicas de produção e de edição de imagens. Traduzir a cultura visual e desenvolver uma atitude crítica diante do conteúdo.

▶ **Ementa**

Panorama da história da fotografia do seu surgimento à contemporaneidade, dos primeiros processos do Séc. XIX à era digital. Conceitos e relações das intersecções entre fotografia, arte e design. Metodologias





e fundamentos do design para criação de imagens fotográficas. Os diferentes suportes e processos fotográficos e suas implicações estéticas. Direção de arte em fotografia. Criação de imagens através do meio fotográfico.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários e filmes. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- AGOSTINI, Daniela; ALESSIO, Heloísa; DEGEN, Thomas. **Fotografia: um guia para ser fotógrafo em um mundo onde todos fotografam.** São Paulo: Senac, 2019.
- BERGER, John. **Para entender uma fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- Livro FREEMAN, Michael. **A bíblia da fotografia: tudo o que você precisa saber para fazer fotos perfeitas.** Porto Alegre: Bookman, 2019.

▶ **Bibliografia Complementar**

- LANGFORD, Michael. **Fotografia Básica.** Porto Alegre: Bookman, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: uma teoria da fotografia.** São Paulo: Gustavo Gili, 2019.

**6.3.6 – XXXX – Ciência e Tecnologia dos Materiais – Oferta Presencial – Total de 40 aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora;
- ▶ Conhecimento do setor produtivo gráfico, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- ▶ Especificar e implementar processos de produção e seus distintos componentes;
- ▶ Analisar insumos e ferramentas, de acordo com a finalidade da aplicação.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Aplicar materiais, processos produtivos e aspectos pertinentes ao planejamento e gerenciamento da produção ao desenvolvimento de projeto de produtos e sistemas de produtos.

▶ **Ementa**

Introdução a ciência dos materiais. Propriedades dos materiais. Aspectos para seleção de materiais para o projeto de produtos. Materiais naturais (madeiras, cerâmica, vidro e metais). Materiais não naturais





(polímeros, borrachas e compósitos). Biomateriais. Processos de fabricação, transformação e tratamento dos materiais. Superfícies e acabamentos. Questões ambientais. Materiais e o projeto de produtos gráficos.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão de casos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas externas. Aulas laboratoriais de criação e experimentação. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- ASHBY, Michael; JOHNSON, Kara. **Materiais e Design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- LIMA, Marco A. M. **Introdução aos materiais e processos para designers**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2020.
- KULA, Daniel; TERNAUX, Eloide. **Materiologia: o guia criativo de materiais e tecnologias**. São Paulo: Senac, 2012.

▸ **Bibliografia Complementar**

- LEFTERI, Chris. **Materiais em design: 112 materiais para design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2017.
- THOMPSON, Rob. **Materiais sustentáveis: processos e produção**. São Paulo: Senac, 2015.

### 6.3.7 – XXXX – Inglês III – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.
- Desenvolver comunicação interpessoal, compreensão e interpretação em situações que envolvam expressão de ideias, negociação, análise e elaboração de documentos na língua-alvo, na área de atuação profissional.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Compreender e produzir textos simples, tais como comunicados, descrições, instruções e publicações, em meios físicos e/ou virtuais. Identificar e resumir os pontos principais de textos simples, orais ou escritos; interpretar dados numéricos. Descrever eventos passados. Participar de entrevista simples, destacando





habilidades, qualidades e responsabilidades. Manter conversação sobre seus gostos e hobbies, demonstrar compreensão e pedir opinião.

▶ **Ementa**

Desenvolvimento das funções comunicativas da língua inglesa, por meio da compreensão e produção oral e escrita, com uso de estruturas léxico-gramaticais apropriadas, abordando aspectos socioculturais, nos contextos pessoal, acadêmico, e na área de formação profissional.

▶ **Metodologias Propostas**

Aulas expositivas dialogadas, apresentações orais, dramatização (role-play), gamificação e atividades em pares/grupos.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação Formativa - exercícios para prática e produção oral e escrita ao longo do curso (com feedback e plano de ações); Avaliação Somativa - provas ou trabalhos, individuais ou em grupo, que avaliem tanto a escrita e leitura, quanto a oralidade e compreensão auditiva.

▶ **Bibliografia Básica**

- HUGES, John et al. **Business Result: Elementary. Student Book with online practice**. Second Edition. New York: Oxford University Press, 2017.
- IBBOTSON, Mark; STEPHENS, Bryan. **Business Start-up: Student Book 1**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- O'KEEFE, Margareth; LANSFORD, Lewis; WRIGHT, Ros; PEGG, Ed. **Business Partner A2 Coursebook with Digital Resources**. Pearson Education do Brasil, 2020.

▶ **Bibliografia Complementar**

- CARTER, Ronald.; NUNAN, David. **Teaching English to Speakers of other languages**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- OXENDEN, Clive; LATHAM-KOENIG, Christina. **American English File 1: Student's Book Pk with online practice**. Third Edition. New York: Oxford University Press, 2019.

### 6.3.8 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**





XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.3.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.3.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.3.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)





▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.3.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.3.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.3.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)





▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

**6.3.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





## 6.4 Quarto Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
4º	1	XXXX	Projeto Integrador II	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Metodologias do Design	Presencial	80	-	-	-	80
	3	XXXX	Representação 3D	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Oficina de Modelos e Protótipos	Presencial	20	60	-	-	80
	5	XXXX	Design Universal	Presencial	80	-	-	-	80
	6	XXXX	Design de Experiência do Usuário	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Fundamentos do Marketing	Presencial	40	-	-	-	40
	8	XXXX	Inglês IV	Presencial	40	-	-	-	40
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>300</b>	<b>140</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

### 6.4.1 – XXXX – Projeto Integrador II – Oferta On-line – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

#### Objetivos de Aprendizagem

Integrar pelo exercício projetual o conjunto de conhecimentos dos componentes curriculares de modo a permitir a compreensão dos pontos de tangência das diferentes competências do design. Expressar-se com criatividade, desenvolver reflexão crítica sobre processos, estratégias e técnicas que favoreçam a realização de projetos em design gráfico. Projetar para cenários distintos como organizações, órgãos públicos, serviços de governança ou projetos para empresas, considerando possíveis ações para promover o bem-estar, a qualidade de vida, a cidadania e a sustentabilidade com visão de negócio.

#### Ementa

Aspectos metodológicos do design no campo gráfico. Aspectos de pesquisa sobre necessidades dos usuários no campo do design gráfico. Implementação, desenvolvimento e apresentação de projetos considerando os aspectos e técnicas da ilustração. Apresentação oral: características e organização de apresentação profissional de projetos integrados.

#### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Atividades práticas de laboratório desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Visitas externas. Aulas laboratoriais





de criação e experimentação. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Projeto e documentação de projeto. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.
- BIRCH, Helen. **Desenhar**: truques, técnicas e recursos para inspiração visual. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- LEAMY, Selwyn. **Leia isto se quer fazer desenhos incríveis**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

▸ **Bibliografia Complementar**

- CALDWELL, C. **Winning portfolios for graphic designers**. New York: Barron's, 2010.
- MORAES, D. **Metaprojeto design do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

### 6.4.2 – XXXX – Metodologias do Design – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas;
- Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionabilidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica;
- Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços).
- 

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Gerenciar projetos e a importância da aplicação de métodos projetuais para o desenvolvimento de produtos. Aplicar as etapas o pensamento projetual – definição, pesquisa, geração de ideias, prototipagem, seleção, implementação e aprendizado – no design de produtos gráficos.





▶ **Ementa**

Noções sobre a metodologia de projeto com abordagens conceitual e prática, orientadas para as áreas de atuação do design. Identificação do problema, procedimentos para levantamento de informações, especificação e conceituação do projeto, planejamento, desenvolvimento de alternativas, confecção de protótipos. Aplicação de técnicas criativas, analíticas, lógicas e de controle de tempo no projeto de produtos gráficos.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Aulas laboratoriais de criação e experimentação. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. Editora Blücher, 2011.
- NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa Visual**: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. Bookman Editora, 2013.
- PHILLIPS, Peter L. **Briefing**: a gestão do projeto de design. Editora Blücher, 2017.

▶ **Bibliografia Complementar**

- BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. Editora Blücher, 2012.
- DE PAULA, Alessandra; SELEME, Robson. **Projeto de produto**: planejamento, desenvolvimento e gestão. São Paulo: Intersaberes, 2013.

### 6.4.3 – XXXX – Representação 3D – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**





Construir objetos tridimensionais diversos e cenas renderizadas complexas usando software de modelagem 3D. Criar representações realistas de ambientes externos e internos em 3D. Compreender o processo de renderização de cenas diversas. Usar imagens renderizadas no processo de criação de peças gráficas para fins diversos.

▸ **Ementa**

Conceito da modelagem tridimensional e sua importância no design. Software de criação 3D. Etapas da criação de imagens tridimensionais. Modelagem: elementos construtores de objetos tridimensionais, uso de imagens de referência, modificadores, fotorrealismo. Texturização: materiais e cores; Iluminação: ambientes externos e internos, manipulação de câmera, projeções. Renderização: efeitos. Introdução à animação e simulação 3D. Produção de vinhetas.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de mockups desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e animação 2D e 3D para jogos**. São Paulo: Érica, 2014.
- NETO, Ernane G.; LIMA, Leonardo. **Narrativas e personagens para jogos**. São Paulo: Érica, 2014.
- VOLPATO, Neri. **Manufatura aditiva: tecnologias e aplicações da impressão 3D**. São Paulo: Blücher, 2017.

▸ **Bibliografia Complementar**

- BRITO, Allan. **Blender 2.8: guia rápido**. São Paulo: Independently Published, 2019.
- DESIGN 360°. **New 3D effects in graphic design: 2D solutions for achieving the best pop up results**. Paris: Flamant, 2019.





#### 6.4.4 – XXXX – Oficina de Modelos e Protótipos – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais.

##### Objetivos de Aprendizagem

Aplicar os conceitos, teorias e métodos investigativos que envolvem a execução de modelos físicos volumétricos, *mockups* e protótipos dentro do processo de desenvolvimento de projeto e com foco na resolução de problemas gerais de pesquisa em design.

##### Ementa

Design, modelos e as etapas de projeto do produto: geração de alternativas projetuais, levantamento de informações e verificação de soluções. Os tipos de modelos físicos (dos preliminares aos protótipos): grau de realismo, escalas adotadas, materiais utilizados, grau de fidelidade com o produto. Modelos como instrumento de representação da realidade e contexto. Modelos como instrumento de exploração e criação. Métodos e técnicas de construção de modelos físicos por processos manuais, mecânicos e digitais. O mercado e as novas tecnologias de prototipagem rápida.

##### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo de construção de modelos em laboratório. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Aulas laboratoriais de criação e experimentação. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

##### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

##### Bibliografia Básica

- FILHO, João G. **Design do objeto**: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2020.
- LÖBACH, Bernd. **Desenho industrial**: bases para configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blücher, 2001.
- VOLPATO, Neri. **Prototipagem rápida**: tecnologia e aplicações. São Paulo: Blücher, 2007.

##### Bibliografia Complementar





- CAVASSANI, Glauber. **Técnicas de maquetaria**. São Paulo: Érica, 2014.
- HERRIOT, Luke. **Templates para design gráfico e design de embalagens**. Volume 1 e 2. Porto Alegre: Bookman, 2010.

#### 6.4.5 – XXXX – Design Universal – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionabilidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica;
- ▶ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos.

##### Objetivos de Aprendizagem

Aplicar os conceitos básicos de Ergonomia e suas aplicações para o projeto de produtos. Estudar a ergonomia como uma ferramenta conceitual para o desenvolvimento de produtos. Promover visão crítica dos projetos de design a partir dos conceitos de design universal, acessibilidade e inclusão. Identificar problemas ergonômicos no contexto de acessibilidade em produtos ou sistemas e capacitação para análise e melhorias. Compreender principais elementos da interface humano-tarefa-ambiente e da relação ergonomia-design no projeto de sistemas ou produtos inclusivos.

##### Ementa

Ergonomia e antropometria aplicados ao projeto de produtos e sistemas de produtos industriais. Análise e diagnóstico ergonômico. Saúde e segurança nos produtos. Desenho Universal: conceituação e tópicos. Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes. Aplicação da usabilidade e de acessibilidade no design de produtos e processos de produção. Experiências projetuais com ênfase em causas sociais. Projetos de Produto com cunho social.

##### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Acompanhamento de trabalhos práticos individuais e em grupo. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Aulas laboratoriais de construção de modelos tridimensionais para avaliação de parâmetros ergonômicos de projeto. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

##### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

##### Bibliografia Básica





- GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. **Introdução ao design inclusivo**. Curitiba: Appris, 2018.
- GOMES, João Filho. **Ergonomia do objeto**: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.
- NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. São Paulo: Anfitheatro, 2006.

▶ **Bibliografia Complementar**

- IIDA, Itiro; BUARQUE, Lia. **Ergonomia**: projeto e produção. 3ª Ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2016.
- MONT'ALVÃO, Claudia. **Design, Ergonomia, Emoção**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

### 6.4.6 – XXXX – Design de Experiência do Usuário – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora;
- ▶ Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionalidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Reconhecer como o usuário se comunica com a máquina e como a tecnologia responde à interação do usuário. Conhecer aspectos básicos de usabilidade, ergonomia de interfaces e design de interação. Investigar o projeto de usabilidade em sistemas de informação, observando os princípios gráficos que auxiliam na composição de interfaces bem resolvidas.

▶ **Ementa**

Conceitos de ergonomia cognitiva: processos perceptivos e cognitivos do usuário. Introdução aos conceitos fundamentais da interação entre o usuário e o computador. Critérios e avaliação de usabilidade. Arquitetura e navegação no ciberespaço: interatividade. Mapeamento de experiência de usuário: plantas, mapas da jornada do cliente, mapas de experiência, modelos mentais, mapas especiais e modelos de ecossistemas. Projeto de interface digital.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários e filmes. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**





Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- KALBACH, Jim. **Mapeamento de experiências**: guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.
- ROGERS, Yvonne et al. **Design de interação**: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.

▶ **Bibliografia Complementar**

- SILVA, Maurício S. **Web Design responsivo**. São Paulo: Novatec, 2014.
- TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em Ux Design**. São Paulo: Casa do Código, 2014.

6.4.7 – XXXX – Fundamentos do Marketing – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Aplicar os princípios do marketing e as possibilidades do planejamento estratégico. Identificar estratégias empresariais e organizar um Plano de Marketing que incluam o design como uma ferramenta mercadológica. Pesquisar e criar projetos com foco nas necessidades do consumidor atual.

▶ **Ementa**

Conceito de marketing, macro ambiente, comportamento do consumidor, mercado, segmentação, diferenciação e posicionamento. Planejamento e gestão estratégicos do design: briefing. Desafios, oportunidades e estratégias do marketing eletrônico. Características de demanda ambiente tecnológico digital. Os sistemas de informação do marketing eletrônico.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e





pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. **Gestão Estratégica do Design**. São Paulo: M. Books, 2009.
- KOTLER, Philip; et al. **Marketing 4.0**. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.
- KOTLER, Philip; KELLER, Kevin L. **Administração de Marketing**. São Paulo: Pearson, 2019.

▸ **Bibliografia Complementar**

- BRIDGER, Darren. **Neuromarketing: como a neurociência aliada ao design pode aumentar o engajamento e a influência sobre os consumidores**. Belo Horizonte: Autêntica Business, 2019.
- FAUSTINO, Paulo. **Marketing digital na prática: como criar do zero uma estratégia de marketing digital para promover negócios ou produtos**. São Paulo: DVS, 2019.

### 6.4.8 – XXXX – Inglês IV – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.
- Desenvolver comunicação interpessoal, compreensão e interpretação em situações que envolvam expressão de ideias, negociação, análise e elaboração de documentos na língua-alvo, na área de atuação profissional.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Interpretar e produzir textos relevantes para a área de atuação, como correspondências, descrições, instruções e relatórios. Fazer comparações, expressar opinião e justificar decisões com polidez. Destacar pontos principais de apresentações, demonstrações, artigos e publicações. Fazer planos e agendar compromissos. Descrever produtos/serviços e responder a questionamentos simples.

▸ **Ementa**

Expansão do uso das funções comunicativas da língua inglesa, por meio da compreensão e produção oral e escrita, com uso de estruturas léxico-gramaticais, abordando aspectos socioculturais, nos contextos pessoal, acadêmico, e na área de formação profissional.

▸ **Metodologias Propostas**





Aulas expositivas dialogadas, apresentações orais, dramatização (role-play), gamificação e atividades em pares/grupos.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação Formativa - exercícios para prática e produção oral e escrita ao longo do curso (com feedback e plano de ações); Avaliação Somativa - provas ou trabalhos, individuais ou em grupo, que avaliem tanto a escrita e leitura, quanto a oralidade e compreensão auditiva.

▸ **Bibliografia Básica**

- HUGES, John et al. **Business Result: Pre-intermediate. Student Book with online practice.** Second Edition. New York: Oxford University Press, 2017.
- IBBOTSON, Mark; STEPHENS, Bryan. **Business Start-up: Student Book 2.** Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- O'KEEFE, Margaret; LANSFORD, Lewis; WRIGHT, Ros; PEGG, Ed. **Business Partner A2 Coursebook with Digital Resources.** Pearson Education do Brasil, 2019.

▸ **Bibliografia Complementar**

- CARTER, Ronald.; NUNAN, David. **Teaching English to Speakers of other languages.** Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- OXENDEN, Clive; LATHAM-KOENIG, Christina. **American English File 2: Student's Book Pk with online practice.** Third Edition. New York: Oxford University Press, 2019.

### 6.4.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)





- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.4.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.4.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX





▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.4.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)





- Livro 2 (obrigatório constar)

- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1

- Item 2

- Item 3

- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.4.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX

- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)

- Livro 2 (obrigatório constar)

- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1

- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





#### 6.4.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

##### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

##### ▶ **Ementa**

XXX

##### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

##### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

##### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

##### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

#### 6.4.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas

##### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

##### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

##### ▶ **Ementa**

XXX

##### ▶ **Metodologias Propostas**





XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)



## 6.5 Quinto Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
5º	1	XXXX	Animação Gráfica	Presencial	20	60	-	-	80
	2	XXXX	Design Multimídia	Presencial	20	60	-	-	80
	3	XXXX	Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca	Presencial	60	20	-	-	80
	4	XXXX	Sinalização e Ergonomia Informacional	Presencial	60	20	-	-	80
	5	XXXX	Design de Interface do Usuário	Presencial	20	60	-	-	80
	6	XXXX	Tendências de Mercado e Consumo	Presencial	40	-	-	-	40
	7	XXXX	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	On-line	-	-	40	-	40
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>220</b>	<b>220</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

### 6.5.1 – XXXX – Animação Gráfica – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora;
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

#### Objetivos de Aprendizagem

Criar, executar, criticar e analisar o design e animação de peças gráficas narrativas direcionadas para a publicidade, cinema, tv e internet. Compreender os conceitos estéticos e técnicos que possibilitam a realização de projetos de gráficos em movimento. Aplicar efeitos visuais e sonoros, manipular filtros e a compor imagens em movimento para animações híbridas e outros projetos de videografismo.

#### Ementa

Animação em projetos audiovisuais. Associações entre animação e design. Princípios e técnicas da linguagem da animação: plano, estrutura, composição, função e organização de produções de animação. *storyboard*. Criação e desenvolvimento de personagens, ambientes e objetos em softwares de animação. Direção de arte para *motion design*, *stop motion*: unidade técnica e visual do projeto, estilo e desenvolvimento autoral. Conceitos e técnicas para a finalização e pós-produção para animação.



▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- CHONG, Andrew. **Animação digital**: animação básica 1. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- SOARES, Wellington. **Motion graphics**. Curitiba: Intersaberes, 2021.

- WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016.

▶ **Bibliografia Complementar**

- BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Sophia. **História da animação**. Curitiba: InterSaberes, 2021.
- MOWAT, Jon. **Vídeo Marketing**: como usar o domínio do vídeo nos canais digitais para turbinar o marketing de produtos, marcas e negócios. Belo Horizonte: Autêntica Business, 2018.

### 6.5.2 – XXXX – Design Multimídia – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora;
- ▶ Especificar e implementar processos de produção e seus distintos componentes;
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Conhecer e aplicar os conceitos e recursos multimídia. Compreender a linguagem audiovisual para o uso de múltiplos aspectos de expressão (gráfico, sonoro, textual, cinético) e atribuição de intenção e significado em narrativas não lineares com o uso da interatividade. Compreender as diversas etapas do processo de criação e publicação em mídias e conteúdos digitais. Aplicar processos técnicos e metodológicos para criação experimental em multimídia.





▶ **Ementa**

Conceitos básicos de multimídia e hipermídia. Introdução a linguagem audiovisual. Hibridização entre as linguagens do cinema, do vídeo e da animação. Linguagem sonora e musical aplicada à imagem em movimento. Fundamentos de roteirização audiovisual. Princípios da pré-produção, produção e pós-produção de produtos audiovisuais. Ferramentas e softwares de edição. Estratégias de comunicação multimídia: planejamento, criação e execução de projetos de comunicação audiovisual.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários e filmes. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- ALVES, Marcia N.; et al. **Mídia e produção audiovisual: uma introdução**. Curitiba: InterSaberes, 2012.
- FAXINA, Elson. **Edição de áudio e vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018.
- MYERS, Mark. **Adobe Premiere Pro CC: for graphics designing and motion graphics**. Michigan: Independently Published, 2019.

▶ **Bibliografia Complementar**

- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2019.
- MOLETTA, Alex. **Você na tela: criação audiovisual para a Internet**. São Paulo: Summus, 2019.

### 6.5.3 – XXXX – Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos.





▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar o mercado, os processos criativos e de gestão de marcas. Aplicar ferramentas do branding e de design no processo de gestão e projeto de identidades visuais. Ter uma visão atualizada das abordagens de branding e a relação com a nova economia. Reconhecer os novos drivers estratégicos e novas narrativas para construção e gestão de marca.

▸ **Ementa**

Elementos constituintes do projeto de identidade visual. Aplicações básicas. Identidade visual na Web. Manuais de identidade visual. Introdução ao Branding. Gestão de marcas nos meios digitais e uso de tecnologias para fortalecimento da marca. O papel do designer no gerenciamento estratégico de marcas. Novos conceitos do branding e de estratégia corporativa sustentável.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de mockups desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- CAMEIRA, Sandra R. Branding + design: a estratégia na criação de identidades de marca. São Paulo: Senac, 2016.
- YAMAGUTI, Celso. et al. **Gestão de marcas no contexto brasileiro**. São Paulo: Saraiva, 2012.
- WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca**: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. Porto Alegre: Bookman, 2019.

▸ **Bibliografia Complementar**

- AIREY, David. **Logo design love: a guide to creating iconic brand identities**. Berkeley: Peachpit Press, 2014.
- WIEDEMANN, Julius. **Logo Design**: vol. 1. Colonia: Taschen, 2020.





## 6.5.4 – XXXX – Sinalização e Ergonomia Informacional – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas;
- ▶ Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionabilidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica;
- ▶ Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços).

### Objetivos de Aprendizagem

Aplicar os conceitos e princípios da ergonomia e sua aplicabilidade nos projetos de design. Avaliar projetos de design gráfico a partir de uma visão sistêmica e ergonômica. Estruturar os critérios ergonômicos cognitivos e informacionais contidos no projeto de sistemas de sinalização.

### Ementa

Princípios da ergonomia cognitiva: cognição, sensação e percepção, memória humana. Princípios da ergonomia informacional. Acuidade visual nas mídias digitais e impressas: acomodação, adaptação, campo de visão. Processos cognitivos em caracteres alfanuméricos, elementos gráficos e em interfaces homem-computador: visibilidade, legibilidade e compreensibilidade. Avisos e advertências e sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos. Projeto de documentos, formulários, manuais de instrução e embalagens.

### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de mockups desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

### Bibliografia Básica

- D'AGOSTINI, Douglas. **Design de sinalização**. São Paulo: Blücher, 2017.
- DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard. **Ergonomia prática**. São Paulo: Blücher, 2012.
- MONT'ALVÃO, Cláudia. **Design de advertência para embalagens**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

### Bibliografia Complementar

- BOUYER, Gilbert C. **Ergonomia cognitiva e representação mental**. Curitiba: Juruá, 2018.





- FORMIGA, Eliana. **Símbolos gráficos**: métodos de avaliação de compreensão. São Paulo: Blücher, 2012

### 6.5.5 – XXXX – Design de Interface do Usuário – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados as áreas de linguagem, expressão e representação visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- ▶ Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico, assim como contribuir na construção de novos conhecimentos e de tecnologias inovadora;
- ▶ Contemplar, na ação projetual, os aspectos sensoriais e perceptivos respeitando os princípios de funcionalidade, acessibilidade e usabilidade dos projetos adaptados aos diversos tipos de processos e produção gráfica.

#### Objetivos de Aprendizagem

Conhecer e aplicar conceitos e o processo de design de interfaces para assegurar uma boa experiência do usuário. Propor soluções visuais criativas para produtos digitais. Construir landing pages, e-mail marketing, páginas responsivas, aplicativos e websites navegáveis. Padronizar e otimizar a experiência do usuário em multiplataformas.

#### Ementa

Fundamentos e ferramentas do design de interface do usuário: o papel do UI designer, a relação entre UX e UI e a diferença de aplicação entre plataformas distintas, ferramentas e softwares. Estética, layout e composição de interfaces digitais: combinação de cores, tipografia, imagens. Percepção e design de interface: arquitetura da informação, navegação e wayfinding. Fundamentos de design responsivo e adaptativo. Introdução ao front-end e web semântica: HTML e CSS. Projeto de interface digital e práticas de prototipação.

#### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

#### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

#### Bibliografia Básica

- BEAIRD, Jason. **Princípios do web design maravilhoso**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.





- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital**: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. São Paulo: Senac, 2019.
- LOWDERMILK, Travis. **Design centrado no usuário**. São Paulo: Novatec, 2013.

▶ **Bibliografia Complementar**

- AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação**: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Senac, 2018.
- SOBRAL, Wilma S. **Design de interfaces**. São Paulo: Érica, 2019.

### 6.5.6 – XXXX – Tendências de Mercado e Consumo – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação, com base nos princípios do Design, considerando aspectos econômicos e mercadológicos.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar o papel social do design na sociedade de consumo. Reconhecer os fatores culturais que exercem influências para um determinado tipo de consumo. Distinguir os fatores que determinam as tendências para o consumo de um determinado produto. Relacionar o estudo do tema consumo e sustentabilidade para a elaboração de projetos em design gráfico.

▶ **Ementa**

Conceito de sociologia do consumo. Mídia, cultura e consumo. Consumo, design e sustentabilidade. Estudo das relações: consumo e produção; consumidor e mercado, bem como, as implicações dessas relações para a produção e criação dentro do design.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências





elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- THOMPSON, Derek. **Hit makers**: como nascem as tendências. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.
- SOLOMON, Michael R. **O comportamento do consumidor**: comprando, possuindo e sendo. Porto Alegre: Bookman, 2016.

▶ **Bibliografia Complementar**

- FONTENELLE, Isleide A. **Cultura do consumo**: fundamentos e formas contemporâneas. São Paulo: FGV, 2017.
- LIMEIRA, Tania M. V. **Comportamento do consumidor brasileiro**. São Paulo: Saraiva, 2017.

### 6.5.7 – XXXX – Ética, Legislação e Propriedade Intelectual – Oferta On-line – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos para elaboração de projetos de design que permitam a aplicação do conhecimento no setor produtivo do Design Gráfico;
- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar e aplicar a legislação e normas em vigor, por meio de abordagens dos aspectos técnicos, éticos e jurídicos da profissão, em âmbito nacional e, quando de interesse, internacional. Reconhecer e aplicar a legislação nacional às questões relacionadas à propriedade intelectual, abarcando temas clássicos e atuais da disciplina. Aplicar a legislação vigente à propriedade intelectual, notadamente, as normas relacionadas aos domínios de Internet e conteúdo de sítios eletrônicos sob a ótica da responsabilidade jurídica face às diferentes disciplinas do Direito, incluindo o âmbito civil e penal.

▶ **Ementa**

Mídia, direitos humanos e cidadania. Marco Regulatório Civil da Internet. Responsabilidade civil e penal na internet. Negócios jurídicos em meio eletrônico. Propriedade Intelectual. Legislação vigente relacionada ao Direito Autoral. Direito morais e patrimoniais do autor. Transmissão dos direitos autorais. Direitos conexos. Novas tecnologias associadas ao Direito Autoral. Responsabilidade por violação dos direitos autorais no âmbito civil e penal. Direito da Propriedade Industrial. Patente de Invenção e Modelo de Utilidade. Registro de Desenho Industrial e Marca. Lei do Software.





▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- MENEZES, Elisângela D. **Curso de direito autoral: do clássico ao digital.** São Paulo: Del Rey, 2021.
- NETTO, José C. C. **Direito autoral no Brasil.** São Paulo: Saraiva Jur, 2018.
- SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes.** São Paulo: Manole, 2018.

▶ **Bibliografia Complementar**

- MARCO CIVIL DA INTERNET COMENTADO. São Paulo: Atlas, 2016.
- SOUZA, Allan R; et al. **Direito digital: direito privado e internet.** São Paulo: Foco, 2020.

6.5.8 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)





- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)
- ▶ **Bibliografia Complementar**
  - Item 1
  - Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.5.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.5.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.5.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)





▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.5.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





### 6.5.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.5.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)





▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

**6.5.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX

▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





## 6.6 Sexto Semestre

Sem.	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Total
					Presenciais		On-line		
					Sala	Lab.	Sala	Lab.	
6º	1	XXXX	Projeto Integrador III	On-line	-	-	40	-	40
	2	XXXX	Design de Embalagens	Presencial	40	40	-	-	80
	3	XXXX	Design de Superfície Têxtil	Presencial	20	60	-	-	80
	4	XXXX	Organização da Prática Profissional em Design	Presencial	40	40	-	-	80
	5	XXXX	Design, Ambiente e Sustentabilidade	Presencial	60	20	-	-	80
	6	XXXX	Design de Varejo Digital	Presencial	20	20	-	-	40
	7	XXXX	Empreendedorismo Criativo	Presencial	80	-	-	-	80
	8	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	9	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	10	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	11	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	12	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	13	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	14	XXXX	XX	Presencial	-	-	-	-	-
	15	XXXX	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Presencial	-	-	-	-	-
<b>Total de aulas do semestre</b>					<b>260</b>	<b>180</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>480</b>

### 6.6.1 – XXXX – Projeto Integrador III – Oferta On-line – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

#### Objetivos de Aprendizagem

Integrar pelo exercício projetual o conjunto de conhecimentos dos componentes curriculares de modo a permitir a compreensão dos pontos de tangência das diferentes competências do design. Expressar-se com criatividade, desenvolver reflexão crítica sobre processos, estratégias e técnicas que favoreçam a realização de projetos em Design Gráfico. Projetar para cenários distintos como organizações, órgãos públicos, serviços de governança ou projetos para empresas, considerando possíveis ações para promover o bem-estar, a qualidade de vida, a cidadania e a sustentabilidade com visão de negócio.

#### Ementa

Aspectos metodológicos do design no campo gráfico. Aspectos de pesquisa sobre necessidades dos usuários no campo do design gráfico. Implementação, desenvolvimento e apresentação de projetos considerando os aspectos de produção visual. Apresentação oral: características e organização de apresentação profissional de projetos integrados.

#### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Atividades práticas de laboratório desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Visitas externas. Aulas laboratoriais





de criação e experimentação. Criação de protótipos em equipe visando aprendizagem cooperativa. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Projeto e documentação de projeto. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Blücher, 2011.
- BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blücher, 2001.

▸ **Bibliografia Complementar**

- AMARAL, A; FRAGOSO, S; RECUERO, R. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- IRELAND, S. **The complete idiot'S guide to the perfect resume**. New York: Penguin, 2006.

### 6.6.2 – XXXX – Design de Embalagens – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos, garantindo níveis adequados de qualidade no desenvolvimento de peças gráficas;
- Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Reconhecer a natureza do design de embalagem, metodologias para seu desenvolvimento, etapas processuais e dinâmica da indústria da embalagem. Realizar a gestão e o planejamento em design de embalagem, observando critérios ergonômicos, estéticos, psicológicos, mercadológicos, econômicos, ambientais e de produção.

▸ **Ementa**





Panorama histórico da embalagem: conceitos funcionais relacionados aos tipos e características técnicas. As embalagens e suas características: tipos, funções, classificação e normatização. Embalagem estrutural e embalagem gráfica. Etapas do processo de produção, tecnologia e materiais. Embalagem e meio ambiente: descarte e/ou reuso. Análise do mercado brasileiro de embalagens e as tendências mercadológicas, aspectos econômicos, legais e normativos. Metodologias e desenvolvimento do projeto gráfico de embalagens.

▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- MESTRINER, Fabio. **Inovação na embalagem**. São Paulo: M. Books, 2018.
- MESTRINER, Fabio. **Design de embalagem: curso avançado**. Campinas: Pearson Universidades, 2004.
- RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. **Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação**. São Paulo: Blücher, 2011.

▸ **Bibliografia Complementar**

- STEWART, Bill. **Estratégias de design para embalagens** (volume 5). São Paulo: Blücher, 2010.
- TWEDE, Diana; GODDARD, Ron. **Materiais para embalagens** (volume 3). São Paulo: Blücher, 2010.

### 6.6.3 – XXXX – Design de Superfície Têxtil – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- Desenvolver projetos aplicando conhecimentos de ferramentas computacionais;
- Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica.





### ▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar os elementos de linguagem visual do design de superfície têxtil. Empregar estratégias de composição visual e princípios percepção visual em padronagens. Entender a noção de módulo, encaixe, sistemas de repetição e suas especificidades. Desenvolver a expressão gráfica, interpretação, abstração, representação e manipulação de imagens para aplicação no design de superfície têxtil.

### ▸ **Ementa**

Fundamentos do design de superfície, conceito e campo de ação do design têxtil: superfície, estamparia, padronagem e texturização. Materiais e Processos Industriais. Fontes de criatividade para criação têxtil: captura e pesquisa de texturas. Temas do design têxtil. Estampa localizada. Padrões para estamparia corrida. Composição e harmonia de cores Textura e forma. Métodos de criação de padrões e construção de padronagens têxteis. Organização dos motivos e sistemas de repetição para criação de padronagem em diversos suportes: modulação e de repetição. Sistemas computadorizados: vetorial e bitmap. Desenvolvimento de projetos de superfície têxtil.

### ▸ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de *mockups* desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

### ▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

### ▸ **Bibliografia Básica**

- BRIGGS-GOOD, Amanda. **Design de estamparia têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- EDWARDS, Clive. **Como compreender design têxtil: guia rápido para entender estampas e padronagens**. São Paulo: Senac, 2012.
- PEZZOLO, Dinah B. **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**. São Paulo: Senac, 2017.

### ▸ **Bibliografia Complementar**

- FREITAS, Renata O. T. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blücher, 2018.
- STANFIELD, Frances; MCGEOWN, Lucy. **The printmaking ideas book**. Hachette: Ilex Press, 2019.





## 6.6.4 – XXXX – Organização da Prática Profissional em Design – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- ▶ Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico;
- ▶ Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas;
- ▶ Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes, com uso de técnicas diferenciadas de expressão gráfica;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

### Objetivos de Aprendizagem

Aplicar as técnicas de apresentação comercial, construção de portfólio próprio e de clientes utilizando plataformas digitais e manuais para reuniões. Visualizar todas as possibilidades de trabalho e conectar com a trilha de aprendizado do curso.

### Ementa

O perfil profissional: campos de atuação, prática profissional, atribuições legais, relações, práticas entre profissionais das distintas habilitações (gráfico, de produtos, web design etc.) e associações de classe. Trabalho autônomo freelance, cooperativas e coletivos. Técnicas de apresentação comercial: oratória, postura corporal, etiqueta corporativa e empresarial. Técnicas de montagem de portfólio físico e digital. Redes sociais profissionais e sites de hospedagem para portfólio digital.

### Metodologias Propostas

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de mockups desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

### Instrumentos de Avaliação Propostos

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

### Bibliografia Básica

- ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS DO BRASIL. O valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Senac, ADG, 2010.





- BRAGA, Marcos da C. **Papel social do design gráfico**: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011.
- CLAZIE, I. **Portfolio digital de design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

▶ **Bibliografia Complementar**

- INUY, Henrique. **Design apresentações**: do caos à transformação. Coimbra: Independently Published, 2018.
- JANDA, Michael. **Burn your portfolio**: *stuff they don't teach you in design school, but should*. Indianapolis: New Riders, 2013.

### 6.6.5 – XXXX – Design, Ambiente e Sustentabilidade – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto gráfico;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo uma visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade;
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Reconhecer a relação dos produtos industriais e o meio ambiente. Buscar soluções criativas aplicadas ao desenvolvimento de produtos gráficos que representem uma postura crítica e ética diante dos problemas ambientais. Reconhecer as diversas formas de economia e sujeitos sociais para avaliação de necessidades e especificidades de projetos em Ecodesign com vista à complexidade dos contextos, sujeitos e culturas. Desenvolver uma metodologia de trabalho própria, integrada e responsável, que habilite a atuação profissional de forma sustentável.

▶ **Ementa**

Estudos sobre a aplicação do design sustentável, abordando suas implicações sociais, econômicas e culturais, e principalmente tecnológicas. O impacto na atuação do designer. Ferramentas e métodos de ecodesign: reaproveitamento, redução, reciclagem e análise de impactos ambientais de um produto. Estratégias projetuais para o desenvolvimento de produtos sustentáveis: uso de matérias primas regionais e locais, produtos comunitários, remanufatura e economia de serviços.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e





pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▸ **Bibliografia Básica**

- JATOBA, Waldick. **Desafios do design sustentável brasileiro**. Rio de Janeiro: Versal, 2015.
- MANGINI, Claudio L. **Design e sustentabilidade: que história é essa?** Curitiba: Appris, 2021.
- THOMPSON, Rob. **Materiais sustentáveis: processos e produção**. São Paulo: Senac, 2015.

▸ **Bibliografia Complementar**

- DESIGN e economia circular. São Paulo: Senai, 2020.
- DOUGHERTY, Brian. **Design gráfico sustentável**. São Paulo: Rosari, 2011.

### 6.6.6 – XXXX – Design de Varejo Digital – Oferta Presencial – Total de 40 aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual específicas do universo gráfico;
- Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa;
- Formular prospecção mercadológica e marketing, e interação com especialistas de outras áreas, de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços);
- Utilizar tecnologias de comunicação e informação tanto para produção e divulgação de projetos de design, quanto para apresentar trabalhos em congressos e seminários, ministrar palestras, cursos e oficinas.

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

Identificar as características do marketing digital. Compreender as tendências tecnológicas aplicadas ao varejo. Avaliar oportunidades no varejo online e e-commerce. Definir estratégias de visual merchandising digital. Realizar projetos de atmosfera de varejo e exibitécnica para e-commerce.

▸ **Ementa**

Conceitos e características do marketing digital. Varejo online e estratégias do e-commerce. Fundamentos do visual merchandising: definição, objetivo e função. Planejamento e calendário comercial. Planejamento visual e gráfico de ambientes virtuais: edição e diagramação. Arquitetura da informação e navegação. Atmosfera de varejo e exibitécnica no e-commerce: administração de conteúdo, otimização de imagens, composição visual e cenografia. Processo criativo: briefing, moodboard. e projeto de digital VM.





▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de *mockups* desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- AMARAL, Maria C. M. F.; ANTERO, K. L. **Design de loja e visual merchandising**. Curitiba: InterSaberes, 2021.
- FAUSTINO, Paulo. **Marketing digital na prática: como criar do zero uma estratégia de marketing digital para promover negócios ou produtos**. São Paulo: DVS, 2019.
- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2019.

▶ **Bibliografia Complementar**

- OLIVIERO, Carlos A. J.; DEGHI, Gilmar J. **E-commerce: princípios para o desenvolvimento e gerenciamento de uma loja virtual**. São Paulo: Érica, 2014.
- TURCHI, Sandra R. **Estratégias de marketing digital e e-commerce**. São Paulo: Atlas, 2018.

**6.6.7 – XXXX – Empreendedorismo Criativo – Oferta Presencial – Total de 80 aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação integrados aos sistemas de comunicação e arte;
- ▶ Dialogar com diferentes áreas de conhecimento adjacentes e atividades humanas em situações de projeto, priorizando o trabalho multidisciplinar;
- ▶ Desenvolver projetos e selecionar tecnologias seguindo os princípios éticos, legais e de sustentabilidade (social, econômica e ambiental);
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico;
- ▶ Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação mútua ao interagir com instituições e profissionais da área, coordenar e trabalhar em equipes, prezar pela qualidade de vida e pela ética nas relações profissionais.

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Aplicar os conceitos de economia criativa e empreendedorismo cultural e criativo. Desenvolver potencial criativo e habilidades de negociação. Aplicar conhecimentos gerenciais, legais e operacionais dos processos de criação na produção e distribuição de bens e serviços criativos. Desenvolver projetos e estratégias de inovação relacionadas a setores, equipamentos e produtos artísticos, culturais e criativos.





▶ **Ementa**

Cenários ambientais, novos mercados e atividades da economia criativa. Modelos de projeto: participativo, compartilhado, colaborativo e suas relações gerenciais para a sustentabilidade. Papel do design nos diferentes modelos econômicos: criativo, compartilhado e solidário. Políticas públicas para incentivo das atividades criativas. Empreendedorismo e liderança criativa. Inovação e criação de startups. Trabalho colaborativo e novas formas de organização do trabalho. Modelos de financiamento em projetos criativos. Financiamento coletivo. Projetos e plano de negócios em economia criativa e da cultura.

▶ **Metodologias Propostas**

Utilização de metodologias ativas, aulas expositivas e dialogadas, discussão e análise de imagens, documentários, filmes, depoimentos. Estudos dirigidos e ensino com pesquisa. Brainstorming. Visitas técnicas e pesquisa de campo. Desenvolvimento de projeto assistido em sala. Apresentação de projetos. Acompanhamento individual no desenvolvimento de *mockups* desenvolvidas pelos alunos com orientação do professor. Simulação de processos e sistemas típicos da área do design gráfico.

▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

Avaliação contínua por observação direta e análise da participação. Seminários. Trabalhos em grupo. Produção de mídias diversas. Portfólio de atividades com registro individual de habilitações ou experiências elaboradas durante o semestre letivo evidenciando o vínculo entre o saber e a prática. Autoavaliação e avaliação em pares. Participação e comprometimento nas diferentes fases do Projeto Integrador.

▶ **Bibliografia Básica**

- PACHECO, Adriano P. C. **A economia criativa no Brasil**: conceitos, políticas públicas e desenvolvimento. Joinville: Clube de Autores, 2019.
- RABELLO, Leila; et al. **A arte de empreender na economia criativa**: pensar, compreender e agir. São Paulo: Reflexão, 2019.
- WAHL, Daniel C. **Design de culturas regenerativas**. Rio de Janeiro: Bambual, 2019.

▶ **Bibliografia Complementar**

- GUITTON, Pedro. **Economia criativa**: 40 ferramentas consagradas para analisar e projetar cenários. Rio de Janeiro: Rio Books, 2019.
- WEETMAN, Catherine. **Economia circular**: conceitos e estratégias para fazer negócios de forma mais inteligente, sustentável e lucrativa. São Paulo: Autêntica, 2019.

6.6.8 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- ▶ XX
- ▶ XX

▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▶ **Ementa**

XXX





▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.9 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1





- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.10 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.11 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX





▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.12 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1





- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.13 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX

#### ▶ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

#### ▶ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

#### ▶ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

#### ▶ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

### 6.6.14 – XXXX – XX – Oferta Presencial – Total de - aulas

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ XX
- ▶ XX

#### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

#### ▶ **Ementa**

XXX





▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1
- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)

**6.6.15 – XXXX – XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final. – Oferta Presencial – Total de - aulas**

**Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)**

- XX
- XX

▸ **Objetivos de Aprendizagem**

XXX

▸ **Ementa**

XXX

▸ **Metodologias Propostas**

XXX (citar as metodologias ativas utilizadas. Exemplos: Sala de Aula Invertida, Rotação por Estações, ABP etc.)

▸ **Instrumentos de Avaliação Propostos**

XXX (citar os instrumentos de avaliação. Exemplos: seminário, trabalho, pesquisa, prova dissertativa etc.)

▸ **Bibliografia Básica**

- Livro 1 (obrigatório constar 3 itens na bibliografia básica)
- Livro 2 (obrigatório constar)
- Livro 3 (obrigatório constar)

▸ **Bibliografia Complementar**

- Item 1





- Item 2 (não ultrapasse 2 itens na bibliografia complementar)





## 7. Outros Componentes Curriculares

### 7.1 Trabalho de Graduação

Previsão deste componente no CST em Design Gráfico.

Sigla	Total de horas	Obrigatoriedade
XXXX	160 horas	Obrigatório a partir do 5º Semestre

#### Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Exemplo: Realizar uma pesquisa científica, na área de atuação profissional, proporcionada pelo CST em processo de conclusão.

#### Objetivos de Aprendizagem

Identificar e aplicar os tipos de pesquisa e métodos científicos de acordo com a proposta do curso. Realizar pesquisa científica e tecnológica, de acordo com normas aplicáveis. Realizar a entrega do produto de sua pesquisa.

#### Ementa

Articulação entre teoria e prática com o desenvolvimento de atividade de estudo, pesquisa, envolvendo conhecimentos e atividades da área do curso, devidamente orientados pelo docente.

#### Bibliografia Básica

- LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.
- O'LEARY, Zina. **Como fazer seu projeto de pesquisa: guia prático**. Ri de Janeiro: Vozes, 2019.
- SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2017.

#### Bibliografia Complementar

- Manual de Trabalho de Graduação – Fatec Sumaré
- MENDES, Gildásio; TACHIZAWA, Takeshy. **Como fazer monografia na prática**. Rio de Janeiro: FGV, 2008.





## 7.2 Estágio Curricular Supervisionado

Previsão deste componente no CST em Design Gráfico.

Sigla	Total de horas	Obrigatoriedade
XXXX	240 horas	Não obrigatório

### ▶ **Objetivos de Aprendizagem**

Dentro do setor de Tecnologia em Design Gráfico, o aluno será capaz de desenvolver habilidades para analisar situações; resolver problemas e propor mudanças no ambiente profissional; buscar o aperfeiçoamento pessoal e profissional, na aproximação dos conhecimentos acadêmicos com as práticas de mercado; vivenciar as organizações e saber como elas funcionam; perceber a integração da faculdade/empresa/comunidade, identificando-se com novos desafios da profissão, ampliando os horizontes profissionais oferecidos pelo mundo do trabalho.

### ▶ **Ementa**

O Estágio Curricular Supervisionado complementa o processo de ensino-aprendizagem através da aplicação dos conhecimentos adquiridos no CST em Design Gráfico em situações reais no desempenho da futura profissão. O discente realiza atividades práticas, desenvolvidas em ambientes profissionais, sob orientação e supervisão de um docente da faculdade e um responsável no local de estágio. Equiparam-se ao estágio as atividades de extensão, de monitoria, iniciação científica e/ou desenvolvimento tecnológico e inovação\* na Educação Superior, desenvolvidas pelo estudante.

\* As atividades de pesquisa aplicada desenvolvidas em projetos de iniciação científica e/ou iniciação em desenvolvimento tecnológico e inovação, se executadas, podem ser equiparadas como Estágio Curricular ou como Trabalho de Graduação, desde que sejam comprovadas, no mínimo, as cargas horárias totais respectivas a cada atividade, sem haver sobreposição.

### ▶ **Bibliografia Básica**

- OLIVO, S.; LIMA, M. C. **Estágio Supervisionado e Trabalho de Conclusão de Curso**. Thomson Pioneira, 2006.
- BIANCHI, A.; ALVARENGA, M.; BIANCHI, R. **Manual de orientação: estágio supervisionado**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- BURIOLLA, M. A. F. **O estágio supervisionado**. São Paulo: Cortez, 2018.

### ▶ **Bibliografia Complementar**

- PIETROBON, S.R.G. **Estágio supervisionado curricular na graduação: experiências e perspectivas**. São Paulo: CRV, 2020.
- ZABALZA, M. A. **O estágio e as práticas em contextos profissionais na formação universitária**. São Paulo: Cortez, 2014





### 7.3 AACC - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais

Previsão deste componente no CST em Design Gráfico.





## 8. Quadro de Equivalências (em caso de reestruturação)

---

O Quadro de equivalências é utilizado somente quando o curso passa por reestruturação e quando se verifica a necessidade de apontar a equivalência entre componentes curriculares.

No CST em Design Gráfico, não são previstas equivalências de carga horária entre matrizes curriculares.





## 9. Perfis de Qualificação

### 9.1 Corpo Docente

Para o exercício do magistério nos cursos de Educação Profissional Tecnológica de Graduação, a resolução CNE de nº1 (BRASIL, 2021) prevê que o docente deve possuir a formação acadêmica exigida para o nível superior, nos termos do art. 66 da Lei de nº 9394 (BRASIL, 1996).

A qualificação do corpo docente do CST em (Design Gráfico) atende o disposto no art. 1º, incisos I, II, e 1º da Deliberação CEE de nº 145, prevendo professores portadores de diploma de pós-graduação *stricto sensu*, obtidos em programas reconhecidos ou recomendados na forma da lei, e portadores de certificado de especialização em nível de pós-graduação na área da disciplina que pretendem lecionar. Além do perfil de qualificação supracitados, para os professores de disciplinas profissionalizante exige-se experiência profissional relevante na área que se irá lecionar. (SÃO PAULO, 2016).

### 9.2 Auxiliar Docente e Técnicos-Administrativos

A qualificação dos auxiliares docente atente ao disposto previsto na Lei Complementar de nº 1044 (SÃO PAULO, 2008), conforme previsto no artigo 12, inciso III, em que o auxiliar docente necessita ser portador de diploma de formação em Educação Profissional Técnica de Nível Médio, com habilitação específica na área de atuação.

O corpo técnico-administrativos inerentes ao CST em (Nome do Curso) é composto por Diretor de Unidade de Ensino, Coordenador de Curso, Diretor de Serviço Acadêmico, Diretor de Serviço Administrativo, Auxiliar Administrativo e Bibliotecário.

#### 9.2.1 Relação dos componentes com respectivas áreas

Para descrição da relação entre componentes curriculares e área, foi consultada a Tabela de Áreas, Versão 2.23.0, publicada em 08/02/2023.

	Componente	Status	Áreas existentes
<b>1º Semestre</b>			
1	Estética e História da Arte	Componente existente	Artes e Moda Comunicação visual e Multimídia
2	Imagem, Percepção Visual e Semiótica	Novo componente	Artes e Moda
3	Desenho de Observação e Expressão	Novo componente	Artes e Moda
4	Laboratório de Imagem Digital	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
5	Oficina Experimental de Tipografia e Impressão	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
6	Interpretação e Produção Textual	Componente existente	Letras e Linguística Jornalismo e reportagem
7	Inglês I	Componente existente	Letras e Linguística
8	XX	Componente existente	Escolher um item.
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.





	Componente	Status	Áreas existentes
12	XX	Componente existente	Escolher um item.
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.
<b>2° Semestre</b>			
1	Projeto Integrador I	Novo componente	Somente docentes que ministrem disciplinas profissionais, conforme discriminadas no PPC vigente do respectivo curso
2	Teoria e História do Design	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura
3	Linguagem e Representação Visual	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
4	Desenho Técnico Aplicado	Novo componente	Design de produto e Arquitetura
5	Diagramação e Editoração Gráfica	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
6	Design Instrucional	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
7	Metodologia da Pesquisa Científico -Tecnológica	Componente existente	INTERDISCIPLINAR - Básica ou Profissionalizante
8	Inglês II	Componente existente	Letras e Linguística
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.
12	XX	Componente existente	Escolher um item.
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.
<b>3° Semestre</b>			
1	Antropologia e Cultura Brasileira	Novo componente	Filosofia, Sociologia e Ética
2	Ilustração	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Artes e Moda
3	Processos Gráficos	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
4	Design e Comunicação	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
5	Fotografia e Design	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Artes e Moda
6	Ciência e Tecnologia dos Materiais	Componente existente	Materiais
7	Inglês III	Componente existente	Letras e Linguística
8	XX	Componente existente	Escolher um item.
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.





	Componente	Status	Áreas existentes
12	XX	Componente existente	Escolher um item.
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.
<b>4° Semestre</b>			
1	Projeto Integrador II	Novo componente	Somente docentes que ministrem disciplinas profissionais, conforme discriminadas no PPC vigente do respectivo curso
2	Metodologias do Design	Novo componente	Design de produto e Arquitetura
3	Representação 3D	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Design de produto e Arquitetura
4	Oficina de Modelos e Protótipos	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Design de produto e Arquitetura
5	Design Universal	Novo componente	Design de produto e Arquitetura Comunicação visual e Multimídia
6	Design de Experiência do Usuário	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Design de produto e Arquitetura
7	Fundamentos do Marketing	Componente existente	Marketing e Publicidade Administração e negócios
8	Inglês IV	Componente existente	Letras e Linguística
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.
12	XX	Componente existente	Escolher um item.
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.
<b>5° Semestre</b>			
1	Animação Gráfica	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
2	Design Multimídia	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
3	Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Marketing e Publicidade
4	Sinalização e Ergonomia Informacional	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Design de produto e Arquitetura
5	Design de Interface do Usuário	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia
6	Tendências de Mercado e Consumo	Novo componente	Marketing e Publicidade
7	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	Novo componente	Direito Filosofia, Sociologia e Ética
8	XX	Componente existente	Escolher um item.
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.
12	XX	Componente existente	Escolher um item.





	Componente	Status	Áreas existentes
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.
<b>6° Semestre</b>			
1	Projeto Integrador III	Novo componente	Somente docentes que ministrem disciplinas profissionais, conforme discriminadas no PPC vigente do respectivo curso
2	Design de Embalagens	Componente existente	Comunicação visual e Multimídia Design de produto e Arquitetura
3	Design de Superfície Têxtil	Novo componente	Artes e Moda
4	Organização da Prática Profissional em Design	Novo componente	Administração e negócios Comunicação visual e Multimídia
5	Design, Ambiente e Sustentabilidade	Novo componente	Design de produto e Arquitetura
6	Design de Varejo Digital	Novo componente	Comunicação visual e Multimídia Marketing e Publicidade
7	Empreendedorismo Criativo	Novo componente	Administração e negócios
8	XX	Componente existente	Escolher um item.
9	XX	Componente existente	Escolher um item.
10	XX	Componente existente	Escolher um item.
11	XX	Componente existente	Escolher um item.
12	XX	Componente existente	Escolher um item.
13	XX	Componente existente	Escolher um item.
14	XX	Componente existente	Escolher um item.
15	XX Obs: Linhas e capítulos extras serão apagados depois da entrega final.	Componente existente	Escolher um item.





## 10. Infraestrutura Pedagógica

### 10.1 Resumo da infraestrutura disponível

O quadro a seguir resume a infraestrutura disponível para utilização do CST em Design Gráfico. O detalhamento, assim como a relação com os componentes curriculares estão adiante.

Qntd.	Laboratórios ou Ambientes	Localização	Especificações (capacidade, etc)
4	Laboratório de Informática Básica	Na unidade	2 labs.: 40 alunos; 40 PC, 1 TV. 2 labs.: 20 alunos; 20 PC, 1 TV.
4	Laboratório de Análise Físico - Químicas	Na unidade	20 alunos
1	Sala de Integração Criativa/ Espaço Maker	Na unidade	15 notebooks, 2 TVs, impressora 3D
1	Escritório Acadêmico Experimental de Design	Na unidade	100 notebooks
1	Auditório	Na unidade	200 pessoas

### 10.2 Laboratórios ou ambientes de aprendizagem associados ao desenvolvimento dos componentes curriculares

Tipo do laboratório ou ambiente	Localização
Laboratório de Informática Básica	Na unidade
Detalhamento	
Componente	Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Laboratório de Imagem Digital</li> <li>▶ Oficina Experimental de Tipografia e Impressão</li> </ul>	1º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Linguagem e Representação Visual</li> <li>▶ Desenho Técnico Aplicado</li> <li>▶ Diagramação e Editoração Gráfica</li> <li>▶ Design Instrucional</li> </ul>	2º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ilustração</li> <li>▶ Fotografia e Design</li> </ul>	3º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Representação 3D</li> <li>▶ Design de Experiência do Usuário</li> </ul>	4º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Animação Gráfica</li> <li>▶ Design Multimídia</li> <li>▶ Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca</li> <li>▶ Sinalização e Ergonomia Informacional</li> <li>▶ Design de Interface do Usuário</li> </ul>	5º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Design de Embalagens</li> <li>▶ Design de Superfície Têxtil</li> <li>▶ Organização da Prática Profissional em Design</li> <li>▶ Design de Varejo Digital</li> </ul>	6º Semestre

Tipo do laboratório ou ambiente	Localização
Laboratório de Análise Físico - Químicas	Na unidade
Detalhamento	
Componente	Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Processos Gráficos</li> <li>▶ Ciência e Tecnologia dos Materiais</li> </ul>	3º Semestre
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Design, Ambiente e Sustentabilidade</li> </ul>	6º Semestre





<b>Tipo do laboratório ou ambiente</b> Sala de Integração Criativa/ Espaço Maker	<b>Localização</b> Na unidade
<b>Detalhamento</b>	
<b>Componente</b>	<b>Semestre</b>
▸ Desenho de Observação e Expressão ▸ Oficina Experimental de Tipografia e Impressão	1º Semestre
▸ Linguagem e Representação Visual	2º Semestre
▸ Representação 3D ▸ Oficina de Modelos e Protótipos	4º Semestre
▸ Animação Gráfica ▸ Design Multimídia	5º Semestre
▸ Design de Embalagens ▸ Design de Superfície Têxtil ▸ Organização da Prática Profissional em Design ▸ Design de Varejo Digital	6º Semestre

<b>Tipo do laboratório ou ambiente</b> Escritório Acadêmico Experimental de Design	<b>Localização</b> Na unidade
<b>Detalhamento</b>	
<b>Componente</b>	<b>Semestre</b>
▸ Metodologias do Design	4º Semestre
▸ Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca	5º Semestre
▸ Organização da Prática Profissional em Design ▸ Empreendedorismo Criativo	6º Semestre

<b>Tipo do laboratório ou ambiente</b> Auditório	<b>Localização</b> Na unidade
<b>Detalhamento</b>	
<b>Componente</b>	<b>Semestre</b>
▸ Projeto Integrador I	2º Semestre
▸ Projeto Integrador II	4º Semestre
▸ Projeto Integrador III	6º Semestre

### 10.3 Apoio ao Discente

Conforme previsto em legislação, e com o objetivo de proporcionar aos discentes melhores condições de aprendizagem, a Fatec Sumaré - R-03 oferece programas de apoio discente, tais como: Recepção de calouros: apresentação dos cursos da Fatec Sumaré, coordenações, corpo docente e técnico-administrativos; informação e orientação sobre assuntos de interesse dos alunos; apresentação da estrutura didático-pedagógica dos cursos; apresentação da infraestrutura física e recursos disponíveis; orientação dos recursos na área de TI; apresentação do sistema de avaliação institucional (websai); visitas monitoradas aos laboratórios específicos e rodas de conversa com veteranos. Além disso, a unidade promove atividades de nivelamento, programas de monitoria, bolsas de intercâmbio, participação em centros acadêmicos, representação em órgãos colegiados e ouvidoria, intermediação e viabilização de estágios curriculares e extracurriculares, apoio às atividades extensionistas e orientação pedagógica.





## 11. Referências

---

BRASIL. Decreto nº 4281, de 25/06/2002. Regulamenta a Lei nº 9795, de 215 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/2002/d4281.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2002/d4281.htm) Acesso em: 23 fev. 2022.

BRASIL. Decreto nº 5626, de 22/12/2005. Regulamenta a Lei nº 10436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm) Acesso em: 11 maio 2022.

BRASIL. Lei nº 9394, de 20/12/1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. Lei nº 9795, de 215/04/1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19795.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19795.htm) Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. Lei nº 10436, de 24/04/2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110436.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm) Acesso em: 11 maio 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=98211-cnct-2016-a&category\\_slug=outubro-2018-pdf-1&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=98211-cnct-2016-a&category_slug=outubro-2018-pdf-1&Itemid=30192) Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 05/01/2021. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=167931-rcp001-21&category\\_slug=janeiro-2021-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=167931-rcp001-21&category_slug=janeiro-2021-pdf&Itemid=30192) Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 17/06/2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf> Acesso em: 02 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Classificação Brasileira de Ocupações. 2017. Disponível em: <http://cbo.maisemprego.mte.gov.br> Acesso em: 02 mar. 2022.

CEETEPS. Deliberação nº 12, de 14/12/2009. Aprova o Regulamento Geral dos Cursos de Graduação das Faculdades de Tecnologia do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS. Disponível em: [https://cesu.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/regulamento\\_geral\\_fatecs.pdf](https://cesu.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/regulamento_geral_fatecs.pdf) Acesso em: 02 mar. 2022.

CEETEPS. Deliberação nº 31, de 215/09/2016. Aprova o Regimento das Faculdades de Tecnologia - Fatecs - do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS. Disponível em: [https://cesu.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/regimento\\_fatecs.pdf](https://cesu.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/03/regimento_fatecs.pdf) Acesso em: 02 mar. 2022.

CEETEPS. Deliberação nº 70, de 16/04/2021. Estabelece as diretrizes para os cursos de graduação das FATECs do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS. Disponível em: [https://www.imprensaoficial.com.br/DO/BuscaDO2001Documento\\_11\\_4.aspx?link=%2f2021%2fexecutivo%2520secao%2520i%2fabril%2f16%2fpag\\_0060\\_3132249dd1158dacd542517123687d84.pdf&pagina=60&data=16/04/2021&caderno=Executivo%20I&paginaordenacao=100060](https://www.imprensaoficial.com.br/DO/BuscaDO2001Documento_11_4.aspx?link=%2f2021%2fexecutivo%2520secao%2520i%2fabril%2f16%2fpag_0060_3132249dd1158dacd542517123687d84.pdf&pagina=60&data=16/04/2021&caderno=Executivo%20I&paginaordenacao=100060) Acesso em: 02 mar. 2022.

SÃO PAULO. Deliberação CEE nº 106, de 16/03/2011. Dispõe sobre prerrogativas de autonomia universitária ao Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – CEETEPS. Disponível em: <http://www.ceesp.sp.gov.br/ceesp/textos/2011/25-2011-DEL-106-2011-e-IND-109-2011.pdf> Acesso em: 02 mar. 2022.

SÃO PAULO. Deliberação CEE nº 145, de 215/07/2016. Fixa normas para a admissão de docentes para o exercício da docência em cursos de estabelecimentos de ensino superior, vinculados ao sistema estadual de ensino de São Paulo, e os percentuais de docentes para os processos de credenciamento, recredenciamento, autorização de funcionamento, reconhecimento e renovação de reconhecimento. Disponível em: <http://www.ceesp.sp.gov.br/ceesp/textos/2016/286-05-Del-145-16-Ind-150-16.pdf> Acesso em: 02 mar. 2022.

SÃO PAULO. Lei Complementar nº 1044, de 13/05/2008. Institui o Plano de Carreiras, de Empregos Públicos e Sistema Retributório dos servidores do Centro Estadual de Educação Tecnológica "Paula Souza" - CEETEPS. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/lei.complementar/2008/alteracao-lei.complementar-1044-13.05.2008.html> Acesso em: 08 mar. 2022.





## 12. Referências das especificidades locais

---



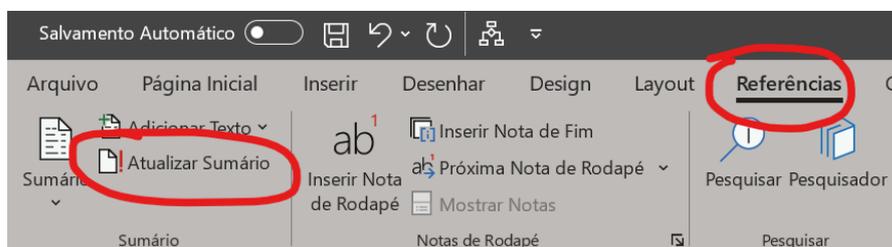
## 13. Apêndice – Instruções técnicas para preenchimento

### 13.1. Campos editáveis

Os campos com fundo amarelo são editáveis, porém, ao salvar o documento em PDF ou imprimir, a cor amarela ficará oculta. O restante do documento contém os textos fixos e não são editáveis por serem parte integrante obrigatória do PPC.

### 13.2. Sumário

**Como atualizar o sumário:** Para o sumário ser atualizado: acesse o menu Referências e clique em Atualizar Sumário, conforme imagem abaixo. Esta opção aparece habilitada somente quando está clicado em qualquer texto que tenha **fundo amarelo** (área editável). Selecione a opção “Atualizar Índice Inteiro” na caixa que irá se abrir.



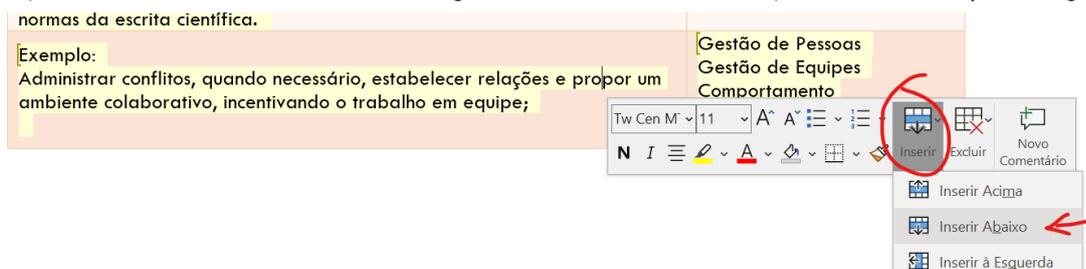
### 13.3. Nome do curso, eixo, nome da Fatec ou referência (do CNCST ou experimental)

O nome do curso, eixo, nome da Fatec e referência preenchidos (ou escolhidos) na capa deste documento são replicados automaticamente em todos os lugares em que eles são exibidos.

**Caso não esteja visualizando corretamente em alguma página,** acesse o menu de impressões (Menu Arquivo > Imprimir) para que todos os campos automáticos sejam atualizados. **Não é necessário imprimir:** basta acessar a área de impressão para que uma atualização forçada aconteça. Em caso de dúvida, acesse o vídeo de demonstração desta ação copiando e colando o endereço a seguir no seu navegador de preferência: <https://bit.ly/atualizarcampos>

### 13.4. Linhas em tabelas fixas

Para adicionar linhas em tabelas fixas clique com o botão direito em qualquer parte amarela da última linha, selecione o botão “Inserir” e em seguida “Inserir linha abaixo”, conforme exemplo a seguir:



Caso a tabela contenha dropdown, eles não aparecerão automaticamente na nova linha. Portanto, após inserir uma linha em branco, copie a linha de cima e cole na nova linha para duplicar todos os campos especiais.



### 13.5. Componentes curriculares e respectivas carga horária, oferta e sigla

Os campos dos nomes dos componentes curriculares, assim como respectiva descrição de carga horária oferta e sigla devem ser preenchidos no capítulo **5.3 Tabela de componentes e distribuição da carga horária**. O que for preenchido/selecionado neste capítulo será automaticamente replicado nos outros locais deste documento.

**Caso não esteja visualizando corretamente em alguma página**, acesse o menu de impressões (Menu Arquivo > Imprimir) para que todos os campos automáticos sejam atualizados. Não é necessário imprimir: basta acessar a área de impressão para que uma atualização forçada aconteça. Em caso de dúvida, acesse o vídeo de demonstração desta ação copiando e colando o endereço a seguir no seu navegador de preferência: <https://bit.ly/atualizarcampos>

### 13.6. Componentes complementares: Trabalho de Graduação, Estágio e AACC

Os campos e especificações de carga horária sobre TG, estágio e AACC devem ser preenchidos no capítulo **3,2 Dados Gerais** e replicar manualmente os mesmos dados no capítulo **5.4 Distribuição da carga horária dos componentes complementares**. O que for preenchido/selecionado nestes capítulos serão automaticamente replicados nos outros locais deste documento.

**Caso não esteja visualizando corretamente em alguma página**, acesse o menu de impressões (Menu Arquivo > Imprimir) para que todos os campos automáticos sejam atualizados. Não é necessário imprimir: basta acessar a área de impressão para que uma atualização forçada aconteça. Em caso de dúvida, acesse o vídeo de demonstração desta ação copiando e colando o endereço a seguir no seu navegador de preferência: <https://bit.ly/atualizarcampos>

