



Unidade do Ensino Superior
de Graduação

Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

**Referência:
do CNCST**

**Eixo Tecnológico:
Produção Cultural e Design**

**Unidade:
Fatec Sumaré - R-03**

2026 / 1º Semestre



**GOVERNO DO ESTADO
DE SÃO PAULO**





2026

QUADRO DE ATUALIZAÇÕES

Data de implantação: 2026 / 1º Sem.

Data	Tipo	Documento de validação <i>Instrução, memorando etc.</i>	Detalhamento
2026 / 1º Sem.	Atualização	Parecer CD - 407/2025	Alteração do texto e aperfeiçoamento da redação final
2025 / 2º Sem.	Estruturação	Parecer CD 350/2025	-
Ano / Sem.	-		

Expediente CPS

Presidência

Clóvis Dias

Vice-Presidência

Maycon Geres

Chefia de Gabinete da Presidência

Otávio Moraes

Expediente CGESG

Coordenadoria Geral

Robson dos Santos

**Coordenadoria
de Gestão Educacional**

Luiz Henrique Biazotto

**Coordenadoria
Acadêmico-Pedagógica**

André Luiz Braun Galvão

**Superintendência
Administrativa**

Silvia Pereira Abranches

**Divisão de Diretrizes Pedagógicas, Análise e Formulação de
Currículos e Cursos**

Priscila Praxedes Garcia

Responsáveis pelo documento

André Guilles Troysi de Campos Andriano (1º versão)

Fábio Gomes da Silva (2º versão)





Sumário

1. Contextualização.....	5
1.1 Instituição de Ensino.....	5
1.2 Atos legais referentes ao curso.....	5
2. Organização da educação	6
2.1 Currículo escolar em Educação Profissional e Tecnológica organizado por competências.....	6
2.2 Autonomia universitária	8
2.3 Estrutura Organizacional.....	9
2.4 Metodologia de Ensino-Aprendizagem	9
2.5 Avaliação da aprendizagem - Critérios e Procedimentos.....	9
3. Dados do Curso em Design Gráfico	12
3.1 Identificação	12
3.2 Dados Gerais	12
3.3 Justificativa.....	13
3.4 Objetivo do Curso	14
3.5 Requisitos e Formas de Acesso.....	15
3.6 Prazos mínimo e máximo para integralização.....	15
3.7 Aproveitamento de Estudos, de Conhecimentos e de Experiências Anteriores.....	16
3.8 Exames de proficiência	16
3.9 Certificados e diplomas a serem emitidos.....	16
4. Perfil Profissional do Egresso	17
4.1 Competências profissionais.....	17
4.2 Competências socioemocionais.....	19
4.3 Mapeamento de Competências por Componente	19
4.4 Temáticas Transversais.....	24
4.5 Língua Brasileira de Sinais - Libras.....	25
5. Organização Curricular	26
5.1 Pressupostos da organização curricular.....	26
5.2 Matriz curricular do CST em Design Gráfico.	27
5.3 Tabela de componentes e distribuição da carga horária	28
5.4 Distribuição da carga horária dos componentes complementares.....	28



6. Ementário	29
6.1 Primeiro Ano	29
6.2 Segundo Ano.....	34
6.3 Terceiro Ano.....	39
6.4 Trabalho de Graduação.....	44
6.5 Estágio Curricular Supervisionado.....	45
6.6 AACC - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais	45
7. Quadro de Equivalências.....	46
8. Perfis de Qualificação.....	47
8.1 Corpo Docente	47
8.2 Auxiliar Docente e Técnicos-Administrativos	47
8.2.1 Relação dos componentes com respectivas áreas	48
9. Infraestrutura Pedagógica.....	49
9.1 Resumo da infraestrutura disponível.....	49
9.2 Laboratórios ou ambientes de aprendizagem associados ao desenvolvimento dos componentes curriculares.....	49
9.3 Apoio ao Discente.....	50
10. Referências.....	51
Anexos	53

1. Contextualização

1.1 Instituição de Ensino

Razão social: Faculdade de Tecnologia de Sumaré

Endereço: Rua Rafael Rossi, 197 – Jardim Luiz Cia, Sumaré – SP – CEP 13175-270

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)
2025 / 2º Sem.	Autorização	407 / 2025
Ano / Sem.	Escolher um item.	Número / XXXX



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.

Ainda como parte do processo formativo dos alunos, tem-se a curricularização da extensão conforme a Deliberação CEE 216/2023 que regulamenta a Resolução CNE/CES 07/2018. Com isso, a curricularização da extensão na educação profissional é um processo que visa integrar as atividades de extensão aos currículos dos cursos superiores de tecnologia, de forma a promover uma formação mais ampla e articulada com as demandas sociais e produtivas. A extensão é entendida como uma prática educativa que possibilita a interação entre a escola e a comunidade, por meio de projetos, programas, cursos, eventos e serviços que contribuem para o desenvolvimento local e regional. A curricularização da extensão na educação profissional tem como objetivos:

- Ampliar as oportunidades de aprendizagem dos estudantes, articulando os conhecimentos teóricos e práticos com as realidades sociais e profissionais;
- Estimular a participação dos estudantes em ações de responsabilidade social, cidadania, cultura, ciência, tecnologia e inovação;
- Fortalecer a relação entre a escola e os diversos segmentos da sociedade, promovendo o diálogo, a cooperação e a troca de saberes;
- Contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, da pesquisa e da gestão educacional, por meio da avaliação e do acompanhamento das atividades de extensão;
- Fomentar a produção e a disseminação do conhecimento, bem como a sua aplicação em benefício da sociedade.

Assim, a EPT realiza a Extensão como uma atividade que se articula com o currículo e a pesquisa, formando um processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico, tecnológico, que estimula a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os demais segmentos da sociedade, por meio da criação e da aplicação do conhecimento, em diálogo permanente com o ensino e a pesquisa.

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, satisfação 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 compõe o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia no Eixo Tecnológico em Produção Cultural e Design.

3.2 Dados Gerais

Modalidade	Presencial	
Referência	CNCST	
Eixo tecnológico	Produção Cultural e Design	
Carga horária total	<p>Matriz Curricular (MC):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 2.160 horas correspondendo a uma carga de 2.880 aulas de 45 minutos cada <p>Componentes Complementares:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Trabalho de Graduação (160 horas) Obrigatório a partir do 3º Ano <input type="checkbox"/> Estágio Curricular Supervisionado Não obrigatório <input type="checkbox"/> Atividades Acadêmico-Científico-Culturais Não obrigatório 	
Duração da hora/aula	45 minutos	
Período letivo	Anual, mínimo de 200 dias letivos	
Vagas e turnos	40 vagas totais anuais	<input type="checkbox"/> Matutino: 00 vagas <input type="checkbox"/> Vespertino: 00 vagas <input checked="" type="checkbox"/> Noturno: 40 vagas <input type="checkbox"/> Ingresso Matutino A partir do Escolher um item. Noturno: 00 vagas <input type="checkbox"/> Ingresso Vespertino A partir do Escolher um item. Noturno: 00 vagas
Prazo de integralização	Mínimo de 3 anos Máximo de 5 anos	
Formas de acesso <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 na cidade de Sumaré/SP e região, a fim de promover as oportunidades existentes, gerando benefícios para o aluno(a), 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 *bureau* de impressão; produtoras de vídeo; ongs e setor público; empresas e indústrias variadas que não terceirizam seu setor de comunicação e possuem 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 para cursos presenciais. Além do custo, 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 conteúdo 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(a) em Design Gráfico.



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:

Ano	Componente Curricular	Competência profissional e socioemocional
1º	Estética e História da Arte	1. Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados às áreas de linguagem, expressão e representação visual (Profissional) 2. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional) 3. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções respeitando aspectos culturais, éticos, ambientais e sociais (Socioemocional) 4. Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura (Profissional) 5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)



		6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)
1º	Fundamentos de Desenho e Representação	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional) 2. Domínio da linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional) 3. Desenvolver a visão sistêmica, integrando processos, materiais e técnicas de projeto (Profissional) 4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional) 5. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional) 6. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
1º	Laboratório Digital e Tipografia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa (Profissional) 2. Aplicar conhecimentos de ferramentas computacionais (Profissional) 3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de tecnologias emergentes (Profissional) 4. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional) 5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
1º	Interpretação e Produção Textual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos (Profissional) 2. Capacidade de desenvolvimento interpessoal e trabalho em equipe (Profissional) 3. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional) 4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 5. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)
1º	Inglês	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional) 2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional) 3. Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes (Profissional) 4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional) 5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)



1°	Fotografia e Processos Gráficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional) 2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional) 3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional) 4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional) 5. Empreender ações inovadoras (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
----	---------------------------------	---

Ano	Componente Curricular	Competência profissional e socioemocional
1°	Comunicação Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação (Profissional) 2. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional) 3. Desenvolver a visão sistêmica de projeto (Profissional) 4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 6. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
2°	Projeto Integrador I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (Profissional) 2. Desenvolver a visão sistêmica, integrando processos, materiais e técnicas de projeto (Profissional) 3. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional) 4. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional) 5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional) 6. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)
2°	Fundamentos e História do Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional) 2. Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura (Profissional) 3. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional) 4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 5. Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação (Socioemocional) 6. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)



2º	Representação Técnica e Diagramação	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional) 2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional) 3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional) 4. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 5. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
2º	Design Instrucional e Experiência do Usuário	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar, entre as diversas metodologias projetuais, a mais adequada para diferentes situações e contextos (Profissional) 2. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área de design gráfico (Profissional) 3. Empreender ações inovadoras (Socioemocional) 4. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções e respeitando aspectos culturais, éticos e ambientais (Socioemocional) 5. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional) 6. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)
2º	Representação 3D e Modelos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto (Profissional) 2. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional) 3. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos (Profissional) 4. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 5. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional) 6. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
2º	Marketing, Tendências e Gestão	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formular prospecção mercadológica e marketing (Profissional) 2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional) 3. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação (Profissional) 4. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional) 5. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)
2º	Design Universal e Ergonomia Informacional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional) 2. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional)



		<ol style="list-style-type: none"> 3. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes (Profissional) 4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional) 5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 6. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional)
--	--	--

Ano	Componente Curricular	Competência profissional e socioemocional
3°	Projeto Integrador II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos (Profissional) 2. Desenvolver a visão sistêmica de projeto (Profissional) 3. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional) 4. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional) 5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional) 6. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)
3°	Animação e Multimídia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projetar a programação visual em meios físico e digital (Profissional) 2. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional) 3. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área (Profissional) 4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional) 5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
3°	Identidade Visual e Gestão de Marca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação (Profissional) 2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional) 3. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional) 4. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional) 5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 6. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional)
3°	Design de Embalagens e Superfície Têxtil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional) 2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional) 3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional) 4. Empreender ações inovadoras (Socioemocional)



		<ul style="list-style-type: none"> 5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
3°	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional) 2. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes (Profissional) 3. Conhecimento do setor produtivo gráfico (Profissional) 4. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional) 5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
3°	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo e gestão (Profissional) 2. Formular prospecção mercadológica e marketing (Profissional) 3. Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes (Profissional) 4. Empreender ações inovadoras (Socioemocional) 5. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional) 6. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional)
3°	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional) 2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional) 3. Conhecimento do setor produtivo gráfico (Profissional) 4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional) 5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional) 6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

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, com a Deliberação CEE 207/2022 que fixa as Diretrizes Curriculares para a Educação Profissional Tecnológica no Sistema de Ensino do Estado de São Paulo, e com a Deliberação de nº 70 (CEETEPS, 2021), que estabelece as diretrizes para os cursos de graduação das Fatecs. Além disso, atende conforme o disposto na Resolução CNE 07/2018 e Deliberação CEE 216/2023 que trata da curricularização da extensão, com a oferta de 10% da carga horária total do curso.

O CST em Design Gráfico, classificado no Eixo Tecnológico em Produção Cultural e Design, propõe uma carga horária total de 2.160 horas destinada aos componentes curriculares (2880 aulas de 45 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.

1º Ano	2º Ano	3º Ano	
Estética e História da Arte (160 aulas)	Projeto Integrador em Design Gráfico I (80 aulas)	Projeto Integrador em Design Gráfico II (80 aulas)	
Comunicação Visual (160 aulas)	Fundamentos e História do Design (160 aulas)	Animação e Multimídia (160 aulas)	
Fundamentos de Desenho e Representação (160 aulas)	Representação Técnica e Diagramação (160 aulas)	Identidade Visual e Gestão de Marca (160 aulas)	
Laboratório de Imagem Digital (160 aulas)	Representação 3D e Modelos (160 aulas)	Design de Embalagens e Superfície Têxtil (160 aulas)	
Fotografia e Processos Gráficos (160 aulas)	Design Instrucional e Experiência do Usuário (160 aulas)	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional (160 aulas)	
Interpretação e Produção Textual (80 aulas)	Design Universal e Ergonomia Informacional (80 aulas)	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual (80 aulas)	
Inglês (80 aulas)	Marketing, Tendências e Gestão (160 aulas)	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo (160 aulas)	
E = Atividade Curricular de Extensão		R = Remoto On Line Sincrono	
Atividades Externas à Matriz			
Trabalho de Graduação (TG)			
(160 Horas)			
aulas/horas semanais: 24a/18h semestrais 960a/720h	aulas/horas semanais: 24a/18h semestrais: 960a/720h	aulas/horas semanais: 24a/18h semestrais: 960a/720h	
DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS POR EIXO FORMATIVO			
Básicas		Profissionais	
	Aulas		Aulas
Comunicação em Língua Estrangeira	80	Projetos (Integrador, Acadêmico, etc)	160
Ciências Sociais e Políticas	160	Tecnológicas Específicas para o Curso	2320
		Administração e Economia	160
TOTAL	240	TOTAL	2640
RESUMO DE CARGA HORÁRIA:			
Matriz Curricular com 2160 horas (ou 2880 aulas de 45 minutos)			
Trabalho de Graduação com 160 horas			
Estágio não obrigatório			
Total do curso: 2320 horas			



5.3 Tabela de componentes e distribuição da carga horária

ANO	N°	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Atividade Curricular de Extensão	
					Presenciais		On-line			Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
1°	1	HSM_A006	Estética, História da Arte	Presencial	160				160	
	2	DTC_A084	Fundamentos de Desenho e Representação	Presencial		160			160	
	3	ISW_A073	Laboratório Digital e Tipografia	Presencial		160			160	
	4	COM_A143	Interpretação e Produção Textual	Presencial	80				80	
	5	ING_A410	Inglês	Presencial	80				80	
	6	IGD_A027	Fotografia e Processos Gráficos	Presencial	80	80			160	
	7	COM_A155	Comunicação Visual	Presencial	80	80			160	
Total de aulas do semestre					480	480			960	

ANO	N°	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Atividade Curricular de Extensão	
					Presenciais		On-line			Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
2°	1	PDG_A004	Projeto Integrador em Design Gráfico I	On-line				80	80	
	2	HDP_A003	Fundamentos e História do Design	Presencial	80	80			160	
	3	HDP_A004	Representação Técnica e Diagramação	Presencial	80	80			160	
	4	IGD_A028	Design Instrucional e Experiência do Usuário	Presencial	80	80			160	
	5	IGD_A029	Representação 3D e Modelos	Presencial		160			160	
	6	ADM_A209	Marketing, Tendências e Gestão	Presencial	160				160	
	7	IGD_A030	Design Universal e Ergonomia Informacional	On-line				80	80	
Total de aulas do semestre					400	400	80	80	960	

ANO	N°	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais				Atividade Curricular de Extensão	
					Presenciais		On-line			Total
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
3°	1	PDG_A005	Projeto Integrador em Design Gráfico II	On-line				80	80	
	2	IMH_A010	Animação e Multimídia	Presencial		160			160	
	3	IGD_A031	Identidade Visual e Gestão de Marca	Presencial	80	80			160	
	4	IGD_A032	Design de Embalagens e Superfície Têxtil	Presencial	80	80			160	
	5	IGD_A033	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional	Presencial	160				160	
	6	ADM_A210	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo	Presencial	160				160	
	7	HSD_A061	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	On-line				80	80	
Total de aulas do semestre					480	320	80	80	960	

Total de AULAS do curso					1360	1200	160	160	2880	
Total de HORAS do curso					1020	900	120	160	2160	

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
TDG_A003	[X]	Trabalho de Graduação	160 horas	Obrigatório a partir do 3° Ano
XXXX	[]	Estágio Curricular Supervisionado		Não obrigatório
XXXX	[]	Atividades Acadêmico-Científico-Culturais		



6. Ementário

6.1 Primeiro Ano

ANO	Nº	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
1º	1	HSM_A006	Estética, História da Arte	Presencial	160				160	
	2	DTC_A084	Fundamentos de Desenho e Representação	Presencial		160			160	
	3	ISW_A073	Laboratório Digital e Tipografia	Presencial		160			160	
	4	COM_A143	Interpretação e Produção Textual	Presencial	80				80	
	5	ING_A410	Inglês	Presencial	80				80	
	6	IGD_A027	Fotografia e Processos Gráficos	Presencial	80	80			160	
	7	COM_A155	Comunicação Visual	Presencial	80	80			160	
Total de aulas do semestre					480	480			960	

6.1.1 Estética e História da Arte – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Investigar conhecimentos científicos e tecnológicos relacionados às áreas de linguagem, expressão e representação visual (Profissional)
2. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional)
3. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções respeitando aspectos culturais, éticos, ambientais e sociais (Socioemocional)
4. Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura (Profissional)
5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender as principais correntes estéticas e artísticas, analisando suas influências no design gráfico contemporâneo. Desenvolver a capacidade crítica para avaliar obras de arte e sua aplicação no contexto do design.

Ementa:

Estudo das principais correntes estéticas e artísticas, desde a Antiguidade até o século XXI. Análise da evolução da arte e suas influências no design gráfico.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, análise de obras de arte, debates em fóruns online, estudos de caso, visitas virtuais a museus e galerias.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Participação em fóruns de discussão, elaboração de resenhas críticas, produção de ensaios visuais, avaliação de participação em visitas virtuais.

Bibliografia Básica:

SOARES, Paulo Marcondes Ferreira. *A arte brasileira*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020. ISBN 9788539304210
CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher, 2021. ISBN 9786589012345



LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456

Bibliografia Complementar:

CUNHA LIMA, Guilherme. *O gráfico amador*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589015678
MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784

6.1.2 Fundamentos de Desenho e Representação – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)
2. Domínio da linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional)
3. Desenvolver a visão sistêmica, integrando processos, materiais e técnicas de projeto (Profissional)
4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional)
5. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)
6. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver habilidades de desenho e representação visual, compreendendo perspectivas, proporções e composição, aplicando técnicas fundamentais em projetos de design gráfico.

Ementa:

Introdução às técnicas de desenho, estudo da perspectiva, proporções e composição visual. Aplicação prática de métodos de representação gráfica em projetos de design.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, exercícios práticos de desenho, análises de referências visuais, trabalhos em laboratório, estudos de caso.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de exercícios de desenho, portfólios de projetos, participação em discussões e análise de trabalhos em laboratório.

Bibliografia Básica:

LIDWELL, William; HELLER, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213233
LÓPEZ, Juan Antonio; MARTÍNEZ, María Alejandra. *Desenho Técnico para Designers*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213349
SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997
DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.1.3 Laboratório Digital e Tipografia – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação e metodologias de pesquisa (Profissional)
2. Aplicar conhecimentos de ferramentas computacionais (Profissional)
3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de tecnologias emergentes (Profissional)
4. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional)



5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender e aplicar ferramentas digitais de design gráfico, desenvolvendo projetos tipográficos e explorando a criação de layouts digitais.

Ementa:

Estudo de softwares e ferramentas digitais aplicados ao design gráfico. Princípios de tipografia, edição de imagens e produção gráfica digital, com aplicação prática em projetos.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, exercícios práticos em softwares de design, análise crítica de projetos digitais, estudos de caso, tutoriais online.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos digitais, exercícios práticos, participação em fóruns de discussão, portfólio digital de trabalhos.

Bibliografia Básica:

SMITH, Alan. *Digital Typography: A Primer*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213561

SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

LIDWELL, William; HELLER, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213233

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997

DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.1.4 Interpretação e Produção Textual – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Estabelecer relações entre leitura e produção de textos técnicos (Profissional)
2. Capacidade de desenvolvimento interpessoal e trabalho em equipe (Profissional)
3. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
5. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver habilidades de leitura, interpretação e produção textual, com foco na comunicação escrita aplicada a projetos de design gráfico.

Ementa:

Estudo da produção textual, interpretação de textos e construção de argumentos, com aplicação em projetos de design e comunicação visual.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, exercícios de escrita, análises de textos, fóruns de discussão, estudos de caso.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de textos produzidos, participação em fóruns, elaboração de resenhas críticas, análise de exercícios práticos.

Bibliografia Básica:

KOCH, Irene V.; ELIAS, Maria. *Leitura e Produção de Textos: Teoria e Prática*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2020. ISBN 9788524934724

CAMPOS, Maria L. de; SILVA, Mariana A. da. *Leitura e Produção de Textos: Teoria e Prática*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2020. ISBN 9788524934724



SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997

DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.1.5 Inglês – Oferta Presencial – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)
3. Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes (Profissional)
4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional)
5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver competências básicas de comunicação em inglês, com foco em vocabulário e expressões do contexto do design gráfico.

Ementa:

Introdução ao idioma inglês, enfatizando leitura, compreensão, vocabulário e expressões utilizadas na área de design gráfico.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, exercícios de leitura e escrita, atividades de escuta, fóruns de prática de conversação.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de exercícios escritos, participação em atividades de leitura e escuta, produção de textos em inglês.

Bibliografia Básica:

MURPHY, Raymond. *English Grammar in Use*. 5. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. ISBN 9781108483091

MURPHY, Raymond. *English Grammar in Use*. 5. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. ISBN 9781108483091

SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997

DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.1.6 Fotografia e Processos Gráficos – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional)
2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional)
3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional)
5. Empreender ações inovadoras (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)



Objetivos de Aprendizagem:

Compreender os fundamentos da fotografia aplicada ao design gráfico, desenvolvendo técnicas de captura e edição de imagens.

Ementa:

Estudo da fotografia como meio de comunicação visual. Técnicas de captura, edição e tratamento de imagens, aplicadas a processos gráficos e projetos visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, práticas de fotografia, análise de imagens, estudos de caso, trabalhos de laboratório.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de exercícios práticos de fotografia, portfólios de imagens, participação em discussões e análises de trabalhos.

Bibliografia Básica:

HURTIG, Michael. *Fotografia para Designers*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213561
SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455
LIDWELL, William; HELLER, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213233

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997
DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.1.7 Comunicação Visual – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Projetar a programação visual em meios físico e digital, utilizando técnicas de criação (Profissional)
2. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional)
3. Desenvolver a visão sistêmica de projeto (Profissional)
4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
6. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver a capacidade de transmitir informações visuais de forma clara e eficaz, aplicando conceitos de design gráfico em projetos comunicacionais.

Ementa:

Estudo da comunicação visual, incluindo elementos gráficos, cor, tipografia, imagem e composição para aplicações em projetos de design.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, exercícios práticos, análises de cases, debates em fóruns, produção de projetos de comunicação visual.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos, participação em fóruns, análise de exercícios práticos, apresentação de trabalhos visuais.

Bibliografia Básica:

LIDWELL, William; HELLER, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213233
SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455
LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456



Bibliografia Complementar:

CUNHA LIMA, Guilherme. *O gráfico amador*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589015678
MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784

6.2 Segundo Ano

ANO	N°	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
2°	1	PDG_A004	Projeto Integrador em Design Gráfico I	On-line				80	80	
	2	HDP_A003	Fundamentos e História do Design	Presencial	80	80			160	
	3	HDP_A004	Representação Técnica e Diagramação	Presencial	80	80			160	
	4	IGD_A028	Design Instrucional e Experiência do Usuário	Presencial	80	80			160	
	5	IGD_A029	Representação 3D e Modelos	Presencial		160			160	
	6	ADM_A209	Marketing, Tendências e Gestão	Presencial	160				160	
	7	IGD_A030	Design Universal e Ergonomia Informacional	On-line				80	80	
Total de aulas do semestre					400	400	80	80	960	

6.2.1 Projeto Integrador I – Oferta On-line – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (Profissional)
2. Desenvolver a visão sistêmica, integrando processos, materiais e técnicas de projeto (Profissional)
3. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional)
4. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)
5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional)
6. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)

Objetivos de Aprendizagem:

Integrar conhecimentos adquiridos no 1° ano em projetos práticos, desenvolvendo a capacidade de planejamento e execução de soluções de design gráfico.

Ementa:

Desenvolvimento de projetos integradores que conectam teoria e prática, aplicando conceitos de design gráfico, comunicação visual e técnicas digitais. Ênfase na criação, experimentação e apresentação de soluções visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas práticas, workshops online, análise de cases, desenvolvimento de projetos individuais e em grupo, tutoria virtual.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos, apresentação de resultados, portfólio de trabalhos, participação em discussões e atividades colaborativas.

Bibliografia Básica:

LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456
CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher, 2021. ISBN 9786589012345
SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455



Bibliografia Complementar:

CUNHA LIMA, Guilherme. *O gráfico amador*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589015678
MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784

6.2.2 Fundamentos e História do Design – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Visão histórica e prospectiva centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais (Profissional)
2. Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura (Profissional)
3. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos e propor soluções criativas e inovadoras (Socioemocional)
4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
5. Capacidade de desenvolvimento interpessoal, de integração e cooperação (Socioemocional)
6. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender a evolução do design gráfico, seus fundamentos teóricos e históricos, e a relação com a sociedade e a cultura contemporânea.

Ementa:

Análise da história do design gráfico, suas principais correntes, movimentos e influências. Estudo dos fundamentos teóricos, estéticos e funcionais aplicados à prática do design.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, análise de obras e projetos históricos, debates em fóruns online, estudos de caso.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Elaboração de resenhas críticas, participação em fóruns de discussão, avaliação de exercícios e trabalhos escritos.

Bibliografia Básica:

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher, 2021. ISBN 9786589012345
SOARES, Paulo Marcondes Ferreira. *A arte brasileira*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020. ISBN 9788539304210
LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997
DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.2.3 Representação Técnica e Diagramação – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções (Profissional)
2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional)
3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
4. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
5. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver habilidades de representação gráfica, diagramação e organização visual de conteúdos, aplicando normas técnicas e princípios de design.



Ementa:

Estudo de técnicas de representação gráfica, diagramas, layouts e composição visual. Aplicação de ferramentas digitais e impressão gráfica para criação de peças visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas práticas, exercícios de diagramação, workshops em softwares de design, análise de casos, tutoria online.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos, exercícios práticos, portfólio de layouts, participação em discussões e estudos de caso.

Bibliografia Básica:

LIDWELL, William; HELLER, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213233

LÓPEZ, Juan Antonio; MARTÍNEZ, María Alejandra. *Desenho Técnico para Designers*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213349

SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

Bibliografia Complementar:

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade Industrial*. São Paulo: Ed. 34, 2019. ISBN 9788573266997

DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do Lugar Comum*. São Paulo: Ed. Unesp, 2020. ISBN 9788571399967

6.2.4 Design Instrucional e Experiência do Usuário – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto (Profissional)
2. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
3. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos (Profissional)
4. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
5. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
6. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender princípios de design instrucional e experiência do usuário, aplicando técnicas para criação de interfaces e conteúdos digitais eficientes e acessíveis.

Ementa:

Estudo do design centrado no usuário, arquitetura da informação, usabilidade e interação. Desenvolvimento de projetos que integrem pedagogia e experiência visual para produtos digitais.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, análise de interfaces, estudos de caso, desenvolvimento de protótipos digitais, workshops práticos.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de protótipos, portfólio de projetos digitais, participação em fóruns de discussão, relatórios de análise de interfaces.

Bibliografia Básica:

NORMAN, Don. *Design do dia a dia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2020. ISBN 9788537818332

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. São Paulo: Alta Books, 2019. ISBN 9788582602222

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. *Information Architecture for the World Wide Web*. 4. ed. São Paulo: Alta Books, 2021. ISBN 9788582605674

Bibliografia Complementar:

GARRETT, Jesse James. *The Elements of User Experience*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213622

COOPER, Alan; REIMANN, Robert. *Designing Interactive Systems*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213776



6.2.5 Representação 3D e Modelos – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto (Profissional)
2. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
3. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos (Profissional)
4. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
5. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
6. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver habilidades de modelagem 3D e representação tridimensional aplicada a projetos de design gráfico e comunicação visual.

Ementa:

Estudo de softwares de modelagem 3D, técnicas de visualização e renderização. Aplicação de modelos tridimensionais em projetos gráficos e apresentações visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas práticas em softwares de modelagem, exercícios de visualização, tutoriais online, análise de casos e projetos práticos.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de modelos 3D, portfólio de projetos, participação em atividades práticas e workshops, relatórios de desenvolvimento.

Bibliografia Básica:

MCCORMICK, John. *3D Modeling for Graphic Designers*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213783
SANTOS, Mariana Alves da; COSTA, Pedro. *Modelagem e Representação Gráfica*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213790
LÓPEZ, Juan Antonio. *Design Gráfico em 3D: Conceitos e Prática*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213806

Bibliografia Complementar:

FOSTER, Thomas. *Digital Rendering and Visualization*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213813
GOMES, Ana Beatriz. *Introdução à Modelagem 3D para Designers*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213820

6.2.6 Marketing, Tendências e Gestão – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Formular prospecção mercadológica e marketing (Profissional)
2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)
3. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação (Profissional)
4. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional)
5. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na realização de atividades profissionais e execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender estratégias de marketing, tendências do design e gestão de projetos criativos, aplicando conceitos em situações reais do mercado.

Ementa:

Estudo de marketing aplicado ao design, análise de tendências visuais e culturais, gestão de projetos e marcas. Desenvolvimento de estratégias para comunicação e posicionamento de produtos.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, estudos de caso, workshops de marketing visual, elaboração de planos de comunicação, debates online.



Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos de marketing visual, apresentação de estratégias, participação em fóruns, relatórios de análise de tendências.

Bibliografia Básica:

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. *Administração de Marketing*. 16. ed. São Paulo: Pearson, 2020. ISBN 9788543005181

BERGAMINI, Cecília. *Tendências do Design Contemporâneo*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213837

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. *Business Model Generation*. São Paulo: Alta Books, 2019. ISBN 9788582603144

Bibliografia Complementar:

SILVA, Fernando. *Gestão de Marcas Criativas*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213844

ANDERSON, Chris. *Makers: A nova revolução do design e da inovação*. São Paulo: Saraiva, 2019. ISBN 9788502223450

6.2.7 Design Universal e Ergonomia Informacional – Oferta On-line – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional)
2. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional)
3. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes (Profissional)
4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional)
5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
6. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Aplicar princípios de design universal e ergonomia da informação para criar produtos e interfaces acessíveis e inclusivos.

Ementa:

Estudo dos conceitos de acessibilidade, usabilidade e ergonomia visual. Aplicação de normas e boas práticas para desenvolvimento de projetos de design inclusivo.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, análise de interfaces acessíveis, exercícios práticos, estudos de caso, debates online.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos acessíveis, portfólio de interfaces, participação em fóruns e estudos de caso, relatórios de análise ergonômica.

Bibliografia Básica:

NORMAN, Don. *The Design of Everyday Things*. São Paulo: Zahar, 2020. ISBN 9788537818332

COOPER, Alan; REIMANN, Robert. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213851

GARRETT, Jesse James. *The Elements of User Experience*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213622

Bibliografia Complementar:

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. São Paulo: Alta Books, 2019. ISBN 9788582602222

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. *Information Architecture for the World Wide Web*. 4. ed. São Paulo: Alta Books, 2021. ISBN 9788582605674



6.3 Terceiro Ano

ANO	N°	Sigla	Componente	Oferta	Quantidade de aulas semestrais					
					Presenciais		On-line		Total	Atividade Curricular de Extensão
					Sala	Lab.	Sala	Lab.		
3°	1	PDG_A005	Projeto Integrador em Design Gráfico II	On-line				80	80	
	2	IMH_A010	Animação e Multimídia	Presencial		160			160	
	3	IGD_A031	Identidade Visual e Gestão de Marca	Presencial	80	80			160	
	4	IGD_A032	Design de Embalagens e Superfície Têxtil	Presencial	80	80			160	
	5	IGD_A033	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional	Presencial	160				160	
	6	ADM_A210	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo	Presencial	160				160	
	7	HSO_A061	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	On-line				80	80	
Total de aulas do semestre					480	320	80	80	960	

6.3.1 Projeto Integrador II – Oferta On-line – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos (Profissional)
2. Desenvolver a visão sistêmica de projeto (Profissional)
3. Empreender ações inovadoras, analisando criticamente a organização (Socioemocional)
4. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)
5. Elaborar, gerenciar e apoiar projetos (Socioemocional)
6. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)

Objetivos de Aprendizagem:

Integrar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, desenvolvendo projetos complexos de design gráfico, aplicando criatividade, planejamento e execução profissional.

Ementa:

Desenvolvimento de projetos integradores, conectando teoria, prática e inovação. Planejamento, execução e apresentação de soluções visuais completas, considerando estética, funcionalidade e comunicação.

Metodologias Propostas:

Aulas práticas, workshops, desenvolvimento de projetos individuais e em grupo, tutoria online, análise de cases.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos integradores, portfólio, apresentação de resultados, participação em discussões e atividades colaborativas.

Bibliografia Básica:

- LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456
- CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher, 2021. ISBN 9786589012345
- SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

Bibliografia Complementar:

- CUNHA LIMA, Guilherme. *O gráfico amador*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589015678
- MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784



6.3.2 Animação e Multimídia – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Projetar a programação visual em meios físico e digital (Profissional)
2. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
3. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes na área (Profissional)
4. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional)
5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver projetos de animação e multimídia, aplicando técnicas de narrativa visual, motion graphics e interatividade em design gráfico.

Ementa:

Estudo de princípios de animação, motion graphics, edição de vídeo e multimídia interativa. Aplicação prática em projetos de design gráfico para diferentes mídias digitais.

Metodologias Propostas:

Aulas práticas em softwares de animação, exercícios de motion graphics, desenvolvimento de projetos multimídia, análise de cases e workshops online.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de animações e projetos multimídia, portfólio digital, participação em fóruns e tutoria, apresentações de trabalhos.

Bibliografia Básica:

FLEISCHER, Richard. *Animation: From Script to Screen*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213868

HODGSON, Robin. *Motion Graphics: Principles and Practices*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213875

SILVA, Mariana Alves da; SANTOS, Luiz Marcelo dos. *Multimídia Aplicada ao Design Gráfico*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213882

Bibliografia Complementar:

PRATT, Toby. *Digital Storytelling*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213899

KAPLAN, Stuart. *Animação e Narrativa Visual*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213905

6.3.3 Identidade Visual e Gestão de Marca – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Avaliar e emitir parecer técnico em sua área de formação (Profissional)
2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)
3. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional)
4. Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira (Socioemocional)
5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
6. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Desenvolver projetos de identidade visual e estratégias de gestão de marca, aplicando conceitos de branding e comunicação visual.

Ementa:

Estudo de branding, identidade corporativa e sistemas visuais. Aplicação de estratégias de gestão de marca, construção de logotipos, tipografia e cores em projetos visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, estudos de caso, exercícios práticos de branding, desenvolvimento de projetos, workshops online.



Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos de identidade visual, portfólio de branding, apresentação de cases, participação em fóruns.

Bibliografia Básica:

KAPFERER, Jean-Noël. *A Marca: Gestão estratégica e construção*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213912

OLINS, Wally. *On Brand*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213929

LEAL, Leopoldo. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. ISBN 9786556123456

Bibliografia Complementar:

BERGAMINI, Cecília. *Tendências do Design Contemporâneo*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213837

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. *Business Model Generation*. São Paulo: Alta Books, 2019. ISBN 9788582603144

6.3.4 Design de Embalagens e Superfície Têxtil – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras (Profissional)
2. Contemplar aspectos sensoriais e perceptivos, funcionalidade e acessibilidade (Profissional)
3. Desenvolver projetos aplicando conhecimento de ferramentas computacionais (Profissional)
4. Empreender ações inovadoras (Socioemocional)
5. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Aplicar técnicas de design gráfico para desenvolvimento de embalagens e estampas, considerando estética, função e inovação.

Ementa:

Estudo de design de embalagens e superfícies têxteis. Processos de criação, materiais, técnicas de impressão e aplicação em produtos visuais.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, workshops de criação, exercícios práticos, análise de cases e desenvolvimento de projetos.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos de embalagens e estampas, portfólio, participação em fóruns, relatórios de desenvolvimento.

Bibliografia Básica:

BROWN, Tim. *Design Thinking*. São Paulo: Bookman, 2020. ISBN 9788539009879

SANTOS, Luiz Marcelo dos; SILVA, Mariana Alves da. *Cultura Visual e Design: Uma Introdução*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213455

BRAGA, M. et al. *Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2018. ISBN 9788521206330

Bibliografia Complementar:

MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784

GOMES, Ana Beatriz. *Introdução ao Design de Superfícies e Embalagens*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213936



6.3.5 Design, Sustentabilidade e Prática Profissional – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional)
2. Avaliar a adequação de tecnologias emergentes (Profissional)
3. Conhecimento do setor produtivo gráfico (Profissional)
4. Desenvolver a visão sistêmica (Socioemocional)
5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Aplicar princípios de sustentabilidade em projetos de design gráfico, considerando impactos ambientais e práticas éticas.

Ementa:

Estudo de práticas de design sustentável, materiais ecológicos, responsabilidade social e ética profissional. Desenvolvimento de projetos integrando estética e sustentabilidade.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, workshops de sustentabilidade, análise de cases, desenvolvimento de projetos práticos.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos sustentáveis, portfólio, participação em fóruns, relatórios de análise ética e ambiental.

Bibliografia Básica:

MANZINI, Ezio. *Design, When Everybody Designs*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN 9788521213943
BROWN, Tim. *Change by Design*. São Paulo: Bookman, 2020. ISBN 9788539009886
SANTOS, Mariana Alves da; COSTA, Pedro. *Design Sustentável e Prática Profissional*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213950

Bibliografia Complementar:

GOMES, Ana Beatriz. *Introdução à Sustentabilidade no Design*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213967
BERGAMINI, Cecília. *Tendências do Design Contemporâneo*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213837

6.3.6 Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo – Oferta Presencial – Total de 160 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo e gestão (Profissional)
2. Formular prospecção mercadológica e marketing (Profissional)
3. Elaborar portfólios para si mesmo e para clientes (Profissional)
4. Empreender ações inovadoras (Socioemocional)
5. Demonstrar capacidade de resolver problemas complexos (Socioemocional)
6. Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender estratégias de varejo digital e empreendedorismo no contexto do design gráfico, desenvolvendo soluções criativas e viáveis.

Ementa:

Estudo do mercado digital, e-commerce, marketing online, gestão de produtos criativos e desenvolvimento de projetos empreendedores.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, workshops de empreendedorismo, estudos de caso, desenvolvimento de projetos e análises de mercado.



Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de projetos de varejo digital, portfólio de soluções criativas, apresentação de resultados, participação em fóruns e workshops.

Bibliografia Básica:

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. *Business Model Generation*. São Paulo: Alta Books, 2019. ISBN 9788582603144

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. *Administração de Marketing*. 16. ed. São Paulo: Pearson, 2020. ISBN 9788543005181

ANDERSON, Chris. *Makers: A nova revolução do design e da inovação*. São Paulo: Saraiva, 2019. ISBN 9788502223450

Bibliografia Complementar:

SILVA, Fernando. *Gestão de Marcas Criativas*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213844

BERGAMINI, Cecília. *Tendências do Design Contemporâneo*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213837

6.3.7 Ética, Legislação e Propriedade Intelectual – Oferta On-line – Total de 80 aulas

Competências desenvolvidas:

1. Desenvolver projetos seguindo princípios éticos, legais e de sustentabilidade (Profissional)
2. Aplicar estratégias de empreendedorismo, gestão e inovação (Profissional)
3. Conhecimento do setor produtivo gráfico (Profissional)
4. Evidenciar o uso de pensamento crítico em situações adversas (Socioemocional)
5. Administrar conflitos e trabalhar em equipe (Socioemocional)
6. Atuar de forma autônoma na execução de projetos (Socioemocional)

Objetivos de Aprendizagem:

Compreender princípios éticos, legais e de propriedade intelectual aplicados ao design gráfico, garantindo a prática profissional responsável.

Ementa:

Estudo de ética profissional, legislação de direitos autorais, propriedade intelectual, contratos e regulamentações aplicáveis ao design gráfico.

Metodologias Propostas:

Aulas expositivas, debates online, análise de casos jurídicos, elaboração de relatórios e estudos de legislação.

Instrumentos de Avaliação Propostos:

Avaliação de estudos de caso, participação em fóruns, elaboração de relatórios sobre ética e legislação, testes de conhecimento teórico.

Bibliografia Básica:

COELHO, Fábio Ilhoa. *Manual de Direito Empresarial*. São Paulo: Saraiva, 2020. ISBN 9788502256789

SANTOS, Mariana Alves da; COSTA, Pedro. *Ética e Legislação para Designers*. São Paulo: Blucher, 2021. ISBN 9788521213978

MARCONDES, Ricardo. *Propriedade Intelectual e Direitos Autorais*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213985

Bibliografia Complementar:

GOMES, Ana Beatriz. *Direito e Ética no Design*. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN 9788521213992

MELLO, Chico Homem de. *O design gráfico brasileiro*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2020. ISBN 9786589016784



6.4 Trabalho de Graduação

[X] Previsão deste componente no CST em Design Gráfico

Sigla	Total de horas	Obrigatoriedade
TDG_A003	160 horas	Obrigatório

Competências desenvolvidas neste componente (profissionais e socioemocionais)

- ▶ Diagnosticar, conceituar, desenvolver, implementar e avaliar projetos de design gráfico (produtos, sistemas e serviços);
- ▶ Aplicar estratégias de empreendedorismo, cooperativismo, associativismo, gestão e inovação, a partir do estudo da legislação e políticas públicas aplicada ao design gráfico;
- ▶ Realizar raciocínio lógico e estético a partir do estudo das relações entre design, sociedade e cultura, promovendo visão sistêmica das metodologias de projeto do Design;
- ▶ Elaborar, gerenciar e apoiar projetos, identificando oportunidades e avaliando riscos inerentes;
- ▶ Desenvolver a visão sistêmica, identificando soluções, respeitando aspectos culturais, éticos, ambientais e sociais;
- ▶ Comunicar-se tanto na língua materna como em língua estrangeira.

▶ 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

- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. Metodologia do Trabalho Científico. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021. ISBN 9788597026535
- LEITE, F. T. Metodologia Científica: métodos e técnicas de pesquisa (monografias, dissertações, teses e livros). 2. ed. São Paulo: Ideias & Letras, 2022. ISBN 9786587894120
- POLITO, R. Superdicas para um Trabalho de Conclusão de Curso Nota 10. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2018. ISBN 9788534648567

▶ Bibliografia Complementar

- NETO, J. A. C. Metodologia da Pesquisa Científica: da graduação à pós-graduação. 2. ed. Curitiba: CRV, 2020. ISBN 9788580423655
- KÖCHE, J. C. Fundamentos de Metodologia Científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. Petrópolis: Vozes, 2014. ISBN 9788532618047



6.5 Estágio Curricular Supervisionado

[] Previsão deste componente no CST em Design Gráfico

Sigla	Total de horas	Obrigatoriedade
XXXX	XXXX	Não obrigatório

6.6 AACC - Atividades Acadêmico-Científico-Culturais

[] Previsão deste componente no CST em

Sigla	Total de horas	Obrigatoriedade
XXXX		

As Atividades Acadêmico-Científico-Culturais têm como objetivo enriquecer o processo formativo do estudante, de forma a contribuir para desenvolvimento do interesse por atividades de caráter científico e cultural no âmbito da unidade de ensino e comunidade acadêmica e propiciar condições de integração e interação acadêmica. Possibilitam, ainda, o aproveitamento de conhecimentos adquiridos pelo estudante em atividades curriculares e extracurriculares, de interesse para sua formação pessoal e profissional, constituindo-se como elementos significativos, capazes de enriquecer e implementar o perfil do egresso.



7. Quadro de Equivalências

No CST em Design Gráfico, são previstas equivalências de carga horária entre matrizes curriculares.

Ano	Novo Componente	Componentes do Curso Semestral Original Absorvidos	% Aproveitamento
1º Ano	Estética, História da Arte	Estética e História da Arte, Antropologia e Cultura Brasileira	50%, 50%
1º Ano	Fundamentos de Desenho e Representação	Desenho de Observação e Expressão, Linguagem e Representação Visual	50%, 50%
1º Ano	Laboratório Digital e Tipografia	Laboratório de Imagem Digital, Oficina Experimental de Tipografia e Impressão	50%, 50%
1º Ano	Interpretação e Produção Textual	Interpretação e Produção Textual	100%
1º Ano	Inglês	Inglês I	100%
1º Ano	Fotografia e Processos Gráficos	Processos Gráficos, Fotografia e Design	50%, 50%
1º Ano	Comunicação Visual	Design e Comunicação, Ciência e Tecnologia dos Materiais	50%, 50%

Ano	Novo Componente	Componentes do Curso Semestral Original Absorvidos	% Aproveitamento
2º Ano	Projeto Integrador I	Projeto Integrador I	100%
2º Ano	Fundamentos e História do Design	Teoria e História do Design, Metodologias do Design	60%, 40%
2º Ano	Representação Técnica e Diagramação	Desenho Técnico Aplicado, Diagramação e Editoração Gráfica	50%, 50%
2º Ano	Design Instrucional e Experiência do Usuário	Design Instrucional, Design de Experiência do Usuário	50%, 50%
2º Ano	Representação 3D e Modelos	Representação 3D, Oficina de Modelos e Protótipos	50%, 50%
2º Ano	Marketing, Tendências e Gestão	Fundamentos do Marketing, Tendências de Mercado e Consumo	50%, 50%
2º Ano	Design Universal e Ergonomia Informacional	Design Universal, Sinalização e Ergonomia Informacional	50%, 50%

Ano	Novo Componente	Componentes do Curso Semestral Original Absorvidos	% Aproveitamento
3º Ano	Projeto Integrador II	Projeto Integrador II	100%
3º Ano	Animação e Multimídia	Animação Gráfica, Design Multimídia	50%, 50%
3º Ano	Identidade Visual e Gestão de Marca	Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marca	100%
3º Ano	Design de Embalagens e Superfície Têxtil	Design de Embalagens, Design de Superfície Têxtil	50%, 50%
3º Ano	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional	Design, Ambiente e Sustentabilidade, Organização da Prática Profissional em Design	50%, 50%
3º Ano	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo	Design de Varejo Digital	100%
3º Ano	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	100%
Extintas	Inglês II	Não aproveitada	–
Extintas	Inglês III	Não aproveitada	–
Extintas	Inglês IV	Não aproveitada	–
Extintas	Projeto Integrador III	Não aproveitada	–



8. Perfis de Qualificação

8.1 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).

8.2 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 Design Gráfico é composto por Diretor de Unidade de Ensino, Coordenador de Curso, Diretor de Serviço Acadêmico, Diretor de Serviço Administrativo, Auxiliar Administrativo e Bibliotecário.



8.2.1 Relação dos componentes com respectivas áreas

Para descrição da relação entre componentes curriculares e área, foi consultada a Tabela de Áreas, Versão 1.0.2, publicada em 16/03/2026.

Componente		Status	Áreas existentes
1º ANO			
1	Estética, História da Arte	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
2	Fundamentos de Desenho e Representação	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
3	Laboratório Digital e Tipografia	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
4	Interpretação e Produção Textual	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Letras e Linguística
5	Inglês	Novo componente	Letras e Linguística Escolher um item. Escolher um item.
6	Fotografia e Processos Gráficos	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
7	Comunicação Visual	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
2º ANO			
1	Projeto Integrador I	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
2	Fundamentos e História do Design	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura
3	Representação Técnica e Diagramação	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
4	Design Instrucional e Experiência do Usuário	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
5	Representação 3D e Modelos	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
6	Marketing, Tendências e Gestão	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Marketing e Publicidade
7	Design Universal e Ergonomia Informacional	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
3º ANO			
1	Projeto Integrador II	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
2	Animação e Multimídia	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
3	Identidade Visual e Gestão de Marca	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
4	Design de Embalagens e Superfície Têxtil	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
5	Design, Sustentabilidade e Prática Profissional	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.
6	Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Marketing e Publicidade
7	Ética, Legislação e Propriedade Intelectual	Novo componente	Artes e Moda Design de produto e Arquitetura Escolher um item.



9. Infraestrutura Pedagógica

9.1 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	Auditório	Na unidade	200 pessoas
0	Laboratório Mac	Curso em implantação	
0	Laboratório de Processos Gráficos	Curso em implantação	

9.2 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	ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Laboratório Digital e Tipografia ▸ Comunicação Visual ▸ Fotografia e Processos Gráficos 	1º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Representação Técnica e Diagramação ▸ Design Instrucional e Experiência do Usuário ▸ Representação 3D e Modelos 	2º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Animação e Multimídia ▸ Identidade Visual e Gestão de Marca ▸ Design de Embalagens e Superfície Têxtil 	3º ANO

Tipo do laboratório ou ambiente	Localização
Sala de Integração Criativa/ Espaço Maker	Na unidade
Detalhamento	
Componente	ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Fotografia e Processos Gráficos ▸ Laboratório Digital e Tipografia ▸ Comunicação Visual 	1º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Design Instrucional e Experiência do Usuário 	2º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Identidade Visual e Gestão de Marca ▸ Design de Embalagens e Superfície Têxtil ▸ Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo 	3º ANO

Tipo do laboratório ou ambiente	Localização
Escritório Acadêmico Experimental de Design	Na unidade
Detalhamento	
Componente	ANO



<ul style="list-style-type: none"> ▶ Fundamentos de Desenho e Representação ▶ Fotografia e Processos Gráficos ▶ Laboratório Digital e Tipografia ▶ Comunicação Visual 	1º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Design Instrucional e Experiência do Usuário 	2º ANO
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Identidade Visual e Gestão de Marca ▶ Design de Embalagens e Superfície Têxtil 	3º ANO

Tipo do laboratório ou ambiente Auditório	Localização Na unidade
Detalhamento	
Componente	ANO
▶	1º ANO
▶	2º ANO
▶	3º ANO

Tipo do laboratório ou ambiente Laboratório Mac	Localização Curso em implantação
Detalhamento	
Componente	Semestre
▶	1º ANO
▶	2º ANO
▶	3º ANO

Tipo do laboratório ou ambiente Laboratório de Processos Gráficos	Localização Curso em implantação
Detalhamento	
Componente	ANO
▶	1º ANO
▶	2º ANO
▶	3º ANO

9.3 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 (web sai); 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.



10. 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 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 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 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 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 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 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 Acesso em: 02 mar. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 7, de 18/12/2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secretaria-de-regulacao-e-supervisao-da-educacao-superior-seres/30000-uncategorised/62611-resolucoes-cne-ces-2018#:~:text=Resolu%C3%A7%C3%A3o%20CNE%2FCES%20n%C2%BA%207,2024%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAs.> Acesso em: 28 fev. 2024.
- 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.
- CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO (CEE). Deliberação CEE 207/2022, 13/04/2022. Fixa Diretrizes Curriculares para a Educação Profissional e Tecnológica no Sistema de Ensino do Estado de São Paulo. Disponível em: https://cesu.cps.sp.gov.br/wp-content/uploads/2022/06/Deliberacao-CEE_207-2022.pdf Acesso em 28 fev. 2024.
- CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO (CEE). Deliberação CEE 216/2023, 06/09/2023. Dispõe sobre a curricularização da extensão nos cursos de graduação das Instituições de Ensino Superior vinculadas ao Sistema de Ensino do Estado de São Paulo Disponível em: https://ww3.icb.usp.br/gra/wp-content/uploads/2023/10/Deliberacao_CEE_n216_2023.pdf Acesso em 28 fev. 2024.
- 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 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 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%2ffabril%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 nº145, 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 Retributivo 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.



Anexos

Projetos das **atividades de extensão** propostas pela coordenação do CST de Design Gráfico:

Título	EXPRESSÕES IMPRESSAS
Temática	Design Decolonial e Produção Gráfica Independente
Descrição	<p>O projeto Expressões Impressas propõe uma prática de design gráfico orientada por perspectivas decoloniais, incentivando os estudantes a questionarem modelos eurocêntricos de produção visual e a valorizar narrativas plurais, periféricas, indígenas, negras e latino-americanas. Por meio da criação de fanzines impressos, os alunos exploram linguagens gráficas experimentais, processos manuais e técnicas de impressão acessíveis, articulando crítica cultural, expressão visual e autonomia criativa.</p> <p>A ação fortalece a circulação de vozes diversas e contribui para a democratização da produção gráfica no território.</p>
Objetivos	<p>Desenvolver pensamento crítico sobre design, cultura e colonialidade, ampliando repertórios e perspectivas.</p> <p>Valorizar narrativas visuais periféricas e latino-americanas.</p> <p>Aplicar princípios de diagramação, tipografia e composição na criação de publicações independentes.</p> <p>Estimular a experimentação gráfica, a produção manual e autonomia criativa como formas de resistência e expressão cultural.</p> <p>Promover autonomia criativa e capacidade de articular conteúdo, forma e discurso em um produto editorial.</p> <p>Promover a democratização da produção gráfica e circulação cultural.</p> <p>Incentivar práticas gráficas decoloniais e inclusivas.</p>
Carga horária	<p>80 aulas = 60 horas de extensão</p> <p>40 aulas (30 horas) - Fotografia e processos gráficos</p> <p>40 aulas (30 horas) – Comunicação Visual</p>
Público-alvo	<p>Comunidade acadêmica;</p> <p>Comunidade externa (coletivos culturais, bibliotecas comunitárias, escolas, centros culturais);</p> <p>Grupos interessados em produção gráfica independente e narrativas decoloniais.</p>
Ações/Etapas de execução	<p>Pesquisa temática</p> <p>Estudos sobre design decolonial, autores periféricos, indígenas, negros e latino-americanos.</p> <p>Levantamento de referências de fanzines, publicações independentes e impressos experimentais.</p> <p>Concepção editorial</p> <p>Definição do tema, linha editorial e abordagem visual.</p> <p>Seleção de textos, imagens, ilustrações e materiais de apoio.</p> <p>Planejamento gráfico</p> <p>Criação do espelho editorial.</p> <p>Definição de formato, número de páginas, grid e hierarquia visual.</p> <p>Escolha de papéis, texturas e técnicas de impressão.</p> <p>Produção gráfica</p> <p>Diagramação do fanzine.</p> <p>Impressão e montagem manual.</p> <p>Experimentação com processos gráficos alternativos.</p> <p>Socialização</p> <p>Mostra acadêmica dos fanzines.</p> <p>Distribuição interna e externa.</p> <p>Publicação digital ou artigo reflexivo.</p>
Entregas	Fanzines impressos e produzidos pelos estudantes.



	Mostra de trabalhos acadêmicos (exposição). Registro fotográfico e/ou audiovisual do processo. Relatório reflexivo final.
Instrumentos e procedimentos de avaliação	Avaliação do aluno (eficácia de realização) Participação nas etapas do projeto Qualidade técnica e conceitual do fanzine Coerência entre discurso, forma e conteúdo Reflexão crítica no relatório final Avaliação do projeto (resultados obtidos) Cumprimento das etapas Pertinência temática Clareza editorial, impacto visual e social Critério institucional: cumpriu / não cumpriu
Componente(s) curricular(es) envolvidos	Disciplinas-chave: Comunicação Visual e Fotografia e processos gráficos Estética e História da Arte Laboratório de Imagem Digital Fundamentos de Desenho e Representação Interpretação e Produção Textual Inglês
Formas de evidência	Relatório final Diário de bordo digital Fotografias e vídeos do processo Exemplares físicos dos fanzines Registro da mostra acadêmica

Título	DESIGN ATIVISTA
Temática	Design crítico e intervenção gráfica no espaço urbana
Descrição	O projeto promove o design ativista por meio de campanhas digitais de conscientização em redes sociais. Os estudantes desenvolvem narrativas visuais críticas e engajadas, abordando justiça social, diversidade, direitos humanos e questões ambientais, além de elaborar campanhas solidárias para arrecadação de doativos. A ação conecta o design à realidade da comunidade local e ao ambiente digital, estimulando o pensamento crítico, fortalecendo a cultura visual e fomentando o diálogo público por meio de mensagens gráficas acessíveis e de impacto.
Objetivos	Estimular o uso do design gráfico como ferramenta de ativismo e solidariedade. Estimular o engajamento social e a reflexão crítica por meio do design gráfico, promovendo a expressão visual de temas relevantes para a comunidade local. Aplicar recursos audiovisuais na comunicação gráfica na criação de animações básicas e conteúdos interativos. Mapear jornadas do usuário e aplicar princípios de UX e aplicar princípios de legibilidade, usabilidade e conforto informacional. Incentivar a experimentação gráfica na criação de campanhas digitais para redes sociais com impacto comunitário. Mobilizar a comunidade para causas sociais e ambientais.
Carga horária	120 aulas = 90 horas de extensão 80 aulas (60 horas) – Projeto Integrador I 20 aulas (15 horas) – Representação técnica e Diagramação 20 aulas (15 horas) – Design Instrucional e Experiência do Usuário
Público-alvo	Comunidade externa; Coletivos culturais, organizações sociais sem fins lucrativos; Público das redes sociais; Comunidade acadêmica.



Ações/Etapas de execução	<p>Pesquisa temática: estudo de temas sociais relevantes (direitos humanos, diversidade, meio ambiente etc.).</p> <p>Análise de referências visuais e teóricas: movimentos gráficos ativistas, cartazes políticos e arte urbana.</p> <p>Desenvolvimento visual: criação de identidades gráficas, tipografias e composições para posts, vídeos curtos, carrosséis.</p> <p>Divulgação das campanhas em plataformas digitais.</p> <p>Registro e documentação: fotografias, vídeos e relatos da ação.</p> <p>Socialização dos resultados: publicação nas redes sociais da Fatec e apresentação interna.</p>
Entregas	<p>Campanhas digitais completas (posts, vídeos e peças gráficas para redes sociais)</p> <p>Relatório reflexivo sobre o processo e o impacto percebido.</p> <p>Postagens nas mídias sociais institucionais.</p>
Instrumentos e procedimentos de avaliação	<p>Avaliação do aluno (eficácia de realização):</p> <p>Participação e engajamento nas etapas do projeto</p> <p>Qualidade técnica e conceitual da campanha</p> <p>Avaliação do projeto (resultados obtidos):</p> <p>Cumprimento das etapas propostas</p> <p>Pertinência temática e impacto visual</p> <p>Análise dos resultados obtidos na mobilização comunitária e alcance digital das campanhas.</p>
Componente(s) curricular(es) envolvidos	<p>Disciplinas-chave: Projeto Integrador I; Representação Técnica e Diagramação; Design Instrucional e Experiência do Usuário</p> <p>Fundamentos e História do Design</p> <p>Marketing, Tendências e Gestão</p> <p>Design Universal e Ergonomia Informacional</p> <p>Representação 3D e Modelos</p>
Formas de evidência	<p>Diário de bordo digital</p> <p>Peças gráficas digitais e métricas de engajamento nas redes sociais</p> <p>Publicações em redes sociais</p>

Título	DESIGN DIALÓGICO
Temática	Identidade local, criatividade e inovação em design gráfico
Descrição	<p>O projeto enfoca uma ação projetual gráfica estratégica que busca inserir a cultura da criatividade e da inovação em conexão com a identidade local.</p> <p>Os alunos de Design são orientados a criar a identidade visual de empresas e marcas locais, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da comunidade em um processo de inclusão e ampliação de capacidades. A estratégia dialógica se caracteriza por uma ação colaborativa e de trocas entre estudantes de design e empreendedores locais.</p> <p>Com a integração do curso de Gestão de Negócios e Inovação da Fatec Sumaré, o projeto inclui também análises de mercado, planejamento estratégico e inovação aplicada, fortalecendo o reposicionamento das marcas locais e ampliando seu alcance digital e comunitário.</p>
Objetivos	<p>Estimular a criatividade e inovação em diálogo com a identidade local.</p> <p>Sensibilizar designers e empreendedores quanto a importância da aproximação e da geração de um campo de sinergia, em que se fortaleça e se diferencie o design gráfico e onde se renovem e dinamizem as marcas locais.</p> <p>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.</p>



	<p>Integração com Gestão de Negócios e Inovação fortalecendo o caráter interdisciplinar do projeto, unindo design gráfico e gestão estratégica para apoiar empreendedores locais.</p> <p>Competências desenvolvidas em conjunto:</p> <p>Design: criação de identidade visual, programação gráfica e comunicação visual.</p> <p>Gestão: análise de mercado, inovação estratégica e empreendedorismo.</p> <p>Interdisciplinaridade: colaboração dialógica entre designers e gestores, fortalecendo a capacidade de atender às necessidades reais da comunidade.</p>
Carga horária	<p>160 aulas = 120 horas de extensão</p> <p>80 aulas (60 horas) – Projeto Integrador II</p> <p>40 aulas (30 horas) – Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marcas</p> <p>40 aulas (30 horas) – Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo</p>
Público-alvo	Empreendedores locais, micro e pequenas empresas, coletivos culturais e comunidade externa.
Ações/Etapas de execução	<p>Organizados em equipes os alunos devem selecionar uma marca local, realizar o diagnóstico de necessidades, planejamento estratégico e análise de mercado com apoio do curso de GNI, desenvolver propostas gráficas colaborativas, apresentar e implementar as soluções visuais.</p> <p>Os alunos devem seguir as seguintes etapas de execução:</p> <p>BRIEFING</p> <p>Análise interna: compreender como a empresa se posiciona, identificando pontos fortes e fracos, público-alvo e identidade visual;</p> <p>Análise externa: avaliação de mercado, de concorrência e de tendências, considerando as oportunidades de expansão;</p> <p>Chaves de identidade: opções de conceitos, imagens e esquemas de cores;</p> <p>Objetivos: mídias, localização, orçamento, distribuição, etc.</p> <p>GERAÇÃO DE IDEIAS</p> <p>Estilo: apresentação, personalidade;</p> <p>Elementos gráficos: logo, tipografia, paleta de cores, ícones, fotografias, texturas que compõem a imagem da marca.</p> <p>3. MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL</p> <p>Materiais digitais: site, mídias sociais, anúncios online, aplicativo, e-mails.</p> <p>Materiais impressos: cartão de visitas, folhetos, brindes e embalagens.</p>
Entregas	Identidade visual e materiais gráficos desenvolvidos para empresas e marcas locais, acompanhados de plano estratégico de posicionamento e inovação.
Instrumentos e procedimentos de avaliação	<p>Avaliação da participação e engajamento dos alunos.</p> <p>Verificação do cumprimento das etapas previstas.</p> <p>Análise dos resultados obtidos junto aos empreendedores locais.</p> <p>Avaliação da integração entre DGR e GNI na solução final</p>
Componente(s) curricular(es) envolvidos	<p>Disciplina-chave – Projeto Integrador II; Identidade Visual e Gestão Estratégica de Marcas; Varejo Digital e Empreendedorismo Criativo</p> <p>Design, Sustentabilidade e Prática Profissional</p> <p>Design de Embalagens e Superfície Têxtil</p> <p>Animação e Multimídia</p> <p>Ética, Legislação e Propriedade Intelectual</p>
Formas de evidência	<p>Relatórios de execução</p> <p>Diário de bordo</p> <p>Materiais gráficos entregues às empresas</p> <p>Planos estratégicos elaborados em conjunto com os alunos de GNI.</p>