

Nome da Instituição	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
CNPJ	62823257/0001-09
Data	28-05-2021
Número do Plano	582
Eixo Tecnológico	Produção Cultural e Design

Plano de Curso para	
01. Habilitação MÓDULO I + II + III Carga Horária Estágio TCC	Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO 1200 horas 000 horas 80 horas
02. Qualificação MÓDULO I Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS 400 horas 000 horas
03. Qualificação MÓDULO I + II Carga Horária Estágio	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS 800 horas 000 horas

- ✓ Presidente do Conselho Deliberativo

Laura M. J. Laganá

- ✓ Diretora Superintendente

Laura M. J. Laganá

- ✓ Vice-diretora Superintendente

Emilena Lorezon Bianco

- ✓ Chefe de Gabinete

Armando Natal Maurício

- ✓ Coordenador do Ensino Médio e Técnico

Almério Melquíades de Araújo

Coordenação

Almério Melquíades de Araújo

Mestre em Educação

Coordenador do Ensino Médio e Técnico

Organização

Gilson Rede

Mestre em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional

Especialista em Gestão Empresarial e em Gestão de Negócios

Bacharel em Administração

Diretor de Departamento

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

João Batista de Macedo Júnior

Mestre em Artes

Especialista em Gestão de Projetos com ênfase no PMI

Especialista em Gestão de Design

Licenciado em Artes

Coordenador de Projetos do Eixo Tecnológico Produção Cultural e Design

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

Colaboração

Equipe Pedagógico – Administrativa

Adriano Paulo Sasaki

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

Andréa Marquezini

Bacharela em Administração de Empresas
Especialista em Gestão de Projetos
Responsável pela Padronização de Laboratórios e Equipamentos
Assessora Técnica Administrativa IV
Ceeteps

Dayse Victoria da Silva Assumpção

Bacharela 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 suas Tecnologias
Etec Prof. Horácio Augusto da Silveira

Elaine Cristina Cendretti

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

Hugo Ribeiro de Oliveira

Tecnólogo em Redes de Computadores
Licenciado em Redes de Computadores
Especialista em Gestão e Governança de Tecnologia da Informação
Etec Prof. Horário Augusto da Silveira

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 e suas Tecnologias - 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 e Sociais Aplicadas
Etec Parque da Juventude

Marcio Prata

Tecnólogo em Informática para a Gestão de Negócios
Responsável pelas Matrizes Curriculares e pela
Sistematização dos Dados dos Currículos
Assessor Técnico Administrativo III
Ceeteps

Meiry Aparecida de Campos

Bacharela e Licenciada em Direito
Licenciada em Pedagogia
Especialista em Direito Civil, Processo Civil e em Direito do Consumidor
Coordenadora de Projetos - Área Jurídica
Etec Dra. Maria Augusta Saraiva

Talita Trejo Silva Fernandes

Tecnóloga em Gestão Financeira
Assessora Administrativa
Ceeteps

Equipe de Professores Especialistas

Thaís Cardoso Araújo Galvão

Pós-Graduada em Gestão de Projetos e Práticas PMI

Bacharela em Curso de Desenho Industrial – Design

Etec Maria Augusta Saraiva

Simone Alves Cavalcanti

Mestra em Têxtil e Moda

Bacharela em Design Gráfico com Habilitação em Comunicação Visual

Etec Albert Einstein

Marcos Antônio de Lima Júnior

Bacharel em Design Digital

Especialista em Animação

Etec de Carapicuíba

Parceiros

Haste Design

Anyssa Ferreira

Designer UX-UI

Trampos.co

Agência de Empregos

Tiago Yonamine

Gerente

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS.....	7
CAPÍTULO 2	REQUISITOS DE ACESSO	11
CAPÍTULO 3	PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO.....	12
CAPÍTULO 4	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	25
CAPÍTULO 5	CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES	122
CAPÍTULO 6	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM	123
CAPÍTULO 7	INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	126
CAPÍTULO 8	PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO	141
CAPÍTULO 9	CERTIFICADOS E DIPLOMA.....	193
	PARECER TÉCNICO	194
	PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DE 18-10-2021	198
	APROVAÇÃO DO PLANO DE CURSO.....	199
	PORTARIA CETEC Nº 2158, DE 29-10-2021.....	200
	ANEXO - MATRIZES CURRICULARES.....	202

CAPÍTULO 1

JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

1.1. Justificativa

As empresas têm procurado mudar tão rápido quanto o ambiente que as cerca e lidam com as complexidades relacionadas à comunicação de seus novos posicionamentos.

Dessa forma, há uma frequente ampliação do número de produtos e de serviços a serem apresentados ao mercado, justificando, assim, a necessidade de formação de técnicos que atuem na área de criação de interfaces visuais e estabeleçam pontes de relacionamento com o usuário final.

A premência em se investir na formação de Técnicos em Design Gráfico justifica-se diante da complexidade da área de criação e da conscientização da real necessidade de projetos que somem valor aos processos de comunicação, tanto em meios impressos quanto em eletrônicos. Além disso, esses profissionais podem resolver problemas e propor soluções por intermédio da utilização de fundamentos da inteligência projetual, articulada ao conhecimento estético.

Os principais requisitos para a contratação desse profissional dizem respeito a demandas como domínio de softwares e aplicativos de construção, manipulação e tratamento de imagem, habilidade e assertividade na elaboração de layouts em diversos formatos, preparação de arquivos para veiculação em diferentes mídias (impressas e digitais), capacidade de trabalhar em grupo, capacidade de gerenciar o atendimento de escopo, custo e prazo de projetos, apresentação de portfólio que demonstre conhecimentos por meio de projetos realizados, capacidade de pesquisar e de trabalhar em diferentes modelos de negócios relacionados à área de Design Gráfico, além de equilíbrio em lidar com demandas, articulando vida profissional e pessoal.

Assim, a Habilitação Profissional de Técnico em Design Gráfico possui como meta proporcionar aos estudantes conhecimentos e práticas que os levem a se apropriar de tecnologias em condição de excelência. Por intermédio de exercícios e de projetos interdisciplinares, o curso articula conceitos, metodologias, noções técnico-mercado-lógicas

e competências inter e intrapessoais, a fim dar condições para que o estudante se coloque no mercado e em sua comunidade de maneira produtora, posicionando-se em algum dos diversos segmentos de um projeto de Design Gráfico ou criando oportunidades autônomas de trabalho.

Fontes de Consulta

Pesquisa em Agência de emprego **Catho**. www.catho.com.br . Acesso Fev. e Abr. de 2017.

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

BERZBACH. F. **Psicologia para Criativos. Dicas e sugestões de como manter a originalidade e sobreviver no trabalho**. São Paulo: Ed. Gustavo Gili. 2013.

1.2. Objetivos

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

- elaborar projetos com escopo, restrições e temporalidade;
- esclarecer especificidades do design para o público em geral;
- conceber/desenvolver layouts em diferentes formatos e mídias;
- editar conteúdos com vista à criação de soluções de comunicação;
- valorizar e difundir o potencial criativo como um diferencial estratégico;
- Incentivar pesquisa, diversificação de ferramentas e métodos de trabalho;
- colaborar na organização de ambientes de trabalho éticos, produtivos e saudáveis;
- argumentar sobre o potencial do investimento em design sob a perspectiva do custo-benefício;
- organizar ideias e recursos para desenvolvimento de projetos gráficos pessoais e corporativos;
- utilizar conhecimentos relacionados à utilização de tecnologia e mobilização da inteligência visual;
- gerenciar ciclo de vida de projetos de comunicação visual consonantes com as demandas do cliente;
- observar o mercado sob a lente da busca e da criação de alternativas de trabalho em contextos diversos;
- propor ações de intervenção solidária e estratégica na comunidade em que atua por meio de projetos de design gráfico.

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, levaram 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 exigidos 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 pelo Professor Gilson Rede, desde abril de 2020.

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 2020. 4ª Edição . Eixo Tecnológico: “Produção Cultural e Design” (site: <http://cnct.mec.gov.br/>)
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
2624 – ARTISTAS VISUAIS, DESENHISTAS INDUSTRIAIS E CONSERVADORES
2624-05 – Artista (artes visuais)
2624-10 – Desenhista industrial gráfico (designer gráfico)
3184 – DESENHISTAS TÉCNICOS DE PRODUTOS E SERVIÇOS DIVERSOS
3184-05 – Desenhista técnico (artes gráficas)
3184-10 – Desenhista técnico (ilustrações artísticas)
3184-15 – Desenhista Técnico (ilustrações técnicas)
3184-30 – Desenhista Técnico de embalagens, maquetes e leiautes
3713 – TÉCNICOS EM ARTES GRÁFICAS
3713-05 – Técnico em programação visual

CAPÍTULO 2

REQUISITOS DE ACESSO

O ingresso no Curso **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** 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, ou ainda, que já tenham concluído o Ensino Médio ou curso 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 e suas Tecnologias;
- Matemática e suas Tecnologias;
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas;
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

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 DESIGN GRÁFICO

O **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** é o profissional capaz de elaborar projetos que funcionem como interfaces de interação com usuário final. Por meio de processos de criação e utilização de equipamentos e aplicativos informatizados, organiza e prepara diferentes formatos de arquivos para publicações impressas e digitais. Planeja e desenvolve a produção de conteúdo visual por meio de procedimentos de tratamento de imagens e articulação de referências, visando construir produtos interessantes a seu respectivo público, em consonância com delimitações de escopo, prazo e custo.

Perfil Empreendedor

O **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** é um profissional multidisciplinar que desenvolve projetos dentro de ciclos de produção coletivos, mostrando iniciativa para pesquisa constante a respeito de aplicativos informatizados e digitais, uma vez que é comum que, tanto práticas como ferramentas, tornem-se obsoletas em um curto período de tempo ou inviáveis para determinados contextos de trabalho. Este argumento impulsiona estes profissionais a atribuírem novas competências fundamentais para a sua inserção e atuação como técnico: autogestão de oportunidades formais ou autônomas de trabalho, noções de sustentabilidade e empreendedorismo, posicionamento analítico e crítico frente ao mercado e prática do autodidatismo multidisciplinar.

MERCADO DE TRABALHO

- ❖ Gráficas digitais.
- ❖ Portais e websites.
- ❖ Produtoras de multimídia.
- ❖ Empreendedorismo pessoal.
- ❖ Departamento gráfico e comercial.
- ❖ Editorias de mídia impressa e on-line.

- ❖ Empresas de *e-commerce* e marketing digital.
- ❖ Empresas provedoras de conteúdo para internet.
- ❖ Departamento de Comunicação e Marketing de empresas.
- ❖ Empresas de comunicação, eventos, propaganda e assessoria de Imprensa.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS / SOCIOEMOCIONAIS

- 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 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 DESIGN GRÁFICO**, o aluno deverá ter construído as seguintes competências:

MÓDULO I

- Analisar soluções visuais em peças de comunicação visual.
- Analisar técnicas para comunicação eficaz e resolução de conflitos.
- Desenvolver projetos de diagramação para mídias impressas e digitais.
- Identificar requisitos técnicos para produção e digitalização de imagens.
- Analisar as linguagens visuais que dialogam com as preferências pessoais.
- Identificar os modelos atuais de empregabilidade na área de Design Gráfico.
- Analisar aspectos relacionados à evolução histórica das famílias tipográficas.

- Distinguir procedimentos para organizar ideias por meio da linguagem visual.
- Analisar variáveis relacionadas à gestão pessoal: mente, corpo, tempo e finanças.
- Analisar as funcionalidades dos equipamentos existentes em um estúdio fotográfico.
- Analisar características das imagens utilizadas em um projeto de comunicação visual.
- Analisar aspectos práticos e conceituais que reforcem a relevância da área profissional.
- Interpretar fundamentos do desenho geométrico aplicados a projetos de comunicação visual.
- Analisar requisitos técnicos da infraestrutura utilizados em projetos de comunicação visual.
- Desenvolver projetos que utilizem, de forma integrada, diversos tipos de arquivos digitais.
- Analisar propostas de design gráfico a partir do reconhecimento de demandas do entorno.
- Analisar características referentes às inteligências múltiplas: emocional, interpessoal e intrapessoal.
- Analisar diferentes suportes e mídias utilizados no desenvolvimento de projetos de design gráfico.
- Analisar a imagem a partir dos processos simbólicos relacionados ao próprio contexto artístico e histórico.
- Analisar origens e aplicações do pensamento visual presentes em obras de arte e produtos de design.
- Distinguir os tipos de softwares utilizados no desenvolvimento de produtos de comunicação visual.
- Analisar aspectos estéticos e relações entre meios de comunicação e indústria cultural consumidos pelo aluno.
- Identificar os elementos que constituem a sintaxe visual e a organização espacial em mídia impressa e digital.
- Apropriar-se da língua inglesa como instrumento de acesso à informação e à comunicação profissional.
- Analisar os fundamentos da construção de imagens por meio de técnicas de desenho e experimentação de materiais.
- Analisar e produzir textos da área profissional de atuação, em língua inglesa, de acordo com normas e convenções específicas.

- Analisar, de forma crítica, a influência da perspectiva eurocêntrica na representação visual das peças de comunicação apresentadas na mídia.
- Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional, identificando equivalências entre português e inglês (formas equivalentes do termo técnico).

MÓDULO II

- Analisar rotina de produção de imagens.
- Analisar técnicas de montagem de arquivos digitais.
- Analisar e aplicar normas de utilização da identidade visual.
- Analisar especificações técnicas dos projetos de design gráfico.
- Captar imagens que dialoguem com os processos de diagramação.
- Analisar elementos compositivos de um projeto de identidade visual.
- Analisar procedimentos para a promoção da imagem organizacional.
- Analisar demanda do cliente ao realizar um projeto de identidade visual.
- Identificar os conceitos da produção gráfica em projetos de design gráfico.
- Analisar demandas do uso da fotografia na composição do projeto gráfico.
- Propor síntese de dados e conceitos por meio de infográficos e ilustrações.
- Analisar técnicas, estilos e procedimentos para a construção de ilustrações.
- Analisar possibilidades gráficas que agreguem valor à mensagem veiculada.
- Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.
- Analisar conceitos de Marketing aplicados a peças e produtos de design gráfico.
- Desenvolver arquivos que atendam a pré-requisitos das mídias impressas e digitais.
- Desenvolver projetos gráficos que estabeleçam diálogos visuais entre texto e imagem.
- Analisar, de forma crítica, os fenômenos estéticos presentes na mídia contemporânea.
- Analisar características, transformações e fronteiras entre as produções da Arte e do Design.
- Planejar a execução de peças gráficas de forma a otimizar processos de modificação e revisão.
- Conceber projetos de design gráfico que estimulem o engajamento do público consumidor.
- Analisar peças de design gráfico que valorizem aspectos sensoriais e emocionais de um produto ou serviço.

- Apresentar soluções imagéticas que atendam a requisitos relacionados à reprodutibilidade técnica.
- Analisar alternativas sustentáveis para implementação de projetos de identidade visual para diferentes perfis de clientes.
- Propor soluções parametrizadas por viabilidade técnica e econômica aos problemas identificados no âmbito da área profissional.
- Analisar aspectos técnicos de pré e pós impressão relacionados à montagem dos arquivos digitais de peças de design gráfico.

MÓDULO III

- Organizar portfólio na área de Design Gráfico.
- Analisar aspectos do contexto cultural e artístico brasileiro.
- Desenvolver pesquisa de mercado na área de Design Gráfico.
- Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.
- Analisar aspectos conceituais existentes entre a marca e o produto.
- Analisar modelos/planos de negócios em projetos na área de Design.
- Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.
- Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.
- Desenvolver conteúdos com base nos conceitos da cultura de compartilhamento.
- Analisar variáveis da construção de protótipos digitais em aplicativos informatizados 2D e 3D.
- Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.
- Analisar aspectos do processo de transição cultural por meio das linguagens artísticas brasileiras.
- Analisar restrições-macro do projeto de identidade visual: escopo, cronograma e orçamento.
- Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.
- Analisar a rotina, estilo pessoal de trabalho e procedimentos que favoreçam a produtividade.
- Analisar o contexto socioeconômico e político tendo em vista a prática empreendedora e a economia criativa.

- Analisar etapas do processo criativo em função das demandas e características específicas de um projeto.
- Pesquisar e analisar informações da área de Design Gráfico, em diversas fontes, convencionais e eletrônicas.
- Analisar, criticamente, práticas laborais que banalizam a saúde física e psicológica do trabalhador da área de Design.
- Analisar a importância da responsabilidade social e da sustentabilidade na formação profissional e ética do cidadão.
- Analisar alternativas que deem suporte ao planejamento, elaboração, divulgação e promoção de projetos pessoais.
- Relacionar as técnicas e métodos de trabalho com os valores de cooperação, iniciativa e autonomia pessoal e organizacional.
- Identificar técnicas e procedimentos de trabalho que alinhem a humanização dos processos de trabalho à produtividade.
- Avaliar oportunidades e possibilidades de parceria na área de Design Gráfico, considerando habilidades e interesses pessoais.
- Analisar características dos projetos de design gráfico sob a perspectiva da relação entre público-alvo, empresa, produto e mercado.
- Analisar, no contexto da sociedade da informação, técnicas e práticas para otimização da busca orgânica de conteúdo no ambiente digital.
- Analisar referenciais conceituais na produção brasileira que possam contribuir na concepção e execução de projetos de design gráfico.
- Analisar os Códigos de Defesa do Consumidor, da legislação trabalhista, do trabalho voluntário e das regras e regulamentos organizacionais.
- Analisar procedimentos organizacionais relacionados à elaboração de layouts e montagem de arquivos para mídias impressas e digitais.
- Desenvolver textos técnicos, comerciais e administrativos aplicados à área de Design Gráfico, de acordo com normas e convenções específicas.
- Analisar, criticamente, referências visuais históricas, sociais e comportamentais que se relacionam com o processo de consumo como prática social.
- Analisar estratégias, elementos visuais e recursos gráficos que colaborem para montagem de apresentações digitais organizadas e persuasivas.
- Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área de Design Gráfico por meio de indicadores linguísticos e de indicadores extralinguísticos.

- Analisar as relações entre as competências desenvolvidas pelo estudante ao longo do curso e os pré-requisitos necessários para ingresso em postos de trabalho na área de Design Gráfico.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

MÓDULO III

- ❖ Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico.
- ❖ Criar e gerenciar projetos na área de Design Gráfico.
- ❖ Criar projetos de design gráfico para mídias diversas.
- ❖ Implementar projeto pessoal da área de Design Gráfico.
- ❖ Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional.
- ❖ Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual.
- ❖ Atuar de acordo com princípios éticos nas relações de trabalho.
- ❖ Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes.
- ❖ Elaborar conteúdos de acordo com a demanda do projeto de design gráfico.
- ❖ Elaborar conteúdos que atendam à demanda dos projetos de design gráfico.
- ❖ Realizar projetos de acordo com tendências vigentes da área de Design Gráfico.
- ❖ Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente.
- ❖ Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos.
- ❖ Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico.
- ❖ Criar, desenvolver e atualizar conteúdos em projetos e/ou produtos de design gráfico.
- ❖ Realizar projetos de acordo com tendências vigentes da área de Design Gráfico.
- ❖ Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos no design gráfico.
- ❖ Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção de projetos de design gráfico.
- ❖ Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos na área de Design Gráfico.
- ❖ Desenvolver interfaces criativas para peças de divulgação, produtos, embalagens e pontos de venda, impressos e digitais.

ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- ❖ Aplicar métodos de benchmarking para melhoria de resultados.

- ❖ Explorar novos nichos ou tendências para o desenvolvimento de produtos ou projetos de Design Gráfico.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PRODUTO DE DESIGN GRÁFICO

- Definir o conceito a ser adotado.
- Identificar padrões de qualidade do produto.
- Desenvolver projetos com peças de design gráfico.
- Buscar, identificar e criar imagens adequadas aos diferentes tipos de projetos gráficos.

B – PRODUZIR PEÇAS GRÁFICAS

- Organizar portfolio pessoal.
- Aplicar técnicas de computação gráfica e 3D.
- Aferir padrão de qualidade do produto de design gráfico.
- Executar ilustração digital, infográficos e tratamento de imagens.
- Definir técnicas elaboração de arquivos em diferentes extensões.
- Atender pré-requisitos técnicos da mídia escolhida para o projeto.

C – PESQUISAR ASSUNTO/TEMA PARA ELABORAÇÃO DO PROJETO

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

D – COMERCIALIZAR PROJETOS

- Gerenciar projetos.
- Organizar cronogramas de execução e entrega.
- Implementar processos atendimento de clientes na área de Design Gráfico.
- Dialogar com os clientes sempre que necessário a fim de viabilizar o andamento do projeto.

E – INTERPRETAR AS NECESSIDADES DO CLIENTE

- Identificar e gerenciar expectativas e necessidades do cliente.
- Realizar entrevistas com o cliente para definir necessidades funcionais e técnicas.

F – TORNAR O PRODUTO ATRATIVO PARA O CONSUMIDOR

- Criar ambiente favorável ao consumo.
- Estudar a implantação de projetos conforme o *target* do cliente.
- Identificar características peculiares do consumidor atendido pelo projeto.
- Identificar a estratégia adequada de promoção por meios de peças de design gráfico.

G – COMUNICAR-SE NAS FORMAS ORAL E ESCRITA DE ACORDO COM OS CONTEXTOS PROFISSIONAIS EM LÍNGUA PORTUGUESA

- Elaborar relatórios de atividades.
- Buscar meios de aprimorar a persuasão com cliente/consumidor.
- Desenvolver habilidade para comunicar-se com diferentes públicos.
- Realizar projetos, levando em consideração diferentes pontos de vista.
- Expressar-se utilizando os termos técnicos mais adequados nas situações profissionais.
- Divulgar as informações, de forma clara e objetiva, no desenvolvimento de atividades da área, considerando o público-alvo.

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

MÓDULO I

PERFIL PROFISSIONAL DA QUALIFICAÇÃO

Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS

O **AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS** é o profissional que dá suporte às etapas de pesquisa, organização e de elaboração de propostas visuais.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Compor e editar projetos visuais.
- Criar imagens de forma analógica e digital.
- Utilizar diferentes ferramentas dos softwares gráficos.
- Realizar composições por meio de softwares gráficos.
- Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional.
- Criar digitalmente imagens para aplicações em multimeios.
- Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual.
- Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PROJETO OU PRODUTO

- Diagramar conteúdos para mídia impressa e digital.
- Elaborar arquivos que atendam aos padrões de qualidade da mídia escolhida.
- Determinar ideia ou conceito a ser adotado e buscar imagens adequadas à proposta.
- Realizar pesquisas técnicas, estéticas e culturais que deem suporte à elaboração de peças de design gráfico.

B – EDITAR PROJETO DE DESIGN GRÁFICO

- Elaborar registros que documentem elementos do projeto.
- Elaborar arquivos de forma a tornar ágil eventuais correções e edições no projeto.
- Elaborar conteúdos e projetos gráficos, identificando sua função estratégica no mercado.

- Aplicar técnicas de design que estabeleçam diálogo entre o conteúdo e a mídia escolhida.

C - DIVULGAR PROJETO

- Identificar público do produto ou do projeto de design gráfico.
- Analisar fatores que interferem no interesse do público consumidor.
- Participar de visitas técnicas a empresas, exposições, mostras e eventos da área.
- Relacionar o processo de construção da imagem com a mídia na qual será veiculada.

D – COMUNICAR-SE NAS FORMAS ORAL E ESCRITA DE ACORDO COM OS CONTEXTOS PROFISSIONAIS EM LÍNGUA PORTUGUESA

- Elaborar relatórios de atividades.
- Desenvolver habilidade para comunicar-se com diferentes públicos.
- Divulgar as informações, de forma clara e objetiva, no desenvolvimento de atividades da área, considerando o público-alvo.

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

MÓDULO II

PERFIL PROFISSIONAL DA QUALIFICAÇÃO

Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS

O **DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS** é o profissional que seleciona referências, experimenta ideias e propõe leiautes voltados às demandas do cliente. Utiliza softwares e materiais específicos para elaboração de um projeto visual.

ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico.
- Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes.
- Desenvolver material de comunicação, utilizando a linguagem infográfica.
- Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente.
- Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico.
- Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos de design gráfico.
- Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos relacionados à área da Design Gráfico.
- Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção de projetos de design gráfico.

ÁREA DE ATIVIDADES

A – CRIAR PROJETOS

- Definir suportes a serem utilizados.
- Avaliar ideias ou conceitos propostos.
- Desenvolver conteúdos para diversos suportes.

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

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

C - ELABORAR PROJETO OU PRODUTO

- Identificar público do produto ou do projeto.
- Identificar características da equipe em função das demandas do projeto.
- Identificar restrições macro do projeto: briefing, escopo, orçamento e cronograma.
- Analisar oportunidades de mercado para criação de novos produtos ou serviços relacionados à área de Design Gráfico.

D - REALIZAR PESQUISAS

- Pesquisar literatura específica da área.
- Realizar testes de funcionalidade das peças desenvolvidas.
- Experimentar diferentes materiais, procedimentos e ferramentas durante os processos criação.
- Realizar pesquisas de mercado, mantendo-se atualizado sobre tendências e práticas vigentes.
- Realizar pesquisas de softwares e aplicativos gratuitos que colaborem no desenvolvimento de projetos gráficos.

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

CAPÍTULO 4

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

4.1. Estrutura Modular

O currículo da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** foi organizado dando atendimento ao que determinam as legislações: Lei Federal nº 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CP nº 1, de 5-1-2021; Resolução SE nº 78, de 7-11-2008; Resolução CNE/CEB nº 2, de 15-12-2020; Decreto Federal nº 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto nº 8.268, de 18-6-2014; Parecer CNE/CEB nº 39/2004; Deliberação CEE 162/2018; Indicação CEE 169/2018, 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 DESIGN GRÁFICO** 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.

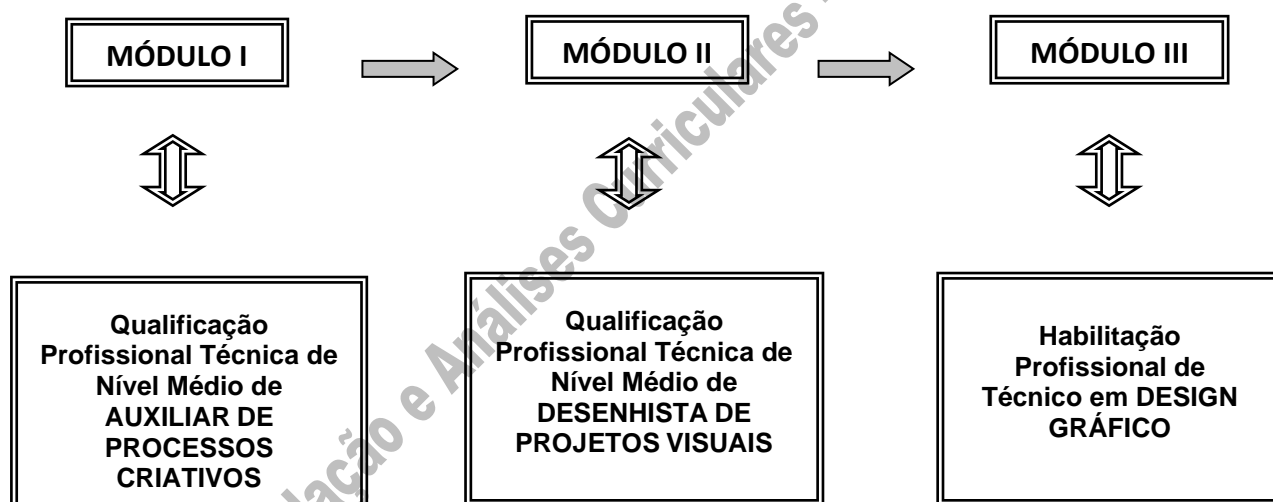
4.2. Itinerário Formativo

O **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** é composto por três módulos semestrais, com terminalidade correspondente à ocupação (ou conjunto de cargos/ocupações) identificada no mercado de trabalho.

O aluno que cursar o Módulo I concluirá a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS**.

O aluno que cursar o Módulo II concluirá a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS**.

Ao completar os três módulos, com aproveitamento em todos os componentes curriculares, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** que lhe dará o direito de exercer a profissão de Técnico (Habilitação Profissional).



4.3. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS

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 – Planejamento Visual e Projeto Experimental	0	0	100	100	100	100	80	80
I.2 – Formas Expressivas Bidimensionais	0	0	100	100	100	100	80	80
I.3 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico I	0	0	100	100	100	100	80	80
I.4 – Técnicas de Comunicação e Relacionamento	40	50	0	0	40	50	32	40
I.5 – Produção de Imagens Fotográficas I	0	0	60	50	60	50	48	40
I.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico I	40	50	0	0	40	50	32	40
I.7 – Inglês Instrumental	40	50	0	0	40	50	32	40
Total	140	150	360	350	500	500	400	400

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS

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 – Ilustração	0	0	100	100	100	100	80	80
II.2 – Tendências de Mercado e Consumo I	0	0	60	50	60	50	48	40
II.3 – Criação e Representação da Identidade Visual I	0	0	60	50	60	50	48	40
II.4 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico II	0	0	100	100	100	100	80	80
II.5 – Tecnologias Gráficas	0	0	60	50	60	50	48	40
II.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico II	40	50	0	0	40	50	32	40
II.7 – Produção de Imagens Fotográficas II	0	0	40	50	40	50	32	40
II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	40	50	0	0	40	50	32	40
Total	80	100	420	400	500	500	400	400

MÓDULO III – Habilitação Profissional de Técnico em DESIGN GRÁFICO

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 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico III	0	0	100	100	100	100	80	80
III.2 – Influência dos Movimentos Artísticos Brasileiros no Design Gráfico	40	50	0	0	40	50	32	40
III.3 – Criação e Representação da Identidade Visual II	0	0	60	50	60	50	48	40
III.4 – Tendências de Mercado e Consumo II	0	0	60	50	60	50	48	40
III.5 – Gestão de Projetos e Processo Criativo	0	0	60	50	60	50	48	40
III.6 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	40	50	0	0	40	50	32	40
III.7 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	50	0	0	40	50	32	40
III.8 – Ética e Cidadania Organizacional	40	50	0	0	40	50	32	40
III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	0	0	60	50	60	50	48	40
Total	160	200	340	300	500	500	400	400

4.4. Formação Profissional

MÓDULO I – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS

I.1 PLANEJAMENTO VISUAL E PROJETO EXPERIMENTAL	
Função: Pensamento visual na proposição de soluções técnicas	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Compor e editar projetos visuais. Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Identificar os elementos que constituem a sintaxe visual e a organização espacial em mídia impressa e digital.	1.1 Utilizar técnicas de observação de composições visuais. 1.2 Executar experimentos visuais, trabalhando elementos compositivos da sintaxe visual. 1.3 Aplicar textos, imagens, cores e demais elementos, utilizando conceitos de hierarquia visual.
2. Analisar soluções visuais em peças de comunicação visual.	2.1 Identificar ruídos em peças de comunicação visual. 2.2 Pesquisar diversas mídias e suportes utilizados nos processos de comunicação. 2.3 Identificar procedimentos na elaboração de uma peça de comunicação visual. 2.4 Elaborar projetos de planejamento visual, utilizando ferramentas analógicas e digitais.
3. Analisar aspectos relacionados à evolução histórica das famílias tipográficas.	3.1 Identificar relações entre a história das famílias tipográficas e seus respectivos elementos formais. 3.2 Elaborar propostas visuais a partir do desenho tipográfico. 3.3 Executar propostas visuais que estabeleçam diálogo entre texto e imagem. 3.4 Diagramar conteúdos (textuais e visuais) de acordo com restrições técnicas da mídia.
4. Analisar aspectos práticos e conceituais que reforcem a relevância da área profissional.	4.1 Identificar parceiros e fornecedores que dão suporte ao desenvolvimento de propostas visuais. 4.2 Aferir tempo despendido para execução das propostas visuais e respectivos protótipos. 4.3 Registrar e organizar o processo de elaboração de projetos visuais.

<p>5. Analisar as linguagens visuais que dialogam com as preferências pessoais.</p> <p>6. Analisar propostas de design gráfico a partir do reconhecimento de demandas do entorno.</p> <p>7. Analisar diferentes suportes e mídias utilizados no desenvolvimento de projetos de design gráfico.</p>	<p>4.4 Organizar argumentação verbal que valide a relevância da área profissional.</p> <p>5.1 Identificar habilidades e referências pessoais que contribuam potencialmente com o desenvolvimento de um projeto.</p> <p>5.2 Identificar procedimentos que otimizem a organização de informações relacionadas ao processo de desenvolvimento de um projeto.</p> <p>5.3 Estimar tempo necessário para discussão e experimentação no desenvolvimento de um projeto.</p> <p>6.1 Identificar oportunidades reais para aplicação dos conhecimentos relacionados ao design gráfico.</p> <p>6.2 Mapear benefícios e resultados provenientes da implementação de um projeto gráfico.</p> <p>6.3 Apresentar propostas gráficas para um cliente em potencial.</p> <p>7.1 Identificar pré-requisitos necessários para o desenvolvimento de projetos em diferentes mídias e suportes.</p> <p>7.2 Identificar referências profissionais relacionadas ao suporte ou mídia pesquisada.</p> <p>7.3 Elaborar protótipos que prevejam aspectos gerais de um projeto.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Demonstração e aplicação da teoria das cores e suas variações</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harmonia de cor; • Monocromia; • Cores neutras; • Tríade; • Contraste; • Temperatura; • Analogia e complementaridade. <p>Elementos da sintaxe visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ponto; • Linha; • Plano; • Ritmo e equilíbrio; • Escala e textura. <p><i>Gestalt</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria e percepção da forma; • Potencial comunicativo dos elementos formais da imagem. <p>Elementos da diagramação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composição figura/fundo; • Enquadramento; • Modularidade; 	

- Grades;
- Hierarquia visual da informação.

Tipografia

- Anatomia das partes de diferentes tipos de fontes;
- Classificação das fontes:
 - ✓ terminais;
 - ✓ serifas;
 - ✓ eixos.
- Terminologia tipográfica:
 - ✓ corpo da fonte;
 - ✓ entrelinha;
 - ✓ *kerning*;
 - ✓ *tracking*;
 - ✓ linha da fonte.
- Famílias tipográficas:
 - ✓ contraste;
 - ✓ ilustração tipográfica;
 - ✓ tipografia moderna;
 - ✓ tipografia pós-moderna;
 - ✓ *lettering*;
 - ✓ caligrafia.

Procedimentos de suporte para o processo criativo

- Técnicas para realização de experimentações visuais;
- Levantamento de dados sobre demandas de um projeto;
- *Rafs*, bonecos, protótipos;
- Técnicas de apresentação de propostas visuais.

Mercado de trabalho para o profissional de Design Gráfico

- Pesquisa de profissionais e empresas;
- Mercado de autônomos e freelancers;
- Nichos de atuação profissional.

Levantamento de áreas de interesse

- Discurso pessoal;
- Identificação de temas de trabalho;
- Experimentação de materiais e propostas.

Organização de ideias

- *Mood board*;
- Painel semântico;
- Mapa de empatia;
- Seleção e organização de referências.

Design como ferramenta para solução de problemas

- Identificação de demandas de trabalho;
- Ferramentas de construção de propostas de intervenção;
- Técnicas de pesquisa.

Cotidiano de trabalho

- Formação de equipes de trabalho;

- Busca de parcerias;
- Divisão de tarefas e responsabilidades.

Apresentação de propostas

- Ajuste do discurso em função do público;
- Análise de viabilidade;
- Montagem e apresentação de protótipos impressos e digitais;
- Noções de organização de projetos:
 - ✓ escopo;
 - ✓ cronograma.

Organização documental do projeto

- Implementação;
- Feedback e solicitações de mudança;
- Registro de lições aprendidas.

Organização documental do projeto

- Relatórios;
- Atas;
- Representações gráficas;
- Registros imagéticos;
- Planilhas de controle e de custos;
- Registro de lições aprendidas.

Pesquisa sobre ferramentas de trabalho

- Aplicativos informatizados *open source*;
- Fontes alternativas de informação;
- Equipamentos e técnicas de trabalho.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

I.2 FORMAS EXPRESSIVAS BIDIMENSIONAIS	
Função: Investigação pessoal de técnicas de representação	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Compor e editar projetos visuais. Criar imagens de forma analógica e digital.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Distinguir procedimentos para organizar ideias por meio da linguagem visual.	1.1 Identificar as funções dos materiais, técnicas e ferramentas na representação gráfica bidimensional. 1.2 Organizar situações de trabalho que favoreçam a prática cotidiana do desenho. 1.3 Confeccionar esboços de projetos visuais.
2. Analisar os fundamentos da construção de imagens por meio de técnicas de desenho e experimentação de materiais.	2.1 Definir material adequado ao projeto a ser realizado. 2.2 Adequar técnica de desenho à escala e à mídia na qual será veiculada a imagem. 2.3 Elaborar imagens aplicáveis em superfícies diversas.
3. Interpretar fundamentos do desenho geométrico aplicados a projetos de comunicação visual.	3.1 Produzir imagens, utilizando instrumentos de desenho analógicos e digitais. 3.2 Representar, no plano bidimensional, as vistas de um objeto tridimensional. 3.4 Identificar nos aplicativos digitais vetoriais, ferramentas que facilitem o desenho geométrico em projetos de comunicação visual.
4. Identificar requisitos técnicos para produção e digitalização de imagens.	4.1 Pesquisar procedimentos e práticas que valorizem produções manuais ao divulgá-las nas mídias digitais. 4.2 Digitalizar produções de formatos diversos. 4.3 Ajustar cor e resolução em softwares de tratamento de imagem. 4.4. Pesquisar parceiros que colaborem na implementação do projeto.
Bases Tecnológicas	
Fundamentos do desenho <ul style="list-style-type: none"> • Linha e traço; • Luz e sombra; • Forma; • Planos; • Sólidos; • Ponto; 	

- Traço;
- Forma;
- Volume.

Composição da imagem

- Distribuição de elementos no espaço;
- Espaços negativos e positivos;
- Proporção áurea;
- Simetria e assimetria.

Técnicas de desenho

- Figura invertida;
- Desenho de observação;
- Desenho cego.

Desenho de objetos e de figura humana

- Princípios do desenho geométrico e perspectiva;
- Representação do movimento.

Rotina de trabalho com o desenho

- Manipulação de instrumentos e materiais para desenho;
- Estímulo ao processo de registro cotidiano de ideias por meio do desenho;
- Organização de arquivos e digitalização e tratamento das imagens produzidas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

I.3 APLICATIVOS INFORMATIZADOS EM DESIGN GRÁFICO I	
Função: Vetorização e diagramação de projetos gráficos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar diferentes ferramentas dos softwares gráficos. Realizar composições por meio de softwares gráficos. Criar digitalmente imagens para aplicações em multimeios.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar atitudes de autonomia. Promover ações que considerem o respeito às normas estabelecidas.	
Competências	Habilidades
1. Analisar requisitos técnicos da infraestrutura utilizados em projetos de comunicação visual.	1.1 Identificar requisitos técnicos de software e hardware necessários ao desenvolvimento de projetos de comunicação visual. 1.2 Utilizar equipamentos de forma integrada aos softwares gráficos. 1.3 Aplicar técnicas de planejamento visual para montagem de layouts. 1.4 Elaborar arquivos de acordo com requisitos de pré-impressão do produto de comunicação visual. 1.5 Utilizar equipamentos de informática: periféricos de entrada e saída de dados.
2. Distinguir os tipos de softwares utilizados no desenvolvimento de produtos de comunicação visual.	2.1 Utilizar diferentes softwares gráficos para a aplicação de textos, imagens e demais elementos visuais. 2.2 Utilizar conceitos de diagramação em produtos de mídia impressa e digital. 2.3 Identificar procedimentos de organização, versionamento e backup de arquivos digitais. 2.4 Organizar procedimentos de segurança contra vírus em equipamentos e arquivos. 2.5 Elaborar arquivos em aplicativos pagos e gratuitos.
3. Desenvolver projetos de diagramação para mídias impressas e digitais.	3.1 Vetorizar elementos de apoio ao projeto visual. 3.2 Selecionar famílias tipográficas na composição de um projeto. 3.3 Elaborar arquivos para realização de protótipos impressos. 3.4 Elaborar arquivos que contemplem acabamentos especiais.
4. Desenvolver projetos que utilizem, de forma integrada, diversos tipos de arquivos digitais.	4.1 Utilizar, de forma integrada, softwares de tratamento, vetorização de imagens e editoração eletrônica. 4.2 Identificar características das diversas extensões de arquivos digitais para montagem de projetos gráficos.

	<p>4.3 Montar protótipos digitais e impressos de projetos de comunicação visual.</p> <p>4.4 Organizar arquivos referentes a um projeto (arquivos abertos e fechados, fontes e links).</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Introdução a informática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hardwares; • Softwares; • Sistemas operacionais. <p>Características dos aplicativos utilizados na área de Design Gráfico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Softwares para editoração eletrônica; • Softwares para ilustração vetorial; • Softwares para tratamento de imagens <i>bitmap</i>. <p>Montagem de arquivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas e escalas de cor; <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>RGB</i> e <i>CMYK</i>; ✓ <i>Pantone</i>. • Linha, cor, preenchimento; • Inserção de Imagens; • Indicação de acabamentos especiais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ cola; ✓ verniz; ✓ faca. <p>Fundamentos e ferramentas dos softwares de editoração eletrônica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área de trabalho; • Linhas guias; • Grades; • Manipulação de textos; • Distribuição de textos e imagens; • Diagramação de tabelas; • Páginas mestres; • Leiautes líquidos; • Formatação de sumário e paginação. <p>Fechamento de arquivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saídas para mídia impressa; • Saídas para mídias digitais. <p>Elementos referentes à distribuição do texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definição de estilos tipográficos; • Gerenciamento de quebra de texto; • Utilização de fontes ornamentais; • Definição de proporções entre: <ul style="list-style-type: none"> ✓ página; ✓ mancha de texto, ✓ corpo da fonte; ✓ entrelinha e entreletras; ✓ margens. 	

Organização de arquivos

- Nomeação;
- Backups;
- Procedimentos antivírus;
- Versionamento;
- Pacotes de arquivos de apoio:
 - ✓ fontes,
 - ✓ links,
 - ✓ textos originais,
 - ✓ referências.

Montagem de protótipos

- Saídas para mídia impressa;
- Saídas para mídia digital.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

I.4 TÉCNICAS DE COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO	
Função: Técnicas de comunicação e de ações comportamentais	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar características referentes às inteligências múltiplas: emocional, interpessoal e intrapessoal.	1.1 Pesquisar como as inteligências emocionais influenciam no clima organizacional do ambiente de trabalho. 1.2 Compôr grupos de trabalho a partir da articulação das diferentes inteligências. 1.3 Observar o comportamento pessoal e dos colegas durante a execução de projetos em grupo. 1.4 Propor formatos de reunião para alinhamento de projetos.
2. Analisar técnicas para comunicação eficaz e resolução de conflitos.	2.1 Pesquisar técnicas de escuta ativa em situações de diálogo. 2.2 Preparar apresentações sobre a área profissional para leigos e conhecedores. 2.3 Adequar discurso sobre a área profissional para diferentes perfis de público. 2.4 Pesquisar estratégias para a resolução de conflitos interpessoais: prevenção, cooperação e negociação.
3. Identificar os modelos atuais de empregabilidade na área de Design Gráfico.	3.1 Pesquisar postos de trabalho com sistemas diferentes de vínculo empregatício. 3.2 Verificar as características dos portfólios de empresas do setor profissional. 3.3 Pesquisar rotinas e sistemas de trabalho de profissionais freelancers. 3.4 Analisar as demandas de diálogo em processos de atendimento de clientes.
4. Analisar variáveis relacionadas à gestão pessoal: mente, corpo, tempo e finanças.	4.1 Identificar fatores que interferem na produtividade pessoal. 4.2 Elaborar cronograma para organização de atividades pessoais e de trabalho. 4.3 Pesquisar sobre fundamentos da educação financeira relacionada aos processos de prestação de serviços. 4.4 Pesquisar sobre as doenças relacionadas ao contexto contemporâneo e de trabalho na área de Design Gráfico.
Bases Tecnológicas	

Comunicação não violenta

- Técnicas de diálogo;
- Técnicas de escuta;
- Mediação de conflitos;
- Importância de saber ouvir e dizer “não”.

Relações construtivas no trabalho em equipe

- Integração;
- Responsabilidade;
- Autodisciplina;
- Automotivação.

Formatos de trabalho

- Trabalho remoto;
- Trabalho in loco;
- Estruturas compartilhadas.

Comunicação e engajamento

- Entre equipe;
- Entre parceiros;
- Entre prestador de serviços e cliente;
- Entre as partes interessadas de um projeto de Design Gráfico.

Coleta de informações

- Clientes e superiores;
- Registro de informações.

Questões contemporâneas

- Planejamento do tempo e da rotina pessoal de trabalho;
- Espaço pessoal;
- Finanças pessoais;
- Saúde e relação corpo-mente;
- Ergonomia aplicada aos profissionais de Design Gráfico:
 - ✓ adequação dos postos de trabalho;
 - ✓ organização do trabalho;
 - ✓ importância da ginástica laboral.
- Distúrbios:
 - ✓ estresse;
 - ✓ ansiedade;
 - ✓ depressão;
 - ✓ síndromes do pânico;
 - ✓ distúrbios alimentares.
- Planejamento de carreira;
- Família e profissão;
- Violência:
 - ✓ de gênero;
 - ✓ gênero fluido;
 - ✓ de raça;
 - ✓ contra a mulher;
 - ✓ contra a criança;
 - ✓ contra o idoso;

✓ no espaço escolar.

Cálculo de hora-técnica de trabalho

- Cálculo de custos fixos e variáveis;
- Taxa de ociosidade;
- Investimentos.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teoria (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

I.5 PRODUÇÃO DE IMAGENS FOTOGRÁFICAS I	
Função: Captação e tratamento de imagens	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Compor e editar projetos visuais. Realizar composições por meio de softwares gráficos.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar as funcionalidades dos equipamentos existentes em um estúdio fotográfico.	1.1 Identificar recursos fotográficos utilizados na elaboração de imagens. 1.2 Identificar procedimentos de pré-produção em captações fotográficas. 1.3 Captar imagens digitais por meio de câmeras manipulando equipamentos de apoio. 1.4 Produzir fotografias de acordo com o briefing. 1.5 Pesquisar alternativas de trabalho, considerando a infraestrutura existente no contexto de atuação profissional.
2. Analisar características das imagens utilizadas em um projeto de comunicação visual.	2.1 Selecionar as imagens de acordo com as demandas do projeto de comunicação visual. 2.2 Selecionar imagens, considerando especificações técnicas do projeto gráfico. 2.3 Identificar procedimentos de pós-produção e tratamento de imagens fotográficas.
Bases Tecnológicas	
Classificação de imagens fotográficas <ul style="list-style-type: none"> • Retrato; • Natureza; • Arquitetônica; • Produto; • Publicitária; • Moda; • Fotojornalismo; • Macrofotografia; • Documental. Técnicas de fotografia <ul style="list-style-type: none"> • Planos fotográficos; • Composição: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Regra dos terços. • Linguagem fotográfica; • Iluminação; • Finalização de imagens digitais. Tratamento de imagem	

- Ajustes de exposição;
- Cor;
- Contraste;
- Luz de preenchimento;
- Nitidez;
- Arquivos para impressão e web;
- Perfis de cor para impressão e web;
- Seleções complexas;
- Organização do arquivo em camadas.

Tratamento pós fotográfico

- Correção de luz;
- Correção de pele;
- Efeitos.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

I.6 INFLUÊNCIA DOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS NO DESIGN GRÁFICO I	
Função: Estudo dos movimentos estéticos Classificação: Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar imagens de forma analógica e digital. Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional. Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual.	
Valores e Atitudes	
Incentivar a criatividade. Estimular a comunicação nas relações interpessoais. Respeitar as manifestações culturais de outros povos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar a imagem a partir dos processos simbólicos relacionados ao próprio contexto artístico e histórico.	1.1 Identificar as funções que a imagem ocupa na construção da percepção e do pensamento humano. 1.2 Identificar aspectos históricos que influenciam representações visuais figurativas e abstratas. 1.3 Identificar elementos históricos que influenciam na construção dos padrões estéticos. 1.4 Identificar características das manifestações e equipamentos culturais existentes na região circunvizinha à Unidade Escolar.
2. Analisar origens e aplicações do pensamento visual presentes em obras de arte e produtos de design.	2.1 Identificar e interpretar influências artísticas em peças de design gráfico encontradas na mídia impressa e digital. 2.2 Identificar influências dos movimentos artísticos e das escolas de design europeu. 2.3 Identificar marcos históricos que estabelecem diálogos entre a história da arte e do design. 2.4 Selecionar referências visuais que colaborem para concepção de propostas gráficas.
3. Analisar aspectos estéticos e relações entre meios de comunicação e indústria cultural consumidos pelo aluno.	3.1 Identificar referências imagéticas que compõem o repertório visual do aluno. 3.2 Identificar referências artísticas presentes em produtos de comunicação consumidos pelo aluno. 3.3 Identificar referências visuais atreladas a peças de design gráfico para os diferentes perfis de público. 3.4 Identificar referências artísticas fora do eixo eurocêntrico: Ásia, Oceania, África e América.
4. Analisar, de forma crítica, a influência da perspectiva eurocêntrica na representação visual das peças de comunicação apresentadas na mídia.	4.1 Identificar referências visuais de origem eurocênticas que pautam os valores estéticos apresentados nas peças e campanhas de comunicação. 4.2 Identificar na produção imagética e na percepção estética ao longo dos períodos da história da arte o impacto dos processos de colonização.

	<p>4.3 Identificar aspectos estéticos da representação visual de conteúdos, nações e grupos sociais considerados "exóticos".</p> <p>4.4 Elaborar projetos visuais de caráter experimental que examinem fatores que influenciam a cultura de massa e sua relação com os meios contemporâneos de comunicação.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Referências imagéticas consumidas pelo aluno</p> <ul style="list-style-type: none">• Produtos e marcas;• Produtos de mídia;• Redes sociais;• Formação escolar;• Formação profissional;• Configuração e história familiar;• Grupos sociais;• Região onde mora. <p>Mapeamento de equipamentos culturais existentes na região circunvizinha à Unidade Escolar</p> <ul style="list-style-type: none">• Museus;• Centros culturais públicos e privados;• Instituições religiosas;• Estabelecimentos comerciais;• Associações de bairro;• Casa de shows e eventos;• Espaços de lazer;• Grupos de estudos;• Monumentos históricos;• Complexos arquitetônicos;• Escolas e universidades;• ONGs;• Entidades filantrópicas;• Coletivos;• Outros. <p>Representação artística no mundo</p> <ul style="list-style-type: none">• Representações visuais provenientes da África;• Representações visuais provenientes da Europa;• Representações visuais provenientes da América;• Representações visuais provenientes da Ásia;• Representações visuais provenientes da Oceania. <p>Influência da Arte como forma de representação</p> <ul style="list-style-type: none">• Arte e violência;• Arte e modernidade;• Arte e sociedade;• Arte e beleza;• Arte e política;• Arte e diversidade;• Arte e religiosidades.	

Aspectos históricos do Design Gráfico

- Design gráfico X referências dos movimentos da história da arte ocidental;
- Design gráfico X revolução industrial;
- Design gráfico X arte moderna;
- Design gráfico X revolução digital.

Referências a elementos da história da arte

- Mídias on e off-line;
- Videoclipes;
- Cartazes;
- Filmes;
- Livros;
- Performances;
- outros.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teoria (2,5)	50	Prática Profissional (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, está prevista divisão de classes em turmas.

Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

I.7 INGLÊS INSTRUMENTAL	
Função: Montagem de argumentos e elaboração de textos	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento da demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Comprometer-se com a realidade que nos cerca.	
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 o 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> <ul style="list-style-type: none"> 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;
- Glossários técnicos;
- Manuais técnicos;
- Folhetos para divulgação;
- Artigos técnico-científicos;
- Carta comercial;
- E-mail comercial;
- Correspondência administrativa.

Levantamento de materiais de referência da área de Design em língua estrangeira

- Catálogos;
- Sites;
- Artigos;
- Blogs;
- Redes sociais de Designers internacionais.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

MÓDULO II – Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS

II.1 ILUSTRAÇÃO	
Função: Investigação pessoal de técnicas de representação	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Desenvolver material de comunicação, utilizando a linguagem infográfica. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos de design gráfico.	
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 técnicas, estilos e procedimentos para a construção de ilustrações.	1.1 Identificar as demandas de imagem em um projeto gráfico. 1.2 Aplicar técnicas, estilos e procedimentos para a construção de ilustrações que atendam a demandas específicas. 1.3 Utilizar técnicas de ilustração para expressar ideias e conceitos. 1.4 Experimentar técnicas de ilustração a partir de referências imagéticas impressas e digitais.
2. Analisar rotina de produção de imagens.	2.1 Identificar técnicas e processos criativos que favoreçam o hábito da produção de imagens. 2.2 Identificar materiais e técnicas que otimizem a produção de imagens. 2.3 Selecionar ferramentas de divulgação dos processos e da produção pessoal. 2.4 Mensurar tempo investido na produção de imagens.
3. Propor síntese de dados e conceitos por meio de infográficos e ilustrações.	3.1 Coletar e registrar informações que descrevam a demanda do cliente. 3.2 Elaborar esboços à mão e em softwares gráficos. 3.3 Identificar referências visuais, ferramentas e procedimentos que estimulem o processo criativo ao realizar um projeto de ilustração.
4. Apresentar soluções imagéticas que atendam a requisitos relacionados à reprodutibilidade técnica.	4.1 Elaborar ilustrações em dimensões e sistemas de cores adequados à mídia na qual será veiculada. 4.2 Elaborar arquivos digitais de forma a viabilizar processos de correção e revisão de informações verbais e imagéticas.

	<p>4.3 Elaborar e propor ilustrações para produtos ou superfícies tridimensionais.</p> <p>4.4 Descrever informações técnicas relacionadas ao escopo, ao processo de criação, à montagem de protótipos, à estrutura de custo e ao cronograma.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Rotina de trabalho com o desenho</p> <ul style="list-style-type: none">• Manipulação de instrumentos e materiais para desenho;• Estímulo ao processo de registro cotidiano de ideias por meio do desenho;• Organização de arquivos e digitalização e tratamento das imagens produzidas. <p>Técnicas de desenho e pintura aplicados para ilustração</p> <ul style="list-style-type: none">• Planejamento visual e leiaute;• Desenho de observação;• Natureza;• Objetos;• Sólidos geométricos;• Conceitos de proporção;• Perspectiva;• Luz e sombra;• Cenários.• Figura humana;<ul style="list-style-type: none">✓ corpo humano;✓ cânones;✓ <i>stick figures</i>;✓ manequins.• Sintaxe visual:<ul style="list-style-type: none">✓ Linha;✓ Traço;✓ Forma;✓ Planos;✓ Cor. <p>Princípios da arte digital em ilustração</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilização de técnicas mistas;• Combinações entre técnicas analógicas e digitais de pintura;• Renderização – luz e sombra;• Reticulas;• Pintura digital:<ul style="list-style-type: none">• <i>Flat color</i>;• <i>Blending colors</i>;• <i>Hard edge</i>;• <i>Soft edge</i>;• <i>Smudge tool</i>;• <i>Mix brush</i>;• Texturas;• Criação de pincéis. <p>Conceito de <i>Storytelling</i> aplicado à ilustração</p> <ul style="list-style-type: none">• Narrativas;	

- Referências;
- Cenários;
- Personagens;
- Identificação com o público-alvo;
- Storyboard.

Conceito de estilização e suas aplicações

- Criação de personagens - *character design*;
- Silhuetas;
- Volumes negativos;
- Formas geométricas;
- Estilização cartum;
- Exagero e distorção;
- Desenho gestual;
- Vistas.

Conceito e prática de ilustração aplicada às diversas mídias

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

Planejamento do trabalho

- Roteiro de pesquisa e análise de imagens;
- Definição de técnicas e materiais;
- Utilização de softwares específicos;
- Escolha do suporte;
- Pontos críticos do projeto.

Organização do processo de trabalho pessoal

- Briefing;
- Pesquisa em catálogos e publicações sobre ilustração;
- Pesquisa empírica;
- Experimentação de materiais;
- Combinações técnicas em mídias digitais;
- Registro de ideias;
- Organização espacial da página;
- *Rafes e Sketchbook*;
- Apresentação propostas e contrapropostas;
- Divulgação dos processos de trabalho e produções;
- Feedback.

Carga horária (horas-aula)					
Teórica	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

II.2 TENDÊNCIAS DE MERCADO E CONSUMO I	
Função: Elaboração de estratégias de comunicação	
Classificação: Planejamento e Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos relacionados à área da Design Gráfico.	
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 conceitos de Marketing aplicados a peças e produtos de design gráfico.	1.1 Identificar fundamentos referentes às teorias de Marketing. 1.2 Definir ferramentas e métodos para estabelecer recortes de público para estudos de caso. 1.3 Identificar demandas do público consumidor por meio de levantamento de dados em fontes confiáveis de informação. 1.4 Identificar a função das diferentes mídias no processo de comunicação.
2. Analisar peças de design gráfico que valorizem aspectos sensoriais e emocionais de um produto ou serviço.	2.1 Organizar briefing e direcionamentos conceituais na campanha de divulgação. 2.2 Aplicar pesquisas qualitativas e quantitativas que favoreçam o reconhecimento do perfil e das demandas do público consumidor. 2.3 Identificar valores emocionais e psicológicos que dialogam com o engajamento do consumidor em um produto ou campanha. 2.4 Elaborar peças gráficas para campanhas de Marketing, considerando o produto, o perfil do público, o canal de comunicação, assim como questões éticas e sustentáveis relacionadas ao consumo.
3. Conceber projetos de design gráfico que estimulem o engajamento do público consumidor.	3.1 Pesquisar sobre a demanda de projetos de design gráfico. 3.2 Montar propostas visuais e respectivos protótipos para apresentação e apreciação dos clientes potenciais. 3.3 Definir estratégias e critérios de precificação de produtos e serviços. 3.4 Estimar cronograma, escopo e custo de projeto a partir de briefing.
Bases Tecnológicas	
Fundamentos do Marketing <ul style="list-style-type: none"> • Aplicações; • Marketing digital e evolução; 	

- Plano de marketing digital;
- Etapas do planejamento;
- Ferramentas de pesquisa e planejamento;
- Roteiro para elaboração de um plano de marketing;
- Principais autores:
 - ✓ *Phillip Kotler*;
 - ✓ *Kevin Keller*;
 - ✓ *Michael Potter*;
 - ✓ *David Aaker*.

Conceitos estratégicos de marca

- Definição de estratégias para a identidade corporativa;
- Arquitetura de marca;
- Imagem e posicionamento empresarial;
- DNA da marca;
- Marca e estilo de vida.

Micro e macro ambiente

- Variáveis controláveis, semicontroláveis e incontroláveis.

Propósito de marca

- Missão;
- Visão;
- Desafio de marca.

Concorrentes

- Diretos;
- Indiretos;
- Correlatos.

Matrizes diagnósticas

- Matriz *ansof*;
- Matriz *swot*.

Prototipagem conceitual

- Pesquisas de mercado;
- Grupos focais;
- Plataformas de mídias sociais;
- Conceito de cultura de compartilhamento.

Canais e/ou serviços de atendimento ao consumidor em mídias sociais

- Identificar as características do consumidor;
- Conceito de engajamento com as mídias sociais;
- Noções de educação para o consumo e sustentabilidade.

Canais e/ou serviços de atendimento ao consumidor em mídias sociais

- Identificar as características do consumidor;
- Conceito de engajamento com as mídias sociais.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (2,5)	50	Total (2,5)	50 Horas-aula
<p>Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.</p> <p>Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.</p>					
<p>Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: https://crt.cps.sp.gov.br/index.php</p>					

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

II.3 CRIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE VISUAL I	
Função: Elaboração de sistemas de identidade visual	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção de projetos de design gráfico.	
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 elementos compositivos de um projeto de identidade visual.	1.1 Identificar etapas do processo criativo de identidade visual. 1.2 Identificar elementos que compõem a identidade visual. 1.3 Coletar referências disponíveis no mercado de projetos de identidade visual. 1.4 Pesquisar cases de reposicionamento corporativo de mercado a partir de projetos de identidade visual.
2. Analisar demanda do cliente ao realizar um projeto de identidade visual.	2.1 Coletar informações que colaborem na compreensão da demanda do cliente. 2.2 Auxiliar o cliente na organização e na validação de suas necessidades estratégicas. 2.3 Coletar informações sobre as referências que fazem parte do repertório visual do público-alvo. 2.4 Propor projetos de aplicação integrada de marca em diferentes mídias.
3. Analisar e aplicar normas de utilização da identidade visual.	3.1 Identificar conceitos que norteiam a elaboração de um manual de identidade visual. 3.2 Propor aplicação de marca em mídias impressas e digitais. 3.3 Identificar processos de reprodução que interferem na elaboração de variações da marca. 3.4 Definir regras de um sistema de identidade visual, a fim de facilitar a aplicação da marca.
4. Analisar alternativas sustentáveis para implementação de projetos de identidade visual para diferentes perfis de clientes.	4.1 Pesquisar cases de mercado que proponham alternativas sustentáveis de implementação de projetos de identidade visual. 4.2 Identificar dados que mensurem o impacto financeiro relacionado à implementação de projetos de identidade visual. 4.3 Identificar problemas de identidade visual na Unidade Escolar e em estabelecimentos situados em suas imediações.

	<p>4.4 Propor projetos gráficos de identidade visual que colaborem para solucionar problemas visuais, estéticos e comunicacionais.</p> <p>4.5 Elaborar peças de comunicação que ajudem clientes e usuários a melhor compreenderem a importância da identidade visual.</p> <p>4.6 Elaborar projetos de design gráfico que contemplem públicos com necessidades específicas.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Noções básicas da construção de marcas</p> <ul style="list-style-type: none">• Definição de marca;• Por que investir;• Estratégia;• Posicionamento;• Mensagem. <p>Ideais da identidade da marca</p> <ul style="list-style-type: none">• Visão;• Significado;• Autenticidade;• Diferenciação;• Valor;• Marca pessoal;• Coerência. <p>Elementos da identidade visual</p> <ul style="list-style-type: none">• Símbolos;• Marcas com palavras;• Marcas com monogramas;• Marcas pictóricas;• Marcas abstratas;• Emblemas;• Personagens;• Aparência e sentido. <p>Elaboração de projetos de marca</p> <ul style="list-style-type: none">• Novo nome;• Redesign;• Fusão de marcas;• Papelaria institucional;• Manuais de identidade visual:<ul style="list-style-type: none">✓ Famílias tipográficas;✓ Paletas de cores;✓ Malha construtiva;✓ Redução e proporção;✓ Margem de segurança;✓ Versão monocromática;✓ Aplicações recomendadas. <p>Aplicação dos conceitos na construção da marca pessoal</p>	

- Autoconhecimento;
- Definição de conceitos chave;
- Elaboração de material de autopromoção.

Planejamento visual e comportamento

- Poluição visual;
- Relações entre percepção visual, contexto e cultura;
- Diálogo com o ambiente;
- Comunicação simbólicas;
- Valorização e organização do espaço compartilhado;
- Minimalismo representativo;
- Interação entre usuário e peça de comunicação;
- Transposição identidade visual para diversas mídias;
- Inclusão comunicacional;
- Comunicação educativa;
- Comunicação sensorial;
- Comunicação e segurança.

Perfis de público

- Por faixa etária;
- Por classe social;
- Por grupo social;
- Por profissão;
- Familiar;
- Corporativo;
- Necessidades específicas.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

II.4 APLICATIVOS INFORMATIZADOS EM DESIGN GRÁFICO II	
Função: Desenvolvimento de projetos gráficos	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Desenvolver material de comunicação, utilizando a linguagem infográfica. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos relacionados à área de Design Gráfico.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar atitudes de autonomia. Estimular ações que promovam a cooperação.	
Competências	Habilidades
1. Analisar técnicas de montagem de arquivos digitais.	1.1 Compor arquivos, utilizando técnicas de vetorização. 1.2 Compor arquivos, utilizando camadas para diferenciar elementos impressos acabamentos pós impressão. 1.3 Aplicar cores especiais na composição do arquivo. 1.4 Articular técnicas analógicas e digitais ao compor um leiaute.
2. Desenvolver projetos gráficos que estabeleçam diálogos visuais entre texto e imagem.	2.1 Diagramar infográficos. 2.2 Diagramar materiais, utilizando estilos de parágrafo e de caracteres. 2.3 Compor textos corridos com ilustrações, fotografias e elementos gráficos. 2.4 Selecionar famílias tipográficas adequadas à legibilidade do projeto.
3. Planejar a execução de peças gráficas de forma a otimizar processos de modificação e revisão.	3.1 Organizar arquivos de forma a facilitar a edição e correção referentes ao mesmo projeto. 3.2 Organizar versionamento das propostas visuais. 3.3 Organizar arquivos que compõem o projeto gráfico. 3.4 Montar e organizar arquivos de forma a tornar ágil a elaboração de um projeto.
4. Desenvolver arquivos que atendam a pré-requisitos das mídias impressas e digitais.	4.1 Verificar e ajustar a resolução de imagens à mídia na qual será veiculada. 4.2 Preparar arquivos para diferentes mídias e formatos (impresso, web, <i>mobile</i> , vídeo). 4.3 Verificar e corrigir cores em função das características de cada mídia. 4.4 Preparar e fechar arquivos em configurações solicitadas por diferentes fornecedores.
Bases Tecnológicas	

Indicação de acabamentos especiais pós impressão

- Cola;
- Reserva de verniz;
- *Hot stamping*.
- Facas de corte, vinco e picote.

Indicação de cores especiais

Resolução gráfica de imagens *bitmap*

Técnicas de vetorização

Composição tipográfica

- Estilos de caracteres e parágrafo.

Pacote de arquivos

- Família tipográficas;
- Paletas de cores;
- Estilos gráficos;
- Links;
- Arquivos abertos e fechados.

Gestão de arquivos

- Versionamento;
- Organização;
- Backups;
- Pacotes de arquivos.

Utilização de diferentes softwares no mesmo projeto

- Softwares editoriais;
- Softwares vetoriais;
- Softwares de tratamento de imagens;
- Softwares de edição de texto;
- Softwares de montagem de planilhas.

Adequação de arquivos para fornecedores

- Fechamento de arquivos;
- Tipos de arquivo PDF.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

II.5 TECNOLOGIAS GRÁFICAS	
Função: Procedimentos de produção gráfica	
Classificação: Planejamento e Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico.	
Valores e Atitudes	
Estimular a organização. Incentivar atitudes de autonomia. Estimular ações que promovam a cooperação.	
Competências	Habilidades
1. Analisar especificações técnicas dos projetos de design gráfico.	1.1 Selecionar insumos, processos, materiais e acabamentos gráficos a serem utilizados em um projeto gráfico. 1.2 Montar arquivos de peças gráficas alinhados com as especificações técnicas previstas para o projeto. 1.3 Descrever informações técnicas relacionadas a um projeto de design gráfico para mídia impressa.
2. Identificar os conceitos da produção gráfica em projetos de Design Gráfico.	2.1 Acompanhar materiais gráficos durante o processo de produção. 2.2 Conferir a qualidade do material gráfico recebido por meio de provas gráficas. 2.3 Aferir a qualidade da produção de materiais enviados a diferentes fornecedores. 2.4 Montar carteira de fornecedores de produtos gráficos. 2.5 Solicitar amostras de papéis e produtos impressos. 2.6 Elaborar planilhas de orçamento gráfico.
3. Analisar aspectos técnicos de pré e pós impressão relacionados à montagem dos arquivos digitais de peças de design gráfico.	3.1 Conferir características técnicas dos elementos visuais presentes em um projeto gráfico: procedência das famílias tipográficas, resolução de imagens e padrões de cores. 3.2 Fechar arquivos de acordo com as configurações e especificações técnicas solicitadas pelo fornecedor.
4. Analisar possibilidades gráficas que agreguem valor à mensagem veiculada.	4.1 Aplicar fundamentos provenientes da evolução histórica da indústria gráfica. 4.2 Desenvolver projetos que utilizem processos de impressão analógicos, manuais ou de menor escala. 4.3 Desenvolver projetos que utilizem processos de impressão para superfícies diversas. 4.4 Montar arquivos que utilizem dados variáveis em seu conteúdo.

4.5 Montar peças gráficas, considerando os procedimentos de distribuição e escoamento do material.

Bases Tecnológicas

Produção gráfica

- Mercado de trabalho;
- Empresas referência de mercado;
- Tipos de profissionais da área Gráfica;
- Oportunidades de trabalho como autônomo;
- Centros de formação.

Histórico da Indústria Gráfica

- Disseminação de conhecimento;
- História da tecnologia gráfica;
- Relações entre design e indústria.

Aspectos técnicos da produção gráfica de materiais impressos

- Papel
 - ✓ tipos;
 - ✓ gramatura;
 - ✓ fornecedores.
- Cores:
 - ✓ cor processo;
 - ✓ cores especiais.
- Formatos;
- Número de páginas;
- Encadernação;
- Relevos e clichê;
- Acabamentos:
 - ✓ corte;
 - ✓ dobra;
 - ✓ facas;
 - ✓ picote;
 - ✓ colagem;
 - ✓ empastamento;
 - ✓ costura;
 - ✓ laminação;
 - ✓ verniz;
 - ✓ encadernações.
- Técnicas de impressão planas e em superfícies irregulares:
 - ✓ off set;
 - ✓ rotogravura;
 - ✓ serigrafia;
 - ✓ tipografia;
 - ✓ flexografia;
 - ✓ tampografia;
 - ✓ *hot-stamp* (estampa quente);
 - ✓ sublimação ou transfer;
 - ✓ impressão digital.

Aplicação em superfícies

- Fachadas;
- Objetos;
- Totens;
- Paredes;
- Tecidos;
- Vidros;
- Letreiros;
- Tecidos
- Luminosos.

Aspectos técnicos para fechamento de arquivos

- Gráficas online;
- Gráficas tradicionais;
- CTP e digital;
- Recorte a laser;
- Estamparia;
- Impressão 3D.

Gestão de processos gráficos

- Seleção de fornecedores;
- Montagem de orçamentos;
- Relação custo-benefício dos processos gráficos;
- Custos de serviços gráficos para mídia impressa e de design gráfico.

Inovações relacionadas às indústrias gráficas

- Novas máquinas;
- Novos acabamentos;
- Novos serviços;
- Dados variáveis;
- Impressões sob demanda;
- Impressão em grandes formatos;
- Bordados digitais;
- Impressão 3D.

Processos manuais de impressão

- Impressão artística;
- Carimbo;
- Gravuras (pedra, metal, madeira, linóleo);
- Serigrafia.

Carga horária (horas-aula)					
Teoria	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

II.6 INFLUÊNCIA DOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS NO DESIGN GRÁFICO II	
Função: Estudo dos movimentos artísticos nacionais e internacionais	
Classificação: Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes.	
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 características, transformações e fronteiras entre as produções da Arte e do Design.	1.1 Identificar diálogos entre referências visuais e seus respectivos contextos históricos. 1.2 Levantar dados que relacionem os elementos estéticos com o comportamento social, a partir de referências da história da Arte e do Design. 1.3 Elaborar peças gráficas, produtos ou serviços, empregando referências visuais de forma criativa e contextualizada.
2. Analisar, de forma crítica, os fenômenos estéticos presentes na mídia contemporânea.	2.1 Identificar a influência da tecnologia na produção, distribuição e na apreciação de obras e produtos de Arte e Design na atualidade. 2.2 Executar projetos experimentais e conceituais de Design, utilizando ferramentas analógicas e digitais. 2.3 Argumentar sobre os critérios de seleção de referências visuais e conceituais para um projeto.
Bases Tecnológicas	
<p>Arte e Design</p> <ul style="list-style-type: none"> Em relação às noções de Colonialismo, Capitalismo e Patriarcado: <ul style="list-style-type: none"> ✓ processos econômicos; ✓ processos políticos; ✓ revoluções tecnológicas; ✓ processos sociais; ✓ mudanças geracionais. <p>Produção de imagens em relação ao espaço geográfico</p> <ul style="list-style-type: none"> Relações entre o centro e a periferia; Relações entre o urbano e o rural; Influência dos processos migratórios e imigratórios: <ul style="list-style-type: none"> ✓ voluntários; ✓ involuntários. <p>Apreciação das linguagens artísticas em diversos formatos</p> <ul style="list-style-type: none"> Pintura; Gravura; Desenho; Escultura; 	

- Objeto;
- Produto;
- Mídia impressa;
- Mídia eletrônica;
- Projeção;
- Cinema;
- Instalação;
- Fotografia;
- Grafite;
- Artes aplicadas;
- Propaganda;
- Aplicativos de celular;
- Cases corporativos;
- Artes efêmeras;
- Novos formatos e suportes.

Períodos e recortes conceituais

- Transição entre a produção moderna e contemporânea;
- Produções fora do eixo-eurocêntrico;
- Mudanças do conceito de obra de arte:
 - ✓ frente aos meios de reprodução técnica;
 - ✓ frente aos canais de distribuição de produtos imagéticos.
- Indústria cultural e os meios de comunicação de massa;
- Produções relacionadas a visões cosmológicas diversas;
- Cultura visual e letrada.
- A imagem em relação ao fenômeno das *Fake News*.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teoria (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

II.7 PRODUÇÃO DE IMAGENS FOTOGRÁFICAS II	
Função: Captação e tratamento de imagens	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico. Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos relacionados à área da Design Gráfico.	
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 demandas do uso da fotografia na composição do projeto gráfico.	1.1 Identificar os prestadores de serviços fotográficos de acordo com as especificidades do projeto de design gráfico. 1.2 Simular aplicação de projetos visuais em imagens fotográficas. 1.3 Utilizar fotografias na elaboração de layouts. 1.4 Definir a quantidade e a distribuição de imagens em um projeto de design gráfico.
2. Captar imagens que dialoguem com os processos de diagramação.	2.1 Aplicar elementos de composição visual pertinentes à imagem fotográfica. 2.2 Executar captações de imagens, visando posterior recorte e remoção de fundos. 2.3 Utilizar procedimentos de seleção complexa para edição de imagem. 2.4 Pesquisar orçamentos de ensaios fotográficos.
Bases Tecnológicas	
Equipamentos utilizados no processo fotográfico digital <ul style="list-style-type: none"> • Abordagens analógicas e digitais; • Elementos da câmera fotográfica; • Mecanismos da câmera; • Corpo; • Lentes; • Tempo de exposição; • Escala de diafragma; • Sensibilidade e velocidade (ISO); • Exposição; • Fotometria; • White balance; • Perfil de cor na câmera; • Histograma; • Formatos de arquivo (JPEG, PNG, TIFF e RAW); • Exercícios práticos de exposição. Elemento da linguagem visual <ul style="list-style-type: none"> • Composição <ul style="list-style-type: none"> ✓ linhas; 	

- ✓ formas;
- ✓ luz e sombra;
- ✓ foco seletivo.

Briefing do projeto - aspectos e conceitos pertinentes à fotografia

Integração da fotografia ao projeto gráfico

- Organização de “projeto gráfico” a partir de imagens pré-selecionadas;
- Principais fotógrafos internacionais e nacionais;
- Fotografia para mídias digitais - características;
- Produção de imagens fotográficas com câmera de celular;
- Fotografias em fundo branco para recorte e aplicação em leiaute digital;
- Bancos de imagens;
- Lei de direitos autorais 9.610/97;
- Termo de uso da imagem.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	40	Total	40 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

II.8 PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN GRÁFICO	
Função: Estudo e Planejamento Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos de design gráfico. Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos relacionados à área da Design Gráfico.	
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 dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.	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. Propor soluções parametrizadas por viabilidade técnica e econômica aos problemas identificados no âmbito da área profissional.	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.
Orientações	
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.	
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 <ul style="list-style-type: none"> 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

Construção de hipóteses

Objetivos

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

Justificativa (por quê?)

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

MÓDULO III – Habilitação Profissional de Técnico em DESIGN GRÁFICO

III.1 APLICATIVOS INFORMATIZADOS EM DESIGN GRÁFICO III	
Função: Montagem de protótipos digitais	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
<p>Criar e gerenciar projetos na área de Design Gráfico.</p> <p>Elaborar conteúdos que atendam à demanda dos projetos de design gráfico.</p> <p>Criar, desenvolver e atualizar conteúdos em projetos e/ou produtos de design gráfico.</p> <p>Desenvolver interfaces criativas para peças de divulgação, produtos, embalagens e pontos de venda, impressos e digitais.</p>	
Valores e Atitudes	
<p>Desenvolver a criticidade.</p> <p>Incentivar atitudes de autonomia.</p> <p>Comprometer-se com a realidade que nos cerca.</p>	
Competências	Habilidades
1. Analisar procedimentos organizacionais relacionados à elaboração de layouts e montagem de arquivos para mídias impressas e digitais.	<p>1.1 Montar arquivos, prevendo a incorporação posterior, tanto de etapas de trabalho quanto de elementos visuais que extrapolam as competências específicas do técnico em Design Gráfico.</p> <p>1.2 Definir procedimentos de organização de pastas, arquivos, documentos de apoio, registros, orçamentos, cronogramas, backups, camadas e descrições das informações técnicas das peças de design gráfico desenvolvidas.</p> <p>1.3 Montar arquivos de um projeto de forma a otimizar posteriores correções e edições, tanto pelo autor como por outrem.</p>
2. Analisar variáveis da construção de protótipos digitais em aplicativos informatizados 2D e 3D.	<p>2.1 Representar graficamente medidas, proporções e materiais de objetos bi e tridimensionais.</p> <p>2.2 Montar protótipos, impressos e digitais que ilustrem os produtos ou peças gráficas desenvolvidos ao longo de um projeto.</p>
3. Analisar estratégias, elementos visuais e recursos gráficos que colaborem para montagem de apresentações digitais organizadas e persuasivas.	<p>3.1 Coletar conteúdos visuais e textuais que compoñham as páginas de apresentações impressas e digitais.</p> <p>3.2 Definir alternativas técnicas para lidar com as discrepâncias existentes entre a imagem visualizada na tela em relação à mídia na qual será veiculada.</p> <p>3.3 Selecionar informações visuais e textuais para uma apresentação, adequadas à sua duração e ao perfil de público.</p> <p>3.4 Apresentar projetos de design gráfico com o suporte de equipamentos audiovisuais.</p>

4. Analisar a rotina, estilo pessoal de trabalho e procedimentos que favoreçam a produtividade.	4.1 Definir procedimentos de trabalho que contribuam com a produtividade e melhoria contínua. 4.2 Definir formatos de reunião de alinhamento de projeto. 4.3 Definir estratégias para equilibrar trabalho remoto e presencial.				
Bases Tecnológicas					
<p>Embalagens e PDVs</p> <ul style="list-style-type: none">• Planificação geométrica;• Desenho técnico;• Facas de corte e vinco;• Configuração imagens para diferentes mídias. <p>Compatibilidade de formatos de arquivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Formatos de arquivo;• Articulação de diferentes aplicativos informatizados em um mesmo projeto:<ul style="list-style-type: none">✓ vetorial;✓ editorial;✓ <i>bitmap</i>;✓ 3d;✓ editor de texto;✓ editor de planilhas.• Tipos de exportação;• Noções de renderização de imagens 3D. <p>Elaboração de protótipos digitais e impressos</p> <ul style="list-style-type: none">• Simulação de peças gráficas em fotografias;• Definição de materiais e respectivos fornecedores;• Preparação de arquivos para gráfica;• Elaboração de leiautes para mídias impressas e online;• Aproveitamento de espaço e materiais de impressão;• Orçamentos. <p>Gestão do cotidiano de trabalho:</p> <ul style="list-style-type: none">• Previsão de ajustes e correções;• Organização de arquivos principais e de apoio (links e fontes);• Backup;• Versionamento de propostas visuais.					
Carga horária (horas-aula)					
Teoria	00	Prática Profissional	100	Total	100 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

III.2 INFLUÊNCIA DOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS BRASILEIROS NO DESIGN GRÁFICO	
Função: Estudo dos movimentos artísticos nacionais e internacionais	
Classificação: Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar referências conceituais imagéticas no projeto visual. Realizar projetos de acordo com tendências vigentes da área de Design Gráfico. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos no design gráfico.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Comprometer-se com a realidade que nos cerca.	
Competências	Habilidades
1. Analisar aspectos do contexto cultural e artístico brasileiro.	1.1 Pesquisar aspectos significativos que denotam a contribuição de influências estrangeiras na formação artístico-histórica nacional. 1.2 Pesquisar aspectos que denotam a contribuição das influências ameríndias na formação artístico-histórica nacional. 1.3 Identificar as representações imagéticas produzidas sobre a perspectiva da representação de uma identidade nacional ao longo da história. 1.4 Pesquisar acervos e programação periódica de mostras e exposições apresentadas em equipamentos culturais.
2. Analisar referenciais conceituais na produção brasileira que possam contribuir na concepção e execução de projetos de design gráfico.	2.1 Identificar características, evolução e contexto histórico das manifestações artísticas e culturais do Brasil. 2.2 Pesquisar cases nacionais que denotem a relevância técnica e expressiva de representantes brasileiros na produção de artesanato e de <i>design</i> . 2.3 Selecionar referências visuais em períodos artísticos da história da arte e em movimentos do design brasileiro que possam contribuir na concepção e execução de projetos de design gráfico.
3. Analisar aspectos do processo de transição cultural por meio das linguagens artísticas brasileiras.	3.1 Pesquisar informações referentes ao consumo brasileiro de informações visuais em diferentes meios de comunicação. 3.2 Identificar transformações ocasionadas pelo impacto das mídias digitais na disseminação de conteúdo. 3.3 Apresentar projetos de design gráfico que dialoguem com seu respectivo contexto.
Bases Tecnológicas	
Arte e cultura no Brasil	

- Povos pré-cabralinos;
- O olhar dos viajantes;
- Influências da missão artística francesa;
- Maneirismo, Barroco e Rococó na arte religiosa;
- Arte e academia;
- Segundo reinado e *Belle Époque*;
- Modernismo;
- Concretismo e neoconcretismo;
- Design dos anos 60, 70 e 80;
- Impacto visual da MTV Brasil nos anos 90/00.
- Arte urbana;
- Arte popular.

Produção brasileira

- Desdobramentos da Bienal Internacional de Artes;
- Cinema novo e retomada do cinema nacional;
- Produção visual pós AI-5;
- Polos brasileiros de formação em Arte e Design;
- Fronteiras entre Arte, Artesanato e Design no Brasil;
- Profissionais e escritórios brasileiros de design;
- Relações da produção nacional com questões latino-americanas;
- Instituições culturais brasileiras;
- Coletivos artísticos;
- Produções culturais relacionadas aos ciclos;
 - ✓ carnavalesco;
 - ✓ junino;
 - ✓ natalino;
 - ✓ afro-ameríndio.
- Patrimônio histórico brasileiro;
- Arte contemporânea brasileira.

Pluriculturalismo brasileiro

- Matrizes Ameríndias;
- Matrizes Africanas;
- Matrizes Europeias;
- Desdobramentos da colonização e escravização;
- Influências da Imigrantes e Migrantes;
- Relações entre Cultura tradicional e Contracultura;
- Cultura *pop* brasileira;
- Arte do inconsciente;
- Políticas culturais;
- Elites econômicas e culturais;
- Influências da cultura norte-americana;
- Cultura de massa e indústria cultural;
- Produção cultural das periferias;
- Mercado do luxo;
- Produção cultural na região circunvizinha à Unidade Escolar;
- Produção cultural fora do eixo Rio-São Paulo.

Carga horária (horas-aula)					
Teórica	40	Prática	00	Total	40 Horas-aula

		Profissional			
Teórica (2,5)	50	Prática Profissional (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: https://crt.cps.sp.gov.br/index.php					

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

III.3 CRIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE VISUAL II	
Função: Elaboração de sistemas de identidade visual	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
<p>Adequar o conteúdo ao projeto de design gráfico.</p> <p>Realizar projetos de acordo com tendências de design gráfico vigentes.</p> <p>Selecionar tecnologias adequadas ao desenvolvimento do projeto de design gráfico.</p> <p>Pesquisar, no mercado, técnicas, ferramentas e equipamentos de produção de projetos de design gráfico.</p>	
Valores e Atitudes	
<p>Incentivar a criatividade.</p> <p>Estimular a comunicação nas relações interpessoais.</p> <p>Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.</p>	
Competências	Habilidades
<p>1. Analisar aspectos conceituais existentes entre a marca e o produto.</p> <p>2. Desenvolver conteúdos com base nos conceitos da cultura de compartilhamento.</p> <p>3. Analisar restrições-macro do projeto de identidade visual: escopo, cronograma e orçamento.</p>	<p>1.1 Elaborar projetos gráficos, considerando os diferentes materiais e processos de produção.</p> <p>1.2 Elaborar projetos gráficos bi e tridimensionais.</p> <p>1.3 Diagramar diferentes categorias de conteúdo presentes em um mesmo projeto de design gráfico.</p> <p>1.4 Preparar arquivos digitais tecnicamente adequados ao processo de produção definido.</p> <p>2.1 Utilizar ferramentas para monitoramento e gestão de conteúdo em mídias sociais.</p> <p>2.2 Identificar as diretrizes para gestão de relacionamento da marca com o consumidor por meio de mídias sociais.</p> <p>2.3 Organizar ações para gerenciamento de crises de relacionamento com o consumidor.</p> <p>2.4 Mensurar resultados a partir do monitoramento de campanhas em mídias sociais.</p> <p>2.5 Definir métricas para monitoramento de campanhas de <i>branding</i> em mídias sociais.</p> <p>3.1 Implementar projetos de identidade visual, considerando esferas organizacionais que extrapolam a alçada profissional do Técnico em Design Gráfico.</p> <p>3.2 Elaborar orçamento, cronograma e escopo de projeto de identidade visual.</p> <p>3.3 Selecionar procedimentos de divisão de tarefas ao se trabalhar grupo.</p> <p>3.4 Identificar entregáveis de projetos de identidade visual.</p> <p>3.5 Definir procedimentos de validação e aceite das etapas do projeto por parte do cliente.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Situações para a apresentação da marca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compras por impulso; • Eventos; 	

- Lançamentos;
- Promoção.

Categorias de projetos

- Impressos e digitais;
- Bi e tridimensionais.

Peças gráficas

- Uniformes;
- Ponto de venda (PDV);
- Embalagens;
- Rótulos;
- Linhas de produtos;
- Pictogramas;
- Ornamentos;
- Adesivação;
- Sinalização de ambientes internos e externos;
- Sinalização de veículos, mobiliário e objetos;
- Materiais promocionais;
- Cardápios;
- Catálogos;
- Convites;
- *Folders e Flyers*;
- Informativos;
- Displays;
- *Wooblers*;
- Testeiras;
- Etiquetas;
- Personagens;
- Mascotes;
- Intervenções públicas;
- Projetos artísticos.

Hierarquização e classificação de conteúdo

- Títulos e subtítulos;
- Slogans;
- Imagens meramente ilustrativas;
- Réguas de marcas;
- Hierarquia de harmonização entre as marcas;
- Textos informativos;
- Textos de conteúdo;
- Informações obrigatórias.

Organização de carteira de fornecedores

- Serviços especializados;
- Tipos de materiais digitais e analógicos;
- Tipos de mídia;
- Articulação de fornecedores para implementação de um projeto;
- Montagem de protótipos e simulações de aplicação.

Gestão do projeto

- Identificação de *stakeholders*;
- Identificação da legislação referente ao tipo de comunicação a ser realizada;
- Procedimento para divisão de tarefas;
- Elaboração de cronograma, orçamento e escopo de projeto.

Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

III.4 TENDÊNCIAS DE MERCADO E CONSUMO II	
Função: Elaboração de estratégias de comunicação	
Classificação: Planejamento e Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Criar e gerenciar projetos na área de Design Gráfico. Criar projetos de design gráfico para mídias diversas. Elaborar conteúdos de acordo com a demanda do projeto de design gráfico. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Comprometer-se com a realidade que nos cerca.	
Competências	Habilidades
1. Analisar, criticamente, referências visuais históricas, sociais e comportamentais que se relacionam com o processo de consumo como prática social.	1.1 Identificar aspectos conceituais referentes à utilização do design gráfico por instituições públicas e privadas ao longo da história. 1.2 Identificar peças gráficas cujas estratégias visuais colaboraram para distorcer ou manipular a percepção e o comportamento dos consumidores a respeito das características de um conceito, produto ou serviço. 1.3 Pesquisar informações que mensurem o impacto das ferramentas de comunicação no processo de consumo.
2. Analisar, no contexto da sociedade da informação, técnicas e práticas para otimização da busca orgânica de conteúdo no ambiente digital.	2.1 Identificar os padrões comportamentais do consumidor no ambiente digital. 2.2 Classificar os perfis de comportamento do consumidor digital. 2.3 Utilizar as técnicas e práticas de busca. 2.4 Otimizar os resultados da busca orgânica na web. 2.5 Utilizar ferramentas de métricas de resultados.
3. Analisar características dos projetos de design gráfico sob a perspectiva da relação entre público-alvo, empresa, produto e mercado.	3.1 Identificar estratégias de comunicação integrada praticadas por instituições públicas e privadas. 3.2 Elaborar e aplicar as pesquisas a fim de reconhecer fundamentos para processo de engajamento entre consumidor e empresa. 3.3 Representar os dados das pesquisas realizadas por meio de sínteses escritas, gráficos e infográficos. 3.4 Apresentar propostas conceituais que explicitem o posicionamento do produto, serviço ou marca dentro de um contexto de mercado. 3.5 Elaborar peças gráficas que integrem projeto de comunicação, divulgação, promoção de campanhas, produtos, serviços ou marcas. 3.6 Definir métricas que visem mensurar o impacto do projeto realizado.

<p>4. Analisar alternativas que deem suporte ao planejamento, elaboração, divulgação e promoção de projetos pessoais.</p>	<p>4.1 Identificar nichos de mercado nos quais o aluno perceba-se apto para implementar um projeto. 4.2 Definir características do projeto e perfil do público consumidor. 4.3 Definir escopo, cronograma e orçamento do projeto de design gráfico. 4.4 Elaborar peças gráficas que compõem o projeto. 4.5 Implementar processo de divulgação nas mídias definidas na fase de planejamento. 4.6 Mensurar impacto e resultados provenientes do processo de divulgação. 4.7 Apresentar resultados, utilizando sínteses textuais, gráficos e infográficos.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Marcas, produto, comportamento e sociedade</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consumo emocional; • Consumo social; • Consumo sustentável; • Obsolescência programada; • Endividamento; • Impulso da compra; • Estratégias de engajamento e fidelização; • Influências sociais no comportamento do consumidor; • Marketing de relacionamento. <p>Marketing digital e conceito de Sociedade da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail, marketing, banners e mídias gráficas; • <i>Data mining</i> – 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. <p><i>SEO - Search Engine Optimization</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos e diferenças; • Otimização de sites para ferramentas de busca; • Fundamentos do processo de <i>SEO</i>; • Curva de demanda por palavras-chave; • Fatores <i>onpage</i> e <i>offpage</i> do <i>SEO</i>; • Monitoramento das principais métricas. <p><i>SEM - Search Engine Marketing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos e diferenças; • Links patrocinados; • Canais de feedback; • Links patrocinados e sua importância no marketing online; • <i>Google AdWords</i> 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.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

Grupo de Formulação e Análises Curriculares

III.5 GESTÃO DE PROJETOS E PROCESSO CRIATIVO	
Função: Estudo do processo criativo	
Classificação: Controle	
Atribuições e Responsabilidades	
Implementar projeto pessoal da área de Design Gráfico. Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Analisar, criticamente, práticas laborais que banalizam a saúde física e psicológica do trabalhador da área de Design.	1.1 Pesquisar dados a respeito de sinais e sintomas relacionados às doenças laborais mais frequentes na área de Design e de demais áreas nas quais existe grande foco em competências de criatividade. 1.2 Identificar alternativas saudáveis para situações de trabalho nas quais articula-se a administração do estresse cotidiano em função da busca por resultados. 1.3 Identificar necessidades individuais relacionadas às rotinas de trabalho na área de Design. 1.4 Definir, por meio de organogramas e fluxogramas, políticas de controle de mudanças e alterações em um projeto, de forma a atender tanto demandas do cliente quanto do prestador de serviço. 1.5 Definir procedimentos de negociação que zelem pela justa remuneração e correta mensuração de prazos de entrega, em diferentes contextos de trabalho da área de Design. 1.6 Praticar rotinas de trabalho e pausa organizadas a fim de prevenir problemas de saúde física e emocional relacionados à repetição de movimentos, exposição à tela do computador e ao excesso de horas em que o trabalhador permanece sentado.
2. Identificar técnicas e procedimentos de trabalho que alinhem a humanização dos processos de trabalho à produtividade.	2.1 Pesquisar como o autocontrole e a mobilização das competências emocionais influenciam no ambiente de trabalho. 2.2 Pesquisar estratégias para a resolução de conflitos interpessoais. 2.3 Pesquisar técnicas de comunicação e apresentação que favoreçam o respeito, o diálogo, a objetividade e a empatia entre todos os envolvidos no projeto. 2.4 Zelar por processos e ambientes de trabalho que colaborem na prevenção de gargalos de produção e sobrecargas de trabalho.

<p>3. Analisar etapas do processo criativo em função das demandas e características específicas de um projeto.</p> <p>4. Analisar as relações entre as competências desenvolvidas pelo estudante ao longo do curso e os pré-requisitos necessários para ingresso em postos de trabalho na área de Design Gráfico.</p>	<p>2.5 Apresentar e receber feedbacks que contemplem as relações entre o comportamento e a produtividade durante a execução de projetos.</p> <p>3.1 Identificar atribuições profissionais relacionadas ao detalhamento e a documentação do briefing e do escopo, bem como das decisões conceituais relacionadas à direção de arte de um projeto.</p> <p>3.2 Mapear processos de trabalho que agreguem valor aos resultados percebidos pelo cliente/investidor do projeto.</p> <p>3.3 Compor grupos de trabalho a partir da articulação e mobilização das diferentes inteligências cognitivas.</p> <p>3.4 Definir orçamento, considerando os critérios de aceite e da entrega de cada etapa do projeto.</p> <p>3.5 Preparar e mediar diferentes formatos de reuniões de trabalho.</p> <p>4.1 Pesquisar sobre os pré-requisitos e diferenciais profissionais necessários para atuar em diferentes contextos de trabalho na área de Comunicação Visual.</p> <p>4.2 Elaborar planilhas que descrevam custos fixos e variáveis referentes à montagem de uma estação pessoal de trabalho.</p> <p>4.3 Pesquisar postos de trabalho com diferentes sistemas de vínculo empregatício.</p> <p>4.4 Pesquisar serviços, rotinas e sistemas de trabalho de profissionais autônomos em diferentes perfis de instituições de primeiro, segundo e terceiro setor.</p> <p>4.5 Identificar peculiaridades dos portfólios de empresas e de profissionais autônomos da área de Design Gráfico, considerando seu ramo de atividade e nicho de atuação.</p> <p>4.6 Elaborar mapeamento que represente alternativas viáveis de trabalho, a partir da observação dos resultados pessoais obtidos nos projetos desenvolvidos ao longo do curso.</p> <p>4.7 Identificar alternativas de formação continuada na área de Design.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>Desconstruindo senso comum sobre o trabalho na área Criativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação e o ego; • Síndrome de Burnout; • <i>Workaholism</i>; • Depressão, estafa e ansiedade. <p>Planejamento da rotina pessoal de trabalho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design de rotina; • Produtividade e estilo pessoal de trabalho; 	

- Melhoria contínua aplicada à vida profissional;
- Descrição e distribuição de funções em um projeto.

Humanização das relações de trabalho

- CNV - Comunicação não violenta;
- Relacionamento interpessoal;
- Autoconhecimento
- Reuniões de feedback;
- Organização das lições aprendidas.

Busca de oportunidades de trabalho e rentabilidade

- Cálculo de custos fixos e variáveis de estrutura de trabalho;
- Cálculo de hora-técnica de trabalho e taxas de ociosidade;
- Gestão pessoal do tempo;
- Identificação de perfil individual de trabalho;
- Análise de portfólio;
- Análise de competências pessoais;
- Planejamento de carreira.

Gestão, ferramentas e metodologias de trabalho na área Criativa

- Design sprint;
- Organização conceitual do projeto;
- Conferências e reuniões a distância;
- Visitas técnicas;
- Entrevistas;
- Pesquisas;
- Reuniões visuais;
- Mapas conceituais;
- Canvas;
- Mapeamento de processos;
- Grupos focais;
- Oficinas;
- Workshops;
- Design *Thinking*;
- Vivências.

Relação com os clientes internos e externos

- Documentação de projeto;
- Apresentação de procedimentos pessoais e coletivos de trabalho;
- Transparência no atendimento;
- Transparência e empatia;
- Reuniões para alinhamento de projeto;
- Políticas de mudanças e alterações no projeto;
- Simulações de atendimento pessoal, online e telefônico;
- Montagem de material de divulgação de políticas de trabalho;
- Gestão de conflitos:
 - ✓ prevenção;
 - ✓ cooperação;
 - ✓ negociação.

Formação continuada e complementar:

- Cursos livres;
- Palestras;
- Concursos;
- Ensino técnico e universitário;
- Treinamentos.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	00	Prática Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teoria (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

III.6 EMPREENDEDORISMO, INOVAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA	
Função: Estudo visual na proposição de soluções técnicas	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Implementar projeto pessoal da área de Design Gráfico. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos.	
Atribuições Empreendedoras	
Aplicar métodos de benchmarking para melhoria de resultados. Explorar novos nichos ou tendências para o desenvolvimento de produtos ou projetos de Design Gráfico.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Comprometer-se com a realidade que nos cerca.	
Competências	Habilidades
1. Analisar o contexto socioeconômico e político tendo em vista a prática empreendedora e a economia criativa.	1.1 Identificar os conceitos de empreendedorismo, a visão empreendedora e a economia criativa. 1.2 Pesquisar as variáveis socioeconômicas e políticas do mercado. 1.3 Pesquisar projetos elaborados a partir dos conceitos de economia criativa.
2. Avaliar oportunidades e possibilidades de parceria na área de Design Gráfico, considerando habilidades e interesses pessoais.	2.1 Diferenciar empreendedorismo, inovação e criatividade. 2.2 Distinguir tipologias e classificações da inovação. 2.3 Utilizar ferramentas e técnicas no processo de inovação. 2.4 Diagnosticar como os diferentes tipos de inovação podem contribuir para a sustentabilidade dos projetos realizados ao longo do curso.
3. Analisar modelos/planos de negócios em projetos na área de Design.	3.1 Identificar oportunidades no ambiente de trabalho, apresentando propostas inovadoras. 3.2 Detectar tendências e desenvolver ideias na área da Design Gráfico. 3.3 Buscar, de forma autônoma, parcerias para o desenvolvimento de projetos na área de Design Gráfico. 3.4 Identificar planos de negócios para a área de Design.
4. Organizar portfólio na área de Design Gráfico.	4.1 Elaborar as etapas de um plano de negócio. 4.2 Pesquisar nichos de atuação profissional no mercado de trabalho no âmbito das tendências da área de Design Gráfico. 4.3 Definir metodologia e estratégia de marketing necessárias para divulgar a imagem profissional e estabelecer relações/vínculos comerciais e/ou profissionais com o objetivo de aumentar a

	<p>empregabilidade e facilitar o ingresso no mercado de trabalho.</p> <p>4.4 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> <p>4.5 Selecionar ferramentas para montagem de portfólios de trabalho, bem como de procedimentos de manutenção e atualização da produção pessoal.</p>
Orientações	
Neste componente, 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.	
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 startup. • Efeitos das interferências criativas na cultura - cases de estudo. <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 Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perfis; • Oportunidades; • Possibilidades de parceria; • Utilização das redes sociais. <p>Conceito de economia criativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características, exemplos e tendências para a área de Design Gráfico. <p>Modelos de negócios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design <i>thinking</i>; • Canvas; • <i>E-commerce</i>. • Simulações de venda. <p>Portfólio e apresentação pessoal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos; • Crescimento e empreendedorismo pessoal; • Métodos para geração de novas ideias; • Valorização e aplicação de conhecimento pessoal; 	

- Fundamentos para construção de um portfólio pessoal;
- Preparação para entrevistas e apresentações de trabalho.

Noções contábeis de projetos para o técnico em Design Gráfico

- Proposta orçamentária:
 - ✓ custo;
 - ✓ lucro;
 - ✓ imposto.

Carga horária (horas-aula)

Teoria	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teoria (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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

III.7 LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA	
Função: Montagem de Argumentos e Elaboração de Textos	
Classificação: Planejamento	
Atribuições e Responsabilidades	
Utilizar técnicas de comunicação no ambiente profissional. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área de Design Gráfico 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 Design Gráfico, 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 Design Gráfico. 2.3 Aplicar modelos de correspondência comercial aplicados à área de atuação.
3. Pesquisar e analisar informações da área de Design Gráfico, 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 Design Gráfico.
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 Design Gráfico, 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 Design Gráfico

Modelos de Redação Técnica e Comercial aplicados à área de Design Gráfico

- 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 de linguagem informal)

Princípios de terminologia aplicados à área de Design Gráfico

- Glossário dos termos utilizados na área de Design Gráfico.

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 Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

III.8 ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL	
Função: 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 a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Incentivar comportamentos éticos.	
Competências	Habilidades
1. Analisar os Códigos de Defesa do Consumidor, da legislação trabalhista, do trabalho voluntário e das regras e regulamentos organizacionais.	1.1 Interpretar a legislação trabalhista nas relações de trabalho. 1.2 Interpretar o Código de Defesa do Consumidor nas relações de consumo. 1.3 Identificar o papel da legislação no exercício do trabalho voluntário. 1.4 Identificar as regras e regulamentos nas práticas trabalhistas das organizações
2. Analisar procedimentos para a promoção da imagem organizacional.	2.1 Identificar o contexto de aplicação dos procedimentos na organização e adequá-los, considerando os critérios dos órgãos reguladores do setor de atuação. 2.2 Discernir ameaças que possam comprometer a organização. 2.3 Potencializar as oportunidades que impactem na imagem da organização e resultem em novas relações de negócios e parcerias.
3. Relacionar as técnicas e métodos de trabalho com os valores de cooperação, iniciativa e autonomia pessoal e organizacional.	3.1 Respeitar as diferenças individuais e regionais dos colaboradores no âmbito organizacional. 3.2 Identificar valores e encorajar as manifestações de diversidades culturais e sociais. 3.3 Utilizar técnicas de aprimoramento das práticas de convivência com todos os envolvidos no processo de construção das relações profissionais e de consumo.
4. Analisar a importância da responsabilidade social e da sustentabilidade na formação profissional e ética do cidadão.	4.1 Identificar e respeitar as ações de promoção de direitos humanos. 4.2 Aplicar procedimentos de responsabilidade social e/ou sustentabilidade na área. 4.3 Utilizar noções e estratégias de economia criativa para agregar valor cultural às práticas de sustentabilidade.
Bases Tecnológicas	
Legislações	
<ul style="list-style-type: none"> Declaração Universal dos Direitos Humanos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Convenções e Direitos Humanos no Brasil. 	

- Código de Defesa do Consumidor;
- Estatuto da Criança e do Adolescente;
- Marco da Primeira Infância.

Órgãos e sindicatos

- CONAR – Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária;
- ADG – Associação dos Designers Gráficos;
- SINDIGRAF – Sindicato dos Gráficos;
- ABRADI – Associação Brasileira dos Designers Digitais.

Cidadania e trabalho

- Respeito à diversidade cultural, sexual e social;
- Relações pessoais e do trabalho;
- Normas e comportamento referentes aos regulamentos organizacionais;
- Imagem pessoal e institucional;
- Nome social.

Documentação de acompanhamento do projeto

- Modelo de contrato;
- Termo aditivos;
- Protocolo de entrega;
- Prancha de apresentação;
- Orçamento;
- Proposta comercial;
- Análise técnica;
- Estrutura analítica de projeto;
- Homologação;
- Fundamentos de Legislação Trabalhista e Legislação;
- SIMPLES;
- MEI – Microempreendedor Individual;
- Microempresa;
- CCM;
- Regime CLT de trabalho;
- e-social;
- Licença saúde;
- Licença maternidade para trabalhadoras autônomas.

Cargas tributárias e contribuições previdenciárias

- INSS;
- ISS;
- DAS;
- DARF;
- Aposentadoria pública e privada.

Noções de planejamento financeiro pessoal e referente ao trabalho

- Capital de giro;
- Fluxo financeiro;
- Custos fixos e variáveis;
 - ✓ margem de lucro;
 - ✓ taxas:
 - ociosidade;

- negociação;
- urgência.
- Definições de trabalho voluntário:
 - ✓ Lei Federal 9.608/98;
 - ✓ Lei Estadual nº 10.335/99;
 - ✓ Deliberações CEETEPS Nº1 /2004.
- Definições e técnicas de trabalho:
 - ✓ gestão de autonomia (atribuições e responsabilidades):
 - de liderança;
 - em equipe.
- Código de ética nas organizações
 - ✓ públicas;
 - ✓ privadas;
 - ✓ coletivas;
 - ✓ cooperativas.

Documentação relacionada à propriedade intelectual

- Direito autoral e propriedade industrial;
- Registro de patentes;
- Instituições:
 - ✓ INPI – Instituto Nacional de Propriedade Intelectual;
 - ✓ Biblioteca Nacional;
 - ✓ Junta comercial.

Utilização de recursos

- Softwares pagos e livres;
- *Creative commons*;
- Utilização e compra de imagens de bancos iconográficos;
- Autorização de direito de uso de imagens;
- Utilização e compra de fontes tipográficas.

Possibilidades de atuação e reflexão da área de Design em relação às

- Pautas contemporâneas e afirmativas.

Promoção de eventos de divulgação da área profissional na comunidade escolar

Existência e resistência por meio do trabalho e emprego

Mercado e fenômeno das *Fake News*

Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática Profissional	00	Total	40 Horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

III.9 DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN GRÁFICO	
Função: Desenvolvimento e gerenciamento de projetos na área de Design Gráfico	
Classificação: Execução	
Atribuições e Responsabilidades	
Realizar projetos de acordo com tendências vigentes da área de Design Gráfico. Apresentar soluções técnicas para viabilizar o atendimento à demanda do cliente. Empregar criatividade e inovação como pilares para o desenvolvimento de projetos na área de Design Gráfico.	
Valores e Atitudes	
Desenvolver a criticidade. Incentivar atitudes de autonomia. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competências	Habilidades
1. Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.	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. Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.	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. Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.	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. Desenvolver pesquisa de mercado na área de Design Gráfico.	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.
Orientações	
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, infográficos, 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 Profissional	60	Total	60 Horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática Profissional (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: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>

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 Resolução CNE/CP 1/2021 evidencia que os Eixos Tecnológicos são possibilidades de organização, podendo também, quando couber, serem segmentados em áreas tecnológicas, com vistas a orientar para melhor organizar os itinerários formativos.

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 expressa 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 sistêmicas 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, 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.

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.

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.

4.6.9. Fortalecimento das competências relacionadas à 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 à 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.

Os resultados esperados para o projeto 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 do Trabalho de Conclusão de Curso

(PTCC), no 2º MÓDULO, e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (DTCC) em **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**, no 3º MÓDULO.

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 se constituem 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 DESIGN GRÁFICO** não exige o cumprimento de estágio supervisionado em sua organização curricular, contando com aproximadamente **1120** 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 **3 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; | • digitar; | • operar; |
| • colher; | • enumerar; | • quantificar; |
| • compilar; | • expedir; | • registrar; |
| • conduzir; | • ligar; | • selecionar; |
| • conferir; | • medir; | • separar; |
| • cortar; | • nomear; | • 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; | • noções; |
| • definições; | • normas; |
| • fundamentos; | • princípios; |
| • legislação; | • 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.

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, mobilização também da 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.

CAPÍTULO 5 CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Consoante dispõe o artigo 46 da Resolução CNE/CP 1/2021, 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 inviabilizam 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 do 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 tenha obtido 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 - PC	
Descrição da Prática	
<p>Descrever Práticas de Laboratórios nos componentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Planejamento Visual e projeto Experimental;• Aplicativos Informatizados ao Design Gráfico I, II, III;• Produção de Imagens Fotográficas I e II;• Ilustração;• Tendências de Mercado e Consumo I e II;• Criação e representação da Identidade Visual I e II;• Tecnologias gráficas;• Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico;• Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico;• Gestão de Projetos e Processo Criativo;• Empreendedorismo e Economia Criativa. <p>Os componentes acima citados relacionam-se ao processo de aprendizado de competências relacionadas à elaboração e apresentação de layouts e demais projetos visuais.</p> <p>Este laboratório contempla a montagem de arquivos e postagem nas plataformas digitais.</p>	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
21	Microcomputadores, 04 Núcleos, 08GB RAM, 1 TB de HD (7200 RPM)
01	Scanner para digitalização de imagens coloridas tamanho A3, p
01	Impressora 3D. Material: EQUIPAMENTO PARA FINS DIDÁTICOS. Equipamento multifuncional de bancada
21	Mesa Digitalizadora 5080 LPI Interface USB.
10	Gravador de voz portátil digital com 02 microfones
01	SMART TV LED 55"

01	Condicionador de ar
Softwares Específicos	
Quantidade	Identificação
21	Adobe Creative Suite – Master Collection - última versão
21	Corel Draw Graphics Suite - última versão
21	Corel Painter - última versão
Mobiliário	
Quantidade	Identificação
21	Cadeira giratória
21	Mesas para microcomputadores
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
04	Armários de aço com portas e chaves
01	Mesa de apoio para Scanner
01	Mesa de apoio para a Impressora 3D
Acessórios	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
01	Suporte para TV
10	Fones de ouvido com conector P2
Materiais de Consumo	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Calibrador de monitor compatível com sistema Match Pantone.
01	Conjunto de escala de cores Pantone, kit c/6 guias em leque e estojo
26	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m
02	Vidro temperado, 550X500x7mm

LABORATÓRIO DE EDIÇÃO II - MAC
Descrição da Prática

Descrever Práticas de Laboratórios nos componentes:

- Planejamento Visual e projeto Experimental;
- Aplicativos Informatizados ao Design Gráfico I, II, III;
- Produção de Imagens Fotográficas I e II;
- Ilustração;
- Tendências de Mercado e Consumo I e II;
- Criação e representação da Identidade Visual I e II;
- Tecnologias gráficas;
- Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico;
- Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico;
- Gestão de Projetos e Processo Criativo;
- Empreendedorismo e Economia Criativa.

Os componentes acima citados relacionam-se ao processo de aprendizado de competências relacionadas à elaboração e apresentação de layouts e demais projetos visuais.

Este laboratório contempla a montagem de arquivos e postagem nas plataformas digitais.

Equipamentos

Quantidade	Identificação
21	Microcomputador, MAC: Tela retina 4K de 21,5 polegadas (na diagonal);
21	Mesa Digitalizadora 5080 LPI Interface USB
01	Impressora plotter 6 cartuchos 48 m2/hs 2400x1200 256mb HD 40gb
01	SMART TV LED 55"
01	Condicionador de ar

Softwares Específicos

Quantidade	Identificação
21	Adobe Creative Suite – Master Collection - última versão para mac
21	Corel Draw Graphics Suite - última versão para mac
21	Corel Painter – última versão para mac

Mobiliário

Quantidade	Identificação
21	Cadeira giratória

01	Armário de aço
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
21	Mesas para microcomputadores
Acessórios	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
01	Suporte para TV
Materiais de Consumo	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Calibrador de monitor compatível com sistema Match Pantone.
01	Conjunto de escala de cores Pantone, kit c/6 guias em leque e estojo
26	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m
02	Vidro temperado, 550X500x7mm

LABORATÓRIO DE ARTES, DESENHO E CRIAÇÃO – DESIGN GRÁFICO
Descrição da Prática
<p>Descrever Práticas de Laboratórios nos componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formas Expressivas Bidimensionais; • Planejamento Visual e Projeto Experimental; • Tecnologias Gráficas; • Produção de imagens fotográficas; • Gestão de Projetos e Processo Criativo; • Empreendedorismo e Economia Criativa. <p>Os componentes acima citados relacionam-se ao processo de aprendizado de competências relacionadas à aos diálogos entre os processos criativos em mídias analógicas de digitais.</p>

Este laboratório contempla a representação visual analógica para a posterior digitalização e utilização em projetos gráficos.

Equipamentos

Quantidade	Identificação
04	Mesas de Luz e Sombra em Madeira Marfim com área central medindo 80 X 60cm
01	Scanner para digitalização de imagens coloridas tamanho A3
01	Escala PANTONE – Color Bridge Set Coated & Uncoated
01	Escala PANTONE – Fórmula GUIDE – Coated & Uncoated
01	Fotômetro digital para estúdio fotográfico, luz incidente e luz refletida (a);
04	Camera fotografica profissional; digital reflex com lente 18-105.dx
01	Kit de iluminacao; kit de iluminacao para estudio contendo
01	Kit mesa grande de Still com conjunto de iluminação halógena (a);
01	SMART TV LED 55" polegadas
01	Microcomputador
04	Ventiladores de parede

Softwares Específicos

Quantidade	Identificação
01	Adobe Creative Suite – Master Collection - última versão para mac
01	Corel Draw Graphics Suite - última versão para mac
01	Corel Painter – última versão para mac

Mobiliário

Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
20	Mesa escolar – 800 x 600 mm
04	Mesas de trabalho de 1800 x 600 mm
27	Cadeira giratórias
01	Mesa para computador
04	Bancadas móveis para as mesas de luz
01	Mesa de apoio para scanner
02	Estante desmontável de aço aberta
02	Armário de aço
10	Pranchetas de desenho

Acessórios	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
04	Tripé para Câmera Fotográfica, altura máxima 171cm
01	Suporte para TV
Materiais de Consumo	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
02	Grampeador para tapeçaria manual
02	Guilhotina manual para corte de papel
01	Secador/soprador
05	Pistola aplicadora para cola quente
05	Vidros temperados com 07mm de espessura medindo 100x100x0,7cm;
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m
01	Conjunto com 05 recipientes para coleta seletiva de lixo, 100l total
100	Papel Sulfite formato A3
10	Papel Canson formato A3
5 caixas	Lápis de cor 48 cores
5	Kit tinta gouache profissional (ciano, amarelo, magenta, preto e branco)
5	Kit tinta acrílica (ciano, amarelo, magenta, preto e branco)
01	Amplificador fotográfico completo; com objetiva 50mm, f/2.8.
01	Temporizador para ampliador, controle de frações de segundo e minuto, 110V
01	Cronometro digital para laboratório de fotografia.
06	Cartão de memória câmera fotográfica, de 02GB
06	Tripé para câmera fotográfica/filmadora, cabeça com 3 movimentos
01	Calibrador de monitor compatível com sistema Match Pantone.
01	Secador/soprador
02	Guilhotina manual para corte de papel.
05	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg

01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro (a)
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m (a)
01	Conjunto com 05 recipientes para coleta seletiva de lixo, 100l total (a) Conjunto de 05 recipientes para coleta seletiva de lixo;
06	Galão de 05litros, em plástico, para armazenamento das químicas utilizadas no processamento de papel e filme fotográfico.
05	Bandeja em plástico, branca, para processamento de papel fotográfico. Medindo aproximadamente 50X50x10cm.
02	Vidro temperado, 550X500x7mm proteção em borracha nas bordas.
01	Espelho emoldurado 50x75 cm com a possibilidade de ser removido da parede.
Conf. Necessidade	Papel Ilford Multigrade IV FB5k, fibra mate, fosco, 18x24cm, 100fl. <i>Consumo aproximado: 01 caixa por semestre.</i>
Conf. Necessidade	Interruptor Kodak Professional Ektaflo 01L.; para processamento de papel fotográfico preto e branco; galão com 0,5 litro; <i>consumo aproximado: 01L por semestre.</i>
Conf. Necessidade	Revelador Kodak Professional Dektol, 01L. para processamento de papel preto e branco; em pó, de fácil dissolução; para 01litro; com contraste normal; diluição solução trabalho de 1:2; <i>consumo aproximado: 04L por semestre.</i>
Conf. Necessidade	Fixador Universal Kodak, 01L.Fixador endurecedor de uso geral para filmes, placas acrílicas e papeis fotográficos; fixador em pó de até 1l; <i>consumo aproximado: 04L por semestre.</i>

SALA DE INTEGRAÇÃO CRIATIVA (ESPAÇO MAKER)	
Equipamentos	
Quantidade	Identificação
15	Notebooks
01	Carrinho para carregamento e recarga de Notebooks - Rack P/equipamento de Informatica; Armazenar, Recarregar e Transportar Notebooks, Netbooks/ Tablets/ Chromebook
01	Condicionador de Ar

01	Caixa de Som amplificada
01	Impressora 3D. Equipamento multifuncional de bancada DESCRIÇÃO: Impressora para Producao de Prototipos Fisicos Tridimensionais para Fins Didaticos
01	<p>KIT ARDUINO - ROBÓTICA</p> <p>Característica 1: Conjunto Didático, Tipo Kit Arduino; Contendo 01 Arduino Uno R3 (Microcontrolador Atmega328, Tensão de Operação 5 V).</p> <p>Característica 2: Cabo Usb 2.0 A-B Compativel c/ Saída Arduino comprimento de 1,5 metros.</p> <p>Característica 3: Placa Protoboard c/ 400 Furos. Sendo o diâmetro de cada furo de 0,8mm. Material: ABS (branco).</p> <p>Característica 4: Bateria 9V e Conector de Bateria 9V com cabo e plug tipo P4 (Macho).</p> <p>Característica 5: 40 Kit Jumper de 10 cm, sendo: 20 macho-macho e 20 macho-fêmea.</p> <p>Característica 6: Resistores de 1/8 W, sendo 10 de 330 ohms, 10 de 1 K ohms e 10 de 10 K ohms.</p> <p>Característica 7: Leds de 5 mm, sendo 3 de vermelho, 3 de verde e 3 de amarelo</p> <p>Característica 8: Potenciômetro de 10 k ohms</p> <p>Característica 9: Buzzer Ativo 12 mm, 5 V</p> <p>Característica 10: Display Digital 7 Segmentos Catodo Comum</p> <p>Característica 11: Display LCD 16x2 I2C Backlight Azul</p> <p>Característica 12: Led tipo RGB Difuso com Cátodo Comum</p> <p>Característica 13: Sensor de Luz LDR</p> <p>Característica 14: O Sensor ultrassônico HC-SR04</p> <p>Característica 15: Micro Servo 9g SG90 180 Graus</p> <p>Característica 16: Modulo Relé 5V com 2 canais</p> <p>Característica 17: 2 Chave Tactil Push-Button</p> <p>Característica 18: Módulo Bluetooth HC-06</p> <p>Característica 19: Acelerômetro 3 Eixos MMA8452</p> <p>Característica 20: Caixa plástica transparente com divisórias</p>
01	Máquina de Corte a Laser - Materiais Aplicaveis: Mdf, Acrílico, Couro, Tecidos, Papeis, Eva, Espuma

01	Scanner 3D - para Digitalização de Objetos, Portátil
01	Moldura Interativa 65" polegadas. Tela Touch Screen; Moldura Interativa 65"; para Tv de Lcd, Led Ou Plasma.
02	SMART TV LED 65"
01	Projektor Interativo
Mobiliário e Acessórios	
Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
01	Arquibancadas com capacidade para 10 pessoas – com ponto de tomada - CONJUNTO DE ESTOFADO FORMATO ARQUIBANCADA
02	Quadro branco - Quadro Escolar
02	Lousas de Vidro - Quadro Não Magnético
01	Armário - ARMÁRIO BAIXO, 2 portas
02	Painéis para Ferramentas - Paineis organizador 100% Aço 2 Ganchos curvados 2 Ganchos duplos 3 Ganchos simples de 5cm 3 Ganchos simples de 7cm 1 Suporte para 8 chaves de boca 1 Suporte para 5 chaves Fenda/Philips 1 Cesto organizador aramado 14cm x 9cm 1 Caixa organizadora 14cm x 9cm 1 Porta Spray 1 Paineis Perfurado Manual de Instruções
04	Mesa Retangular com rodízios, 1500mm x 600mm
02	Mesas reunião redonda multifuncional, com diâmetro de 1200mm
05	Mesas Redonda Multifuncional – Apoio Notebook, com diâmetro de 600mm
05	Mesa Trapezoidal, em formato trapezoidal, medindo em seu lado maior 1500mm de largura, 600mm de profundidade e em seu lado menor 812mm de largura
04	Cadeira empilhavel monobloco cor verde água

04	Cadeira empilhável monobloco cor verde
08	Cadeira fixa empilhável em polipropileno laranja
08	Cadeiras – fixa + rodízio
01	Mesa para Impressora 3D
01	Mesa para Máquina de Corte a Laser
01	Mesa para Scanner 3D
06	PUFFs SEXTAVADO COM TOMADA
01	Sofá dois lugares com tomadas
01	Estante Expositora Aberta - ESTANTE ABERTA: Composta por 05 prateleiras reguláveis e 01 prateleira fixa
02	Suportes para TV 65"
01	Suporte para Projetor
Material de Consumo	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade</i>	
Quantidade	Identificação
	Filamento para a Impressora 3D
05	Lupa Mesa Bancada com garras para fixação, iluminação integrada por LED e lentes com diferentes ampliações. Alimentação com pilhas ou fonte bivolt incluso, com suporte e base ajustáveis
	Demais acessórios e material de consumo de interesse da Unidade de Ensino
01	Cavalete Flip Chart - Características do Produto Quadro Branco fixado no FLIP Fixação simples Utilize o Quadro Branco ou Porta Blocos de Papel Utiliza Caneta Própria para Quadro Branco Folhas Vendidas Separadamente Medidas: 58 x 90 x 170 cm
01	Tapete – Características do Produto Tapete Capacho Vinil Liso Cinza 1,00 X 1,20 M Costado sólido antiderrapante Espessura de 10 mm Lavável

	Grande variedade de cores Alta durabilidade e resistência Retém poeira e sujeira
Ferramentas	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade</i>	
Quantidade	Identificação
01	Furadeira parafusadeira
01	Lixadeira Orbital ¼ pol com coletor de pó – 220W 110V
	Lixas (para madeira, ferro etc)
01	Kit Soldagem Multímetro, Ferro, Suporte, Sugador e Solda – 127v/60W
05	Alicates (universal, de pressão, de corte, de bico etc.)
1	Martelo e/ou macete
	Jogo de chaves de boca ou chaves inglesas
	Jogo de chaves fenda e/ou phillips
	Demais ferramentas de interesse da UE
02	Kit de Ferramentas Manuais com 160 Peças. Indicado para manutenções e instalações residenciais e pequenos reparos 1 chave de fenda de precisão 1 chave phillips de precisão 1 alicate descascador de fios 8" 1 alicate universal 6" 1 alicate de bico longo 6" 1 chave de fenda 1 chave phillips 1 chave phillips mini 1 suporte para ponteiros hexagonais 1 chave ajustável 8" 6 chave hexagonal tipo canivete 16 ponteiros hexagonal 25mm variada CR-V 1 chave para ponteira hexagonal 1 martelo unha 1 arco de serra mini 1 estilete largo 18mm 1 trena 3m

	123 acessórios diversos sendo: (73 pregos 25mm zincado, 20 pregos 40mm zincado, 10 parafusos AA 3x25mm zincado, 5 parafusos AA 4x20mm zincado, 5 clips tipo gancho, 5 pregos 20mm dourados, 5 alfinetes coloridos)
--	--

O **LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA** é de uso compartilhado da unidade escolar e, como tal, deverá ser utilizado para todos os cursos.

Grupo de Formulação e Análises Curriculares - Centro Paula Souza

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	Técnico em Design Gráfico	Básica	AIDAR	Flávia					Educação Financeira – Um guia de valor	1ª	São Paulo	Moderna	8516102343	2016
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BANKS	Adan	CAPLIN	Steve			O essencial da Ilustração	1ª	São Paulo	Ed. Senac	9788539601547	2012
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BARCINSKI	Fabiana Werneck (org.)					Sobre a arte brasileira: da pré-história aos anos de 1960	1ª	São Paulo	Edições Sesc	978-85-7995-090-2	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BARSANO	P.R					Ética e Cidadania Organizacional.	1	São Paulo	Érica	978-8536504124	2015
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BORJA DE MOZOTA	Brigitte	KLOPSCH	Cássia	COSTA	Felipe Campelo Xavier de	Gestão do Design: Usando o Design para construir valor de marca e inovação	1º	Porto Alegre	Bookman	9788577807826	2010
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BRIAN	Dilg					Fotografia – 50 conceitos e técnicas fundamentais explicados de forma clara e rápida	1º	São Paulo	Publifolha	9788568684450	2017
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	BROWN	Tim					Design Thinking – Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias	1ª	Rio de Janeiro	Alta Books	978-8550801346	2017
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	CARLSSON	Benke	LOUIE	Hop			Street Art: Técnicas e materiais para Arte urbana	1ª	São Paulo	Ed. Gustavo Gili	8565985989	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	CAVALCANTI	Carolina Costa	FILATRO	Andrea			Design Thinking. Na Educação Presencial, Distância e Corporativa Guia Prático e Didático	1	São Paulo	Érica	978-85-472-1578-1	2017
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	D'AGOSTINI	Douglas					Design de Sinalização	1ª	São Paulo	Blutcher	978-85-212-1096-2	2017

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

Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	DEMAI	Fernanda de Melo					Português Instrumental	1ª	São Paulo	Érica	8536507586	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	DEMAI	Fernanda Mello					Português Instrumental	1ª	São Paulo	Érica	9788536507583	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	DONDIS	Dondis A.					Sintaxe da Linguagem Visual	1ª	São Paulo	Ed. Martins Fontes	8580632471	2015
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	DORNELAS	José					Empreendedorismo. Transformando ideias em negócios	7	São Paulo	Empreende	9788566103052	2018
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	EPPLER	Martin J.	PFISTER	Roland A.			Comunicação Visual - Como Utilizar o Design Thinking Para Resolver Problemas	1ª	São Paulo	Ed. Elsevier	9788535276497	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	FREEMAN	Michael					Novo Guia Completo de Fotografia Digital	1ª	São Paulo	Ed. Bookman	9788582600597	2013
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	GATTER	Mark	CLEAVER	Alexandre			Produção Gráfica para Designers	1ª	São Paulo	Ateliê Editorial	8574807311	2016
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	GATTER	Mike					Produção Gráfica para designers	1ª	São Paulo	Ateliê	9788574807317	2016
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	GOMEZ-PALACIO	Bryony	VIT	Armin			Referência no Design Gráfico: um guia visual para a linguagem, aplicações e história do Design	1ª	São Paulo	Ed. Blutchers	8521205694	2011
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	GREFFE	Xavier					A economia artisticamente criativa	1ª	São Paulo	Iluminuras	9788573214871	2015
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	HARISSON	Hazel					Manual de técnicas de pintura	1ª	São Paulo	Ed. WMF Martins Fontes	8578277376	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	KNAPP	Jake	ZERATSKY	John	KOWITZ	Bradem	Sprint – O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias	1ª	São Paulo	Intrínseca	978-8551001523	2017
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	LAURICELLA	Michel					Anatomia Artística	1ª	São Paulo	Ed. Gustavo Gili	978-8584520688	2015

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

Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	LIPOVETSKI	Gilles					A estetização do mundo	1º	São Paulo	Companhia das Letras	978-85-3592-569-2	2015
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	LUPTON	Ellen					Pensar com Tipos	1ª	São Paulo	Ed. Gustavo Gili	8584521062	2018
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	MORACE	Francesco					Consumo Autoral	1ª	São Paulo	Estação Letras e Cores	9788560166572	2012
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	MUNHOZ	Daniella Michelen a					Manual de identidade visual: guia para construção de manuais	1ª	Rio de Janeiro	2AB Editora	978-85-86695-74-2	2013
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	PAGLIA	Camille					Imagens Cintilantes: Uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars	1ª	Rio de Janeiro	Ed. Apicuri	978-85-8317-017-4	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	RIBEIRO	Ana Elisa					Textos Multimodais. Leitura e Produção de Texto	1ª	São Paulo	Parábola Editorial	9788579341106	2016
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	SAPPATERRA	Yolanda	CALDWELL	Cath			Design Editorial	1ª	São Paulo	GG	9788565985536	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	SCHUMACHER	Cristina A.					Gramática de Inglês Para Brasileiros	2ª	Rio de Janeiro	Alta Books	978-8550802770	2018
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	SIBBET	David					Reuniões Visuais	1ª	Rio de Janeiro	Alta Books	9788576086338	2013
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	SUTHERLAND	Jeff					SCRUM – A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo	2ª	São Paulo	LeYa	978-8544104514	2016
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	TAYLOR	Fig					Como criar um portfólio e entrar no mundo profissional	1ª	São Paulo	GG	9788565985185	2013
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	Vários Autores						Fundamentos do Desenho Artístico	1ª	São Paulo	WMF Martins Fontes	8578277856	2014
Produção Cultural e Design	Técnico em Design Gráfico	Básica	WHEELER	Alina R.					Design de Identidade da Marca	1ª	São Paulo	Bookman	978-8577808120	2012

CAPÍTULO 8

PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

A contratação dos docentes que irão atuar no Curso de **TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO** será feita por meio de Concurso Público e/ou Processo Seletivo como determinam as normas próprias do Ceeteps, obedecendo a seguinte ordem de prioridade, em conformidade com o Art. 12 da Deliberação do Conselho Estadual de Educação nº 162/2018, alterada pela Deliberação CEE nº 168/2019, e Indicação CEE nº 157/2016, revogada pela Indicação CEE 213/2021:

- I. Licenciados na área ou componente curricular/disciplina do curso, obtido em cursos de licenciatura específica ou equivalente e cursos de formação pedagógica para graduados não licenciados (consoante legislação vigente à época);
- II. Graduados no componente curricular/disciplina, portadores de certificado de especialização lato sensu, com no mínimo 120h de conteúdos programáticos de formação pedagógica;
- III. Graduados no componente curricular/disciplina ou na área do curso.

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
APLICATIVOS INFORMATIZADOS EM DESIGN GRÁFICO I, II E III	<ul style="list-style-type: none">• Artes e Design• Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Artes Plásticas• Artes Plásticas (LP)• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas - Habilitação em Gravura• Artes Plásticas e Desenho (LP)

- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- Ciência e Tecnologia
- Ciência(s) da(de) Computação
- Computação
- Computação (LP)
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Editoração
- 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 Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)

- Desenho Gráfico
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- 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 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
- Jornalismo
- Marketing

- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Sistemas de Informação
- Sistemas de Informação - Habilitação Planejamento Estratégico
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais
- Tecnologia em Design Digital
- Tecnologia em Design Gráfico
- Tecnologia em Gestão da(de) Tecnologia da Informação
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- Tecnologia em Jogos Digitais
- Tecnologia em Marketing
- Tecnologia em Marketing de Varejo
- Tecnologia em Marketing Gerencial
- Tecnologia em Produção Audiovisual

	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>CRIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE VISUAL I E II</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitetura • Arquitetura e Urbanismo • Artes e Design • Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Artes Plásticas • Artes Plásticas - Ênfase em Design • Artes Plásticas e Desenho (LP) • Artes Visuais • Artes Visuais (LP) • Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura) • Comunicação Mercadológica • Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Comunicação Social • Comunicação Social com Habilitação em Cinema • Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo • Comunicação Social com Habilitação em Midialogia • Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda

	<ul style="list-style-type: none">• 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 ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Desenho Gráfico• Desenho Industrial• Desenho Industrial - Habilitação em Design Gráfico• Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual• Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto• Design - Habilitação em Comunicação Visual• Design - Habilitação em Design Digital• Design - Habilitação em Design do(de) Produto• Design - Habilitação em Design Gráfico• Design de Produto• Design Digital• Design Gráfico• 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
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- 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 Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- Tecnologia em Gestão Mercadológica
- 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

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Produção Publicitária • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing • Tecnologia Gráfica
<p>DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN GRÁFICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artes - Educação Artística (LP) • Artes e Design • Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Artes Plásticas • 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 • Comunicação Mercadológica • Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Comunicação Social • Comunicação Social com Habilitação em Cinema • 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 Rádio e Televisão

	<ul style="list-style-type: none">• Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas• Comunicação Visual• 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 - Habilitação em Comunicação Visual• Design - Habilitação em Design Digital• Design - Habilitação em Design do(de) Produto• Design - Habilitação em Design Gráfico• Design Digital• Design Gráfico• 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
--	---

- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EI" - 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 Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- 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

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing • Tecnologia Gráfica
<p>EMPREENDEDORISMO, INOVAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Administração • Administração - Habilitação em Administração Geral • Administração - Habilitação em Administração Geral e de Empresas • 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 Ênfase em Ciência da Computação (LP)
- 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
- 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 - Habilitação em Administração Geral e de Empresas • Comunicação Mercadológica • Comunicação Social • Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda • Comunicação Visual • Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)

	<ul style="list-style-type: none"> • Desenho de Comunicação ("EI" - Técnico com Formação Pedagógica) • Desenho Gráfico • Desenho Industrial • Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual • Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto • Design - Habilitação em Design do(de) Produto • Design de Produto • Design Digital • Design Gráfico • Design Gráfico ("EI" - Técnico com Formação Pedagógica) • Filosofia • Filosofia (LP) • Jornalismo • Marketing • Midialogia • Mídias Digitais • Multimeios • Multimídia • Propaganda e Marketing • Publicidade • Publicidade e Propaganda • Publicidade, Propaganda e Criação • Publicidade, Propaganda, Criação e Produção • Sociologia
<p>FORMAS EXPRESSIVAS BIDIMENSIONAIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitetura • Arquitetura e Urbanismo • Artes e Design

- Artes Plásticas
- 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
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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 Projeto do Produto
- 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 Interiores ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico

	<ul style="list-style-type: none"> • Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • 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 • Tecnologia em Artes Gráficas • Tecnologia em Artes Plásticas • Tecnologia em Design • Tecnologia em Jogos Digitais • Tecnologia em Produção Gráfica • Tecnologia em Produção Multimídia • Tecnologia Gráfica
GESTÃO DE PROJETOS E PROCESSO CRIATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitetura • Arquitetura e Urbanismo • 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
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo
- Comunicação Social com Habilitação em Midialogia
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- 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 ("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
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design Gráfico

- Design Gráfico
- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- 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 Criação e Produção Publicitária

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Design • Tecnologia em Gestão de Marketing • Tecnologia em Gestão Mercadológica • Tecnologia em Marketing • Tecnologia em Marketing de Varejo • Tecnologia em Marketing Gerencial • Tecnologia em Produção Audiovisual • Tecnologia em Produção Gráfica • Tecnologia em Produção Publicitária • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing
<p>ILUSTRAÇÃO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitetura • Arquitetura e Urbanismo • Artes e Design • Artes Plásticas • 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 • Comunicação Visual • 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

	<ul style="list-style-type: none"> • Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual • Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto • Design - Habilitação em Comunicação Visual • Design - Habilitação em Design Digital • Design - Habilitação em Design do(de) Produto • Design - Habilitação em Design Gráfico • Design de Produto • Design Digital • Design Gráfico • 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 • Tecnologia em Artes Gráficas • Tecnologia em Artes Plásticas • Tecnologia em Design • Tecnologia em Jogos Digitais • Tecnologia em Produção Gráfica • Tecnologia em Produção Multimídia • Tecnologia Gráfica
INFLUÊNCIA DOS MOVIMENTOS ARTÍSTICOS BRASILEIROS NO DESIGN GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> • Artes - Educação Artística (LP) • Artes e Design • Artes Plásticas

	<ul style="list-style-type: none"> • Artes Visuais • Artes Visuais (LP) • Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura) • 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 - Habilitação em Comunicação Visual • Design - Habilitação em Design do(de) Produto • 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 • Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP) • História da Arte • Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual • Tecnologia em Design
	<ul style="list-style-type: none"> • Artes - Educação Artística (LP) • Artes e Design • Artes Plásticas

**INFLUÊNCIA DOS MOVIMENTOS
ARTÍSTICOS NO DESIGN GRÁFICO I E
II**

- Artes Plásticas - Ênfase em Design
- Artes Plásticas e Desenho (LP)
- Artes Visuais
- Artes Visuais (LP)
- Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)
- 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 - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Interiores
- Design de Produto
- Design Gráfico
- 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)

	<ul style="list-style-type: none"> • Educação Artística com Habilitação em Desenho e Artes Plásticas • História da Arte • Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual • Tecnologia em Artes Plásticas • Tecnologia em Design
INGLÊS INSTRUMENTAL	<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 Inglês e Literaturas de Língua Inglesa (LP) • Letras com Habilitação em Língua e Literatura Inglesa (LP) • Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP) • Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Respectivas Literaturas (LP) • Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa (LP) • Letras com Habilitação em Português e Inglês • Letras com Habilitação em Português e Inglês (LP) • Letras com Habilitação em Português e Literaturas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa e Literatura Inglesa (LP) • Letras com Habilitação em Português/Inglês e Respectivas Literaturas (LP)

	<ul style="list-style-type: none">• Letras com Habilitação em Secretariado Bilíngue/ Inglês• Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês• 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 Tradutor e Intérprete/ Inglês• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês (LP)• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês (LP)• Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês• Letras: Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)• 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)
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês • Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês (LP) • Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês • Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/ 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)
	<ul style="list-style-type: none"> • Letras • Letras (LP)

LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• 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 Inglês e Literaturas de Língua Inglesa• Letras com Habilitação em Inglês e Literaturas de Língua Inglesa (LP)• Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Respectivas Literaturas (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 Inglesa (LP)• 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 Língua Espanhola Moderna com as Respectivas Literaturas (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 Bilingue/ Inglês
- Letras com Habilitação em Secretariado Executivo Bilingue/ Espanhol

	<ul style="list-style-type: none">• 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)
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português (LP)• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês• Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês (LP)• Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês• Letras: Língua Espanhola e Língua Portuguesa (LP)• Letras: Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)• Língua Portuguesa (LP)• Linguística (G/LP)• Secretariado• Secretariado - Habilitação em Inglês• Secretariado Bilíngue• Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês• Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)• Secretariado com Habilitação em Secretariado Executivo Bilíngue• Secretariado Executivo• Secretariado Executivo Bilíngue• Secretariado Executivo Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês• Secretariado Executivo Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)• Secretariado Executivo com Habilitação em Espanhol
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • 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
PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> • Artes - Educação Artística (LP) • Artes e Design

- Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Artes Plásticas
- 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
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- 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 Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- 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 - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design Digital
- Design Gráfico
- 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
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 Criação e Produção Publicitária • Tecnologia em Design • Tecnologia em Gestão de Marketing • 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
<p>PLANEJAMENTO VISUAL E PROJETO EXPERIMENTAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitetura • Arquitetura e Urbanismo • Artes e Design • Artes Plásticas • 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
- Comunicação Mercadológica
- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- 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 Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Desenho de Comunicação
- 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 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 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)
- Fotografia
- Imagem e Som - Habilitação em Produção Audiovisual
- Jornalismo

- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Produção Gráfica
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia em Artes Gráficas
- Tecnologia em Artes Plásticas
- Tecnologia em Criação e Produção Publicitária
- Tecnologia em Design
- Tecnologia em Design Gráfico
- Tecnologia em Gestão de Marketing
- 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 em Tecnologia Gráfica

	<ul style="list-style-type: none">• Tecnologia Gráfica
<p>PRODUÇÃO DE IMAGENS FOTOGRAFICAS I E II</p>	<ul style="list-style-type: none">• Artes e Design• Artes Plásticas• Artes Plásticas - Ênfase em Design• Artes Plásticas e Desenho (LP)• Artes Visuais• Artes Visuais (LP)• Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura)• Audiovisual• Cinema• Comunicação Mercadológica• Comunicação Social• Comunicação Social com Habilitação em Cinema• Comunicação Social com Habilitação em Editoração• 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 Rádio e Televisão• Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas• Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)• Desenho de Comunicação ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)

- Desenho e Plástica
- Desenho e Plástica (LP)
- Desenho Industrial
- Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual
- Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto
- Design - Habilitação em Comunicação Visual
- Design - Habilitação em Design Digital
- Design - Habilitação em Design do(de) Produto
- Design - Habilitação em Design Gráfico
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Design Gráfico ("EI" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas
- Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)
- Fotografia
- Fotografia - Habilitação Arte e Cultura Fotográfica
- Fotografia - Habilitação Fotografia Aplicada
- Fotografia e Arte
- Imagem e Som
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais

	<ul style="list-style-type: none"> • Multimeios • Multimídia • Processos Fotográficos ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Propaganda e Marketing • Publicidade • Publicidade e Propaganda • Publicidade, Propaganda e Criação • Publicidade, Propaganda, Criação e Produção • Rádio e Televisão • Tecnologia em Artes Plásticas • Tecnologia em Criação e Produção Publicitária • Tecnologia em Fotografia • Tecnologia em Fotografia Digital • Tecnologia em Fotografia e Arte • Tecnologia em Gestão de Marketing • Tecnologia em Gestão Mercadológica • Tecnologia em Marketing • Tecnologia em Marketing de Varejo • Tecnologia em Marketing Gerencial • Tecnologia em Produção Audiovisual • Tecnologia em Produção Publicitária • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing
<p>TÉCNICAS DE COMUNICAÇÃO E RELACIONAMENTO</p>	<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 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
- 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

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Produção Multimídia • Tecnologia em Produção Publicitária • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing • Tecnologia Gráfica
<p>TECNOLOGIAS GRÁFICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artes e Design • Artes Gráficas ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica) • Artes Plásticas • Artes Plásticas (LP) • Artes Plásticas - Ênfase em Design • Artes Plásticas - Habilitação em Gravura • Artes Plásticas e Desenho (LP) • Artes Visuais • Artes Visuais (LP) • Artes Visuais (Pintura, Escultura e Gravura) • Artes Visuais com Ênfase em Design • Comunicação Mercadológica • Comunicação Social • Comunicação Social com Habilitação em Cinema • Comunicação Social com Habilitação em Comunicação Visual • Comunicação Social com Habilitação em Design Digital • Comunicação Social com Habilitação em Editoração • 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 Propaganda e Marketing
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda (Ênfase em Marketing)
- Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda e Mídias Digitais
- 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 ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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 Gráfico
- Design de Produto
- Design Digital
- Design Gráfico
- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Produção Gráfica
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação
- Publicidade, Propaganda, Criação e Produção
- Tecnologia em Artes Gráficas

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologia em Artes Plásticas • Tecnologia em Criação e Produção Publicitária • Tecnologia em Design Gráfico • Tecnologia em Gestão de Marketing • Tecnologia em Gestão Mercadológica • Tecnologia em Marketing • Tecnologia em Marketing de Varejo • Tecnologia em Marketing Gerencial • Tecnologia em Produção Audiovisual • Tecnologia em Produção Gráfica • Tecnologia em Produção Multimídia • Tecnologia em Produção Publicitária • Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing • Tecnologia em Tecnologia Gráfica • Tecnologia Gráfica
<p>TENDÊNCIAS DE MERCADO E CONSUMO I E II</p>	<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) • Comunicação Mercadológica • Comunicação Mercadológica ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)

- Comunicação Social
- Comunicação Social com Habilitação em Cinema
- 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 Rádio e Televisão
- Comunicação Social com Habilitação em Relações Públicas
- Comunicação Visual
- Comunicação Visual ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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 Gráfico
- Design Gráfico ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- 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
- Jornalismo
- Marketing
- Midialogia
- Mídias Digitais
- Multimeios
- Multimídia
- Propaganda e Marketing
- Publicidade
- Publicidade ("EII" - Técnico com Formação Pedagógica)
- Publicidade e Propaganda
- Publicidade, Propaganda e Criação

	<ul style="list-style-type: none">• Publicidade, Propaganda, Criação e Produção• Tecnologia em Artes Gráficas• Tecnologia em Artes Plásticas• Tecnologia em Criação e Produção Publicitária• Tecnologia em Design• Tecnologia em Gestão de Marketing• Tecnologia em Gestão Mercadológica• Tecnologia em Marketing• Tecnologia em Marketing de Varejo• Tecnologia em Marketing e Mídia• Tecnologia em Marketing Gerencial• Tecnologia em Produção Audiovisual• Tecnologia em Produção Gráfica• Tecnologia em Produção Multimídia• Tecnologia em Produção Publicitária• Tecnologia em Publicidade, Propaganda e Marketing
--	--

Este quadro apresenta a indicação da formação e qualificação para a função docente. Para a organização dos Concursos Públicos e/ou Processos Seletivos e atribuição de aulas, a unidade escolar deverá consultar o site 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;
- 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 DESIGN GRÁFICO**, 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 PROCESSOS CRIATIVOS**.

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

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

O diploma e os certificados terão validade nacional quando registrados na SED – Secretaria de Escrituração Digital do Governo do Estado de São Paulo e no SISTEC/MEC - Sistema Nacional de Informações da Educação Profissional e Tecnológica, obedecendo à legislação vigente; a Lei Federal nº 12.605/12, que determina às instituições de ensino públicas e privadas a empregarem a flexão de gênero para nomear profissão ou grau nos diplomas expedidos.

PARECER TÉCNICO

Fundamentação Legal: Deliberação CEE n.º 162/2018 e Indicação CEE n.º 169/2018			
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)	(11) 3324.3969		
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 novo.			
2.2. Curso presencial ou na modalidade a distância			
Curso presencial.			
2.3. ETECs/município que oferecem o curso			
2.4. Quantidade de vagas ofertadas			
30 a 40 vagas (por turma)			
2.5. Período do Curso (matutino/vespertino/noturno)			
Matutino / Vespertino / Noturno.			
2.6. Denominação do curso			
Técnico em Design Gráfico			
2.7. Eixo Tecnológico			
Produção Cultural e Design			
2.8. Formas de oferta			
Concomitante e/ou Subsequente ao Ensino Médio			
2.9. Carga Horária Total, incluindo estágio se for o caso.			
1200 horas / 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 e atendem à Indicação CEE 169/2018.			
3.2. Requisitos de Acesso			
Os requisitos de acesso são adequados aos critérios da instituição educacional.			
3.3. Perfil Profissional de Conclusão			
O perfil de conclusão proposto para o Curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Design Gráfico está de acordo com a natureza de formação da área, uma vez que as competências e atribuições desse profissional estão adequadas ao mercado de trabalho.			

A descrição das áreas de atuação também está pertinente, conforme segue:

O TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO é o profissional capaz de elaborar projetos que funcionem como interfaces de interação com usuário final. Por meio de processos de criação e utilização de equipamentos e aplicativos informatizados, organiza e prepara diferentes formatos de arquivos para publicações impressas e digitais. Planeja e desenvolve a produção de conteúdo visual por meio de procedimentos de tratamento de imagens e articulação de referências, visando construir produtos interessantes a seu respectivo público, em consonância com delimitações de escopo, prazo e custo.

MERCADO DE TRABALHO

- ❖ Gráficas digitais; Portais e websites; Produtoras de multimídia; Empreendedorismo pessoal; Departamento gráfico e comercial; Editorias de mídia impressa e on-line; Empresas de *e-commerce* e marketing digital; Empresas provedoras de conteúdo para internet; Departamento de Comunicação e Marketing de empresas; Empresas de comunicação, eventos, propaganda e assessoria de Imprensa.

3.4. Organização Curricular

A organização curricular está adequada às funções produtivas pertinentes à formação deste profissional, conforme o item 2.9 deste parecer, e atendem o previsto no CNCT do Mec.

3.4.1. Proposta de Estágio

O curso não prevê estágio obrigatório para os alunos, em conformidade com as legislações vigentes sobre o tema.

3.5. Critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências anteriores

Os critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências 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, e atendem o previsto no CNCT do Mec.

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 à Deliberação CEE 162/2018, alterada pela Deliberação CEE 168/2019 e Indicação CEE 157/2016, revogada pela Indicação CEE 213/2021.

3.9. Certificado(s) e Diploma

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

4. Parecer do Especialista

Sou de parecer favorável à implantação do curso de Habilitação Profissional de Técnico em Design Gráfico na rede de escolas do Centro Paula Souza, uma vez que a instituição apresenta as condições adequadas

e que a proposta da organização curricular está em conformidade com as atuais especificações do mercado de trabalho.

5. Qualificação do Especialista

5.1. Nome

Fernanda do Val

RG 249231-81 SSP-CE

RG 111.331.728-06

Registro no Conselho Profissional da Categoria

5.2. Formação Acadêmica

Curso Técnico em Artes Gráficas – Instituto Politécnico de Formação Profissional de Barcelona, Espanha (1983 – 1984)

FAAP – Faculdade de Belas Artes com habilitação em Comunicação Visual, São Paulo, SP (1986 – 1991)

Rede EAD Senac de Pós-Graduação Especialização em Artes Visuais, Cultura e Criação, Rio de Janeiro, RJ (2008)

5.3. Experiência Profissional

Desde 1986 trabalha na área Editorial. Iniciou suas atividades como Assistente de Arte em editoras universitárias e, desde então, passou por diversas empresas, como colaboradora e como contratada.

Desenvolve projetos gráficos, capas e produção gráfica para materiais diversos. Coordena equipes de arte e coleções de livros e revistas. Nos últimos 15 anos, tem trabalhado na área de Livros Didáticos.

Em seu portfólio, atende clientes como Editora Nova Cultural, Editora Globo, Editora BestSeller, Editora Escala, Editora Casa do Psicólogo, Editora Segmento, Editora Pau Brasil, Editora Terra Virgem, Editora Anita Garibaldi, Fundação Maurício Graboys, CDN – Companhia de Notícias, Burson-Masteller Brasil, Telefônica, Sesc-VideoBrasil, Via de Comunicação, Diário do Nordeste, Museu do Ceará, Secretaria da Cultura do Ceará, Secretaria do Meio Ambiente do Estado de SP, Universidade do Ceará, Educ-PUC/SP, Fundação Vanzolini SP, Fundação Casper Líbero, Sangari do Brasil, Editora LeYa/SEI, Editora FTD, Editora SM, Abril Educação, Ibep e Instituto Unibanco

Cursos Ministrados

2ª Semana de Design – Etec Albert Einstein, 2014

Palestra: Design gráfico editorial

Pontifícia Universidade Católica – PUC-SP, 2008

Curso de Tecnologia e Mídias Digitais – Design de Interface

Seminário: Design gráfico impresso

Pontifícia Universidade Católica – PUC-SP, 2007

Curso de Tecnologia e Mídias Digitais – Mídia impressa

Workshop: Projeto gráfico aplicado (Adobe InDesign)

PORTARIA DE DESIGNAÇÃO DE 18-10-2021

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, **Dário Luiz Martins**, R.G. 24.617.929-6 e **Robson Fernando Gomes da Silva**, R.G. 32.017.729-2, para procederem a análise e emitirem aprovação do Plano de Curso da **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**, incluindo as **Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS** e de **DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Ceeteps.

São Paulo, 18 de outubro de 2021.

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, revogada pela Deliberação CEE 162/2018 e Indicação CEE 169/2018, alteradas pela Deliberação CEE 168/2019 e Indicação CEE 177/2019, aprova o Plano de Curso do Eixo Tecnológico de “**Produção Cultural e Design**”, referente à **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**, incluindo as **Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS** e de **DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 29-10-2021

São Paulo, 28 de outubro de 2021.

**Amneris Ribeiro
Caciatori**

R.G. 29.346.971-4

**Gestora de Supervisão
Educacional**

Dário Luiz Martins

R.G. 24.617.929-6

**Gestor de Supervisão
Educacional**

**Robson Fernando Gomes
da Silva**

R.G. 32.017.729-2

**Gestor de Legislação e
Informação**

PORTARIA CETEC Nº 2158, DE 29-10-2021

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 2, de 15-12-2020, na Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021, 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, na Deliberação CEE 162/2018 e na Indicação CEE 169/2018 (alteradas pela Deliberação CEE 168/2019 e Indicação CEE 177/2019) e, à vista do Parecer da Supervisão Educacional, resolve que:

Artigo 1º - Ficam aprovados, nos termos da seção IV-A da Lei 9394/96 e do item 1.4 da Indicação CEE 169/2018, os Planos de Cursos das seguintes Habilitações Profissionais, nos seus respectivos eixos tecnológicos:

I – no Eixo Tecnológico “Ambiente e Saúde”: Técnico em Nutrição e Dietética, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Assistente de Produtos em Serviços de Alimentação.

II – no Eixo Tecnológico “Controle e Processos Industriais”:

- a) Técnico em Eletroeletrônica, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Assistente de Manutenção Eletroeletrônica;
- b) Técnico em Mecânica, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Assistente Técnico de Processos Industriais.

III – no Eixo Tecnológico “Gestão e Negócios”:

- a) Técnico em Contabilidade;
- b) Técnico em Finanças, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Auxiliar de Finanças;
- c) Técnico em Marketing, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar de Marketing e de Assistente de Marketing;
- d) Técnico em Transações Imobiliárias, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Avaliador Imobiliário.

IV – no Eixo Tecnológico “Informação e Comunicação”:

- a) Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar em Desenvolvimento de Sistemas e de Programador de Computadores;
- b) Técnico em Redes de Computadores, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Instalador e Operador de Redes de Computadores e de Assistente de Implantação de Infraestrutura de Redes de Computadores.

V – no Eixo Tecnológico “Produção Alimentícia”: Técnico em Alimentos, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar de Operações de Higienização e Qualidade e de Analista de Alimentos.

VI – no Eixo Tecnológico “Produção Cultural e Design”: Técnico em Design Gráfico, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar de Processos Criativos e de Desenhista de Projetos Visuais.

VII – no Eixo Tecnológico “Turismo, Hospitalidade e Lazer”:

- a) Técnico em Gastronomia, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Auxiliar de Cozinha;
- b) Técnico em Guia de Turismo, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Guia de Turismo Regional/SP e Excursão Nacional Brasil/América do Sul.

Artigo 2º - Os cursos referidos no artigo anterior estão autorizados a serem implantados na Rede de Escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 29-10-2021.

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

São Paulo, 28 de outubro de 2021.

ALMÉRIO MELQUÍADES DE ARAÚJO
Coordenador do Ensino Médio e Técnico

Publicada no DOE de 30-10-2021, Poder Executivo, Seção I, página 76.

ANEXO - MATRIZES CURRICULARES

MATRIZ CURRICULAR											
Eixo Tecnológico	PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN			Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO					Plano de Curso	582	
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 162/2018 e Indicação CEE 169/2018 (alteradas pela Deliberação CEE 168/2019 e Indicação CEE 177/2019). Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2158, de 29-10-2021, publicada no Diário Oficial de 30-10-2021 – Poder Executivo – Seção I – página 76.											
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 – Planejamento Visual e Projeto Experimental	00	100	100	II.1 – Ilustração	00	100	100	III.1 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico III	00	100	100
I.2 – Formas Expressivas Bidimensionais	00	100	100	II.2 – Tendências de Mercado e Consumo I	00	60	60	III.2 – Influência dos Movimentos Artísticos Brasileiros no Design Gráfico	40	00	40
I.3 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico I	00	100	100	II.3 – Criação e Representação da Identidade Visual I	00	60	60	III.3 – Criação e Representação da Identidade Visual II	00	60	60
I.4 – Técnicas de Comunicação e Relacionamento	40	0	40	II.4 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico II	00	100	100	III.4 – Tendências de Mercado e Consumo II	00	60	60
I.5 – Produção de Imagens Fotográficas I	00	60	60	II.5 – Tecnologias Gráficas	00	60	60	III.5 – Gestão de Projetos e Processo Criativo	00	60	60
I.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico I	60	00	60	II.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico II	40	00	40	III.6 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	40	00	40
I.7 – Inglês Instrumental	40	00	40	II.7 – Produção de Imagens Fotográficas II	00	40	40	III.7 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	40	00	40
TOTAL	140	360	500	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	40	00	40	III.8 – Ética e Cidadania Organizacional	40	00	40
				TOTAL	80	420	500	III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	00	60	60
								TOTAL	160	340	500
MÓDULO I				MÓDULOS I + II				MÓDULOS I + II + III			
Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS				Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS				Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO			
Total da Carga Horária Teórica		380 horas-aula			Trabalho de Conclusão de Curso			120 horas			
Total da Carga Horária Prática		1120 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 DESIGN GRÁFICO (2,5)					Plano de Curso	582	
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 162/2018 e Indicação CEE 169/2018 (alteradas pela Deliberação CEE 168/2019 e Indicação CEE 177/2019). Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2158, de 29-10-2021, publicada no Diário Oficial de 30-10-2021 – Poder Executivo – Seção I – página 76.											
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 – Planejamento Visual e Projeto Experimental	00	100	100	II.1 – Ilustração	00	100	100	III.1 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico III	00	100	100
I.2 – Formas Expressivas Bidimensionais	00	100	100	II.2 – Tendências de Mercado e Consumo I	00	50	50	III.2 – Influência dos Movimentos Artísticos Brasileiros no Design Gráfico	50	00	50
I.3 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico I	00	100	100	II.3 – Criação e Representação da Identidade Visual I	00	50	50	III.3 – Criação e Representação da Identidade Visual II	00	50	50
I.4 – Técnicas de Comunicação e Relacionamento	50	0	50	II.4 – Aplicativos Informatizados em Design Gráfico II	00	100	100	III.4 – Tendências de Mercado e Consumo II	00	50	50
I.5 – Produção de Imagens Fotográficas I	00	50	50	II.5 – Tecnologias Gráficas	00	50	50	III.5 – Gestão de Projetos e Processo Criativo	00	50	50
I.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico I	50	00	50	II.6 – Influência dos Movimentos Artísticos no Design Gráfico II	50	00	50	III.6 – Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa	50	00	50
I.7 – Inglês Instrumental	50	00	50	II.7 – Produção de Imagens Fotográficas II	00	50	50	III.7 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia	50	00	50
TOTAL	150	350	500	II.8 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	50	00	50	III.8 – Ética e Cidadania Organizacional	50	00	50
							III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico	00	50	50	
				TOTAL	100	400	500	TOTAL	200	300	500
MÓDULO I				MÓDULOS I + II				MÓDULOS I + II + III			
Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de AUXILIAR DE PROCESSOS CRIATIVOS				Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de DESENHISTA DE PROJETOS VISUAIS				Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO			
Total da Carga Horária Teórica		450 horas-aula			Trabalho de Conclusão de Curso			120 horas			
Total da Carga Horária Prática		1050 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.										