

Nome da Instituição	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
CNPJ	62823257/0001-09
Data	24-09-2018
Número do Plano	360
Eixo Tecnológico	Produção Cultural e <i>Design</i>

Plano de Curso para	
01. Habilitação MÓDULO I + II + III Carga Horária Estágio TCC	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA 1200 horas 0000 horas 120 horas
02. Qualificação MÓDULO I Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA 400 horas 000 horas
03. Qualificação MÓDULO I + II Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA 800 horas 000 horas

- ✓ Presidente do Conselho Deliberativo

Laura M. J. Laganá

- ✓ Diretora Superintendente

Laura M. J. Laganá

- ✓ Chefe de Gabinete

Armando Natal Maurício

- ✓ Coordenador de Ensino Superior de Graduação e do Ensino Médio e Técnico

Almério Melquíades de Araújo

Equipe Técnica

Coordenação:

Almério Melquíades de Araújo

Mestre em Educação

Coordenador de Ensino Superior de Graduação e do Ensino Médio e Técnico

Organização:

Fernanda Mello Demai

Doutora e Mestra em Terminologia

Diretora de Departamento

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

João Batista Macedo Júnior

Mestre em Artes Visuais

Bacharel em Artes Plásticas

Licenciado em Artes

Pós-graduado em Gestão de Projetos e em Gestão do *Design*

Coordenador de Projetos do Eixo Tecnológico de Produção Cultural e *Design*

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

Colaboração

Adriano Paulo Sasaki

Tecnólogo em Gestão de Recursos Humanos
Responsável pelo Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência
Assistente Técnico Administrativo I
Ceeteps

Andréa Marquezini

Bacharel em Administração
Especialista em Gestão de Projetos
Responsável pela Padronização de Laboratórios e Equipamentos
Assistente Técnico Administrativo III
Ceeteps

Dayse Victoria da Silva Assumpção

Bacharel em Letras
Licenciada em Letras – Português e Inglês
Pós-Graduada em Língua Portuguesa: Redação e Oratória
Coordenadora de Projetos - Revisão Documental - Área de Linguagens e Códigos -
Área de Ciências Humanas
Etec Prof. Horácio Augusto da Silveira

Elaine Cristina Cendretti

Licenciada em Matemática, Física e Mecânica
Tecnóloga em Projetos Mecânicos
Especialista em Administração Escolar, Supervisão e Orientação
Coordenadora de Projetos - Gestão Documental - Área da Indústria 4.0 -
Área de Matemática - Área de Ciências da Natureza
Etec Prof. José Sant'Ana de Castro

Joyce Maria de Sylva Tavares Bartelega

Licenciada em Engenharia Elétrica
Especialista em Engenharia de Segurança do Trabalho
Especialista em Gestão Ambiental
Mestra em Física
Coordenadora de Projetos - Área Segurança do Trabalho -
Área de Ciências da Natureza - Física
Etec Alfredo de Barros Santos

Luciano Carvalho Cardoso

Licenciado em Filosofia

Mestre em Lógica
Coordenador de Projetos - Área de Empreendedorismo -
Área de Ciências Humanas
Etec Parque da Juventude

Marcio Prata
Tecnólogo em Informática para a Gestão de Negócios
Responsável pela Sistematização das Matrizes Curriculares
Assistente Técnico Administrativo II
Ceeteps

Meiry Aparecida de Campos
Bacharel e Licenciada em Direito
Licenciada em Pedagogia
Especialista em Direito Civil e Processo Civil
Coordenadora de Projetos - Área Jurídica
Etec Dra. Maria Augusta Saraiva

Sérgio Yoshiharu Hitomi
Tecnólogo em Processamento de Dados
Coordenador de Projetos - Área de Empreendedorismo
Etec São Paulo

Talita Trejo Silva Gomes
Assistente Administrativo
Ceeteps

Vanessa Araujo Gomes Giron
Bacharel em Letras
Licenciada em Letras – Português e Grego Clássico
Mestra em Letras Clássicas
Etec Dra. Maria Augusta Saraiva

Equipe de Professores Especialistas

Alexandre Marchiori de Almeida
Licenciado em Informática
Educação e Tecnologia de Desenvolvimento de Sistemas
Etec de Praia Grande

Cleber Maspeli Serrador
Bacharel em Letras
Licenciado em Pedagogia

Pós-Graduado em Teoria Literária
Etec Deputado Salim Sedeh

Danillo Silva dos Santos
Tecnólogo em Comunicação para Web
Especialista em Gestão da Comunicação em Mídias Digitais
Etec Jornalista Roberto Marinho

Fábio Gomes da Silva
Licenciado em Artes Visuais e Pedagogia
Especialista em *Design* e Humanidades
Mestre em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional
Etec Jornalista Roberto Marinho

Rodrigo Crissiuma Figueiredo Ayabe
Bacharel em Desenho Industrial
Especialista em Design e Humanidades
Etec Jornalista Roberto Marinho

Parceiros

Haste Design
Anyssa Ferreira
Designer

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS.....	7
CAPÍTULO 2	REQUISITOS DE ACESSO	11
CAPÍTULO 3	PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO.....	12
CAPÍTULO 4	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	20
CAPÍTULO 5	CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES	104
CAPÍTULO 6	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM.....	105
CAPÍTULO 7	INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	108
CAPÍTULO 8	PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO – em elaboração	113
CAPÍTULO 9	CERTIFICADOS E DIPLOMA.....	202
	PARECER TÉCNICO	203
	PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DE 24-09-2018	207
	APROVAÇÃO DO PLANO DE CURSO.....	208
	PORTARIA CETEC Nº 1580, DE 18-12-2018.....	209
	ANEXO - MATRIZES CURRICULARES.....	210

CAPÍTULO 1 JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

1.1. Justificativa

Acessar, produzir e compartilhar conteúdos via dispositivos eletrônicos já é parte da rotina de diversos perfis de público e ocorre com as mais distintas finalidades.

A ampliação do número de produtos interativos requer a formação contínua de profissionais que atuem na área de criação de interfaces visuais e interativas.

Faz-se necessário investir na formação de profissionais Técnicos em Multimídia em virtude da complexidade do desenvolvimento e operacionalização de projetos de comunicação visual e conteúdo audiovisual para meios eletrônicos e interativos, assim como *games*, publicações digitais, *web sites*, *web TV* e TV digital.

Após análise de 75 vagas no portal da Catho, uma das principais agências de emprego do Brasil, percebeu-se que os principais requisitos para contratação de pessoal dizem respeito a aspectos como domínio de *softwares* e aplicativos de manipulação e tratamento de imagem e som em suportes eletrônicos e digitais, noções de lógica de programação, capacidade de trabalhar em grupo, e, por fim, flexibilidade para elaborar projetos de interface multimídia que atendam a diversos contextos e perfis de público de forma proativa, criativa e assertiva.

Segundo dados publicados pela Associação Brasileira dos Agentes Digitais (ABRADI-SP), apesar do contexto de crise econômica de 2017, o mercado digital cresceu em torno de 12% em relação a 2016, mantendo perspectivas favoráveis de crescimento para 2018. Nesse contexto, torna-se necessário o constante investimento na formação de profissionais que dialoguem com os novos direcionamentos do competitivo mercado paulista, zelando pela sobrevivência dos negócios modelados a partir das plataformas digitais.

A habilitação profissional técnica de nível médio em TÉCNICO EM MULTIMÍDIA visa a proporcionar aos estudantes conhecimentos e práticas que os levem a apropriarem-se de tecnologias numa condição de excelência. Por meio de exercícios e projetos interdisciplinares, o curso articula conceitos, metodologias, noções técnico-mercadoológicas

e competências inter e intrapessoais, a fim de dar condições para que o estudante coloque-se no mercado e em sua comunidade de maneira adequada e produtora, posicionando-se em alguns dos diversos segmentos do setor de Produção Multimídia ou criando oportunidades autônomas de trabalho.

Fontes de Consulta:

MOZOTA, B. B. **Gestão do Design – Usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Porto Alegre: Ed. Bookman. 2011.

PREECE, J. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Trad. Viviane Possamai. Porto Alegre: Ed. Bookman, 2005.

1.2. Objetivos

O curso de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** tem como objetivos capacitar o aluno para:

- elaborar projetos com escopo, restrições e temporalidade;
- gerenciar ciclo de vida de projetos de produção multimídia;
- incentivar pesquisa de ferramentas e métodos diversos de trabalho;
- valorizar e difundir o potencial criativo como um diferencial estratégico;
- editar conteúdos considerando a criação de soluções de comunicação;
- conceber/desenvolver propostas e projetos de produtos multimídia interativos;
- elaborar proposições de intervenção por meio dos recursos multimídia, organizando ideias para o desenvolvimento de projetos pessoais e corporativos.

1.3. Organização do Curso

A necessidade e pertinência da elaboração de currículo adequado às demandas do mercado de trabalho, à formação profissional do aluno e aos princípios contidos na LDB e demais legislações pertinentes, levou o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, sob a coordenação do Prof. Almério Melquíades de Araújo, Coordenador do Ensino Médio e Técnico, a instituir o “Laboratório de Currículo” com a finalidade de atualizar, elaborar e reelaborar os Planos de Curso das Habilitações Profissionais oferecidas por esta instituição, bem como cursos de Qualificação Profissional e de Especialização Profissional Técnica de Nível Médio demandados pelo mundo de trabalho.

Especialistas, docentes e gestores educacionais foram reunidos no Laboratório de Currículo para estudar e analisar o Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos (MEC) e a CBO – Classificação Brasileira de Ocupações (Ministério do Trabalho). Uma sequência de encontros de trabalho, previamente agendados, possibilitou reflexões, pesquisas e posterior construção curricular alinhada a este mercado.

Entendemos o “Laboratório de Currículo” como o processo e os produtos relativos à pesquisa, ao desenvolvimento, à implantação e à avaliação de currículos escolares pertinentes à Educação Profissional Técnica de Nível Médio.

Partimos das leis federais brasileiras e das leis estaduais (estado de São Paulo) que regulamentam e estabelecem diretrizes e bases da educação, juntamente com pesquisa de mercado, pesquisas autônomas e avaliação das demandas por formação profissional.

O departamento que oficializa as práticas de Laboratório de Currículo é o Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac), dirigido pela Professora Fernanda Mello Demai, desde outubro de 2011.

No Gfac, definimos Currículo de Educação Profissional Técnica de Nível Médio como esquema teórico-metodológico que direciona o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, atribuições, atividades, competências, habilidades, bases tecnológicas, valores e conhecimentos, organizados por eixo tecnológico/área de conhecimento em componentes curriculares, a fim de atender a objetivos da Formação Profissional de Nível Médio, de acordo com as funções do mercado de trabalho e dos processos produtivos e gerenciais, bem como as demandas sociopolíticas e culturais, as relações e atores sociais da escola.

As formas de desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem e de avaliação foram planejadas para assegurar uma metodologia adequada às competências profissionais propostas no Plano de Curso.

Fontes de Consulta:

1. **BRASIL** Ministério da Educação. ***Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos***. Brasília: MEC: 2016. Eixo Tecnológico: “Produção Cultural e *Design*” (site: <http://pronatec.mec.gov.br/cnct/>)
2. **BRASIL** Ministério do Trabalho e do Emprego – Classificação Brasileira de Ocupações – CBO 2002 – Síntese das ocupações profissionais (site: <http://www.mtecbo.gov.br/>)

Títulos
3171 – TÉCNICOS DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E APLICAÇÕES
2624 – ARTISTAS VISUAIS, DESENHISTAS INDUSTRIAIS E CONSERVADORES
3171-05 – Programador de <i>Internet</i>
3171-20 – Programador de Multimídia – Programador de Aplicativos Educacionais e de Entretenimento, Programador de <i>CD-Rom</i> .
2624-10 – Desenhista Industrial Gráfico (Desenhista de Páginas da <i>Internet</i>)

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

CAPÍTULO 2 REQUISITOS DE ACESSO

O ingresso no Curso **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** dar-se-á por meio de processo classificatório para alunos que tenham concluído, no mínimo, a primeira série e estejam matriculados na segunda série do Ensino Médio ou equivalente.

O processo classificatório será divulgado por edital público, com indicação dos requisitos, condições e sistemática do processo e número de vagas oferecidas.

As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio nas quatro áreas do conhecimento:

- Linguagens;
- Matemática;
- Ciências Humanas;
- Ciências da Natureza.

Por razões de ordem didática e/ou administrativa que possam ser justificadas, poderão ser utilizados procedimentos diversificados para ingresso, sendo os candidatos deles notificados por ocasião de suas inscrições.

O acesso aos demais módulos ocorrerá por avaliação de competências adquiridas no trabalho, por aproveitamento de estudos realizados ou por reclassificação.

CAPÍTULO 3

PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

MÓDULO III

Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

O **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** é o profissional que elabora projetos de comunicação visual que funcionem como interfaces de interação do usuário com os meios eletrônicos e digitais. Pesquisa, organiza e prepara arquivos digitais para publicações *on-line*, animações 2D e 3D, *games*, *websites*, mídias sociais, *web TV* e TV Digital. Planeja e desenvolve a produção de conteúdos audiovisuais por meio de processos criativos que se utilizam de tratamento de imagens estáticas e em movimento, redação de roteiros e manipulação de linguagem de programação, visando construir produtos que fomentem a navegação multiplataforma. Utiliza aplicativos informatizados. Executa projetos em ciclos coletivos de produção utilizando competências de autogestão em trabalhos formais e/ou autônomos, de forma sustentável e empreendedora.

MERCADO DE TRABALHO

- ❖ Portais e *websites*;
- ❖ Produtoras de multimídia;
- ❖ Produtoras e estúdios de animação;
- ❖ Produtoras e estúdios de cinema e TV;
- ❖ Editoras de jornais, livros e revistas *online*;
- ❖ Empresas de pós-produção de audiovisual;
- ❖ Empresas de *e-commerce* e *marketing* digital;
- ❖ Empresas provedoras de conteúdo para *internet*;
- ❖ Departamento de Comunicação e *Marketing* de empresas;
- ❖ Departamentos de Captação de verbas de produção audiovisual;
- ❖ Empresas de comunicação, propaganda e assessoria de imprensa.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

- ❖ Demonstrar ética profissional.

- ❖ Demonstrar autonomia intelectual.
- ❖ Contribuir para o alcance de objetivos comuns.
- ❖ Evidenciar percepção para características artísticas.
- ❖ Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- ❖ Revelar habilidade para escutar atentamente seu interlocutor.
- ❖ Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- ❖ Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.
- ❖ Responder com empatia a emoções e necessidades manifestadas por outras pessoas.
- ❖ Apresentar argumentos logicamente encadeados a respeito de um determinado assunto.
- ❖ Demonstrar capacidade de controle acurado no tratamento de arquivos digitais diversos.
- ❖ Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.
- ❖ Evidenciar capacidade de apresentar proposições consistentes para resolver problemas enfrentados em situações de trabalho.

Ao concluir a Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, o aluno deverá ter construído as seguintes competências gerais:

MÓDULO I

- Articular conhecimento técnico e artístico para produção multimídia.
- Organizar projetos por meio de pesquisas e atualização de tecnologias aplicadas em diferentes produtos multimídia.

MÓDULO II

- Adequar o projeto às necessidades do cliente e do mercado.
- Definir as restrições do projetos: cronograma, orçamento e escopo.
- Analisar alternativas que viabilizem o desenvolvimento de projetos, de forma criativa.
- Definir e selecionar equipamentos e materiais de acordo com as especificações do projeto.

MÓDULO III

- Desenvolver protótipos de projetos multimídia.
- Correlacionar diferentes campos do conhecimento aos processos de criação.

- Interpretar normas e leis pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Selecionar métodos, técnicas, recursos e equipamentos específicos à produção em multimídia.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

MÓDULO III

- ❖ Utilizar técnicas de ilustração digital.
- ❖ Criar e gerenciar projetos multimídia.
- ❖ Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos.
- ❖ Desenvolver interfaces criativas para *web*, animações e jogos.
- ❖ Elaborar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.
- ❖ Elaborar conteúdos de acordo com a demanda do projeto multimídia.
- ❖ Elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle das atividades.
- ❖ Criar, desenvolver e atualizar conteúdos em projetos e/ou produtos multimídia.
- ❖ Comunicar-se com eficiência na área profissional, com utilização da terminologia técnica e/ ou científica e de acordo com os gêneros textuais e modelos convencionados (documentação e redação técnica).

ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- ❖ Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.
- ❖ Correlacionar e combinar soluções diferentes (para problemas operacionais) para refinar a elaboração de propostas de intervenção.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PRODUTO MULTIMÍDIA

- Definir o conceito a ser adotado.
- Definir padrões de qualidade do produto.
- Desenvolver projetos de produto multimídia.
- Buscar e criar imagens adequadas às diferentes propostas digitais.

B – PRODUZIR TRABALHOS EM MULTIMÍDIA

- Definir técnicas de finalização e pós-produção.
- Aplicar técnicas de computação gráfica 2D e 3D.
- Aferir padrão de qualidade do produto multimídia.
- Executar ilustração digital, tratamento de imagens e animação.

C – PESQUISAR ASSUNTO/ TEMA PARA ELABORAÇÃO DO PROJETO

- Executar registros, gráficos, modelos, protótipos e memoriais.
- Propor e desenvolver soluções técnicas e artísticas para projetos multimídia.

D – COMERCIALIZAR PROJETOS MULTIMÍDIA

- Gerenciar projetos multimídia.
- Organizar cronogramas de execução e entrega.
- Dialogar com os clientes a fim de viabilizar o andamento do projeto.

E – INTERPRETAR AS DEMANDAS DO CLIENTE

- Identificar e gerenciar expectativas do cliente quanto ao projeto elaborado.
- Realizar entrevistas com o cliente para definir demandas funcionais e técnicas.

F – TORNAR ATRATIVO O PRODUTO PARA O CONSUMIDOR

- Criar ambiente favorável ao consumo.
- Criar ambientes temáticos e estéticos.
- Estudar a implantação de projetos conforme o *target* do cliente.
- Sugerir a estratégia adequada para promoção de projetos multimídia.

Grupo de Formulação e Análise de Currículos - Centro Paula Souza / SP

MÓDULO I

PERFIL PROFISSIONAL DA QUALIFICAÇÃO

Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

O **AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA** é o profissional que realiza pesquisas para projetos multimídia, auxiliando na elaboração e na edição de propostas e de composições de interfaces em mídias digitais.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- ❖ Utilizar princípios e técnicas de multimídia.
- ❖ Adequar o recurso multimídia à demanda do cliente.
- ❖ Realizar desenhos e ilustrações por meio de *software*.
- ❖ Criar digitalmente imagens para aplicações em multimeios.
- ❖ Utilizar referências conceituais e imagéticas no projeto visual.
- ❖ Utilizar os principais *softwares* gráficos e aplicar suas diferentes ferramentas.
- ❖ Auxiliar na elaboração de composição de imagens e na edição de projetos multimídia.
- ❖ Comunicar-se em língua estrangeira – inglês, utilizando o vocabulário e a terminologia da área.
- ❖ Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando o vocabulário técnico da área e elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades.

ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- ❖ Gerenciar ideias, divergentes e convergentes.
- ❖ Estabelecer debate de ideias ao levantar referências para o trabalho.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Planejar e diagramar conteúdos.

- Definir padrão de qualidade dos produtos.
- Definir ideias e/ou conceitos e buscar imagens adequadas ao projeto.
- Realizar pesquisas técnicas, estéticas e culturais relacionadas ao produto multimídia.

B – EDITAR PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Identificar público do produto ou projeto.
- Realizar composição, diagramação e animação.
- Aplicar técnicas de navegação e usabilidade para desenvolvimento de interfaces.

C- DIVULGAR PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Utilizar redes sociais e respectivas métricas de audiência.
- Participar de visitas técnicas a empresas, exposições, mostras e eventos da área.

D – COMUNICAR-SE NO CONTEXTO DA ÁREA PROFISSIONAL EM LÍNGUA MATERNA - PORTUGUÊS

- Redigir documentos técnicos pertinentes à área, em português.
- Pesquisar vocabulário técnico da área e respectivos conceitos, em português e, em casos específicos, em língua estrangeira.
- Comunicar-se no contexto da área profissional, utilizando a terminologia técnica, científica e tecnológica da área de Multimídia, em língua materna – português.

E – COMUNICAR-SE NO CONTEXTO DA ÁREA PROFISSIONAL EM LÍNGUA ESTRANGEIRA - INGLÊS

- Pesquisar vocabulário técnico da área e respectivos conceitos, em inglês.
- Correlacionar termos técnicos, científicos e tecnológicos em inglês às formas equivalentes em língua portuguesa.
- Comunicar-se no contexto da área profissional, utilizando a terminologia técnica, científica e tecnológica da área de Multimídia, em língua estrangeira – Inglês.

MÓDULO II

PERFIL PROFISSIONAL DA QUALIFICAÇÃO

Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

O **EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA** é o profissional que planeja ações ou projetos multimídia voltados às demandas do cliente. Produz trabalhos em diversas mídias, utilizando *softwares* específicos para cada projeto. Demonstra criatividade e espírito empreendedor por meio de experimentação de ideias, materiais e tecnologias.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- ❖ Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia.
- ❖ Atuar de acordo com princípios éticos nas relações de trabalho.
- ❖ Utilizar referências artísticas e culturais que enriqueçam o projeto visual.
- ❖ Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto multimídia.
- ❖ Realizar projetos de acordo com tendências de comunicação multimídia vigentes.
- ❖ Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente.
- ❖ Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção multimídia.
- ❖ Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos multimídia.
- ❖ Desenvolver material de comunicação (estático e/ou animado) utilizando a linguagem infográfica.

ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- ❖ Aplicar métodos de *benchmarking* para melhoria de resultados.
- ❖ Explorar novos nichos ou tendências para o desenvolvimento de produtos ou projetos multimídia.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Definir suportes a serem utilizados.
- Avaliar ideias e/ou conceitos propostos.
- Desenvolver conteúdos para diversos suportes de mídia.
- Desenvolver interfaces digitais para a interação em diferentes mídias.

B - PESQUISAR ASSUNTO/ TEMA PARA ELABORAÇÃO DO PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Definir metodologia de desenvolvimento do projeto.
- Pesquisar temas de projetos de conclusão de curso.

C - ELABORAR PROJETO OU PRODUTO MULTIMÍDIA

- Elaborar proposta orçamentária.
- Definir público do produto e/ou projeto.
- Definir equipe de acordo com as características do projeto.
- Detectar oportunidades de mercado para implantação de produtos e/ou projetos multimídia.

D - REALIZAR PESQUISAS EM PROJETOS OU PRODUTOS MULTIMÍDIA

- Manter-se atualizado sobre tendências e práticas vigentes.
- Realizar testes de funcionalidade do produto em diversas plataformas.
- Experimentar ferramentas para criação de projeto ou produto multimídia.
- Pesquisar literatura específica da área para atender às demandas de projetos.

E – PESQUISAR E MANTER-SE ATUALIZADO EM RELAÇÃO A PRINCÍPIOS DA ÉTICA NAS RELAÇÕES DE TRABALHO

- Pesquisar princípios referentes à ética nas relações de trabalho.
- Pesquisar e trabalhar conforme as legislações pertinentes à área profissional.

F – UTILIZAR OS SISTEMAS INFORMATIZADOS COMO FERRAMENTAS DE PESQUISAS E ATUAÇÃO NA ÁREA DE MULTIMÍDIA

- Elaborar apresentações.
- Elaborar planilhas para apresentação de dados e projetos.
- Pesquisar aplicativos e *softwares* que possam contribuir para a área profissional.

CAPÍTULO 4 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

4.1. Estrutura Modular

O currículo da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** foi organizado dando atendimento ao que determinam as legislações: Lei Federal n.º 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB n.º 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB n.º 6, de 20-9-2012; Resolução SE n.º 78, de 7-11-2008; Decreto Federal n.º 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto Federal n.º 8268, de 18-6-2014, assim como as competências profissionais identificadas pelo Ceeteps, com a participação da comunidade escolar e de representantes do mundo do trabalho.

A organização curricular da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** está de acordo com o Eixo Tecnológico “Produção Cultural e *Design*” e estruturada em módulos articulados, com terminalidade correspondente à qualificação profissional de nível técnico identificada no mercado de trabalho.

Os módulos são organizações de conhecimentos e saberes provenientes de distintos campos disciplinares e, por meio de atividades formativas, integram a formação teórica à formação prática, em função das capacidades profissionais que se propõem desenvolver.

Os módulos, assim constituídos, representam importantes instrumentos de flexibilização e abertura do currículo para o itinerário profissional, pois que, adaptando-se às distintas realidades regionais, permitem a inovação permanente e mantêm a unidade e a equivalência dos processos formativos.

A estrutura curricular que resulta dos diferentes módulos estabelece as condições básicas para a organização dos tipos de itinerários formativos que, articulados, conduzem à obtenção de certificações profissionais.

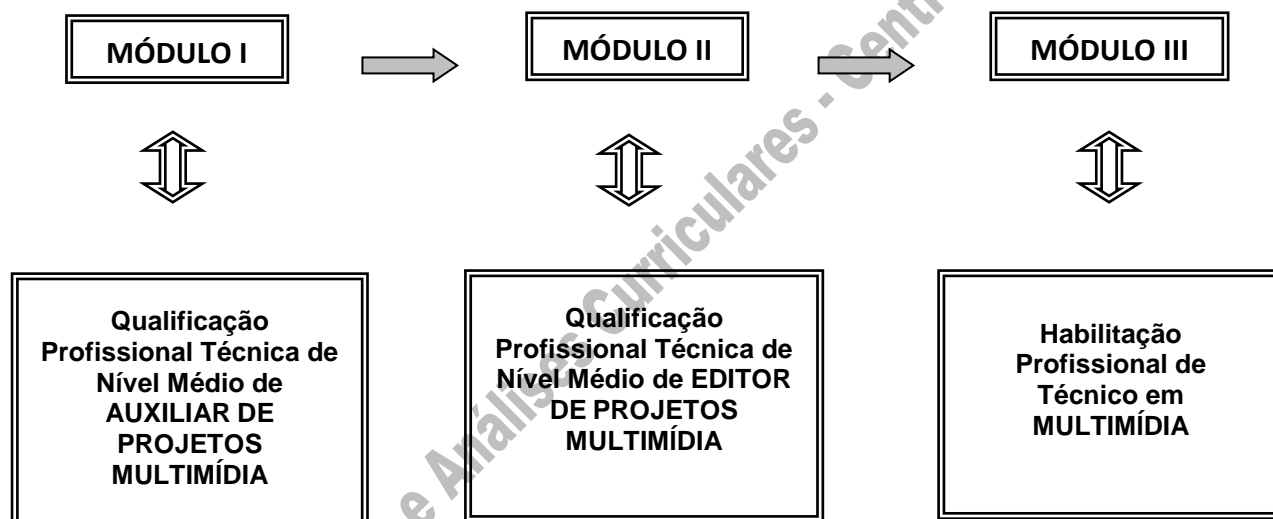
4.2. Itinerário Formativo

O curso de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** é composto por 3 (três) módulos.

O aluno que cursar o **MÓDULO I** concluirá a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**.

O aluno que cursar os **MÓDULOS I e II** concluirá a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**.

Ao completar os **MÓDULOS I, II e III**, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, desde que tenha concluído, também, o Ensino Médio ou curso equivalente.



4.3. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
I.1 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	50	00	00	40	50	32	40
I.2 – Inglês Instrumental	40	50	00	00	40	50	32	40
I.3 – Teoria e Formas da Comunicação	40	50	00	00	40	50	32	40
I.4 – Aplicativos Informatizados para Multimídia I	00	00	100	100	100	100	80	80
I.5 – Criação e Composição Visual	00	00	100	100	100	100	80	80
I.6 – Linguagem da Web I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.7 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais	60	50	00	00	60	50	48	40
I.8 – Produção Multimídia I	00	00	60	50	60	50	48	40
Total	180	200	320	300	500	500	400	400

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
II.1 – Ética e Cidadania Organizacional	40	50	00	00	40	50	32	40
II.2 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	60	50	00	00	60	50	48	40
II.3 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais Brasileiros	40	50	00	00	40	50	32	40
II.4 – Linguagem da Web II	00	00	60	50	60	50	48	40
II.5 – Navegação, Usabilidade e Arquitetura da Informação	00	00	60	50	60	50	48	40
II.6 – Aplicativos Informatizados para Multimídia II	00	00	100	100	100	100	80	80
II.7 – Produção Multimídia II	00	00	100	100	100	100	80	80
II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em MULTIMÍDIA	40	50	00	00	40	50	32	40
Total	180	200	320	300	500	500	400	400

MÓDULO III – Habilitação Profissional de Técnico em MULTIMÍDIA

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
III.1 – <i>Marketing</i> Digital	40	50	00	00	40	50	32	40
III.2 – Tratamento de Imagens	00	00	60	50	60	50	48	40
III.3 – Ilustração Digital	00	00	100	100	100	100	80	80
III.4 – Animação 2D e 3D	00	00	100	100	100	100	80	80
III.5 – Gestão de Mídias Sociais	40	50	00	00	40	50	32	40
III.6 – Projeto de Jogos para <i>Web</i>	00	00	100	100	100	100	80	80
III.7 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em MULTIMÍDIA	00	00	60	50	60	50	48	40
Total	80	100	420	400	500	500	400	400

4.4. Formação Profissional

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

I.1 LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA	
Função: Montagem de Argumentos e Elaboração de Textos	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o recurso multimídia à demanda do cliente. Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando vocabulário técnico da área e elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Incentivar o diálogo e a interlocução. Incentivar ações que promovam a cooperação.	
Competências	Habilidades
1. Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área de Multimídia por meio de indicadores linguísticos e de indicadores extralinguísticos.	1.1 Identificar indicadores linguísticos e indicadores extralinguísticos de produção de textos técnicos. 1.2 Aplicar procedimentos de leitura instrumental (identificação do gênero textual, do público-alvo, do tema, das palavras-chave, dos elementos coesivos, dos termos técnicos e científicos, da ideia central e dos principais argumentos). 1.3 Aplicar procedimentos de leitura especializada (aprofundamento do estudo do significado dos termos técnicos, da estrutura argumentativa, da coesão e da coerência, da confiabilidade das fontes).
2. Desenvolver textos técnicos, comerciais e administrativos aplicados à área de Multimídia, de acordo com normas e convenções específicas.	2.1 Utilizar instrumentos da leitura e da redação técnica e comercial direcionadas à área de atuação. 2.2 Identificar e aplicar elementos de coerência e de coesão em artigos e em documentação técnico-administrativos relacionados à área de Multimídia. 2.3 Aplicar modelos de correspondência comercial aplicados à área de atuação.
3. Pesquisar e analisar informações da área de Multimídia, em diversas fontes, convencionais e eletrônicas.	3.1 Selecionar e utilizar fontes de pesquisa convencionais e eletrônicas. 3.2 Aplicar conhecimentos e regras linguísticas na execução de pesquisas específicas da área de Multimídia.
4. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.	4.1 Pesquisar a terminologia técnico-científica da área. 4.2 Aplicar a terminologia técnico-científica da área.

5. Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.

5.1 Selecionar termos técnicos e palavras da língua comum, adequados a cada contexto.

5.2 Identificar o significado de termos técnico-científicos extraídos de texto, artigos, manuais e outros gêneros relativos à área profissional.

5.3 Redigir textos pertinentes ao contexto profissional, utilizando a terminologia técnico-científica da área de estudo.

5.4 Preparar apresentações orais pertinentes ao contexto da profissão, utilizando a terminologia técnico-científica.

Bases Tecnológicas

Estudos de textos técnicos/comerciais aplicados à área de Multimídia, a partir do estudo de:

- Indicadores linguísticos:
 - ✓ vocabulário;
 - ✓ morfologia;
 - ✓ sintaxe;
 - ✓ semântica;
 - ✓ grafia;
 - ✓ pontuação;
 - ✓ acentuação;
 - ✓ entre outros.
- Indicadores extralinguísticos:
 - ✓ efeito de sentido e contextos socioculturais;
 - ✓ modelos pré-estabelecidos de produção de texto;
 - ✓ contexto profissional de produção de textos (autoria, condições de produção, veículo de divulgação, objetivos do texto, público-alvo).

Conceitos de coerência e de coesão aplicados à análise e à produção de textos técnicos específicos da área de Multimídia

Modelos de redação técnica e comercial aplicados à área de Multimídia

- Ofícios;
- Memorandos;
- Comunicados;
- Cartas;
- Avisos;
- Declarações;
- Recibos;
- Carta-currículo;
- Currículo;
- Relatório técnico;
- Contrato;
- Memorial descritivo;
- Memorial de critérios;
- Técnicas de redação.

Parâmetros de níveis de formalidade e de adequação de textos a diversas circunstâncias de comunicação (variantes da linguagem formal e da linguagem informal)

Princípios de terminologia aplicados à área de Multimídia

- Glossário dos termos utilizados na área de Multimídia.

Apresentação de trabalhos técnico-científicos

- Orientações e normas linguísticas para a elaboração do trabalho técnico-científico (estrutura de trabalho monográfico, resenha, artigo, elaboração de referências bibliográficas).

Apresentação oral

- Planejamento da apresentação;
- Produção da apresentação audiovisual;
- Execução da apresentação.

Técnicas de leitura instrumental

- Identificação do gênero textual;
- Identificação do público-alvo;
- Identificação do tema;
- Identificação das palavras-chave do texto;
- Identificação dos termos técnicos e científicos;
- Identificação dos elementos coesivos do texto;
- Identificação da ideia central do texto;
- Identificação dos principais argumentos e sua estrutura.

Técnicas de leitura especializada

- Estudo dos significados dos termos técnicos;
- Identificação e análise da estrutura argumentativa;
- Estudo do significado geral do texto (coerência) a partir dos elementos coesivos e de argumentação;
- Estudo da confiabilidade das fontes.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/> e a Indicação CEE N.º 157/2016

I.2 INGLÊS INSTRUMENTAL	
Função: Montagem de Argumentos e Elaboração de Textos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Comunicar-se em língua estrangeira – Inglês, utilizando o vocabulário e a terminologia técnico-científica da área.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Incentivar atitudes de autonomia. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Apropriar-se da língua inglesa como instrumento de acesso à informação e à comunicação profissional.	1.1 Comunicar-se oralmente na língua inglesa no ambiente profissional, incluindo atendimento ao público. 1.2 Selecionar estilos e formas de comunicar-se ou expressar-se, adequados ao contexto profissional, em língua inglesa.
2. Analisar e produzir textos da área profissional de atuação, em língua inglesa, de acordo com normas e convenções específicas.	2.1 Empregar critérios e aplicar procedimentos próprios da interpretação e produção de texto da área profissional. 2.2 Comparar e relacionar informações contidas em textos da área profissional nos diversos contextos de uso. 2.3 Aplicar as estratégias de leitura e interpretação na compreensão de textos profissionais. 2.4 Elaborar textos técnicos pertinentes à área de atuação profissional, em língua inglesa.
3. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional, identificando equivalências entre português e inglês (formas equivalentes do termo técnico).	3.1 Pesquisar a terminologia da habilitação profissional. 3.2 Aplicar a terminologia da área profissional/habilitação profissional. 3.3 Produzir pequenos glossários de equivalências (listas de termos técnicos e/ou científicos) entre português e inglês, relativos à área profissional/habilitação profissional.
Bases Tecnológicas	
<p><i>Listening</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreensão auditiva de diversas situações no ambiente profissional: <ul style="list-style-type: none"> ✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone; ✓ apresentação pessoal, da empresa e/ou de projetos. <p><i>Speaking</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressão oral na simulação de contextos de uso profissional: <ul style="list-style-type: none"> ✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone. <p><i>Reading</i></p>	

- Estratégias de leitura e interpretação de textos;
- Análise dos elementos característicos dos gêneros textuais profissionais;
- Correspondência profissional e materiais escritos comuns ao eixo, como manuais técnicos e documentação técnica.

Writing

- Prática de produção de textos técnicos da área de atuação profissional; *e-mails* e gêneros textuais comuns ao eixo tecnológico.

Grammar Focus

- Compreensão e usos dos aspectos linguísticos contextualizados.

Vocabulary

- Terminologia técnico-científica;
- Vocabulário específico da área de atuação profissional.

Textual Genres

- Dicionários;
- Carta comercial;
- *E-mail* comercial;
- Manuais técnicos;
- Glossários técnicos;
- Folhetos para divulgação;
- Artigos técnico-científicos;
- Correspondência administrativa.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsetec.com.br/crt/>

I.3 TEORIA E FORMAS DA COMUNICAÇÃO	
Função: Teorias e Formas da Comunicação Multimídia	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o recurso multimídia à demanda do cliente. Utilizar referências conceituais e imagéticas no projeto visual.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Estimular interesse pela realidade que nos cerca. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Identificar os vários aspectos da teoria da comunicação.	1.1 Distinguir as principais escolas e teorias que interpretam os fenômenos da comunicação de massa. 1.2 Pesquisar as diversas áreas e suas mídias e/ou suportes na comunicação.
2. Articular princípios da semiótica aplicados a produtos e projetos multimídia.	2.1 Pesquisar informações sobre as imagens na comunicação de acordo com as demandas do público alvo.
3. Analisar a dimensão da percepção visual (<i>Gestalt</i>) dos signos aplicados na comunicação multimídia.	3.1 Identificar relações entre significado e significante em produtos multimídia. 3.2 Utilizar conhecimentos da <i>Gestalt</i> na construção projetual.
4. Analisar tendências e novas tecnologias aplicadas à área de Comunicação e Multimídia.	4.1 Executar trabalhos de comunicação por meio de imagens estáticas e em movimento para diversas mídias e públicos.
Bases Tecnológicas	
<p>Teoria da comunicação</p> <p>Arte e percepção visual – <i>Gestalt</i></p> <p>Elementos da comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Princípios básicos da semiótica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Charles Sanders-Pierce.</i> • Imagem tradicional e técnica: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Vilém Flusser.</i> <p>Comunicação verbal e não verbal na área de Multimídia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos básicos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ conceitos de signo, significado e significante. • Aspectos antropológicos, psicológicos, sociais e culturais da comunicação de massa. <p>Impactos das novas tecnologias e formas de comunicação na sociedade e nos indivíduos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendências; • Redes e mídias digitais; • Novos formatos de relações. 	

Análise interpretativa dos aspectos psicológicos da teoria da comunicação, suas linguagens e códigos nos veículos de comunicação.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

I.4 APLICATIVOS INFORMATIZADOS PARA MULTIMÍDIA I	
Função: Operação de Computadores e de Sistemas Operacionais Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Realizar desenhos e ilustrações por meio de <i>software</i> . Criar digitalmente imagens para aplicações em multimeios. Utilizar os principais <i>softwares</i> gráficos e aplicar suas diferentes ferramentas.	
Valores e Atitudes	
Estimular a proatividade. Estimular a organização. Incentivar a pontualidade. Incentivar atitudes de autonomia. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.	
Competências	Habilidades
1. Analisar as principais famílias tipográficas e suas aplicações.	1.1 Utilizar a tipografia adequada a cada projeto multimídia.
2. Distinguir os diferentes sistemas operacionais e suas especificidades.	2.1 Empregar os diferentes sistemas operacionais no desenvolvimento de projetos multimídia.
3. Analisar as especificidades de cada <i>software</i> no tratamento de imagens e editoração eletrônica.	3.1 Utilizar as ferramentas básicas de cada <i>software</i> de tratamento de imagem e editoração eletrônica.
4. Articular conceitos relacionados aos sistemas de cores em projetos multimídia.	4.1 Selecionar sistemas de cores de acordo com a especificidade do projeto multimídia.
Bases Tecnológicas	
Tipografia <ul style="list-style-type: none"> • Famílias tipográficas; • Características; • Aplicações. Introdução à informática operacional <ul style="list-style-type: none"> • <i>Softwares</i>; • Instalar fontes; • Uso da nuvem; • Técnicas de <i>backup</i>; • <i>Hardware</i>/periféricos; • Sistemas operacionais; • Organizar e gerenciar arquivos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Mac OS</i>; ✓ <i>Windows</i>; ✓ <i>Linux</i>. • Criar, renomear, copiar, colar e mover arquivos e pastas; • Formatar mídias removíveis: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>cds</i>; ✓ <i>dvds</i>; ✓ <i>pen drives</i>; ✓ cartões de memória. 	

- Navegar, pesquisar e localizar arquivos e pastas na estrutura de arquivos dos sistemas.

Definição de formatos, resolução, tamanho de imagens

- *ai, cdr, pdf;*
- *indd, swf, folio, epub, pdf;*
- *bmp, jpg, jpeg, gif, png, psd, pdf;*
- imagem *raster (bitmap, píxel)* e vetor.

Sistemas de cores e suas aplicações

- Conceitos da cor, luz e cor pigmento;
- *RGB / CMYK / Pantone / HSB / LAB.*

Técnicas de desenhos vetoriais de imagem

Técnicas de tratamento, fusão e edição de imagens

Ferramentas de editoração eletrônica e diagramação de páginas

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

I.5 CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO VISUAL	
Função: Definição e Criação de Projeto Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual. Auxiliar na elaboração de composição de imagens e na edição de projetos multimídia.	
Valores e Atitudes	
Incentivar criatividade. Estimular atitudes respeitadas. Incentivar o diálogo e a interlocução. Respeitar manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar os elementos que fazem parte da composição visual.	1.1 Selecionar os elementos que compõem o projeto visual.
2. Analisar o campo visual dos ambientes gráficos e digitais.	2.1 Identificar elementos básicos de observação para composição de imagens.
3. Interpretar os elementos compositivos da imagem.	3.1 Orientar e praticar leitura visual para interpretação da imagem.
4. Distinguir informações que possibilitem a organização espacial.	4.1 Utilizar técnicas básicas de composição visual.
5. Desenvolver projetos de comunicação para interfaces analógicas e digitais.	5.1 Aplicar os fundamentos de composição visual, selecionando criativamente o material para o desenvolvimento do projeto.
6. Distinguir as funções dos materiais e ferramentas na representação bidimensional.	6.1 Utilizar as técnicas adequadas às necessidades de representação.
Bases Tecnológicas	
Teoria das cores <ul style="list-style-type: none"> • Círculo cromático; • Monocromia e cores neutras; • Harmonia das cores: <ul style="list-style-type: none"> ✓ tríade; ✓ contraste; ✓ temperatura; ✓ cores complementares; ✓ analogia monocromática. Gestalt – Teoria e percepção da forma e fundamentos sintáticos de linguagem visual <ul style="list-style-type: none"> • Princípios de representação de imagens: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ritmo; ✓ textura; ✓ simetria; ✓ equilíbrio; ✓ superfície; ✓ tensão espacial. 	

- Enquadramento dos elementos no campo espacial:
 - ✓ moldura;
 - ✓ linhas guias;
 - ✓ *Filling the Frame*;
 - ✓ linhas orgânicas;
 - ✓ regra dos terços;
 - ✓ contraste (valor e cor);
 - ✓ Golden Ration - Proporção Áurea;
 - ✓ *Breafing Space* (uso do vazio na composição).

Planejamento visual e *layout*

- Diagramação na composição:
 - ✓ equilíbrio de formas e cores.
- Estudos de elementos e estruturas de linhas aplicados ao projeto.

Elementos da sintaxe visual

- Cor;
- Traço;
- Linha;
- Forma;
- Planos;
- Luz e sombra.

Uso dos suportes e técnicas variadas

- Papéis;
- Grafite;
- Lápis de cor;
- Caneta hidrocor;
- outros materiais secos.

Desenho

- Perspectiva;
- Imaginação;
- De observação.

Grid (grade) de meios impressos e digitais

- *Sites*;
- *Mobile*;
- Revistas.

Potencial comunicativo dos elementos formais da imagem

- Semiótica aplicada.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

I.6 LINGUAGEM DA WEB I	
Função: Desenvolvimento de Projetos em Linguagem <i>WEB</i>	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o recurso multimídia à demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar a pontualidade. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.	
Competências	Habilidades
1. Desenvolver página na <i>internet</i> , utilizando codificação.	1.1 Utilizar ambientes de desenvolvimento na elaboração de <i>websites</i> . 1.2 Utilizar ferramentas para desenvolver páginas de <i>internet</i> . 1.3 Aplicar técnicas e normas internacionais (W3C) no desenvolvimento de páginas para <i>internet</i> . 1.4 Executar procedimentos de testes em <i>websites</i> em diferentes <i>browsers</i> e <i>devices</i> .
2. Interpretar e otimizar códigos de <i>websites</i> .	2.1 Redigir instruções e comentários no código dos <i>websites</i> implementados. 2.2 Coletar dados e informações para elaboração de páginas para <i>internet</i> .
Bases Tecnológicas	
Introdução aos navegadores <i>Web</i>	
Estrutura básica do <i>HTML</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Lista de <i>metatags</i>; • Criação de comentários; • Atributos e especificações; • Declaração de Tipo de Documento (<i>DocType Declaration</i>). 	
Definição dos conceitos de <i>HTML</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Publicação do documento, comandos, formatações e separadores; • Formatações de frases e cabeçalho; • Propriedades: <ul style="list-style-type: none"> ✓ cor; ✓ fonte; ✓ tamanho; ✓ <i>background</i> e <i>foreground</i>; ✓ listas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ordenadas; ○ não ordenadas; ○ de termos/ definições. 	
Formulários - <i>Forms</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Ações; • Objetos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>text</i>; 	

- ✓ *radio*;
- ✓ *select*;
- ✓ *hidden*;
- ✓ *buttons*;
- ✓ *text-area*;
- ✓ *checkbox*;
- ✓ *password*.

Folha de estilo em cascata - *Cascading Style Sheets* – CSS

- Atributo;
- Classe;
- Identificação;
- Criação de comentários em CSS;
- Cores (cores para *Web* (RGB e Hexadecimal)).

Conceito de *Tableless*

- *Div*;
- *Link*;
- Bordas;
- Imagens;
- Abreviações;
- Propriedades;
- Espaçamentos (internos e externos);
- Unidades de medida reconhecidas (*px*, *pt*, e mm, cm, %, em) pelo CSS.

Inserção de *links*

- Internos e externos;
- Formatação dos *links* em CSS;
- Listas com propriedades CSS.

Conceito de *Frames*

- Implementação e propriedades com CSS.

Criação de *layouts* em camadas (*Tableless*) e modelos de formatação visual em CSS

- *Display*;
- *Position*;
- *Float*, *clear*;
- entre outros.

Interfaces de codificação

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

I.7 INFLUÊNCIAS DOS MOVIMENTOS HISTÓRICOS E VISUAIS	
Função: Estudos e Pesquisas	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual.	
Valores e Atitudes	
Estimular o senso de pertencimento. Estimular o interesse pela realidade que nos cerca. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Interpretar informações sobre o contexto artístico e histórico de referências visuais.	1.1 Identificar referências artísticas e suas contribuições em contextos históricos.
2. Analisar a evolução e as características gerais das manifestações artísticas.	2.1 Pesquisar informações sobre a história da arte em fontes seguras de informação.
3. Analisar e selecionar características de estilos artísticos que contribuam como fonte de informação para o desenvolvimento do projeto ou produto multimídia.	3.1 Empregar estilos de formas criativas para o projeto ou produto multimídia.
4. Analisar aspectos estéticos da comunicação, cultura de massa e da indústria cultural.	4.1 Realizar levantamento histórico das influências estéticas sobre o comportamento social.
5. Identificar, de forma crítica, os fenômenos estéticos da mídia contemporânea.	5.1 Selecionar referências artísticas, no contexto contemporâneo, que enriqueçam o projeto multimídia.
Bases Tecnológicas	
<p>Linguagens artísticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintura; • Gravura; • Desenho; • Escultura. <p>Introdução aos aspectos gerais da história da arte no século XX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte moderna; • Arte contemporânea; • Vanguardas artísticas. <p>Arte e indústria – <i>Design Bauhaus</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Construtivismo soviético. <p>Signos e outras imaterialidades - da fotografia à arte digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produção audiovisual no campo das artes; • Projeções, instalações, novos formatos e suportes; • Linguagem fotográfica como recurso plástico/técnico. <p>Produção e veiculação da obra de arte nos meios de comunicação de massa</p>	

A estética dos produtos da cultura de massa

- Influência dos padrões estéticos vigentes na produção da mensagem midiática.

Cultura letrada e audiovisual

- Narrativa literária à narrativa do cinema e da TV.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	60	Prática em Laboratório*	00	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

I.8 PRODUÇÃO MULTIMÍDIA I	
Função: Desenvolvimento de Projetos	
Classificação: Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar princípios e técnicas de multimídia. Adequar o recurso multimídia à demanda do cliente. Auxiliar na elaboração de composição de imagens e na edição de projetos multimídia.	
Atribuições Empreendedoras	
Gerenciar ideias divergentes e convergentes Estabelecer debates de ideias ao levantar referências para o trabalho.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Estimular a organização. Incentivar a comunicação nas relações interpessoais.	
Competências	Habilidades
1. Distinguir os detalhes de funcionamento dos diferentes acessórios utilizados na elaboração de uma imagem.	1.1 Utilizar aparatos técnicos e outros métodos para a construção de imagens. 1.2 Manipular os elementos da câmera fotográfica em função da luz ambiente.
2. Analisar as características dos meios de captação de imagens analógicas e digitais.	2.1 Utilizar os recursos compositivos e plásticos próprios da linguagem fotográfica. 2.2 Utilizar os recursos da câmera fotográfica e de outros meios para construir uma imagem.
Orientações	
Recomenda-se trabalhos coletivos nos quais sejam exercitadas a autonomia, criatividade, responsabilidade, argumentação e cooperação enquanto premissas a serem consideradas de acordo com as características do grupo de projeto.	
Bases Tecnológicas	
Experimentos de construção de imagens fotográficas <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pin hole</i>; • Fotopintura; • <i>Light painting</i>; • entre outros. Leitura ótica/escaneamento <ul style="list-style-type: none"> • Digital; • Analógico. Tipos e características de câmeras fotográficas <ul style="list-style-type: none"> • <i>Reflex</i>; • Compactas; • Conceitos e fundamentos das câmeras digitais. Noções básicas de luz <ul style="list-style-type: none"> • Planos e iluminação; • Definição e exposição; ✓ características da luz artificial: 	

- cor;
- difusão;
- direção;
- reflexão;
- contraste;
- absorção;
- intensidade;
- temperatura.

Princípios, características e diferenças entre as linguagens midiáticas

- Fotografia e audiovisual.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA

II.1 ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL	
Função: Execução de Procedimentos Éticos no Ambiente de Trabalho	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Atuar de acordo com princípios éticos nas relações de trabalho.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver criticidade. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Interpretar as ações comportamentais orientadas para a realização do bem comum.	1.1 Identificar os princípios de liberdade e responsabilidade nas ações cotidianas. 1.2 Comparar valores éticos e valores morais exercidos na comunidade local. 1.3 Adequar princípios e valores sociais a práticas trabalhistas.
2. Analisar as ações comportamentais no contexto das relações trabalhistas e de consumo.	2.1 Detectar aspectos estruturais e princípios norteadores do Código de Defesa do Consumidor. 2.2 Identificar os fundamentos dos códigos de ética e normas de conduta.
3. Contextualizar a aplicação das ações éticas aos campos do direito constitucional e legislação ambiental.	3.1 Identificar as implicações da legislação ambiental no desenvolvimento do bem estar comum e na sustentabilidade.
4. Analisar processos laborais que promovam qualidade de vida integrada à assertividade dos resultados apresentados.	4.1 Mapear rotinas de trabalho que apresentem valores perceptíveis relacionados ao processo laboral, qualidade de vida e autonomia pessoal que envolvam o cliente e o prestador de serviço.
Bases Tecnológicas	
<p>Noções gerais sobre as concepções clássicas da Ética</p> <p>Ética, moral – reflexão sobre os limites e responsabilidades nas condutas sociais</p> <p>Cidadania, trabalho e condições do cotidiano, a partir de estudos de caso</p> <p>As relações sociais no contexto do trabalho e o desenvolvimento de uma ética regulatória</p> <p>Códigos de ética nas relações profissionais.</p> <p>Consumo consciente sob a ótica do consumidor e do fornecedor</p> <p>Códigos de ética e normas de conduta – princípios éticos</p>	

Direito Constitucional na formação da cidadania

Princípios da ética e suas relações com a formação do Direito Constitucional

Aspectos gerais da aplicabilidade da legislação ambiental no desenvolvimento socioeconômico e ambiental

Responsabilidade social como parte do desenvolvimento da cidadania

Mobilidade, acessibilidade, inclusão social e econômica

Aplicações legais:

- CDC – Código de defesa do consumidor;
- CONAR – Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária;
- Marco Civil da *Internet*.

Princípios de legislação brasileira aplicada à cultura

- Patrocínios;
- Incentivos;
- Cooperação;
- Parceria;
- Editais.

Propriedade intelectual aplicada à Multimídia

- Marcas,
- Nomes de domínio,
- Concorrência desleal,
- Direito do autor,
- Conflitos em matéria de direito autoral.

Validade jurídica das licenças de uso livre

- *Creative Commons*.

Direitos da personalidade

- Lei Carolina *Dieckmann* – 12. 737/12;
- Imagem, voz, honra e partes do corpo;
- Declaração universal dos direitos humanos;
- Convenções e direitos humanos no Brasil;
- Diversidade cultural e social.

Conceitos e aplicações de princípios de ética profissional

- Regras e regulamentos organizacionais.

Princípios de trabalho em equipe

- Cooperação;
- Autonomia pessoal.

Principais conceitos e melhores práticas de segurança e qualidade de vida no trabalho

- Ambiente físico de trabalho;
- Percepção de riscos no ambiente laboral;
- Prevenção de acidentes.

Carga horária (horas-aula)					
Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula
Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.					
Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: http://www.cpscetec.com.br/crt/					

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.2 EMPREENDEDORISMO, INOVAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA	
Função: Desenvolvimento e Gerenciamento de Projetos	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
<p>Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia.</p> <p>Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente.</p> <p>Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção multimídia.</p> <p>Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos multimídia.</p>	
Atribuições Empreendedoras	
<p>Aplicar métodos de <i>benchmarking</i> para melhoria de resultados.</p> <p>Explorar novos nichos ou tendências para o desenvolvimento de produtos ou projetos multimídia.</p>	
Valores e Atitudes	
<p>Incentivar a criatividade.</p> <p>Incentivar atitudes de autonomia.</p> <p>Estimular o interesse pela realidade que nos cerca.</p>	
Competências	Habilidades
<p>1. Analisar o contexto socioeconômico e político tendo em vista a prática empreendedora e a economia criativa.</p> <p>2. Analisar a organização e gerenciamento dos processos de inovação,</p> <p>3. Avaliar oportunidades e possibilidades de parceria na área de Multimídia.</p> <p>4. Analisar modelos/planos de negócios em projetos na área de Multimídia.</p> <p>5. Organizar portfólio na área de Multimídia.</p>	<p>1.1 Identificar os conceitos de empreendedorismo, visão empreendedora e economia criativa.</p> <p>1.2 Pesquisar as variáveis socioeconômicas e políticas do mercado.</p> <p>1.3 Pesquisar projetos elaborados a partir dos conceitos de economia criativa.</p> <p>1.4 Detectar oportunidades de negócios e empregabilidade na área de Multimídia.</p> <p>2.1 Caracterizar o conceito de empreendedorismo, inovação e criatividade.</p> <p>2.2 Identificar tipologias e classificações das práticas de inovação.</p> <p>2.3 Utilizar ferramentas e técnicas no processo de inovação.</p> <p>2.4 Diagnosticar como os diferentes tipos de inovação podem contribuir para a sustentabilidade.</p> <p>3.1 Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras.</p> <p>3.2 Detectar tendências e desenvolver ideias na área de Multimídia.</p> <p>3.3 Buscar, de forma autônoma, parcerias para o desenvolvimento de projetos.</p> <p>4.1 Identificar planos de negócios para a área de Multimídia.</p> <p>4.2 Elaborar as etapas de um plano de negócio.</p> <p>5.1 Pesquisar nichos de atuação profissional no mercado de trabalho no âmbito das tendências da área de Multimídia.</p>

	<p>5.2 Definir estratégia de marketing necessárias para divulgar a imagem profissional e estabelecer relações/vínculos comerciais e/ou profissionais com o objetivo de aumentar a empregabilidade e facilitar o ingresso no mercado de trabalho.</p> <p>5.3 Identificar os critérios para seleção e avaliação da coleção de trabalhos desenvolvidos que sejam capazes de revelar a experiência adquirida ao longo do curso.</p>
Orientações	
<p>Sugere-se que os alunos desenvolvam um projeto no qual apresentem duas ou mais propostas distintas, alterando variáveis como conceito, custo, infraestrutura, público alvo, entre outros.</p>	
Bases Tecnológicas	
<p>Conceito sobre empreendedorismo e visão empreendedora</p> <ul style="list-style-type: none">• Contexto do empreendedorismo no Brasil – perfil empreendedor;• Definição das principais características empreendedoras;• Empreendedorismo corporativo e <i>startup</i>. <p>Conceito de inovação e sua importância para o negócio</p> <ul style="list-style-type: none">• Descrição das diferentes tipologias e classificações de inovação;• Estruturação e planejamento de um processo inovação;• Gestão inovadora:<ul style="list-style-type: none">✓ conceito;✓ etapas de um processo de inovação;✓ ambiente inovador;✓ modelos mentais;✓ tomadas de decisão.• Inovação para a sustentabilidade. <p>Empresas inovadoras da área de Multimídia</p> <ul style="list-style-type: none">• Perfis;• Oportunidades. <p>Técnicas de parcerias para empreendimentos na área de Multimídia</p> <p>Conceito de economia criativa</p> <ul style="list-style-type: none">• Características, exemplos e tendências para a área de Multimídia. <p>Empreendedorismo como crescimento pessoal e profissional</p> <ul style="list-style-type: none">• Métodos de geração de novas ideias. <p>Modelos de negócios</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Design thinking</i>;• Canvas;• <i>E-commerce</i>. <p>Portfólio pessoal para apresentação</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceitos;• Fundamentos para construção de um portfólio pessoal. <p>Noções contábeis de projetos para o técnico em Multimídia</p>	

• Proposta orçamentária:

- ✓ custo;
- ✓ lucro;
- ✓ imposto.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	60	Prática em Laboratório*	00	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.3 INFLUÊNCIAS DOS MOVIMENTOS HISTÓRICOS E VISUAIS BRASILEIROS	
Função: Estudo e Pesquisa Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar referências artísticas e culturais que enriqueçam o projeto visual. Realizar projetos de acordo com tendências de comunicação multimídia vigentes. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos multimídia.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Desenvolver a criticidade. Estimular o senso de pertencimento. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar aspectos do contexto artístico cultural brasileiro.	1.1 Pesquisar aspectos significativos que denotam a contribuição de influências estrangeiras na formação artística-histórica nacional.
2. Identificar referenciais conceituais na produção brasileira que possam contribuir no projeto multimídia.	2.1 Selecionar elementos e características da história da arte brasileira para utilizar no projeto multimídia.
3. Interpretar características, evolução e contexto histórico das manifestações artísticas nacionais.	3.1 Selecionar características de estilos artísticos que contribuam como fonte de informação para o projeto multimídia.
4. Analisar aspectos do processo de transição cultural por meio das linguagens artísticas brasileiras.	4.1 Realizar de forma crítica a distinção dos fenômenos estéticos da mídia contemporânea nacional.
Bases Tecnológicas	
<p>Arte e cultura no Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • O olhar dos viajantes; • Influências da missão artística francesa; • Barroco Mineiro. <p>Concretismo e neoconcretismo brasileiro</p> <p>A fotografia no Brasil – origens e vertentes</p> <p>Semana de arte moderna em São Paulo</p> <p>A estética do rádio como influência na TV brasileira</p> <ul style="list-style-type: none"> • O início da TV Tupi; • Impacto visual da MTV Brasil nos anos 90/00. <p>Design brasileiro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bienal Internacional de Artes - Cartazes; • Alexandre Wollner, Aloísio Magalhães, Antônio Maluf. 	

Pluriculturalismo brasileiro – matrizes

- Indígena;
- Africana;
- Cultura tradicional;
- Cultura *pop* brasileira.

Cinema Brasileiro

- Cinema novo;
- Embrafilme;
- A retomada do cinema nacional.

Arte contemporânea brasileira

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.4 LINGUAGEM DA WEB II	
Função: Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto multimídia. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Estimular a organização. Incentivar atitudes de autonomia.	
Competências	Habilidades
1. Desenvolver páginas <i>Web</i> , estabelecendo conexões com o banco de dados. 2. Analisar códigos de <i>websites</i> .	1.1 Aplicar as técnicas de programação para <i>Internet</i> no desenvolvimento de páginas <i>Web</i> . 1.2 Criar formulários para <i>websites</i> conectados com banco de dados. 1.3 Aplicar domínio e hospedagem de página <i>Web</i> . 1.4 Coletar dados e informações para elaboração de páginas para <i>internet</i> conectada ao banco de dados. 2.1 Identificar os elementos da sintaxe de programação. 2.2 Identifica procedimentos de organização de instruções e comentários ao longo do código de programação. 2.3 Redigir instruções e comentários no código fonte de <i>websites</i> implementados. 2.4 Coletar dados e informações de acordo com a solicitação do cliente que dialoguem com as demandas específicas do processo de programação. 2.5 Elaborar páginas de programação conectadas ao banco de dados, conforme as demandas solicitadas pelo cliente.
Bases Tecnológicas	
Introdução à Linguagem de Programação <i>Web</i> para servidor <ul style="list-style-type: none"> • Instalação do servidor: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>apache</i> ou <i>IIS</i>. • <i>PHP</i> (ou <i>ASP</i>), <i>JavaScript</i>, <i>Jquery</i>; • Compartilhamento de pastas <i>Web</i> e suas permissões. Linguagem <ul style="list-style-type: none"> • Tipos e escopo de variáveis; • Variáveis de ambiente; • Introdução <i>actionsript</i>: <ul style="list-style-type: none"> ✓ classes básicas. Operadores aritméticos e lógicos Comandos de controle de fluxo:	

- *FOR*;
- *IF*;
- *WHILE*;
- *SWITCH*.

Criação de funções

- Formatação da função *Date*.

Função para reaproveitamento de código

- Elaboração de bibliotecas de funções;
- Conjunto de funções:
 - ✓ envio de *e-mail* e *upload*.

Arquitetura cliente/ servidor

Variáveis especiais

- *Cookies*;
- *Session*.

Formulários, arquivos remotos e tratamento de erros

- Passagem de parâmetro;
- Validação de campos.

Acesso ao banco de dados

Informações e criação de domínio e hospedagem de página *Web*.

- Principais servidores
 - ✓ *Host Mídia*;
 - ✓ *HostGator*;
 - ✓ *UolHost*;
 - ✓ Registro BR;
 - ✓ *Wix*;
 - ✓ entre outros.

CMS (Content Management System)

- Desenvolvimento de páginas *web* através da utilização de sistemas de gerenciamento de conteúdo – *Wordpress* e outros.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

II.5 NAVEGAÇÃO, USABILIDADE E ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	
Função: Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto multimídia. Realizar projetos de acordo com tendências de comunicação multimídia vigentes. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção multimídia.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Analisar o conteúdo de um sistema digital. 2. Desenvolver textos otimizados para sistemas digitais. 3. Desenvolver fluxos de navegação para sistemas digitais.	1.1 Identificar as áreas de conteúdo de um sistema digital. 1.2 Aplicar conceitos de Arquitetura de Informação no desenvolvimento de <i>websites</i> , aplicativos e demais sistemas digitais. 1.3 Classificar e organizar informações no desenvolvimento de produtos multimídia. 2.1 Aplicar técnicas de <i>Webwriting</i> . 3.1 Identificar estrutura, fluxos e orientação do modelo de navegação. 3.2 Elaborar interfaces para sistemas digitais, segundo diretrizes do modelo de navegação. 3.3 Identificar fases do fluxo de conversão de sistemas digitais.
Bases Tecnológicas	
Arquitetura da Informação <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos e aplicações; • Classificação; • Organização; • Rotulação de conteúdo. <i>Webwriting</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos e aplicações. Modelagem da Navegação <ul style="list-style-type: none"> • Navegação; • Orientação; • Estrutura da navegação; • Fases do projeto de navegação; • Esquemas de navegação. Modelagem da interface <ul style="list-style-type: none"> • Conteúdo e organização da interface. 	

Fluxo de conversão

- Otimização e mensuração de resultados.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.6 APLICATIVOS INFORMATIZADOS PARA MULTIMÍDIA II	
Função: Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto multimídia. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção multimídia. Desenvolver material de comunicação (estático e/ou animado) utilizando a linguagem infográfica.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar atitudes de autonomia. Incentivar ações que promovam a cooperação.	
Competências	Habilidades
1. Identificar <i>softwares</i> para edição de imagem, som e pós produção audiovisual em projetos multimídia. 2. Desenvolver etapas de projeto multimídia.	1.1 Capturar e editar imagens para a composição de vídeos. 1.2 Operar os mecanismos para a criação de vinhetas em vídeos. 1.3 Definir especificidades sonoras conforme o projeto multimídia 1.4 Operar os <i>softwares</i> para edição e tratamento de som. 1.5 Exportar vídeos em diversos formatos de acordo com características do projeto multimídia. 2.1 Definir rotinas de trabalho a partir da organização sequencial de tarefas. 2.2 Identificar gargalos de produção em função do tempo estimado para as etapas do projeto. 2.3 Realizar procedimentos de <i>backup</i> e versionamento de arquivos.
Bases Tecnológicas	
<p><i>Softwares</i> para edição e tratamento de imagens estáticas e em movimento</p> <p>Utilização de vídeo no projeto multimídia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Captura; • Edição; • Transição de vídeo. <p>Vinhetas para projetos multimídia</p> <p>Fechamento e exportação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos de imagem; • Formatos de som; • Formatos de vídeo. <p>Pós-produção em vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efeitos visuais. <p>Edição de som para vídeo</p>	

- Equalização;
- Mixagem;
- Princípio básico de *foley*;
- *M&E (music and effects)*.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

II.7 PRODUÇÃO MULTIMÍDIA II	
Função: Estudo e Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto ou produto multimídia. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto multimídia. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção multimídia. Desenvolver material de comunicação (estático e/ou animado) utilizando a linguagem infográfica.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar ações que promovam a cooperação. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Analisar as linguagens midiáticas e suas características. 2. Analisar técnicas para manuseio dos equipamentos de captação audiovisual. 3. Elaborar plano de filmagem de projeto audiovisual.	1.1 Selecionar o suporte tecnológico adequado ao projeto multimídia. 2.1 Identificar as características dos equipamentos e seus acessórios de captação audiovisual. 2.2 Identificar as rotinas comuns para captação de imagens. 2.3 Manusear câmeras, acessórios para vídeo e outros equipamentos de captação audiovisual. 3.1 Selecionar técnicas de organização de planos para filmagem. 3.2 Montar cronograma de execução das etapas de produção. 3.3 Utilizar os recursos pertinentes à produção de imagens estáticas e em movimento.
Bases Tecnológicas	
Princípios e características <ul style="list-style-type: none"> • Linguagem fotográfica; • Linguagem audiovisual. Técnicas de organização e planos de filmagem <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de planos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ plano geral; ✓ plano conjunto; ✓ plano médio; ✓ plano americano; ✓ primeiro plano; ✓ plano detalhe. • Duração: <ul style="list-style-type: none"> ✓ plano sequência; ✓ plano relâmpago. • Ângulos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>plongée</i>; ✓ <i>contra-plongée</i>; ✓ frontal; 	

- ✓ lateral;
- ✓ traseiro;
- ✓ entre outros.
- Movimentos:
 - ✓ plano;
 - ✓ fixo;
 - ✓ panorâmico;
 - ✓ *travelling*;
 - ✓ zoom.

Técnicas de organização das etapas de produção audiovisual

- Cronograma;
- Orçamento;
- Roteiro.

Aplicações técnicas na produção audiovisual

- Captação;
- Sonorização.

Finalização e encaminhamentos para pós-produção

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

II.8 PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM MULTIMÍDIA	
Função: Estudo e Planejamento Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Realizar projetos de acordo com tendências de comunicação multimídia vigentes. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos multimídia.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Estimular o interesse pela realidade que nos cerca.	
Competências	Habilidades
1. Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas. 2. Propor soluções parametrizadas por viabilidade técnica e econômica aos problemas identificados no âmbito da área profissional.	1.1 Identificar demandas e situações-problema no âmbito da área profissional. 1.2 Identificar fontes de pesquisa sobre o objeto em estudo. 1.3 Elaborar instrumentos de pesquisa para desenvolvimento de projetos. 1.4 Constituir amostras para pesquisas técnicas e científicas, de forma criteriosa e explicitada. 1.5 Aplicar instrumentos de pesquisa de campo. 2.1 Consultar legislação, normas e regulamentos relativos ao projeto. 2.2 Registrar as etapas do trabalho. 2.3 Organizar os dados obtidos na forma de textos, planilhas, gráficos e esquemas.
Observação	
O produto a ser apresentado deverá ser constituído de umas das tipologias estabelecidas conforme Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico Nº 354, de 25-02-2015, parágrafo 3º, mencionadas a seguir: Novas técnicas e procedimentos; Preparações de pratos e alimentos; Modelos de Cardápios – Ficha técnica de alimentos e bebidas; Softwares, aplicativos e EULA (End Use License Agreement); Áreas de cultivo; Áudios e vídeos; Resenhas de vídeos; 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; Planos de Negócios.	
Orientações	
É necessário que o professor relacione a área de atividade profissional com o mercado de trabalho e demanda de novos produtos.	
Bases Tecnológicas	
Estudo do cenário da área profissional <ul style="list-style-type: none">• Características do setor:<ul style="list-style-type: none">✓ macro e microrregiões.• Avanços tecnológicos;• Ciclo de vida do setor;• Demandas e tendências futuras da área profissional;• Identificação de lacunas (demandas não atendidas plenamente) e de situações-problema do setor.	

Identificação e definição de temas para o TCC

- Análise das propostas de temas segundo os critérios:
 - ✓ pertinência;
 - ✓ relevância;
 - ✓ viabilidade.

Definição do cronograma de trabalho

Técnicas de pesquisa

- Documentação indireta:
 - ✓ pesquisa documental;
 - ✓ pesquisa bibliográfica.
- Técnicas de fichamento de obras técnicas e científicas;
- Documentação direta:
 - ✓ pesquisa de campo;
 - ✓ pesquisa de laboratório;
 - ✓ observação;
 - ✓ entrevista;
 - ✓ questionário.
- Técnicas de estruturação de instrumentos de pesquisa de campo:
 - ✓ questionários;
 - ✓ entrevistas;
 - ✓ formulários, entre outros.

Problematização

Utilização de ferramentas como, por exemplo, CANVAS

Construção de hipóteses

Objetivos

- Geral e específicos (para quê? para quem?).

Justificativa (por quê?)

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

MÓDULO III – Habilitação Profissional de Técnico em MULTIMÍDIA

III.1 MARKETING DIGITAL	
Função: Planejamento de Estratégias de <i>Marketing</i>	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar e gerenciar projetos multimídia. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Elaborar conteúdos de acordo com a demanda do projeto multimídia. Elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle das atividades.	
Valores e Atitudes	
Incentivar o diálogo e a interlocução. Estimular o interesse pela realidade que nos cerca. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Analisar aspectos da área de <i>Marketing</i> em relação à utilidade prática das diversas peças de <i>marketing</i> digital. 2. Analisar as plataformas de divulgação de produtos e serviços como ferramentas de <i>marketing</i> digital. 3. Analisar, no contexto da sociedade da informação, técnicas e práticas para otimização da busca orgânica de conteúdo no ambiente digital.	1.1 Pesquisar conceitos da área de <i>Marketing</i> na promoção de produtos e serviços. 1.2 Utilizar peças de <i>marketing</i> digital de acordo com a especificidade do público alvo. 1.3 Pesquisar as principais ferramentas para a aferição de métricas e otimização de resultados no ambiente digital. 2.1 Pesquisar a utilização das diferentes mídias como ferramentas de <i>marketing</i> . 2.2 Utilizar os conceitos de <i>marketing</i> digital na construção de soluções para dispositivos móveis. 2.3 Elaborar ações de <i>marketing</i> de conteúdo. 2.4 Utilizar técnicas para o desenvolvimento de sistemas de comércio eletrônico. 3.1 Identificar o padrão comportamental do consumidor no ambiente digital. 3.2 Classificar os perfis de comportamento do consumidor digital. 3.3 Utilizar as técnicas e práticas de busca. 3.4 Otimizar os resultados da busca orgânica na <i>web</i> . 3.5 Utilizar ferramentas de métricas de resultados.
Bases Tecnológicas	
Fundamentos do <i>Marketing</i> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicações; • <i>Marketing</i> digital e evolução; • Plano de <i>marketing</i> digital; • Etapas do planejamento; • Ferramentas de pesquisa e planejamento; • Roteiro para elaboração de um plano de <i>marketing</i>. <i>Marketing</i> digital e conceito de Sociedade da informação.	

Comportamento do consumidor digital

- Influências sociais no comportamento do consumidor;
- *Marketing* de relacionamento;
- Fidelização.

SEO - *Search Engine Optimization*

- Conceitos e diferenças;
- Otimização de *sites* para ferramentas de busca;
- Fundamentos do processo de *SEO*;
- Curva de demanda por palavras-chave;
- Fatores *onpage* e *offpage* do *SEO*;
- Monitoramento das principais métricas.

SEM - *Search Engine Marketing*

- Conceitos e diferenças;
- *Links* patrocinados;
- Canais de *feedback*;
- *Links* patrocinados e sua importância no *marketing online*;
- *Google AdWords* e suas ferramentas;

CPC (Custo por Clique) e o Índice de Qualidade do *AdWords*

- Seleção e qualificação de palavras-chave;
- Métricas:
 - ✓ Click Through Rate – CTR;
 - ✓ Custo por Clique – CPC;
 - ✓ Return on Investment – ROI.

E-mail, marketing, banners e mídias gráficas

- *Data mining* – Criação de uma base de dados própria;
- Tipos de *e-mails* e sua utilização;
- 4 Ps do *e-mail marketing*;
- Diretrizes para uma campanha de sucesso;
- Manutenção da base de dados em *e-mail marketing*;
- Ferramentas de envio e avaliação de resultados.

E-commerce

- Comércio eletrônico no Brasil e no mundo;
- Faturamento e penetração de mercado;
- Índice de confiança no *e-commerce*;
- Lojas virtuais e evolução 2001 - atual;
- Perspectivas para atualidade;
- Variação de *ticket* médio;
- Comércio eletrônico nas datas comemorativas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

III.2 TRATAMENTO DE IMAGENS	
Função: Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de ilustração digital. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Desenvolver interfaces criativas para <i>web</i> , animações e jogos.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Estimular a organização. Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia.	
Competências	Habilidades
1. Analisar imagens de acordo com o projeto multimídia. 2. Elaborar composições para peças de campanhas em multimeios.	1.1 Selecionar as imagens de acordo com o projeto multimídia. 1.2 Utilizar <i>softwares</i> de tratamento e edição de imagem digital para aperfeiçoar a apresentação do projeto multimídia. 2.1 Captar imagens digitais por meio de câmeras e equipamentos. 2.2 Ajustar espectro de cores e resolução de imagens digitais. 2.3 Executar correção e retoque de imagens. 2.4 Executar montagens em camadas de imagens. 2.5 Utilizar procedimentos de seleção complexa para edição de imagem.
Bases Tecnológicas	
Teoria física da cor Noções de composição visual Técnicas para utilização de mesas digitalizadoras - <i>tablets</i> Montagem, retoque e tratamento de imagens para criação Fotomontagens Processos de criação avançados utilizando o <i>software</i> para tratamento de imagens <ul style="list-style-type: none"> • Seleções compostas; • Técnicas combinadas; • Canais; • Deformações; • Máscara de <i>layer</i>. Correção de cor <ul style="list-style-type: none"> • <i>Shadows and highlights</i>; • <i>Exposure</i>; 	

- *Blend modes;*
- *Clean up;*
- *Variations;*
- *Levels;*
- *Selective color;*
- *Replace color;*
- *Action;*
- *Batch,*
- *Curves,*
- *Matiz saturação,*
- *Limiar,*
- *Intervalo de cor.*

Pintura para imagens digitais

- *Luz e sombra;*
- *Criação e brushes personalizados;*
- *Imagem por retícula;*
- *Blending colors, Hard edge, Smudge, Mixer Brush.*

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análise Curriculares - Centro

III.3 ILUSTRAÇÃO DIGITAL	
Função: Estudo e Desenvolvimento de Projetos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de ilustração digital. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Desenvolver interfaces criativas para <i>web</i> , animações e jogos.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criatividade. Incentivar o diálogo e a interlocução. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar recursos da linguagem da ilustração. 2. Analisar alternativas técnicas que viabilizem a criação de acordo com as diferentes mídias. 3. Desenvolver projeto de ilustração.	1.1 Identificar técnicas e estilos de ilustração adequados a cada projeto. 1.2 Expressar visualmente ideias por meio dos recursos da linguagem da ilustração. 2.1 Organizar ideias e sistemas visuais para ilustrar um conceito. 2.2 Definir público alvo. 2.3 Experimentar diferentes procedimentos para desenvolver projeto de ilustração. 3.1 Utilizar recursos artísticos de composição e cores. 3.2 Manejar instrumentos técnicos e tecnológicos para desenvolvimento de ilustração. 3.3 Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.4 Relacionar linguagem plástica e tecnológica ao suporte multimídia no qual a ilustração será veiculada.
Bases Tecnológicas	
Aprimoramento das técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Desenho de observação; • Conceitos de proporção; • Simetria; • Perspectiva; • Luz e sombra; • Corpo humano; • Natureza; • Objetos; • Cenários. Estrutura e Proporção <ul style="list-style-type: none"> • Figura Humana: <ul style="list-style-type: none"> ✓ cânones; ✓ <i>stick figures</i>; ✓ manequins. 	

- Sólidos Geométricos:
 - ✓ Objetos.
- Representação Tridimensional – Perspectiva;
- Cenários;
- Planos imagéticos.

Finalização

- Renderização – Luz e Sombra;
- Retículas;
- Pintura digital:
 - ✓ *flat color*;
 - ✓ *blending colors*;
 - ✓ *hard edge*;
 - ✓ *soft edge*;
 - ✓ *smudge tool*;
 - ✓ *mix brush*;
 - ✓ texturas;
 - ✓ criação de *brushes*;
 - ✓ entre outros.

Storytelling:

- Criando ilustrações com narrativa;
- *Storyboard*.

Criação de personagens - *character design*

- Silhuetas;
- volumes negativos;
- formas geométricas;
- estilização *cartoon*;
- exagero distorção;
- desenho gestual;
- entre outros.

Fundamentos da criação de projetos e estilos de ilustração dirigidos a produtos

- Editoriais;
- *Sites*;
- Animações;
- Audiovisual;
- Infográficos;
- Games;
- Campanhas publicitárias.

Utilização de *softwares* específicos para ilustração

- *Adobe photoshop*;
- *Adobe Illustrator*;
- *Manga studio* ou *autodesk sketchbook pro*;
- *Mischief* ou *Corel Painter*.

Planejamento do trabalho

- Roteiro de pesquisa;
- Análise de imagens;
- Definição de *softwares*;

- Pontos críticos do projeto.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpscetec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

III.4 ANIMAÇÃO 2D E 3D	
Função: Estudo e Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de ilustração digital. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Desenvolver interfaces criativas para <i>web</i> , animações e jogos. Interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar a pontualidade. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.	
Competências	Habilidades
1. Analisar os processos de criação, desenvolvimento e gestão de projetos de animação. 2. Desenvolver projetos de animação digital.	1.1 Identificar características e aspectos artísticos em projetos 2D e 3D. 1.2 Aplicar técnicas de desenho digital. 1.3 Elaborar roteiro e <i>storyboard</i> para animação. 1.4 Criar cenários e personagens para animações digitais. 1.5 Executar e orientar a direção de arte. 2.1 Pesquisar diferentes técnicas, métodos, aplicativos e ferramentas para produção de animações 2D e 3D. 2.2 Produzir animações digitais em 2D e 3D - modelagem, <i>setup</i> , textura e iluminação - para projetos. 2.3 Selecionar ferramentas para produção de efeitos especiais e edição na pós-produção. 2.4 Organizar o processo de desenvolvimento otimizando prazos e utilização de recursos humanos e técnicos. 2.5 Utilizar <i>softwares</i> e equipamentos adequados à demanda solicitada.
Bases Tecnológicas	
História e fundamentos da animação Os 12 princípios da animação <ul style="list-style-type: none"> • Comprimir e esticar - <i>Squash and Stretch</i>; • Antecipação - <i>Anticipation</i>; • Encenação - <i>Staging</i>; • Animação direta e posição-chave - <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>; • Continuidade e sobreposição da ação - <i>Overlapping Action and Follow Through</i>; • Aceleração e desaceleração - <i>Slow In and Slow Out</i>; • Movimento em arco - <i>Arcs</i>; • Ação Secundária - <i>Secondary Actions</i>; • Temporização - <i>Timing</i>; • Exagero - <i>Exaggeration</i>; 	

- Desenho volumétrico - *SolidDrawing*;
- Apelo - *Apeal*.

Edição e pós-produção de animação

- Grafismos eletrônicos;
- Vinhetas;
- *Teasers*;
- Comerciais para multimeios;
 - ✓ tv;
 - ✓ *internet*;
 - ✓ cinema;
 - ✓ novos suportes digitais.

Colorização e pintura digital para cenários virtuais

Experimentações de novos estilos e técnicas para animação

- *Stop Motion*;
- *Pixilation*;
- Marionetes;
- entre outros.

Infografia animada

Planejamento do trabalho

- Roteiro de pesquisa e análise de imagens;
- Definição de *softwares* adequados;
- pontos críticos do projeto.

Aplicação de *softwares* de animação

Princípios de animação 3D em diferentes aplicativos

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

III.5 GESTÃO DE MÍDIAS SOCIAIS	
Função: Estudo e Desenvolvimento de Projetos Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar e gerenciar projetos multimídia. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades. Criar, desenvolver e atualizar conteúdos em projetos e/ou produtos multimídia.	
Atribuições Empreendedoras	
Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos. Correlacionar e combinar soluções diferentes (para problemas operacionais) para refinar a elaboração de propostas de intervenção.	
Valores e Atitudes	
Incentivar comportamentos éticos. Incentivar o diálogo e a interlocução. Estimular interesse pela realidade que nos cerca. Estimular a comunicação nas relações interpessoais.	
Competências	Habilidades
1. Desenvolver conteúdo para mídias sociais com base nos conceitos da cultura de compartilhamento. 2. Planejar campanhas de <i>marketing</i> social e engajamento do consumidor em mídias sociais. 3. Desenvolver narrativas transmidiáticas para mídias sociais.	1.1 Pesquisar plataformas de mídias sociais e o conceito de cultura de compartilhamento. 1.2 Utilizar ferramentas para monitoramento e gestão de conteúdo em mídias sociais. 2.1 Identificar as características do consumidor e o conceito de engajamento com as mídias sociais. 2.2 Apresentar propostas para campanhas de <i>marketing</i> social considerando o perfil do consumidor. 2.3 Definir métricas para monitoramento de campanhas em mídias sociais. 2.4 Mensurar resultados a partir do monitoramento de campanhas em mídias sociais. 2.5 Identificar as diretrizes para gestão de relacionamento com o consumidor por meio de mídias sociais. 2.6 Organizar ações para gerenciamento de crises de relacionamento com o consumidor 2.7 Definir canais e/ou serviços de atendimento ao consumidor, em mídias sociais. 3.1 Pesquisar conteúdos transmidiáticos existentes em diversas plataformas. 3.2 Elaborar conteúdos que contemplem narrativas transmidiáticas.
Orientações	
Sugere-se que sejam desenvolvidos projetos nos quais se possa mensurar o impacto da divulgação por meio de parâmetros de medição e indicadores de audiência e acesso.	
Bases Tecnológicas	
Mídias sociais e cultura de compartilhamento	

- Histórias das mídias sociais,
 - ✓ conceitos;
 - ✓ aplicações.
- Fundamentos da cultura do compartilhamento.

Marketing Social

- História, conceitos e fundamentos do *marketing* social:
 - ✓ consumidor x prosumidor.
- Engajamento do consumidor digital;
- Conectividade e continuidade de relacionamento.

Métricas e monitoramento de campanhas

- Definição, implementação e mensuração de métricas de resultado em mídias sociais;
- Soluções nativas:
 - ✓ *Social Backers*;
 - ✓ *Google Analytics*;
 - ✓ *Statigram*;
 - ✓ *Hootsuite*;
 - ✓ *entre outros*.

Relacionamento com o consumidor em mídias sociais

- Gerenciamento de crises em mídias sociais SAC 2.0.

Narrativas Transmídia

- Desenvolvimento de conteúdo transmidiático através de redes sociais.

Gestão de Conteúdo em mídias digitais

- Ferramentas para gestão de conteúdo:
 - ✓ *Scup*;
 - ✓ *Seekr*;
 - ✓ *Brandwhatch*;
 - ✓ *E.life*;
 - ✓ *entre outros*.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática em Laboratório*	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática em Laboratório* (2,5)	00	Total (2,5)	50 Horas-aula

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, não está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

III.6 PROJETO DE JOGOS PARA WEB	
Função: Desenvolvimento de Projetos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar e gerenciar projetos multimídia. Desenvolver interfaces criativas para web, animações e jogos. Interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área. Criar, desenvolver e atualizar conteúdos em projetos e/ou produtos multimídia.	
Valores e Atitudes	
Socializar os saberes. Incentivar a pontualidade. Incentivar atitudes de autonomia.	
Competências	Habilidades
1. Desenvolver projetos de jogos digitais para <i>web</i> e dispositivos móveis.	1.1 Aplicar técnicas de modelagem e de análise de projeto de jogos digitais para <i>web</i> e dispositivos móveis. 1.2 Definir perfis e propriedades de personagens, cenários, ambientes e interações necessárias para a etapa de projeto. 1.3 Coletar informações para o roteiro. 1.4 Elaborar roteiro para narrativa de enredo e personagens. 1.5 Elaborar de <i>storyboard</i> - narrativa, ritmo, continuidade. 1.6 Redigir documentação para jogos digitais para <i>web</i> e dispositivos móveis – produção do <i>Game Design Document - GDD</i> .
2. Desenvolver documentação de jogo para <i>web</i> e dispositivos móveis.	2.1 Realizar <i>brainstorm</i> com equipe de trabalho. 2.2 Definir objetos, diretrizes e modelos para o desenvolvimento de jogos, relacionando dispositivos e requisitos. 2.3 Elaborar cronogramas. 2.4 Utilizar técnicas de análise da documentação do projeto. 2.5 Utilizar técnicas de avaliação de requisitos.
3. Identificar ferramentas e linguagens de programação para desenvolvimento de jogos digitais para <i>web</i> e dispositivos móveis.	3.1 Selecionar ferramentas de desenvolvimento de jogos digitais para <i>web</i> e dispositivos móveis. 3.2 Definir e desenvolver ambientes gráficos. 3.3 Aplicar elementos básicos de imagens, sons, movimentos e animações.
Bases Tecnológicas	
Enredo <ul style="list-style-type: none"> • Tema; • Pesquisa; • Cronologia; • Soluções criativas; • Estilo do jogo: 	

- ✓ *RPG*;
- ✓ *adventure*;
- ✓ ação;
- ✓ corrida,
- ✓ entre outros.

Estrutura narrativa

- Modo narrativo:
 - ✓ jogo em 1ª, 2ª ou 3ª pessoa.
- Eixo dramático:
 - ✓ conceito de trama.
- Premissa:
 - ✓ ideia central.
- Clímax:
 - ✓ ponto alto da narrativa.
- Desmedida:
 - ✓ variação de ritmo.
- Peripécias:
 - ✓ alternativas da narrativa.
- Reviravolta:
 - ✓ alterações da ideia central.
- Elementos da narrativa:
 - ✓ narrador;
 - ✓ personagem;
 - ✓ cenário.
- Tipos de narrativas:
 - ✓ lineares;
 - ✓ não lineares;
 - ✓ multilineares;
 - ✓ embutidas;
 - ✓ emergentes *sketch*;
 - ✓ *briefing*;
 - ✓ referência.

Roteiros

- Tipologia;
- *Softwares* de roteiro:
 - ✓ *Celtx*;
 - ✓ *WriteDuet*;
 - ✓ *Storytouch*;
 - ✓ *Adobe Story*;
 - ✓ *Amazon*.
- Argumentos;
- Conceitos e funções básicas no ambiente de programação utilizando ferramentas e recursos gráficos 3D:
 - ✓ movimento e animação.
- Aplicação de sons e imagens 3D;
- Variáveis e tipos de dados;
- Comandos, estrutura de decisão, repetição e operadores;
- Funções e métodos;
- Controles e *interface* gráfica para o usuário.

Elaboração de documento de jogo - *Game Design Document* – GDD

- E/ou adequação de *design*;
- Visão geral:
 - ✓ resumo,
 - ✓ aspectos fundamentais do jogo.
- Contexto do jogo:
 - ✓ história.
- Eventos anteriores (se houver);
- Principais personagens;
- Fluxo do jogo;
- *Input* do jogo.

Conceitos de projeto de *software*

- Levantamento de requisitos;
- Tipos de dados;
- Controle de qualidade:
 - ✓ usabilidade;
 - ✓ acessibilidade;
 - ✓ jogabilidade.

Elementos do projeto

- Ciclo de vida;
- Descrição do jogo;
- Estrutura funcional em blocos;
- Levantamento de recursos audiovisuais;
- Cronograma de atividades;
- Interatividade.

Visão geral de metodologia utilizada em desenvolvimento de jogos

- *Scrum*;
- *MSF – Microsoft Solution Framework*;
- *XP – Extreme Programming*;
- *FDD – Feature Driven Development*.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	100	Total (2,5)	100 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

III.7 DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM MULTIMÍDIA	
Função: Desenvolvimento e Gerenciamento de Projetos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar e gerenciar projetos multimídia. Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. Desenvolver interfaces criativas para <i>web</i> , animações e jogos. Interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área. Comunicar-se com eficiência na área profissional, com utilização da terminologia técnica e/ou científica e de acordo com os gêneros textuais e modelos convencionados (documentação e redação técnica).	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Estimular a autoconfiança. Incentivar atitudes de autonomia. Estimular a comunicação nas relações interpessoais.	
Competências	Habilidades
1. Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades. 2. Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos. 3. Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa. 4. Desenvolver pesquisa de mercado na área de Multimídia.	1.1 Consultar diversas fontes de pesquisa: catálogos, manuais de fabricantes, glossários técnicos, entre outros. 1.2 Comunicar ideias de forma clara e objetiva por meio de textos escritos e de explanações orais. 2.1 Definir recursos necessários e plano de produção. 2.2 Classificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto. 2.3 Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto. 3.1 Verificar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro. 3.2 Redigir relatórios sobre o desenvolvimento do projeto. 3.3 Construir gráficos, planilhas, cronogramas e fluxogramas. 3.4 Organizar as informações, os textos e os dados, conforme formatação definida. 4.1 Pesquisar nichos de mercado para produção e prestação de serviços nos diferentes canais de comunicação da área profissional. 4.2 Monitorar alternativas de inserção no mercado a partir de referências e experiências adquiridas no decorrer do curso. 4.3 Mensurar resultados. 4.4 Elaborar tabelas, gráficos e relatórios que representem os dados pesquisados.
Observação	

A apresentação descrita deverá prezar pela organização, clareza e domínio na abordagem do tema. Cada habilitação profissional definirá, por meio de regulamento específico, dentre os “produtos” a seguir, qual corresponderá à apresentação escrita do TCC, a exemplo de: Monografia; Protótipo com Manual Técnico; Maquete com respectivo Memorial Descritivo; Artigo Científico; Projeto de Pesquisa; Relatório Técnico.

Bases Tecnológicas

Referencial teórico da pesquisa

- Pesquisa e compilação de dados;
- Produções científicas, entre outros.

Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho e definições técnicas

- Definições dos termos técnicos e científicos (enunciados explicativos dos conceitos);
- Terminologia (conjuntos de termos técnicos e científicos próprios da área técnica);
- Simbologia, entre outros.

Escolha dos procedimentos metodológicos

- Cronograma de atividades;
- Fluxograma do processo.

Dimensionamento dos recursos necessários para execução do trabalho

Identificação das fontes de recursos

Organização dos dados de pesquisa

- Seleção;
- Codificação;
- Tabulação.

Análise dos dados

- Interpretação;
- Explicação;
- Especificação.

Técnicas para elaboração de relatórios, gráficos, histogramas

Sistemas de gerenciamento de projeto

Formatação de trabalhos acadêmicos

Delimitação de projeto com pacotes de entrega intermediários.

Especificidades da produção transmídia multiplataforma.

Métodos de precificação vinculados às etapas do processo criativo.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática em Laboratório*	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática em Laboratório* (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos Profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <http://www.cpsctec.com.br/crt/>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

4.5. Metodologia de Elaboração e Reelaboração Curricular e Público-alvo da Educação Profissional

A cada novo paradigma legal da Educação Profissional e Tecnológica, o Centro Paula Souza executa as adequações cabíveis desde o paradigma imediatamente anterior, da organização de cursos por área profissional até a mais recente taxonomia de eixos tecnológicos do Ministério da Educação – MEC.

Ao lado do atendimento à legislação (e de participação em consultas públicas, quando demandado pelos órgãos superiores, com o intuito de contribuir para as diretrizes e bases da Educação Profissional e Tecnológica), o desenvolvimento e o oferecimento de cursos técnicos em parceria com o setor produtivo/mercado de trabalho têm sido a principal diretriz do planejamento curricular da instituição.

A metodologia atualmente utilizada pelo Grupo de Formulação e Análises Curriculares constitui-se primordialmente nas ações/processos descritos a seguir:

1. Pesquisa dos perfis e atribuições profissionais na Classificação Brasileira de Ocupações – CBO – do Ministério do Trabalho e Emprego e, também, nas descrições de cargos do setor produtivo/mercado de trabalho, preferencialmente em parceria.
2. Seleção de competências, de habilidades e de bases tecnológicas, de acordo com os perfis profissionais e atribuições.
3. Consulta ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC, para adequação da nomenclatura da habilitação, do perfil profissional, da descrição do mercado de trabalho, da infraestrutura recomendada e da possibilidade de temas a serem desenvolvidos.
4. Estruturação de componentes curriculares e respectivas cargas horárias, de acordo com as funções do processo produtivo. Esses componentes curriculares são construídos a partir da descrição da função profissional subjacente à ideologia curricular, bem como pelas habilidades (capacidades práticas), pelas bases tecnológicas (referencial teórico) e pelas competências profissionais, a mobilização das diretrizes conceituais e das pragmáticas.
5. Mapeamento e catalogação das titulações docentes necessárias para ministrar aulas em cada um dos componentes curriculares de todas as habilitações profissionais.

6. Mapeamento e padronização da infraestrutura necessária para o oferecimento de cursos técnicos: laboratórios, equipamentos, instalações, mobiliário e bibliografia.
7. Estruturação dos planos de curso, documentos legais que organizam e ancoram os currículos na forma de planejamento pedagógico, de acordo com as legislações e fundamentações socioculturais, políticas e históricas, abrangendo justificativas, objetivos, perfil profissional e organização curricular, aproveitamento de experiências, de conhecimentos e avaliação da aprendizagem, bem como infraestrutura e pessoal docente, técnico e administrativo.
8. Validação junto ao público interno (Unidades Escolares) e ao público externo (Mercado de Trabalho/Setor Produtivo) dos currículos desenvolvidos.
9. Estruturação e desenvolvimento de turma-piloto para cursos cujos currículos são totalmente inéditos na instituição e para cursos não contemplados pelo MEC, em seu Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.
10. Capacitação docente e administrativa na área de Currículo Escolar.
11. Pesquisa e publicação na área de Currículo Escolar.

O público-alvo da produção curricular em Educação Profissional e Tecnológica constitui-se nos trabalhadores de diferentes arranjos produtivos e níveis de escolarização, que precisam ampliar sua formação profissional, bem como em pessoas que iniciam ou que desejam migrar para outras áreas de atuação profissional.

4.6. Enfoque Pedagógico

Constituindo-se em meio para guiar a prática pedagógica, o currículo organizado a partir de competências será direcionado para a construção da aprendizagem do aluno enquanto sujeito do seu próprio desenvolvimento. Para tanto, a organização do processo de aprendizagem privilegiará a definição de objetivos de aprendizagem e/ou questões geradoras, que orientam e estimulam a investigação, o pensamento e as ações, assim como a solução de problemas.

Dessa forma, a problematização e a interdisciplinaridade, a contextualização e os ambientes de formação se constituem ferramentas básicas para a construção das habilidades, atitudes e informações relacionadas às competências requeridas.

4.6.1. Fortalecimento das competências relativas ao Empreendedorismo

Atualmente, dos cursos existentes (98 Habilitações Profissionais – modalidade concomitante ou subsequente ao Ensino Médio, dessas, 37 Habilitações Profissionais oferecidas na forma Integrada ao Ensino Médio, 33 Especializações Técnicas e 5 cursos de Formação Inicial e Continuada), aproximadamente 50% (cinquenta por cento) abordam transversalmente o tema “Empreendedorismo” ou apresentam explícito o componente curricular “Empreendedorismo” na respectiva matriz curricular.

As ações do Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac) visam a ampliar o tema, de maneira transversal. O referente projeto, que teve início em janeiro de 2014, desenvolve a proposta de inclusão do tema “Empreendedorismo” nos cursos em formulação/reformulação de todos os Eixos Tecnológicos. O contexto da proposta tem como foco o desenvolvimento de competências empreendedoras, que são de extrema importância para a formação do profissional contemporâneo. Assim, um conjunto de dez competências empreendedoras passa a fazer parte dos Planos de Curso, alinhadas com as habilidades e com as bases tecnológicas pertinentes aos componentes de foco comportamental, pragmático ou de planejamento. São elas:

1. Resolver problemas novos, partindo do uso consciente de ferramentas de gestão e da criatividade.
2. Comunicar ideias com clareza e objetividade, utilizando instrumental que otimize a comunicação.
3. Tomar decisões, mobilizando as bases tecnológicas para a construção da competência geral de análise da situação-problema.
4. Demonstrar iniciativa, antecipando os movimentos, ações e consequências dos acontecimentos do entorno.
5. Desenvolver a ação criativa, fazendo uso de visão sistêmica, conectando saberes e buscando soluções eficazes.
6. Desenvolver autonomia intelectual, encontrando caminhos alternativos para atingir metas de modo analítico e estratégico e em alinhamento com o meio produtivo.
7. Representar as regras de convivência democrática, atuando em grupo e interagindo com a diversidade social, buscando mensurar o impacto de suas ações na esfera social, e não apenas na esfera econômica.
8. Desenvolver e demonstrar visão estratégica, considerando os fatores envolvidos em cada questão e as metas pretendidas pelo setor produtivo em que se vê inserido.
9. Analisar aspectos positivos e aspectos negativos de cada decisão.

10. Planejar e estruturar ações empreendedoras com o objetivo de aprimorar a relação custo-benefício, criando estrutura estável e durável, em termos de trabalho e sustentabilidade econômica.

Como suporte ao desenvolvimento dessas competências, o projeto Empreendedorismo no Gfac implementa e capacita os docentes no uso de um conjunto de metodologias e ferramentas, praticadas pelos mercados atuais, como *Design Thinking*, *Business Model Generation* (BMG), Mapa de Empatia, Análise *SWOT – Strengths, Weaknesses Opportunities and Threats* (FOFA – Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças) – e outras, que estruturam o planejamento, a visão sistêmica, a integração social, a tomada de decisão e a autoavaliação dos alunos, permitindo aos docentes avaliarem, junto com os discentes, o processo de resolução de problemas, e não apenas respostas “corretas”.

O Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac) contempla os cursos elaborados e atualizados com uma abordagem temática do Empreendedorismo. Embora em alguns cursos o Empreendedorismo apareça em forma de componente, todos os cursos apresentam competências e atribuições gerais voltadas para a ação empreendedora adequada ao contexto de cada perfil profissional. Essas atribuições e competências gerais são desenvolvidas transversalmente em componentes específicos dos cursos, a partir do desenvolvimento de competências e de habilidades que contribuem para o desenvolvimento do perfil empreendedor. Além dos componentes de Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (PTCC) e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (DTCC), outros componentes presentes nos cursos também apresentam abordagem do tema Empreendedorismo, por comportarem competências e habilidades que contribuem para a formação integral do perfil técnico e empreendedor.

4.6.2. Fortalecimento das competências relativas à Língua Inglesa e à Comunicação Profissional em Língua Estrangeira

O Centro Paula Souza tem como uma de suas diretrizes a apreensão e a difusão do conhecimento globalizado, o que se dá, em grande medida, pela língua inglesa, com todos os conhecimentos e princípios técnicos e tecnológicos subjacentes.

O ensino da Língua Inglesa, no que concerne à Educação Profissional Técnica de Nível Médio, pauta-se no desenvolvimento de competências, de habilidades e de bases tecnológicas voltadas à comunicação profissional de cada área de atuação, de acordo com os conceitos e termos técnicos e científicos empregados.

São desenvolvidas habilidades linguísticas que envolvem a recepção e a produção da língua, com ênfase na interpretação de texto e na produção de alguns gêneros simples relacionados à comunicação de cada profissão, respeitando a atuação do profissional técnico, que pode ser expressada nos contextos de atendimento ao público, elaboração de artigos, documentações técnicas e apresentações orais, entrevistas, interpretação e produção de textos de vários níveis de complexidade.

Nos cursos técnicos, a Língua Inglesa é trabalhada no componente curricular Inglês Instrumental (Inglês para Finalidades Específicas) e também no componente Língua Estrangeira Moderna – Inglês (que inclui comunicação profissional).

4.6.3. Fortalecimento das competências relativas à Língua Portuguesa e à Comunicação Profissional em Língua Materna

Nos cursos técnicos, a Língua Portuguesa é trabalhada nos componentes curriculares Linguagem, Trabalho e Tecnologia e Língua Portuguesa, Literatura e Comunicação Profissional, além das especificidades de algumas habilitações.

As competências-chave de analisar, interpretar e produzir textos técnicos das diversas áreas profissionais são desenvolvidas nesses componentes, de acordo com as respectivas terminologias técnicas e científicas, nas modalidades oral e escrita de comunicação, visando à elaboração de gêneros textuais como cartas comerciais e oficiais, relatórios técnicos, memoriais, comunicados, protocolos, entre outros gêneros, considerando as características de cada área de atuação.

4.6.4. Fortalecimento das competências relativas à Matemática

Nos currículos das habilitações profissionais técnicas ofertadas na forma integrada ao Ensino Médio, a Matemática, que se constitui em uma área de Conhecimento Autônoma na Formação Geral no Brasil, como componente curricular, teve sua representatividade aumentada, com ênfase no desenvolvido das seguintes competências-chave, ao longo de três séries: “Interpretar, na forma oral e escrita, símbolos, códigos, nomenclaturas, instrumentos de medição e de cálculo para representar dados, fazer estimativas e elaborar hipóteses”; “Analisar regularidades em situações semelhantes para estabelecer regras e propriedades.”; “Analisar identidades ou invariantes que impõem condições para resolução de situações-problema.”; “Interpretar textos e informações da Ciência e da Tecnologia relacionados à Matemática e veiculados em diferentes meios.”; “Avaliar o caráter ético do conhecimento matemático e aplicá-lo em situações reais”; “Elaborar hipóteses recorrendo

a modelos, esboços, fatos conhecidos, relações e propriedades”; “Analisar a Matemática como ciência autônoma, que investiga relações, formas e eventos e desenvolve maneiras próprias de descrever e interpretar o mundo”.

Pretende-se, em última instância, com esse fortalecimento do ensino da Matemática, desenvolver as capacidades práticas de utilizar o conhecimento matemático como apoio para avaliar as aplicações tecnológicas dos diferentes campos científicos e também de identificar recursos matemáticos, instrumentos e procedimentos para posicionar-se e argumentar sobre questões de interesse da comunidade.

Dessa maneira, a Matemática atende aos macro-objetivos de comunicação no mundo profissional e no mundo social, seja no percurso da cognição, seja na manifestação da expressão em relação aos fatos técnicos, científicos e também cotidianos.

4.6.5. Fortalecimento das competências relativas à Informática

Nos cursos técnicos, a Informática é trabalhada no componente curricular Aplicativos Informatizados, e em outros componentes que requerem especificidades para a utilização de *softwares* e *hardwares*.

Sinteticamente, são desenvolvidas as competências-chave de seleção e utilização de sistemas operacionais, *softwares*, aplicativos, plataformas de desenvolvimento de *websites* ou *blogs*, além de redes sociais para publicação de conteúdo na *internet* pertinentes a cada área de atuação.

4.6.6. Fortalecimento das competências relativas à Ética e Cidadania Organizacional

Nos cursos técnicos, a ética e a cidadania são trabalhadas no componente curricular Ética e Cidadania Organizacional.

Dentre as competências-chave, destacam-se a análise e a utilização do Código de Defesa do Consumidor, da Legislação Trabalhista, dos Regulamentos e Regras Organizacionais e dos Procedimentos para a Promoção da Imagem Organizacional.

São desenvolvidas habilidades que direcionam à identificação e utilização do código de ética da respectiva profissão, ao trabalho em equipe, ao respeito às diversidades e aos direitos humanos.

Com o referido componente, objetiva-se estimular práticas de responsabilidade social e de sustentabilidade na formação profissional e ética do cidadão.

4.6.7. Fortalecimento das competências pessoais, dos valores e das atitudes na conduta profissional

Na prática histórica de planejamento curricular das habilitações profissionais técnicas de nível médio do Centro Paula Souza, as competências pessoais, os valores e as atitudes na conduta profissional estão sendo gradualmente fortalecidos e expressos, cada vez mais explicitamente, na redação dos componentes curriculares.

Concebemos as competências pessoais como capacidades teórico-práticas e comportamentais de um profissional técnico de uma área profissional ou eixo tecnológico, direcionadas ao convívio nos ambientes laborais, ao trabalho em equipe, à comunicação e interação, à pesquisa, melhoria e atualização contínuas, à conduta ética, e às boas práticas no ambiente organizacional.

Quanto aos valores e atitudes, definimos como uma macroclasse, que se constitui em um conjunto de princípios que direcionam a conduta ética de um profissional técnico no mundo do trabalho e na vida social, para o alcance do qual estão envolvidos todos os atores, ambientes, relações e subprocessos do ensino e da aprendizagem (alunos, professores, grupo familiar dos alunos, funcionários administrativos, entorno na comunidade escolar, organizados em ambientes didáticos e também fora deles, com o estabelecimento de relações intra, extra e transescolares, para a mediação e o alcance do conhecimento aplicável na atuação profissional, fim e meta primordial da Educação Profissional e Tecnológica).

Dessa forma, na orientação curricular do Centro Paula Souza para os cursos técnicos, não somente as competências e habilidades profissionais são o foco, mas também as competências individuais que levam a uma otimização da organização coletiva. Sob esse ponto de vista, há uma aproximação entre o sentido mais psicológico ou individualizante de competência, paralelamente (e conjuntamente) ao sentido mais prático e demonstrável de desempenho, que aproxima, sim, as competências às atribuições ou atividades de um cargo ou função, mas não as reduz à execução ou ao direcionamento excludente do conhecimento a uma ou outra “prática de mercado”, como querem algumas teorias e algumas críticas.

A capacidade de demonstrar as competências e fazê-las úteis a uma sociedade, a nosso ver, não limita, mas sim amplia as habilidades sociais e críticas dos indivíduos em seu papel de profissional, que não é o único papel de um ser na sociedade, obviamente, bem como amplia a atuação do professor e das sistemáticas educativas, no que concerne a um ensino significativo, avaliável e a serviço da sociedade.

4.6.8. Fortalecimento das competências relativas à elaboração de projetos e solução de problemas do mundo do trabalho

No Centro Paula Souza, a valorização dos aspectos culturais no currículo é manifestada na Educação por Projetos, na organização da Feira Tecnológica do Centro Paula Souza (com projetos interdisciplinares), nos trabalhos de conclusão de curso obrigatórios, no aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores e na própria educação por competências profissionais, cuja ênfase é a atuação profissional para a solução de problemas reais do mundo do trabalho e da vida do cidadão, ancorada histórica, social e politicamente, ou seja, contextualizada, com vistas à eficiência e à eficácia da Educação Escolar e ao desenvolvimento da autonomia do educando. A cultura é o fator comum entre sociedade, ideologia, História e conhecimento.

A partir de 2015, uma crescente atenção foi dada ao desenvolvimento dos professores orientadores de projetos, assim como aos professores avaliadores.

O ambiente virtual possibilita ao professor acesso a ferramentas de desenvolvimento de *Design* de Projetos (modelo baseado no *Design Thinking*) e a critérios relativos à Economia Criativa, com um passo a passo sobre os objetivos, metodologias, desenvolvimento e outros itens importantes na estruturação não somente da pesquisa, mas na conclusão do projeto.

Ainda em relação aos professores orientadores, além das ferramentas do *Design* de Projetos e Economia Criativa, trabalhamos o contexto da avaliação por competências e das ferramentas e etapas de avaliação que constitui os Critérios de Avaliação utilizados para a Feteps.

Em todos os cursos técnicos são desenvolvidos projetos interdisciplinares, a exemplo do trabalho de conclusão de curso (TCC), componente curricular obrigatório nos currículos das habilitações profissionais, destinado a desenvolver as competências-chave da pesquisa, análise e utilização de informações coletadas a partir de pesquisas bibliográficas e de pesquisas de campo, com o objetivo de propor soluções para os problemas relacionados a cada área de atuação. Na elaboração dos trabalhos de conclusão de curso, os alunos passam por duas fases, planejamento e desenvolvimento, com aplicação de conhecimentos de legislação, elaboração de instrumentos de pesquisa, estudos mercadológicos, elaboração de experimentos e de protótipos, além da sistematização monográfica e documentação dos projetos.

Em 2016, houve a 10ª edição da Feteps, na qual foram expostos 210 projetos de Etecs e Fatecs, 6 projetos de outros países (Chile, Colômbia, México, Peru) e 3 de instituições do Amazonas, organizados nos eixos temáticos: Artes, Cultura e *Design*, Gestão e Ciências Econômicas, Ciências Biológicas e Agrárias, Informática e Ciências da Computação, Tecnologia Industrial Mecânica, Tecnologia Industrial Elétrica, Saúde e Segurança, Tecnologia Química dos Alimentos, da Agroindústria e da Bioenergia, Infraestrutura, Hospitalidade e Lazer. Nesta oportunidade, foram premiados projetos relacionados à inclusão de pessoas com deficiência, economia criativa, além daqueles desenvolvidos pelas unidades escolares voltados a ações sociais.

4.6.9. Fortalecimento das competências relacionadas a Gestão de Energia, Eficiência Energética e Energias Renováveis

Os temas “gestão de energia” “eficiência energética” e “energias renováveis” são desenvolvidos em cursos técnicos do Centro Paula Souza visando a competências-chave relacionadas à interpretação e aplicação da legislação e das normas técnicas referentes ao fornecimento, à qualidade e à eficiência de energia e impactos ambientais; elaboração de planos de uso racional e de conservação de energia; instalação e manutenção de equipamentos dos respectivos sistemas.

Esses temas são recorrentes em habilitações profissionais dos eixos tecnológicos de Controle e Processos Industriais e Produção Industrial.

4.6.10. Fortalecimento das competências relacionadas a Saúde e Segurança do Trabalho e Meio Ambiente

Em nosso país, a legislação sobre Segurança do trabalho é bastante abrangente, composta por Normas Regulamentadoras – NRs, leis complementares, como portarias e decretos, e também convenções da Organização Internacional do Trabalho, ratificadas pelo Brasil. Ainda assim, registra-se uma alta taxa de doenças e acidentes do trabalho. Os riscos estão presentes em todos os ambientes laborais, nas mais diversas áreas de atuação do trabalhador. A incorporação das boas práticas de gestão da Saúde e Segurança no Trabalho contribui para a proteção contra os riscos presentes no ambiente laboral, prevenindo acidentes e doenças, diminuindo prejuízos, além de promover a melhoria contínua dos ambientes de trabalho e da qualidade de vida dos trabalhadores. Assim, o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, instituição responsável pela maior parcela da Educação Profissional no Estado de São Paulo, considerando estes fatores, que

são de extrema importância para a formação e desempenho do futuro profissional, propõe desenvolver em todas as habilitações profissionais técnicas competências-chave relacionadas à análise e aplicação da legislação, das normas técnicas e de procedimentos referentes à identificação de riscos e prevenção de acidentes e doenças do trabalho e de impactos ambientais.

4.6.11. Padronização da infraestrutura, *softwares* e bibliografia para oferecimento de cursos técnicos

Desde 2008, a Unidade do Ensino Médio e Técnico desenvolve o projeto de Padronização de Laboratórios, que surgiu da necessidade de estabelecimento de um padrão de informações referentes ao tipo e à quantidade de instalações e de equipamentos necessários ao oferecimento das habilitações profissionais e do Ensino Médio no Centro Paula Souza.

São reunidas equipes de especialistas, que partem dos Referenciais Curriculares da Educação Profissional Técnica de Nível Médio e de pesquisas e contatos com o setor produtivo.

Os objetivos principais são definir padrões de laboratórios (quanto a espaços físicos e equipamentos), para os novos cursos elaborados pelas equipes de professores especialistas do Laboratório de Currículos.

Em 2017, estão sendo desenvolvidos 28 projetos de Padronização, relacionados aos eixos tecnológicos: Recursos Naturais; Produção Cultural e *Design*; Controle e Processos Industriais; Turismo, Hospitalidade e Lazer; Ambiente e Saúde.

Os resultados esperados para o projeto em 2017 são:

- Produção da documentação necessária à Padronização de Laboratórios:
 - ✓ documento completo: contempla a descrição completa dos equipamentos, mobiliário, acessórios e *softwares* de acordo com o sistema BEC /SIAFISICO e itens de consumo e suas quantidades, bem como a descrição e elaboração dos leiautes dos espaços físicos;
 - ✓ documento resumido: contempla informações básicas como identificação do equipamento, mobiliários e acessórios, *softwares* e suas quantidades, leiautes e possibilidades de compartilhamento dos laboratórios na unidade com várias habilitações profissionais.

- Subsidiar os setores da Administração Central e Etecs, no que se refere à implantação de novas unidades e novos cursos, utilizando-se como subsídio a documentação produzida pela Padronização de Laboratórios.
- Atualização da publicação eletrônica – *site*, divulgação da publicação resumida e documento completo.

4.6.12. Catalogação da Titulação Docente dos professores habilitados a ministrar aulas nos componentes curriculares dos cursos técnicos

Desde 2008, a Unidade do Ensino Médio e Técnico desenvolve o projeto de catalogação da titulação docente dos professores habilitados a ministrar aulas nos componentes curriculares dos cursos técnicos, que resulta no Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência (CRT).

O CRT tem por competência estabelecer, para cada componente curricular, a titulação dos docentes que são habilitados a ministrá-los e, por consequência, disciplinar os concursos públicos para ingresso na carreira docente, bem como o processo de atribuição de aulas. Este novo formato foi estruturado e disponibilizado para consulta na forma de *site*, contemplando as bases de busca: “Titulações” (diplomas de graduação dos professores); “Habilitações” (cursos técnicos) e “Componentes Curriculares”.

O CRT é atualizado semestralmente, disponibilizado eletronicamente nos meses de julho e de dezembro, na página da Unidade do Ensino Médio e Técnico e, excepcionalmente, em outra época, em arquivo separado, no mesmo espaço, nos casos em que houver necessidade, interesse da Instituição ou alteração da legislação.

O gerenciamento do CRT requer, além do monitoramento do *site*, o atendimento ao público docente externo ao Centro Paula Souza e também a orientação a docentes e gestores da Instituição nos momentos de atribuição de aulas e abertura de concursos e processos seletivos. Visa-se com esses procedimentos, ligados diretamente à carreira docente do Centro Paula Souza, à constituição de instrumento de regulação que apresente imparcialidade dos processos (todos os cursos são cadastrados), a transparência das ações institucionais (possibilidade de consulta via internet sem necessidade de senha - *site* aberto), a disposição de diálogo da Instituição (sistema de contato com público externo) e a renovação constante, com a possibilidade de solicitação de análise e inclusão de titulações de quaisquer interessados, da comunidade externa ou da comunidade interna do Centro Paula Souza.

4.7. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

A sistematização do conhecimento a respeito de um objeto pertinente à profissão, desenvolvido mediante controle, orientação e avaliação docente, permitirá aos alunos o conhecimento do campo de atuação profissional, com suas peculiaridades, demandas e desafios.

Ao considerar que o efetivo desenvolvimento de competências implica na adoção de sistemas de ensino que permitam a verificação da aplicabilidade dos conceitos tratados em sala de aula, torna-se necessário que cada escola, atendendo às especificidades dos cursos que oferece, crie oportunidades para que os alunos construam e apresentem um produto – Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Caberá a cada escola definir, conforme Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico nº 354, de 25-02-2015, as normas e as orientações que nortearão a realização do Trabalho de Conclusão de Curso, conforme a natureza e o perfil de conclusão da Habilitação Profissional.

O Trabalho de Conclusão de Curso deverá envolver necessariamente uma pesquisa empírica que, somada à pesquisa bibliográfica, dará o embasamento prático e teórico necessário para o desenvolvimento do trabalho. A pesquisa empírica deverá contemplar uma coleta de dados, que poderá ser realizada no local de estágio supervisionado, quando for o caso, ou por meio de visitas técnicas e entrevistas com profissionais da área. As atividades distribuídas em número de **120** horas, destinadas ao desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, serão acrescentadas às aulas previstas para o curso e constarão do histórico escolar do aluno.

O desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso pautar-se-á em pressupostos interdisciplinares e deve ser sistematizado em uma das formas previstas na tipologia de documentos estabelecida no parágrafo 2º, para a apresentação escrita do TCC. Caso seja adotada a forma de “Apresentação de produto”, esta deverá ser acompanhada pelas respectivas especificações técnicas, memorial descritivo, memórias de cálculos e demais reflexões de caráter teórico e metodológico pertinentes ao tema (verificar parágrafo 3º da Portaria supracitada).

A temática a ser abordada deve estar contida no perfil profissional de conclusão da habilitação, que se constitui na síntese das atribuições, competências e habilidades da formação técnica; a temática deve ser planejada sob orientação do professor responsável pelo componente curricular “PTCC” (Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso).

4.7.1. Orientação

A orientação do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso ficará por conta do professor responsável pelos temas do Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (PDTCC) em **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**.

4.8. Prática Profissional

A Prática Profissional será desenvolvida em laboratórios da Unidade Escolar e nas empresas representantes do setor produtivo, se necessário, e/ou estabelecido em convênios ou acordos de cooperação.

A prática será incluída na carga horária da Habilitação Profissional e não está desvinculada da teoria, pois constitui e organiza o currículo. Estudos de caso, visitas técnicas, conhecimento de mercado e das empresas, pesquisas, relatórios, trabalhos individuais e trabalhos em equipes serão procedimentos pedagógicos desenvolvidos ao longo do curso.

O tempo necessário e a forma como será desenvolvida a Prática Profissional realizada na escola e/ou nas empresas ficarão explicitados na proposta pedagógica da Unidade Escolar e no plano de trabalho dos docentes.

Todos os componentes curriculares preveem a prática, juntamente com os conhecimentos teóricos, visto que as competências constituem-se na mobilização e na aplicação das habilidades (práticas) e de fundamentação teórica, técnica, científica, tecnológica (bases tecnológicas).

Os componentes curriculares, organizados por competências, trazem explícitas as habilidades a serem desenvolvidas, relacionadas (inclusive numericamente a cada

competência), bem como o aparato teórico, que subsidia o desenvolvimento de competências e de habilidades.

A explicitação da carga horária "Prática" no campo específico de cada componente curricular, no final de cada quadro, em que há a divisão entre "Teórica" e "Prática" é uma distinção puramente metodológica, que visa direcionar o processo de divisão de classes em turmas (distribuição da quantidade de alunos, em duas ou mais turmas, quando da necessidade de utilizar outros espaços além dos espaços convencionais da sala de aula, como laboratórios, campos de estágio, empresas, atendimento nas áreas de Saúde, Indústrias, Fábricas entre outras possibilidades, nas ocasiões em que esses espaços não comportarem o número total de alunos da classe, sendo, então, necessário distribuir a classe, dividindo-a em turmas).

Assim, todos os componentes desenvolvem práticas, o que pode ser constatado pela própria existência da coluna 'habilidades', mas será evidenciada a carga horária "Prática" quando se tratar da necessidade de utilização de espaços diferenciados de ensino-aprendizagem, além da sala de aula, espaços esses que podem demandar a divisão de classes em turmas, por não acomodarem todos os alunos de uma turma convencional.

Dessa forma, um componente que venha a ter sua carga horária explicitada como 100% teórica não deixa de desenvolver práticas - apenas significa que essas práticas não demandam espaços diferenciados nem a divisão de classes em turmas.

Cada caso de divisão de classes em turmas será avaliado de acordo com suas peculiaridades; cada Unidade Escolar deve seguir os trâmites e orientações estabelecidos pela Unidade do Ensino Médio e Técnico para obter a divisão de classes em turmas.

4.9. Estágio Supervisionado

A Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** não exige o cumprimento de estágio supervisionado em sua organização curricular, contando com aproximadamente **1060** horas-aula de práticas profissionais, que poderão ser desenvolvidas integralmente na escola e/ou em empresas da região. Essas práticas ocorrerão com a utilização de procedimentos didáticos como simulações, experiências, ensaios e demais técnicas de

ensino que permitam a vivência dos alunos em situações próximas à realidade do setor produtivo. O trabalho com projetos, estudos de caso, visitas técnicas monitoradas, pesquisas de campo e aulas práticas em laboratórios devem garantir o desenvolvimento de competências específicas da área de formação.

O aluno, a seu critério, poderá realizar estágio supervisionado, não sendo, no entanto, condição para a conclusão do curso. Quando realizado, as horas efetivamente cumpridas deverão constar do Histórico Escolar do aluno. A escola acompanhará as atividades de estágio, cuja sistemática será definida em um Plano de Estágio Supervisionado devidamente incorporado ao Projeto Pedagógico da Unidade Escolar. O Plano de Estágio Supervisionado deverá prever os seguintes registros:

- sistemática de acompanhamento, controle e avaliação;
- justificativa;
- metodologias;
- objetivos;
- identificação do responsável pela Orientação de Estágio;
- definição de possíveis campos/áreas para realização de estágios.

O estágio somente poderá ser realizado de maneira concomitante com o curso, ou seja, ao aluno será permitido realizar estágio apenas enquanto estiver regularmente matriculado. Após a conclusão de todos os componentes curriculares será vedada a realização de estágio supervisionado.

4.10. Novas Organizações Curriculares

O Plano de Curso propõe a organização curricular estruturada em **03** módulos, com um total de **1200** horas ou **1500** horas-aula.

A Unidade Escolar, para dar atendimento às demandas individuais, sociais e do setor produtivo, poderá propor nova organização curricular, alterando o número de módulos, distribuição das aulas e dos componentes curriculares, desde que aprovada pelos Departamentos Grupo de Formulação e Análises Curriculares e Grupo de Supervisão Educacional – Cetec – Ceeteps. A organização curricular proposta levará em conta,

contudo, o perfil de conclusão da habilitação, da qualificação e a carga horária prevista para a habilitação.

A nova organização curricular proposta entrará em vigor após a homologação pelo Órgão de Supervisão Educacional do Ceeteps.

4.11. Glossário Temático do Grupo de Formulação e Análises Curriculares (Gfac):

Educação Profissional Técnica de Nível Médio

Apresentamos um glossário temático, com alguns termos relacionados à área de currículo em Educação Profissional Técnica de Nível Médio

4.11.1. Currículo de Educação Profissional Técnica de Nível Médio

Esquema teórico-metodológico que direciona o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, atribuições, atividades, competências, habilidades, bases tecnológicas, valores e conhecimentos, organizados em componentes curriculares e por eixo tecnológico/área de conhecimento, a fim de atender a objetivos de Formação Profissional de Nível Médio, de acordo com as funções do mercado de trabalho e dos processos produtivos e gerenciais, bem como as demandas sociopolíticas e culturais, as relações e atores sociais da escola.

4.11.2. Currículo oculto em Educação Profissional e Tecnológica

Processo e produto decorrentes da execução do currículo idealizado, frutos da interação entre os atores sociais envolvidos nos processos de ensino e de aprendizagem, que transcende e modifica as etapas de planejamento curricular, a partir de um conjunto de valores, crenças, hábitos, atitudes e práticas de uma comunidade, de uma região, em um contexto sócio-histórico, político e cultural e ideológico.

4.11.3. Perfil profissional

Descrição sumária das atribuições, atividades e das competências de um profissional de uma área técnica, no exercício de um determinado cargo ou ocupação.

Tem fundamentação no Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos do MEC – CNCT – (<http://pronatec.mec.gov.br/cnct>), na descrição sumária das famílias ocupacionais do

Ministério do Trabalho e na descrição de cargos e funções de instituições públicas e privadas.

4.11.4. Competências profissionais

Capacidades teórico-práticas e comportamentais de um profissional técnico de uma área profissional ou eixo tecnológico, direcionadas à solução de problemas do mundo do trabalho, ligados a processos produtivos e gerenciais, em determinados cargos, funções ou de modo autônomo.

Apresentamos, a seguir, uma relação de verbos que, organizados em categorias conceituais, exprimem ações e capacidades, representando linguisticamente os conceitos relacionados às competências profissionais:

- Categoria conceitual - Analisar:
 - ✓ interpretar, contextualizar, descrever, desenvolver conexões, estabelecer relações, confrontar, refletir, discernir, distinguir, detectar, apreciar, entender, compreender, associar, correlacionar, articular conhecimento, comparar, situar.
- Categoria conceitual - Analisar/pesquisar:
 - ✓ identificar, procurar, investigar, solucionar, distinguir, escolher, obter informações.
- Categoria conceitual - Analisar/projetar:
 - ✓ formular hipóteses, propor soluções, conceber, desenvolver modelo, elaborar estratégia, construir situação-problema.
- Categoria conceitual - Analisar/executar:
 - ✓ utilizar, exprimir-se, produzir, representar, realizar, traduzir, expressar-se, experimentar, acionar, agir, apresentar, selecionar, aplicar, sistematizar, equacionar, elaborar, classificar, organizar, relacionar, quantificar, transcrever, validar, construir.
- Categoria conceitual - Analisar/avaliar:
 - ✓ criticar, diagnosticar, emitir juízo de valor, discriminar.

4.11.5. Competências gerais

Competências profissionais relativas a um eixo tecnológico ou área profissional, relacionadas ao desenvolvimento de atribuições e atividades de um cargo ou função, ou de um conjunto de cargos/funções.

4.11.6. Competências pessoais

Capacidades teórico-práticas e comportamentais de um profissional técnico de uma área profissional ou eixo tecnológico, direcionadas ao convívio nos ambientes laborais, ao trabalho em equipe, à comunicação e interação, à pesquisa, melhoria e atualização contínuas, à conduta ética, e às boas práticas no ambiente organizacional.

4.11.7. Atribuições e responsabilidades

Conjunto de responsabilidades, atividades e atitudes relativas ao perfil do profissional técnico no exercício de um cargo, função ou em trabalho autônomo.

4.11.7.1 Atribuições empreendedoras

São atribuições relacionadas ao desenvolvimento de capacidades pessoais gerais orientadas para o desempenho de ações empreendedoras. As atribuições empreendedoras se manifestam em aspectos do chamado empreendedorismo interno – ou intraempreendedorismo, particularidades voltadas ao desempenho e diferencial profissional no mercado de trabalho, e aspectos do empreendedorismo externo, aqueles voltados para a abertura de empresas e desenvolvimento de negócios. As ações empreendedoras são organizadas pela classificação funcional – Planejamento, Execução e Controle – e atuam nos quatro campos do perfil empreendedor: Ações comportamentais e atitudinais, Ações de análise e planejamento, Ações de liderança e integração social e Ações de criatividade e inovação. As atribuições empreendedoras são circunscritas nos limites de atuação do perfil técnico de cada formação profissional.

4.11.8. Áreas de atividades

Campos de atuação do profissional, expressos pelo detalhamento de atividades relativas a determinado cargo ou função na cadeia produtiva e gerencial.

As áreas de atividades inseridas no currículo são baseadas nas ocupações relacionadas ao curso, que podem ser acessadas pelo *site* da CBO: <<http://www.mtecbo.gov.br>>.

4.11.9. Valores e atitudes

Conjunto de princípios que direcionam a conduta ética de um profissional técnico no mundo do trabalho e na vida social, para o alcance do qual estão envolvidos todos os atores, ambientes, relações e subprocessos do ensino e da aprendizagem (alunos, professores,

grupo familiar dos alunos, funcionários administrativos, entorno na comunidade escolar, organizados em ambientes didáticos e também fora deles, com o estabelecimento de relações intra, extra e transescolares, para a mediação e o alcance do conhecimento aplicável na atuação profissional, fim e meta primordial da Educação Profissional e Tecnológica).

4.11.10. Componentes curriculares

Divisões do currículo que organizam o desenvolvimento de temas afins. Compreendem atribuições, responsabilidades, atividades, competências, habilidades e bases tecnológicas – além de sugestões de metodologias de avaliação, de trabalhos interdisciplinares, de bibliografia de ferramentas de ensino aprendizagem – direcionadas a uma função produtiva. São elaborados com base nos temas apresentados no Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos do MEC e de acordo com as funções produtivas do mundo do trabalho. Apresentam carga horária teórica e carga horária prática.

Os componentes curriculares são planejados e relacionados a uma família de titulações docentes (Engenharias, Tecnologias, Ciências), para que somente profissionais habilitados possam ministrar as aulas.

4.11.11. Componentes curriculares transversais

Componentes curriculares relacionados a temas e projetos interdisciplinares, à ética e cidadania organizacional, ao empreendedorismo, ao uso de tecnologias informatizadas, relativos à comunicação profissional em língua materna e em línguas estrangeiras (como Inglês e Espanhol), ao uso das respectivas terminologias técnico-científicas, às bases científicas e tecnológicas das competências de planejamento e desenvolvimento de projetos, de modo colaborativo e empreendedor.

Para instrumentalizar o aluno no cumprimento da jornada curricular e, principalmente, desenvolver competências diferenciadas de convívio no mundo trabalho, trabalho em equipe e empreendedoras, transformando-o num profissional capaz de agir de acordo com a ética profissional, de se expressar oralmente e por escrito, de operar recursos de informática, de valorizar o trabalho coletivo, de desenvolver postura profissional e de planejar, executar, e gerenciar projetos, são oferecidos os seguintes componentes curriculares nos cursos técnicos:

- Aplicativos Informatizados;
- Ética e Cidadania Organizacional;

- Inglês Instrumental;
- Espanhol;
- Linguagem, Trabalho e Tecnologia;
- Empreendedorismo;
- Saúde e Segurança do Trabalho;
- Planejamento e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

4.11.12. Carga horária

Segmento de tempo destinado ao desenvolvimento de componentes curriculares, abrangendo teoria e prática.

A carga horária mínima é especificada, para cada habilitação profissional, no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC, podendo ser de 800, 1000 ou 1200 (horas-relógio) de 60 minutos, a serem convertidas em horas-aula nas matrizes curriculares.

As matrizes curriculares do Centro Paula Souza apresentam a carga horária em horas-aula, ao passo que o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos apresenta a carga horária em horas-relógio.

A carga horária prática será desenvolvida nos laboratórios e oficinas da Unidade Escolar, além de visitas técnicas e empresas/instituições, e será incluída na carga horária da Habilitação Profissional, porém não está desvinculada da teoria: constitui e organiza o currículo. Será trabalhada ao longo do curso por meio de atividades como estudos de caso, visitas técnicas, conhecimento de mercado e das empresas, pesquisas, trabalhos em grupo, trabalhos individuais.

O tempo necessário e a forma para o desenvolvimento da prática profissional realizada na escola e nas empresas serão explicitados na proposta pedagógica da Unidade Escolar e no plano de trabalho dos docentes.

4.11.13. Aula

Unidade do processo de ensino e aprendizagem relativa à execução do currículo, conforme o planejamento geral do curso e da disciplina, que diz respeito a um ou mais componentes curriculares, métodos, práticas ou turmas.

4.11.14. Aula teórica

Aula desenvolvida em um ou mais ambientes que não demandam espaços diferenciados para sua execução, como laboratórios, oficinas e outros ambientes compostos por equipamentos determinados.

4.11.15. Aula prática

Aula desenvolvida em espaços diferenciados para sua execução, como laboratórios, oficinas e outros ambientes compostos por equipamentos determinados.

4.11.16. Função

Conjunto de ações orientadas para uma mesma finalidade produtiva, para grandes atribuições, etapas significativas e específicas. Principais funções ou macrofunções:

- Planejamento: ação ou resultado da elaboração de um projeto com informações e procedimentos que garantam a realização da meta pretendida.
- Execução: ato ou efeito de realizar um projeto ou uma instrução, de passar do plano ao ato concretizado.
- Gestão/Controle: ato ou resultado de gerir, de administrar. Definido, também, como um conjunto de ações administrativas que garantam o cumprimento do prazo, de previsão de custos e da qualidade estabelecidos no projeto.

4.11.17. Habilidade Profissional

Capacidade de agir prontamente, mentalmente e por intermédio dos sentidos, com ou sem o uso de equipamentos, máquinas, ferramentas, ou de qualquer instrumento, mobilizando habilidade motora e uso imediato de recursos para a solução de problemas do mundo do trabalho.

É o aspecto prático das competências profissionais, relativo ao “saber fazer” determinada operação, o qual permite a materialização das capacidades relativas às competências.

As habilidades constituem saberes que originam um saber-fazer, que não é produto de uma instrução mecanicista, mas de uma construção mental que pode incorporar novos saberes.

A seguir, elencamos alguns verbos cuja referência é associada ao uso sistemático de equipamentos, de máquinas, de ferramentas, de instrumentos e até diretamente dos próprios sentidos, representando conceitos de ação e de capacidades práticas:

- coletar;
- conduzir;
- digitar;
- colher;
- conferir;
- enumerar;
- compilar;
- cortar;
- expedir;

- ligar;
- medir;
- nomear;
- operar;
- quantificar;
- registrar;
- selecionar;
- separar;
- executar.

4.11.18. Bases Tecnológicas

Conjunto sistematizado de conceitos, princípios, técnicas e tecnologias resultantes, em geral, da aplicação de conhecimentos científicos e tecnológicos a uma área produtiva, que dão suporte ao desenvolvimento das competências e das habilidades. Substantivos que representam as bases tecnológicas fundamentais:

- conceitos;
- definições;
- fundamentos;
- legislação;
- noções;
- normas;
- princípios;
- procedimentos.

4.11.19. Matriz curricular

Documento legal em forma de quadro representativo da disposição dos componentes curriculares (incluindo trabalhos de conclusão de curso e estágio) e respectivas cargas horárias (teóricas e práticas) de uma habilitação profissional técnica de nível médio, na estrutura de módulos ou séries, com terminalidade definida temporalmente (que pode ou não coincidir com a ordenação do semestre ou do ano letivo) e de acordo com a possibilidade de certificação intermediária (para qualificações profissionais técnicas de nível médio) e de certificação final (para habilitações profissionais técnicas de nível médio). As matrizes curriculares são também o documento oficial que aprova a instauração de uma habilitação profissional técnica de nível médio em uma determinada Unidade Escolar, em determinado recorte temporal (semestre ou ano letivo), a partir de uma legislação (federal e estadual) e a responsabilização de um Diretor de Escola e de um Supervisor Educacional.

4.11.20. Relações entre competências, habilidades e bases tecnológicas

As competências, habilidades e bases tecnológicas são intrinsecamente relacionadas entre si, tendo em vista a macrocompetência de solucionar problemas do mundo do trabalho.

Citamos a definição de “competência” que traz o artigo 6º da Resolução CNE/CEB n.º 4/99: “As competências requeridas pela educação profissional, consideradas a natureza do trabalho, são:

I - competências básicas, constituídas no ensino fundamental e médio;

II - competências profissionais gerais, comuns aos técnicos de cada área;

III - competências profissionais específicas de cada qualificação ou habilitação”. (Resolução CNE/CEB 4/99)

Em relação aos conceitos de competências, de habilidade, de conhecimento e de valor, transcrevemos trecho do Parecer CNE/CEB n.º 16/99:

“O conhecimento é entendido como o que muitos denominam simplesmente saber. A habilidade refere-se ao saber fazer relacionado com a prática do trabalho, transcendendo a mera ação motora. O valor se expressa no saber ser, na atitude relacionada com o julgamento da pertinência da ação, com a qualidade do trabalho, a ética do comportamento, a convivência participativa e solidária e outros atributos humanos, tais como a iniciativa e a criatividade”.

Pode-se dizer, portanto, que alguém desenvolveu competência profissional quando constitui, articula e mobiliza valores, conhecimentos e habilidades para a resolução de problemas não só rotineiros, mas também inusitados em seu campo de atuação profissional. Assim, age eficazmente diante do inesperado e do inabitual, superando a experiência acumulada transformada em hábito, mobilizando também a criatividade e para uma atuação transformadora.

Para a aquisição de competências profissionais, faz-se necessário o desenvolvimento de habilidades, mobilizando também fulcro teórico solidamente construído, com aparato científico e tecnológico. Logo, habilidades e bases tecnológicas/científicas são faces complementares da mesma “moeda”, para utilizar a conhecida metáfora. A competência é relacionada à capacidade de solucionar problemas, com a aplicação de competência imediata (habilidades), de modo racional e planejado, de acordo com os postulados técnicos e científicos (bases tecnológicas).

Se o trabalho pedagógico for direcionado apenas à aquisição de conhecimentos, os egressos não serão instrumentalizados para a aplicação dos saberes, dando origem a uma formação profissional falha, já que haverá grandes dificuldades para solução de problemas e para a flexibilidade de atuação (capacidade de adaptar-se a vários contextos).

Se o trabalho pedagógico for direcionado apenas ao desenvolvimento das habilidades, de forma exclusivamente mecânica, não haverá também o desenvolvimento da capacidade de flexibilização nem de solução de problemas, pois novos problemas serão um obstáculo, ou seja: o profissional terá dificuldades de resolver situações inusitadas e inesperadas.

Para a vida moderna, tendo em vista projetos profissionais, projetos pessoais e de vida em sociedade, é necessário adotar um parâmetro para desenvolvimento de competências, pois

está sendo exigida (da pessoa integral) a capacidade de aprendizado e mudança contínuos, traduzidos em parte na capacidade de adaptação, pois as necessidades mudam constantemente, com as transformações técnicas e científicas, mas também com as alterações sociais e culturais.

4.11.21. Plano de Curso

Documento legal que organiza o currículo na forma de planejamento pedagógico, de acordo com as legislações e outras fundamentações socioculturais, políticas e históricas, abrangendo justificativas, objetivos, perfil profissional, organização curricular das competências, habilidades, bases tecnológicas, temas e cargas horárias teóricas e práticas, aproveitamento de experiências e conhecimentos e avaliação da aprendizagem, infraestrutura de laboratórios e equipamentos e pessoal docente, técnico e administrativo.

Fontes Bibliográficas

- ALVES, Júlia Falivene. **Avaliação educacional: da teoria à prática**. Rio de Janeiro: LTC, 2013.
- CENTRO PAULA SOUZA. **Missão, Visão, Objetivos e Diretrizes**. Disponível em: <<http://www.cps.sp.gov.br/quem-somos/missao-visao-objetivos-e-diretrizes/>>. Acesso em: 9 fev. 2017.

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza/SP

CAPÍTULO 5 CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Consoante dispõe o artigo 36 da Resolução CNE/CEB 6/2012, o aproveitamento de conhecimentos e experiências adquiridas anteriormente pelos alunos, diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação profissional, poderá ocorrer por meio de:

- ✓ qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico concluídos em outros cursos;
- ✓ cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional, mediante avaliação do aluno;
- ✓ experiências adquiridas no trabalho ou por outros meios informais, mediante avaliação do aluno;
- ✓ avaliação de competências reconhecidas em processos formais de certificação profissional.

O aproveitamento de competências, anteriormente adquiridas pelo aluno, por meio da educação formal/informal ou do trabalho, para fins de prosseguimento de estudos, será feito mediante avaliação a ser realizada por comissão de professores, designada pela Direção da Escola, atendendo aos referenciais constantes de sua proposta pedagógica.

Quando a avaliação de competências tiver como objetivo a expedição de diploma, para conclusão de estudos, seguir-se-ão as diretrizes definidas e indicadas pelo Ministério da Educação e assim como o contido na deliberação CEE 107/2011.

CAPÍTULO 6 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação, elemento fundamental para acompanhamento e redirecionamento do processo de desenvolvimento de competências, estará voltada para a construção dos perfis de conclusão estabelecidos para as diferentes habilitações profissionais e as respectivas qualificações previstas.

Constitui-se num processo contínuo e permanente com a utilização de instrumentos diversificados – textos, provas, relatórios, autoavaliação, roteiros, pesquisas, portfólio, projetos, entre outros – que permitam analisar de forma ampla o desenvolvimento de competências em diferentes indivíduos e em diferentes situações de aprendizagem.

O caráter diagnóstico dessa avaliação permite subsidiar as decisões dos Conselhos de Classe e das Comissões de Professores acerca dos processos regimentalmente previstos de:

- classificação;
- reclassificação;
- aproveitamento de estudos.

Permite também orientar/reorientar os processos de:

- recuperação contínua;
- progressão parcial.

Estes dois últimos, destinados a alunos com aproveitamento insatisfatório, constituir-se-ão de atividades, recursos e metodologias diferenciadas e individualizadas com a finalidade de eliminar/reduzir dificuldades que inviabilizem o desenvolvimento das competências visadas.

Acresce-se, ainda, que o instituto da **Progressão Parcial** cria condições para que os alunos com menção insatisfatória em até três componentes curriculares possam, concomitantemente, cursar o módulo seguinte, ouvido o Conselho de Classe.

Por outro lado, o instituto da **Reclassificação** permite ao aluno a matrícula em módulo diverso daquele em que está classificado, expressa em parecer elaborado por Comissão de Professores, fundamentada nos resultados de diferentes avaliações realizadas.

Também através de avaliação, o instituto de **Aproveitamento de Estudos** permite reconhecer como válidas as competências desenvolvidas em outros cursos – dentro do sistema formal ou informal de ensino, dentro da formação inicial e continuada de trabalhadores, etapas ou módulos das habilitações profissionais de nível técnico ou as adquiridas no trabalho.

Ao final de cada módulo, após análise com o aluno, os resultados serão expressos por uma das menções a seguir, conforme estão conceituadas e operacionalmente definidas:

Menção	Conceito	Definição Operacional
MB	Muito Bom	O aluno obteve excelente desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
B	Bom	O aluno obteve bom desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
R	Regular	O aluno obteve desempenho regular no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
I	Insatisfatório	O aluno obteve desempenho insatisfatório no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.

Será considerado concluinte do curso ou classificado para o módulo seguinte o aluno que obtiver aproveitamento suficiente para promoção – MB, B ou R – e a frequência mínima estabelecida.

A frequência mínima exigida será de 75% (setenta e cinco) do total das horas efetivamente trabalhadas pela escola, calculada sobre a totalidade dos componentes curriculares de cada módulo e terá apuração independente do aproveitamento.

A emissão de Menção Final e demais decisões, acerca da promoção ou retenção do aluno, refletirão a análise do seu desempenho feita pelos docentes nos Conselhos de Classe e/

ou nas Comissões Especiais, avaliando a aquisição de competências previstas para os módulos correspondentes.

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

CAPÍTULO 7

INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

LABORATÓRIO DE EDIÇÃO I – PLATAFORMA PC	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
21	Microcomputador, 04 Núcleos, 08Gb RAM, 1 TB De HD(7200 RPM)
01	Conjunto de caixa acústica, tipo home theater, com potência de 500 w
01	Projeto Multímídia
02	Condicionador de ar
Mobiliário	
Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
21	Bancada móveis
21	Cadeiras giratórias
02	Armário de aço com portas
Acessórios	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
01	Suporte de teto para projetor multimídia.
01	Tela de projeção retrátil.
21	Fones de ouvido com conector P2.

LABORATÓRIO DE EDIÇÃO II – PLATAFORMA iMAC	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
21	Microcomputador iMac 5k 27 polegadas
01	Conjunto de caixa acústica, tipo home theater, com potência de 500 w
01	Projeto de multimídia
02	Condicionador de ar
Mobiliário	

Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
21	Bancada móveis
21	Cadeira giratória
02	Armário de aço com portas
Acessórios	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
01	Suporte de teto para projetor multimídia.
01	Tela de projeção retrátil.
21	Fones de ouvido com conector P2.

LABORATÓRIO DE MÍDIA CRIATIVA	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
21	Microcomputador, 04 Núcleos, 08Gb RAM, 1 TB De HD (7200 RPM)
01	Scanner para digitalização de imagens coloridas tamanho A3
21	Mesas Digitalizadoras para digitalizar imagens tipo prancheta de desenho
02	Mesa de Luz em Madeira Marfim, c/ área Central Medindo 80x60cm
04	Kit câmera Fotográfica Dslr
01	Kit Para Fotografia
10	Gravador De Voz Portátil Digital Com 02 Microfones
10	Microfones Profissionais Boom
01	TV LED 40"
01	Condicionador de ar
Mobiliário	
Quantidade	Identificação
02	Bancada móveis
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
04	Armário de aço com portas
10	Pranchetas de desenho
01	Bancada para scanner

04	Bancada para mesa de luz
04	Tripé Para Câmera Fotográfica/Filmadora, Altura Max. 171 Cm.
Acessórios	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
02	Suporte para TV
10	Fones de ouvido com conector P2.

Softwares Específicos para a Habilitação Profissional	
Quantidade	Identificação
22	Pacote <i>Adobe Creative Cloud</i>
ILUSTRAÇÃO	
22	<i>Corel Painter</i>
	<i>Mangá Studio</i>
	<i>Paint Tool Sai</i>
	<i>Sketchbook Pro</i>
	<i>Mischief</i>
	<i>Clip Studio</i>
3D E ANIMAÇÃO	
22	<i>3DS Max</i>
	<i>Maya</i>
	<i>ToonBoom</i>
DESENVOLVIMENTO	
22	<i>Microsoft Visual Studio (para ASP, C, C++, C#)</i>
	<i>MySql Workbench</i>
22	<i>Notepad ++;</i>
22	<i>HTML KIT;</i>
22	<i>Adobe Dreamweaver.</i>
22	<i>PhPEditor,</i>
22	<i>NetBeans;</i>
22	<i>Eclipse.</i>
ROTEIRO	

22	<i>Celtx</i>
	<i>ScreenCraft</i>
	<i>WriterDuet</i>
OUTROS SOFTWARES	
22	Redes Sociais
	<i>Android, Windows Phone, IOS</i>
22	<i>Open Project</i>
	<i>MS Project</i>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

BIBLIOGRAFIA

Eixo Tecnológico	Curso	Bibliografia	Autor 1 /SOBRENOME	Autor 1 /NOME	Autor 2 /SOBRENOME	Autor 2 /NOME	Autor 3 /SOBRENOME	Autor 3 /NOME	Título	Edição	Cidade	Editora	ISBN	Ano
Produção cultural e design	Multimídia	Básica	PREECE	Jennifer	SHARP	Helen	ROGERS	Yvonne	Design De Interação: Além Da interação humano computador.	3	Rio Grande do Sul	Bookman	978-8582600061	2013

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

CAPÍTULO 8 PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO – em elaboração

A contratação dos docentes que irão atuar no Curso de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** será feita por meio de Concurso Público e/ou Processo Seletivo como determinam as normas próprias do Ceeteps, obedecendo à ordem discriminada a seguir:

- ✓ Licenciados na Área Profissional relativa ao componente (disciplina);
- ✓ Graduados na Área do componente (disciplina).

Aos docentes contratados, o Ceeteps mantém um Programa de Capacitação voltado à formação continuada de competências diretamente ligadas ao exercício do magistério.

TITULAÇÕES DOCENTES POR COMPONENTE CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR	TITULAÇÃO
ANIMAÇÃO 2D E 3D	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas e Desenho (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Artes Visuais com Ênfase em Design• Ciência(s) da(de) Computação• Computação

- Computação (LP)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design (LP)
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho• Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas• Midialogia• Multimeios• Multimídia• Publicidade• Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Publicidade e Propaganda• Publicidade, Propaganda e Criação• Publicidade, Propaganda, Criação e Produção• Tecnologia em Artes Gráficas• Tecnologia em Artes Plásticas• Tecnologia em Design• Tecnologia em Sistema(s) para Internet
<p>APLICATIVOS INFORMATIZADOS PARA MULTIMÍDIA I</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em

	<p>Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none">• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Ciência e Tecnologia• Ciência(s) da(de) Computação• Cinema• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação e Multimeios• Comunicação Mercadológica• Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Comunicação Social• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Design Digital• Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo• Comunicação Social com Habilitação em Midialogia• Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
--	--

- Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design (LP)
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)

- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Midialogia

- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação - Habilitação Planejamento Estratégico
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas

- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Web Design e E-Commerce• Tecnologia em Web Design e Internet• Tecnologia Gráfica
<p>APLICATIVOS INFORMATIZADOS PARA MULTIMÍDIA II</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação

- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias
- Artes e Design
- Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Artes Plásticas
- Artes Plásticas (LP)
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Ciência e Tecnologia
- Ciência(s) da(de) Computação
- Cinema
- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia

- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Propaganda e Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design (LP)
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística

- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional

- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação - Habilitação Planejamento Estratégico
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas

- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Web Design e E-Commerce• Tecnologia em Web Design e Internet• Tecnologia Gráfica
CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO VISUAL	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Arte (LP)• Artes (LP)• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)

- Artes Plásticas
- Artes Plásticas (LP)
- Artes Plásticas - Ênfase em Design
- Artes Plásticas e Desenho (LP)
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Artes Visuais com Ênfase em Design
- Audiovisual
- Cinema
- Cinema e Vídeo
- Comunicação e Mídias
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Artes Plásticas (LP)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Interiores ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico

- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Educação Artística com Habilitação em Música (LP)
- Educomunicação
- Fotografia
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia

- Processos Fotográficos ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Gráfica
- Produção Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design Gráfico
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Produção Publicitária

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Tecnologia Gráfica• Tecnologia Gráfica
<p>DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM MULTIMÍDIA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Audiovisual• Ciência(s) da(de) Computação• Cinema• Cinema e Vídeo• Comercialização e Mercadologia ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Computação• Computação (LP)• Comunicação e Mídias• Comunicação Mercadológica• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Design Digital• Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo• Comunicação Social com Habilitação em Marketing

- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Industrial
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)

- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educomunicação
- Fotografia
- Gestão da Informação
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Produção Editorial
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Rádio e Televisão
- Relações Internacionais
- Relações Públicas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento Web
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Produção Audiovisual

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Produção Cultural• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web Design
<p>EMPREENDEDORISMO, INOVAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração• Administração - Habilitação em Administração Geral• Administração - Habilitação em Administração Hoteleira• Administração - Habilitação em Comércio Exterior• Administração - Habilitação em Marketing• Administração de Empresas• Administração de Empresas e Negócios• Administração em Marketing• Administração Geral• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Ciência(s) da(de) Computação• Cinema• Cinema e Vídeo

- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design Digital

- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educomunicação
- Engenharia da(de) Computação
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Propaganda e Marketing
- Publicidade

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Relações Internacionais
- Relações Públicas
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento Web
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Informática - Banco de Dados• Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios• Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados• Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios• Tecnologia em Jogos Digitais• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web Design
ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Administração• Administração - Ênfase em Análise de Sistemas• Administração - Habilitação em Administração de Empresas• Administração - Habilitação em Administração de Transportes• Administração - Habilitação em Administração Geral

- Administração - Habilitação em Administração Hoteleira
- Administração - Habilitação em Análise de Sistemas
- Administração - Habilitação em Comércio Exterior
- Administração - Habilitação em Comércio Internacional
- Administração - Habilitação em Finanças e Controladoria
- Administração - Habilitação em Gestão de Negócios
- Administração - Habilitação em Gestão de(em) Sistemas de Informação
- Administração - Habilitação em Hotelaria e Turismo
- Administração - Habilitação em Marketing
- Administração - Habilitação em Mercados Internacionais
- Administração de Empresas
- Administração de Empresas e Negócios
- Administração Geral
- Administração Geral - Ênfase em Marketing
- Administração Pública
- Ciências Administrativas
- Ciências Contábeis
- Ciências Contábeis e Atuariais
- Ciências Econômicas
- Ciências Econômicas com Ênfase em Comércio Internacional
- Ciências Econômicas e Administrativas

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

- Ciências Gerenciais e Orçamentos Contábeis
- Ciências Jurídicas
- Ciências Jurídicas e Sociais
- Ciências Sociais
- Ciências Sociais (LP)
- Direito
- Economia
- Estudos Sociais com Habilitação em Geografia (LP)
- Estudos Sociais com Habilitação em História (LP)
- Filosofia
- Filosofia (LP)
- Gestão de Políticas Públicas
- História
- História (LP)
- Pedagogia
- Pedagogia (LP)
- Psicologia
- Psicologia (LP)
- Relações Internacionais
- Sociologia
- Sociologia (LP)
- Sociologia e Política
- Sociologia e Política (LP)
- Tecnologia em Comercio Exterior
- Tecnologia em Comércio Internacional
- Tecnologia em Gestão de Comercio Exterior
- Tecnologia em Gestão de Negócios e Finanças
- Tecnologia em Gestão Empresarial

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Gestão Estratégica das Organizações - Foco em Gestão Financeira• Tecnologia em Negócios Imobiliários• Tecnologia em Planejamento Administrativo• Tecnologia em Planejamento Administrativo e Programação Econômica• Tecnologia em Processos Gerenciais• Tecnologia em Produção (da/de Produção)• Tecnologia em Produção Industrial
<p>GESTÃO DE MÍDIAS SOCIAIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração - Habilitação em Comércio Exterior• Administração - Habilitação em Marketing• Administração de Empresas e Negócios• Administração em Marketing• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Ciência(s) da(de) Computação• Cinema• Cinema e Vídeo• Computação• Computação (LP)

- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Social com Habilitação em Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educomunicação
- Engenharia da(de) Computação

- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática (LP)
- Marketing
- Matemática Aplicada à Informática
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Produção Editorial
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Propaganda, Publicidade e Criação - Habilitação em Marketing em Propaganda e Publicidade
- Propaganda, Publicidade e Criação - Habilitação em Propaganda
- Publicidade
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Relações Internacionais

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

- Relações Públicas
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento Web
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web Design
<p>ILUSTRAÇÃO DIGITAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas e Desenho (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Artes Visuais com Ênfase em Design• Ciência(s) da(de) Computação• Computação• Computação (LP)• Comunicação Social• Comunicação Social com Habilitação em Design Digital

- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Visual
- Desenho
- Desenho (LP)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Artes Plásticas (LP)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)

	<ul style="list-style-type: none">• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho• Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)• Midialogia• Multimeios• Multimídia• Publicidade• Publicidade e Propaganda• Publicidade, Propaganda e Criação• Publicidade, Propaganda, Criação e Produção• Tecnologia em Artes Gráficas• Tecnologia em Artes Plásticas• Tecnologia em Design• Tecnologia em Design de Mídia Digital• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia Gráfica
<p>INFLUÊNCIAS DOS MOVIMENTOS HISTÓRICOS E VISUAIS BRASILEIROS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Arte (LP)• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas e Desenho (LP)

- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Audiovisual
- Cinema
- Cinema e Vídeo
- Desenho
- Desenho (LP)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Artes Plásticas (LP)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Produto
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas

	<ul style="list-style-type: none">• Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)• Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho• Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)• Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas• Fotografia• História• História (LP)• História da Arte• Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual• Midialogia• Mídias Digitais• Multimeios• Multimídia• Produção Multimídia• Rádio e Televisão• Sociologia• Sociologia (LP)• Tecnologia em Artes Plásticas• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Design
<p>INFLUÊNCIAS DOS MOVIMENTOS HISTÓRICOS E VISUAIS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Arte (LP)• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design

- Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Artes Plásticas
- Artes Plásticas (LP)
- Artes Plásticas - Ênfase em Design
- Artes Plásticas e Desenho (LP)
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Audiovisual
- Cinema
- Cinema e Vídeo
- Desenho
- Desenho (LP)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Artes Plásticas (LP)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores

- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas
- Filosofia
- Filosofia (LP)
- Fotografia
- História
- História (LP)
- História da Arte
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Produção Multimídia
- Rádio e Televisão
- Sociologia
- Sociologia (LP)

	<ul style="list-style-type: none">• Sociologia e Política• Sociologia e Política (LP)• Tecnologia em Artes Plásticas• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Design• Tecnologia em Design de Multimídia• Tecnologia em Design Multimídia
<p>INGLÊS INSTRUMENTAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• Inglês (LP)• Letras - Língua Portuguesa e Inglesa (LP)• Letras - Tradutor e Intérprete• Letras com Habilitação de Tradutor/ Inglês• Letras com Habilitação em Inglês (LP)• Letras com Habilitação em Língua e Literatura Inglesa (LP)• Letras com Habilitação em Português e Inglês• Letras com Habilitação em Português e Inglês (LP)• Letras com Habilitação em Português/ Inglês e Respectivas Literaturas (LP)• Letras com Habilitação em Secretariado Bilingue/ Inglês• Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilingue/ Inglês• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilingue• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilingue/ Inglês• Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilingue/ Inglês (LP)

- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês (LP)
- Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês
- Secretariado - Habilitação em Inglês
- Secretariado Bilíngue
- Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês
- Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)
- Secretariado Executivo
- Secretariado Executivo Bilíngue
- Secretariado Executivo Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês
- Secretariado Executivo Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)
- Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês
- Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês (LP)
- Secretariado Executivo Trilíngue
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês (LP)
- Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado/ Inglês
- Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado/ Inglês (LP)
- Tecnologia em Automação em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês
- Tecnologia em Formação de Secretariado/ Inglês

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês• Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês (LP)• Tecnologia em Secretariado Executivo Bilingue/ Inglês• Tecnologia em Secretariado Executivo Bilingue/ Inglês (LP)• Tecnologia em Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês (LP)• Tradutor e Intérprete• Tradutor e Intérprete com Habilitação em Inglês• Tradutor e Intérprete com Habilitação em Inglês (LP)
<p>LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Letras• Letras (LP)• Letras - Língua Portuguesa e Inglesa (LP)• Letras - Neolatinas (LP)• Letras - Tradutor e Intérprete• Letras com Habilitação de Tradutor/ Inglês• Letras com Habilitação em Espanhol• Letras com Habilitação em Espanhol (LP)• Letras com Habilitação em Inglês (LP)• Letras com Habilitação em Língua Portuguesa (LP)• Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Espanhola e suas Literaturas

- Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas (LP)
- Letras com Habilitação em Linguística
- Letras com Habilitação em Linguística (LP)
- Letras com Habilitação em Português
- Letras com Habilitação em Português (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Alemão
- Letras com Habilitação em Português e Alemão (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Espanhol (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Francês (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Inglês
- Letras com Habilitação em Português e Inglês (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Italiano (LP)
- Letras com Habilitação em Português e Literaturas de Língua Portuguesa (LP)
- Letras com Habilitação em Português, Inglês e Literaturas (LP)
- Letras com Habilitação em Português/ Espanhol e Respectivas Literaturas (LP)
- Letras com Habilitação em Português/ Inglês e Respectivas Literaturas (LP)

- Letras com Habilitação em Português/ Literaturas da Língua Portuguesa com suas respectivas Literaturas (LP)
- Letras com Habilitação em Secretariado
- Letras com Habilitação em Secretariado Bilíngue/ Inglês
- Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilíngue/ Espanhol
- Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês
- Letras com Habilitação em Secretariado Trilíngue/ Português (LP)
- Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue
- Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Espanhol
- Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Espanhol (LP)
- Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Português
- Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Português (LP)
- Letras com Habilitação em Secretário Executivo
- Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue
- Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês
- Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês (LP)
- Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Português

- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Espanhol
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Espanhol (LP)
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês (LP)
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português
- Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português (LP)
- Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês
- Letras: Língua Espanhola e Língua Portuguesa (LP)
- Língua Portuguesa (LP)
- Linguística (G/LP)
- Secretariado
- Secretariado - Habilitação em Inglês
- Secretariado Bilingue
- Secretariado Bilingue - Habilitação Português/ Inglês
- Secretariado Bilingue - Habilitação Português/ Inglês (LP)
- Secretariado com Habilitação em Secretariado Executivo Bilingue
- Secretariado Executivo
- Secretariado Executivo Bilingue
- Secretariado Executivo Bilingue - Habilitação Português/ Inglês
- Secretariado Executivo Bilingue - Habilitação Português/ Inglês (LP)

- Secretariado Executivo com Habilitação em Espanhol
- Secretariado Executivo com Habilitação em Espanhol (LP)
- Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês
- Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês (LP)
- Secretariado Executivo com Habilitação em Português
- Secretariado Executivo Trilíngue
- Secretariado Executivo Trilíngue - Português / Inglês / Espanhol
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Espanhol
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Espanhol (LP)
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês
- Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês (LP)
- Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado
- Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado com Ênfase em Marketing
- Tecnologia em Formação de Secretário
- Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue
- Tecnologia em Secretariado Executivo Trilíngue
- Tradutor e Intérprete com Habilitação em Português

LINGUAGEM DA WEB I

- Administração de Sistemas de Informação
- Análise de Sistemas
- Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados
- Análise de Sistemas de Informação
- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias
- Ciência(s) da(de) Computação
- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Design
- Design (LP)
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design Digital
- Design Multimídia
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Informática

- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Múltiplos Meios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas Web
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas Web
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Web Sites
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Software
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para Internet
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Software
- Tecnologia em Desenvolvimento de Website
- Tecnologia em Desenvolvimento para Internet: Desenvolvimento para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento para Web e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento Web

- Tecnologia em Desenvolvimento Web com Software Livre
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Software
- Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Redes de Computadores
- Tecnologia em Sistema de Software
- Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação
- Tecnologia em Sistema(s) para Internet
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Web
- Tecnologia em Web Design

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Web Design e E-Commerce
LINGUAGEM DA WEB II	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias• Ciência(s) da(de) Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação e Multimeios• Comunicação Social com Habilitação em Design Digital• Comunicação Social com Habilitação em Midialogia• Design• Design (LP)• Design - Habilitação em Design Digital• Design Digital• Design Multimídia• Engenharia da(de) Computação• Engenharia de Sistemas• Engenharia de Software• Física - Opção Informática• Física Computacional

- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Múltiplos Meios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise de Sistemas Web

- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Sistemas Web
- Tecnologia em Criação e Desenvolvimento de Web Sites
- Tecnologia em Desenvolvimento de Aplicativos Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas de Software
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para Internet
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento de Software
- Tecnologia em Desenvolvimento de Website
- Tecnologia em Desenvolvimento para Internet: Desenvolvimento para Web
- Tecnologia em Desenvolvimento para Web

- Tecnologia em Desenvolvimento para Web e Comércio Eletrônico
- Tecnologia em Desenvolvimento Web
- Tecnologia em Desenvolvimento Web com Software Livre
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Programação e Desenvolvimento de Software
- Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Publicidade e Propaganda
- Tecnologia em Redes de Computadores
- Tecnologia em Sistema de Software
- Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação
- Tecnologia em Sistema(s) para Internet
- Tecnologia em Técnicas Digitais

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e E-Commerce
<p>MARKETING DIGITAL</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração - Habilitação em Comércio Exterior• Administração - Habilitação em Marketing• Administração de Empresas e Negócios• Administração em Marketing• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Ciência(s) da(de) Computação• Ciências Sociais• Ciências Sociais (LP)• Cinema• Cinema e TV• Cinema e Vídeo• Comercialização e Mercadologia ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação e Multimeios

- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Social com Habilitação em Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design Digital
- Design Gráfico
- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)

- Educomunicação
- Engenharia da(de) Computação
- Estudos Sociais com Habilitação em História (LP)
- Filosofia
- Filosofia (LP)
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Gestão da Informação
- História
- História (LP)
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Propaganda e Criação

- Propaganda e Marketing
- Propaganda, Publicidade e Criação - Habilitação em Marketing em Propaganda e Publicidade
- Propaganda, Publicidade e Criação - Habilitação em Propaganda
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Relações Internacionais
- Relações Públicas
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Sociologia
- Sociologia (LP)
- Sociologia e Política
- Sociologia e Política (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas

- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Comunicação para Web Design
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Desenvolvimento Web
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informação e Comunicação
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Propaganda e Marketing

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Publicidade e Comunicação Empresarial• Tecnologia em Publicidade e Marketing• Tecnologia em Publicidade e Mídia• Tecnologia em Publicidade e Propaganda• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web Design
<p>NAVEGAÇÃO, USABILIDADE E ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias• Ciência(s) da(de) Computação• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação e Multimeios• Comunicação Social com Habilitação em Design Digital

- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design Digital
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Programação de Sistemas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação

- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios• Tecnologia em Marketing• Tecnologia em Marketing de Varejo• Tecnologia em Marketing Gerencial• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e E-Commerce
<p>PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM MULTIMÍDIA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Audiovisual

- Ciência(s) da(de) Computação
- Cinema
- Cinema e Vídeo
- Comercialização e Mercadologia ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Computação
- Computação (LP)
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas

- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Industrial
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educomunicação
- Fotografia
- Gestão da Informação
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios

	<ul style="list-style-type: none">• Multimídia• Produção Editorial• Produção Editorial em Múltiplos Meios• Produção Multimídia• Publicidade• Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Publicidade e Propaganda• Rádio e Televisão• Relações Internacionais• Relações Públicas• Tecnologia em Audiovisual• Tecnologia em Comunicação para Web• Tecnologia em Desenvolvimento Web• Tecnologia em Design de Mídia Digital• Tecnologia em Gestão de Rádio e TV• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Cultural• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web Design
<p>PROJETO DE JOGOS PARA WEB</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ciência(s) da(de) Computação• Computação• Computação (LP)• Design• Design (LP)• Design - Habilitação em Design Digital• Design de Games• Design Digital• Engenharia da(de) Computação

- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos de Entretenimento
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
- Tecnologia em Desenvolvimento de Multimídia
- Tecnologia em Desenvolvimento de Software
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Segurança da Informação
- Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação
- Tecnologia em Sistema(s) para Internet
- Tecnologia em Técnicas Digitais
- Tecnologia em Web

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Web Design
PRODUÇÃO MULTIMÍDIA I	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação• Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Ciência e Tecnologia• Ciência(s) da(de) Computação• Cinema• Computação• Computação (LP)• Computação Científica• Comunicação e Multimeios• Comunicação Mercadológica• Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Comunicação Social

- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design

- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Games
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação

- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação - Habilitação Planejamento Estratégico
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação

- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Marketing de Varejo• Tecnologia em Marketing Gerencial• Tecnologia em Processamento de Dados• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Editorial Multimídia• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Web Design e E-Commerce• Tecnologia em Web Design e Internet• Tecnologia Gráfica
<p>PRODUÇÃO MULTIMÍDIA II</p>	<ul style="list-style-type: none">• Administração de Sistemas de Informação• Análise de Sistemas• Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados• Análise de Sistemas de Informação

- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias
- Artes e Design
- Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Artes Plásticas
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Ciência e Tecnologia
- Ciência(s) da(de) Computação
- Cinema
- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia

Grupo de Formulação e Análises Curriculares, Centro Paula Souza / SP

- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Games
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas

- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Engenharia da(de) Computação
- Engenharia de Sistemas
- Engenharia de Software
- Física - Opção Informática
- Física Computacional
- Fotografia
- Informática
- Informática ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Informática (LP)
- Jornalismo
- Marketing
- Matemática Aplicada às Ciências da Computação
- Matemática Aplicada e Computação Científica
- Matemática Aplicada e Computacional
- Matemática com Informática
- Matemática Computacional
- Midialogia
- Mídias Digitais

- Múltímeios
- Múltímídia
- Processamento de Dados
- Processamento de Dados ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Editorial em Múltímeios
- Produção Múltímídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação - Habilitação Planejamento Estratégico
- Sistemas e Tecnologia da Informação
- Sistemas e Tecnologia da Informação (LP)
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual

- Tecnologia em Banco de Dados
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática para (a) Gestão de Negócios
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza / SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e Comércio Eletrônico• Tecnologia em Web Design e E-Commerce• Tecnologia em Web Design e Internet• Tecnologia Gráfica
TEORIA E FORMAS DA COMUNICAÇÃO	<ul style="list-style-type: none">• Arquitetura• Arquitetura e Urbanismo• Arte (LP)• Artes (LP)• Artes - Educação Artística (LP)• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas e Desenho (LP)• Artes Visuais

- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Artes Visuais com Ênfase em Design
- Audiovisual
- Cinema
- Cinema e Vídeo
- Comunicação e Mídias
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual

- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Artes Plásticas (LP)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design (LP)
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Interiores ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Educação Artística
- Educação Artística (LP)

- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho
- Educação Artística com Habilitação em Desenho (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Música
- Educação Artística com Habilitação em Música (LP)
- Educomunicação
- Fotografia
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Processos Fotográficos ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Produção Gráfica
- Produção Multimídia
- Propaganda e Marketing

- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Rádio e Televisão
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Audiovisual
- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design Gráfico
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing
- Tecnologia Gráfica

TRATAMENTO DE IMAGENS

- Administração de Sistemas de Informação
- Análise de Sistemas
- Análise de Sistemas Administrativos em Processamento de Dados
- Análise de Sistemas de Informação
- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação
- Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação - Habilitação em Gerenciamento de Sistemas e Tecnologias
- Artes e Design
- Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Artes Plásticas
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Ciência e Tecnologia
- Ciência(s) da(de) Computação
- Cinema
- Computação
- Computação (LP)
- Computação Científica
- Comunicação e Multimeios
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Design Digital

- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Produção Editorial
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo
- Comunicação Social com Habilitação em Radialismo (Rádio e TV)
- Comunicação Social com Habilitação em Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design de Games
- Design de Produto
- Design Digital

- Design Gráfico
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas (LP)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Engenharia da(de) Computação
- Fotografia
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Produção Editorial em Multimeios
- Produção Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia da(de) Informação e Comunicação
- Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia(s) da Informação
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Análise e Projeto de Sistemas
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Banco de Dados

- Tecnologia em Comunicação para Web
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design de Mídia Digital
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão de Rádio e TV
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Informática
- Tecnologia em Informática - Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Informática - Ênfase em Gestão de Negócios
- Tecnologia em Informática com Ênfase em Banco de Dados
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial
- Tecnologia em Processamento de Dados
- Tecnologia em Produção Audiovisual
- Tecnologia em Produção Editorial Multimídia
- Tecnologia em Produção Gráfica
- Tecnologia em Produção Multimídia
- Tecnologia em Produção Publicitária
- Tecnologia em Projeto(s) de Sistemas de Informações
- Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing

Grupo de Formulação e Análises Curriculares Centro Paula Souza/SP

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia em Redes de Computadores• Tecnologia em Sistema(s) de(da) Informação• Tecnologia em Sistema(s) para Internet• Tecnologia em Técnicas Digitais• Tecnologia em Web• Tecnologia em Web Design• Tecnologia em Web Design e E-Commerce• Tecnologia Gráfica
--	---

Este quadro apresenta a indicação da formação e qualificação para a função docente. Para a organização dos Concursos Públicos e/ou Processos Seletivos, a unidade escolar deverá consultar o Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência.

Toda Unidade Escolar conta com:

- Diretor de Escola Técnica;
- Diretor de Serviço – Área Administrativa;
- Diretor de Serviço – Área Acadêmica;
- Ata I – Assistente Técnico Administrativo;
- Coordenador de Projetos Responsável pela Coordenação Pedagógica;
- Coordenador de Projetos Responsável pelo Apoio e Orientação Educacional;
- Coordenador de Curso;
- Auxiliar de Docente;
- Docentes.

CAPÍTULO 9 CERTIFICADOS E DIPLOMA

Ao aluno concluinte do curso será conferido e expedido o diploma de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, satisfeitas as exigências relativas:

- ✓ ao cumprimento do currículo previsto para habilitação;
- ✓ à apresentação do certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente.

Ao término do primeiro módulo, o aluno fará jus ao Certificado de Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**.

Ao término dos dois primeiros módulos, o aluno fará jus ao Certificado de Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de **EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**.

Ao completar os 3 módulos, com aproveitamento em todos os componentes curriculares, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, pertinente ao Eixo Tecnológico de “Produção Cultural e *Design*”.

Os certificados e o diploma terão validade nacional.

Grupo de Formulação e Análise de Currículos - Centro Paula Souza / SP

PARECER TÉCNICO

Fundamentação Legal: Deliberação CEE n.º 105/2011 e Indicação CEE n.º 8/2000			
Processo Centro Paula Souza n.º		N.º de Cadastro (MEC/CIE)	

1. Identificação da Instituição de Ensino			
1.1. Nome e Sigla			
Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza - CEETEPS			
1.2. CNPJ			
62823257/0001-09			
1.3. Logradouro			
Rua dos Andradas			
Número	140	Complemento	
CEP	01208-000	Bairro	Santa Ifigênia
Município	São Paulo – SP		
Endereço Eletrônico			
Website	http://www.cps.sp.gov.br/		
1.4. Autorização do curso			
Órgão Responsável	Unidade de Ensino Médio e Técnico/CEETEPS		
Fundamentação legal	Supervisão delegada: Resolução SE/SP nº 78, de 07-11-2008.		
1.5. Unidade de Ensino Médio e Técnico			
Coordenador	Almério Melquíades de Araujo		
e-mail	almerio.araujo@cps.sp.gov.br		
Telefone do diretor(a)			
1.6. Dependência Administrativa			
Estadual/Municipal/Privada	Estadual		
1.7. Ato de Fundação/Constituição	Decreto Lei Estadual		
1.8. Entidade Mantenedora			
CNPJ	62823257/0001-09		
Razão Social	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza		

Natureza Jurídica	Autarquia estadual
Representante Legal	Laura M. J. Laganá
Ano de Fundação/Constituição	1969
2. Curso	
2.1. Curso: novo, autorizado ou autorizado e em funcionamento.	
Curso em funcionamento.	
2.2. Curso presencial ou na modalidade a distância	
O curso será oferecido na modalidade presencial.	
2.3. ETECs/município que oferecem o curso	
Etec Jornalista Roberto Marinho e Etec de Carapicuíba	
2.4. Quantidade de vagas ofertadas	
30 a 40 vagas	
2.5. Período do Curso (matutino/vespertino/noturno)	
2.6. Denominação do curso	
Técnico em Multimídia	
2.7. Eixo Tecnológico	
Produção Cultural e Design	
2.8. Formas de oferta	
Concomitante ou Subsequente ao Ensino Médio	
2.9. Carga Horária Total, incluindo estágio se for o caso.	
1200 horas-relógio ou 1500 horas-aula	
3. Análise do Especialista	
3.1. Justificativa e Objetivos	
A justificativa e objetivos estão de acordo com os dados mais recentes sobre a área.	
3.2. Requisitos de Acesso	
Os requisitos de acesso são adequados aos critérios da instituição educacional.	
3.3. Perfil Profissional de Conclusão	
O perfil profissional proposto para o curso Técnico em Multimídia está de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC e também com as competências e atribuições desse profissional no mercado de trabalho. A descrição das áreas de atuação também está pertinente e adequada, conforme segue: Perfil Profissional de Conclusão	

O **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA** é o profissional capaz de elaborar projetos de comunicação visual que funcionem como interfaces de interação do usuário com os meios eletrônicos e digitais. Pesquisa, organiza e prepara arquivos digitais para publicações *on-line*, animações 2D e 3D, *games*, *websites*, mídias sociais, *web TV* e *TV Digital*. Planeja e desenvolve a produção de conteúdos audiovisuais por meio de processos criativos que se utilizam de tratamento de imagens estáticas e em movimento, redação de roteiros e manipulação de linguagem de programação, visando construir produtos que fomentem a navegação multiplataforma. Pesquisa aplicativos informatizados e digitais. Executa projetos em ciclos coletivos de produção utilizando competências de autogestão em trabalhos formais e/ou autônomos, de forma sustentável e empreendedora.

MERCADO DE TRABALHO

❖ Portais e *websites*; Produtoras de multimídia; Produtoras e estúdios de animação; Produtoras e estúdios de cinema e TV; Editoras de jornais, livros e revistas *online*; Empresas de pós-produção de audiovisual; Empresas de *e-commerce* e *marketing* digital; Empresas provedoras de conteúdo para *internet*; Departamento de Comunicação e *Marketing* de empresas; Departamentos de Captação de verbas de produção audiovisual; Empresas de comunicação, propaganda e assessoria de imprensa.

3.4. Organização Curricular

A organização curricular está adequada às funções produtivas pertinentes à formação do Técnico em Multimídia, conforme o item 2.9 deste Parecer.

3.4.1. Proposta de Estágio

O curso não prevê estágio curricular obrigatório, conforme a legislação da Educação Profissional Técnica de Nível Médio no Brasil.

3.5. Critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências anteriores

Os critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências anteriores são adequados aos critérios da instituição e também às disposições da legislação educacional.

3.6. Critérios de Avaliação

Os critérios de avaliação são adequados aos critérios da instituição e também às disposições da legislação educacional.

3.7. Instalações e Equipamentos

As instalações e equipamentos estão adequados para o desenvolvimento de competências e de habilidades que constituem o perfil profissional da habilitação.

3.8. Pessoal Docente e Técnico

Os docentes são contratados mediante concurso público ou processo seletivo. O plano de curso indica os requisitos de formação e qualificação, que atendem ao disposto na Indicação CEE 8/2000, na redação dada pela Indicação CEE 64/2007.

3.9. Certificado(s) e Diploma

O curso prevê certificações intermediárias, com as quais estamos de acordo.

4. Parecer do Especialista

Somos de parecer favorável ao oferecimento da habilitação profissional de Técnico em Multimídia na rede de escolas do Centro Paula Souza, uma vez que a instituição apresenta as condições adequadas para a continuidade do curso e que a proposta de organização curricular está em conformidade com as atuais especificações do mercado de trabalho.

5. Qualificação do Especialista			
5.1. Nome			
Thiago Tsukassa Yonamine			
RG	28.311.329-7	CPF	313.095.718-99
Registro no Conselho Profissional da Categoria			
5.2. Formação Acadêmica			
Tecnólogo em Design de Multimídia pelo Centro Universitário Senac			
5.3. Experiência Profissional			
Fundador e Diretor Executivo do Tramos.Co Diretor do Tramos Academy Headhunter na The Talent Business Gerente de Projetos no Grupo Abril Coordenador de Criação na Espalhe MSL Group Designer no Senac São Paulo			

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza / SP

PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DE 24-09-2018

O Coordenador do Ensino Médio e Técnico do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza designa **Amneris Ribeiro Caciatori**, R.G. 29.346.971-4, **Sebastião Mário dos Santos**, R.G. 4.463.749 e **Rodrigo de Oliveira Medeiros**, R.G. 33.342.775-0, para procederem a análise e emitirem aprovação do Plano de Curso da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de **AUXILIAR DE PROJETO MULTIMÍDIA** e de **EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Ceeteps.

São Paulo, 24 de setembro de 2019.

ALMÉRIO MELQUÍADES DE ARAÚJO
Coordenador do Ensino Médio e Técnico

APROVAÇÃO DO PLANO DE CURSO

A Supervisão Educacional, supervisão delegada pela Resolução SE nº 78, de 07/11/2008, com fundamento no item 14.5 da Indicação CEE 08/2000, aprova o Plano de Curso do Eixo Tecnológico de “Produção Cultural e Design”, referente à Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM MULTIMÍDIA**, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de **AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA** e de **EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 18-12-2019.

São Paulo, 17 de dezembro de 2019.

Amneris Ribeiro Caciatori	Sebastião Mário dos Santos	Rodrigo de Oliveira Medeiros
R.G. 29.346.971-4	R.G. 4.463.749	R.G. 33.342.775-0
Supervisora Educacional	Supervisor Educacional	Supervisor Educacional

PORTARIA CETEC Nº 1580, DE 18-12-2018

O Coordenador do Ensino Médio e Técnico, com fundamento nos termos da Lei Federal 9394, de 20-12-1996 (e suas respectivas atualizações), na Resolução CNE/CEB 1, de 5-12-2014, na Resolução CNE/CEB 6, de 20-9-2012, na Resolução SE 78, de 7-11-2008, no Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014, no Parecer CNE/CEB 39/2004, no Parecer CNE/CEB 11, de 12-6-2008, na Deliberação CEE 162/2018, na Indicação CEE 169/2018 e, à vista do Parecer da Supervisão Educacional, resolve que:

Artigo 1º - fica aprovado, nos termos do item 1.4 da Indicação CEE 169/2018, o Plano de Curso do Eixo Tecnológico “Produção Cultural e Design”, da Habilitação Profissional de Técnico em Multimídia, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar de Projetos Multimídia e de Editor de Projetos Multimídia.

Artigo 2º - o curso referido no artigo anterior está autorizado a ser implantado na Rede de Escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 18-12-2018.

Artigo 3º - Esta portaria entrará em vigor na data de sua publicação.

São Paulo, 19 de dezembro de 2018.

ALMÉRIO MELQUÍADES DE ARAÚJO
Coordenador do Ensino Médio e Técnico

**Publicada no Diário Oficial do Estado de São Paulo de 19-12-2018 – Poder Executivo
– Seção I – Página 67.**

ANEXO - MATRIZES CURRICULARES

MATRIZ CURRICULAR											
Eixo Tecnológico	PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN			Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA					Plano de Curso	360	
Lei Federal nº 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB nº 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB nº 6, de 20-9-2012; Resolução SE nº 78, de 7-11-2008; Decreto Federal nº 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto nº 8.268, de 18-6-2014. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 1580, de 18-12-2018, publicada no Diário Oficial de 19-12-2018 – Poder Executivo – Seção I – página 67.											
MÓDULO I				MÓDULO II				MÓDULO III			
Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)		
	Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total
I.1 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	00	40	II.1 – Ética e Cidadania Organizacional	40	00	40	III.1 – Marketing Digital	40	00	40
I.2 – Inglês Instrumental	40	00	40	II.2 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	60	00	60	III.2 – Tratamento de Imagens	00	60	60
I.3 – Teoria e Formas da Comunicação	40	00	40	II.3 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais Brasileiros	40	00	40	III.3 – Ilustração Digital	00	100	100
I.4 – Aplicativos Informatizados para Multimídia I	00	100	100	II.4 – Linguagem da Web II	00	60	60	III.4 – Animação 2D e 3D	00	100	100
I.5 – Criação e Composição Visual	00	100	100	II.5 – Navegação, Usabilidade e Arquitetura da Informação	00	60	60	III.5 – Gestão de Mídias Sociais	40	00	40
I.6 – Linguagem da Web I	00	60	60	II.6 – Aplicativos Informatizados para Multimídia II	00	100	100	III.6 – Projeto de Jogos para Web	00	100	100
I.7 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais	60	00	60	II.7 – Produção Multimídia II	00	100	100	III.7 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Multimídia	00	60	60
I.8 – Produção Multimídia I	00	60	60	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Multimídia	40	00	40				
TOTAL	180	320	500	TOTAL	180	320	500	TOTAL	80	420	500
MÓDULO I Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA				MÓDULOS I + II Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA				MÓDULOS I + II + III Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA			
Total da Carga Horária Teórica		440 horas-aula			Trabalho de Conclusão de Curso			120 horas			
Total da Carga Horária Prática		1060 horas-aula			Estágio Supervisionado			Este curso não requer Estágio Supervisionado.			
Observação	A carga horária descrita como prática é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.										

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Governo do Estado de São Paulo
Rua dos Andradas, 140 – Santa Ifigênia – CEP: 01208-000 – São Paulo – SP

MATRIZ CURRICULAR

Eixo Tecnológico	PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN		Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA (2,5)					Plano de Curso	360		
Lei Federal nº 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB nº 1, de 5-12-2014; Resolução CNE/CEB nº 6, de 20-9-2012; Resolução SE nº 78, de 7-11-2008; Decreto Federal nº 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto nº 8.268, de 18-6-2014. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 1580, de 18-12-2018, publicada no Diário Oficial de 19-12-2018 – Poder Executivo – Seção I – página 67.											
MÓDULO I				MÓDULO II				MÓDULO III			
Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)			Componentes Curriculares	Carga Horária (Horas-aula)		
	Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total		Teoria	Prática	Total
I.1 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	50	00	50	II.1 – Ética e Cidadania Organizacional	50	00	50	III.1 – Marketing Digital	50	00	50
I.2 – Inglês Instrumental	50	00	50	II.2 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	50	00	50	III.2 – Tratamento de Imagens	00	50	50
I.3 – Teoria e Formas da Comunicação	50	00	50	II.3 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais Brasileiros	50	00	50	III.3 – Ilustração Digital	00	100	100
I.4 – Aplicativos Informatizados para Multimídia I	00	100	100	II.4 – Linguagem da Web II	00	50	50	III.4 – Animação 2D e 3D	00	100	100
I.5 – Criação e Composição Visual	00	100	100	II.5 – Navegação, Usabilidade e Arquitetura da Informação	00	50	50	III.5 – Gestão de Mídias Sociais	50	00	50
I.6 – Linguagem da Web I	00	50	50	II.6 – Aplicativos Informatizados para Multimídia II	00	100	100	III.6 – Projeto de Jogos para Web	00	100	100
I.7 – Influências dos Movimentos Históricos e Visuais	50	00	50	II.7 – Produção Multimídia II	00	100	100	III.7 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Multimídia	00	50	50
I.8 – Produção Multimídia I	00	50	50	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Multimídia	50	00	50				
TOTAL	200	300	500	TOTAL	200	300	500	TOTAL	100	400	500
MÓDULO I Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROJETOS MULTIMÍDIA				MÓDULOS I + II Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de EDITOR DE PROJETOS MULTIMÍDIA				MÓDULOS I + II + III Habilitação Profissional de TÉCNICO EM MULTIMÍDIA			
Total da Carga Horária Teórica		500 horas-aula				Trabalho de Conclusão de Curso		120 horas			
Total da Carga Horária Prática		1000 horas-aula				Estágio Supervisionado		Este curso não requer Estágio Supervisionado.			
Observação	A carga horária descrita como prática é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.										