



Técnico em Multimídia

Documento Referência

Técnico

Presencial

Rio de Janeiro
2025

Firjan – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro

Presidente

Luiz César Caetano

Diretoria Regional do SENAI/RJ

Diretoria Executiva Sesi/SENAI RJ

Alexandre dos Reis

Diretoria de Educação Sesi/SENAI RJ

Diretor

Vinícius Carvalho Cardoso

Gerência de Educação Profissional

Gerente

Edson Melo

Divisão Pedagógica, Desenvolvimento e Processos

Coordenadora

Alessandra Matos da Silva

Divisão Técnica de Educação Profissional

Coordenador

Sergio Matos

Técnico em Multimídia

Documento Referência

Técnico

Presencial

Rio de Janeiro

2025

Versão

Este documento é de caráter Institucional e destina-se
exclusivamente para uso interno.

A divulgação ou compartilhamento com o público
externo é estritamente proibida.

Atualizações

Elaboração (2025)

Carla Moreira Geraldo Maciel - Especialista Técnico da Educação Profissional - Firjan SENAI – Centro de Referência e GEP.

Michelle Soares Vito Rodrigues da Silva – Analista de Educação - Firjan SENAI - GEP.

Pedro Gabriel Fernandes – Instrutor da Educação Profissional Técnica – Firjan SENAI Maracanã.

Ricardo Quirino De Freitas – Instrutor da Educação Profissional Técnica – Firjan SENAI Maracanã.

Ficha Catalográfica

Firjan SENAI. Gerência de Educação Profissional - GEP. Técnico em Multimídia. Plano de curso. Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Rio de Janeiro, 2024. Curso alinhado ao Itinerário Nacional Formativo do SENAI Departamento Nacional. SENAI-DN. Itinerário nacional de educação profissional. Área Gráficas e Mídias Impressas e Digitais: desenho curricular nacional de Técnico de Nível Médio em Multimídia / Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. Departamento Nacional. – Brasília, 2024.

Firjan SENAI
GEP - Gerência de Educação Profissional
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
Av. Graça Aranha, 1 9º andar - Centro
20030-002 - Rio de Janeiro - RJ
www.firjan.com.br/senai

Sumário

I. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	7
II. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS	8
III. REQUISITOS E FORMAS DE ACESSO	9
IV. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO	11
V. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	24
MATRIZ CURRICULAR	25
ITINERÁRIO FORMATIVO	26
DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO	27
ORGANIZAÇÃO INTERNA DAS UNIDADES CURRICULARES	28
DETALHAMENTO DE UNIDADES CURRICULARES DE MÓDULOS	29
VI CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES	87
VII CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	89
VIII BIBLIOTECA, INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS	90
IX PERFIL DOCENTE NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE NÍVEL MÉDIO	91
X CERTIFICADOS A SEREM EMITIDOS	92



I. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design

Área de Atuação do SENAI: Gráficas e Mídias Impressas e Digitais

Carga horária: 1000 h

Estratégia: Presencial

CBO

Código: 262135

Ocupação: Tecnólogo em produção multimídia

Família: Produtores artísticos e culturais

Sub Grupo: PROFISSIONAIS DE ESPETÁCULOS E DAS ARTES

Sub Grupo Principal: COMUNICADORES, ARTISTAS E RELIGIOSOS

Grande Grupo: PROFISSIONAIS DAS CIÊNCIAS E DAS ARTES



II. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

2.1 Justificativa

Esse documento apresenta o resultado do trabalho de desenho pedagógico e organização curricular do **Técnico em Técnico em Multimídia**, cujo perfil profissional foi delineado pelo Comitê Técnico Setorial de Gráfica e Mídias Impressas e Digitais, do SENAI-DN, dentro dos princípios e orientações da Concepção de Educação Profissional do SENAI, tendo também como base o Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos, do MEC, no Eixo Tecnológico Gestão e Negócios, tratando-se de programa formativo modularizado e concebido, pedagogicamente, com vistas a favorecer a construção progressiva da competência e da capacidade de transferência de conhecimentos demandadas, hoje, para a atuação produtiva em um contexto de constantes mudanças.

Em síntese, é uma decodificação de informações do mundo do trabalho para o mundo da educação, traduzindo-se, pedagogicamente, as competências do perfil profissional do Técnico em Administração em capacidades técnicas, sociais, organizativas e metodológicas. Nesse contexto a preparação de profissionais para a área de Gestão é de fundamental importância, devendo considerar a capacidade necessária para a formação de trabalhadores multifuncionais, com visão abrangente da empresa e do processo de trabalho, domínio sólido e amplo de conhecimentos, com capacidade de identificar e resolver problemas, além de desempenhar um amplo conjunto de atividades inerentes à ocupação, atendendo às novas exigências das organizações do trabalho. Portanto, sintonizado com os desafios propostos pelo mundo da educação e do trabalho, o presente Plano de Curso expressa as orientações e diretrizes emanadas pelo MEC e reflete a necessidade desse mercado no Estado do Rio de Janeiro.

2.2 Objetivos

O Curso **Técnico em Técnico em Multimídia** tem como objetivos:

- A formação necessária para o pleno desenvolvimento de conhecimentos gerais e tecnológicos, bem como de habilidades e atitudes face o novo perfil de competências requerido pelo mercado de trabalho;
- Habilitação Profissional em Técnico em Multimídia, com competências para coordenar e executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
- Desenvolvimento de competências que possibilitem a continuidade de estudos para etapas subsequentes.

2.3 Regime de Funcionamento

O curso será oferecido em período semanal de segunda à sexta – feira, com 4 horas diárias de atividades, com base num ano letivo com 200 dias.



III. REQUISITOS E FORMAS DE ACESSO

Para acesso ao curso, o candidato deverá passar pelos processos de inscrição, seleção e matrícula, observando os seguintes critérios:

Da Inscrição

Os candidatos deverão efetuar as inscrições para o curso nas épocas previstas no cronograma de atividades da Unidade Operacional, de acordo com os requisitos estabelecidos para a matrícula neste documento e no Regimento Escolar dos cursos técnicos. No ato da inscrição o candidato deverá estar cursando o 2º ano do ensino médio, no mínimo.

Documentação:

- Comprovante de escolaridade
- Duas fotos 3X4
- Identidade (cópia) ou certidão de nascimento ou de casamento;
- Taxa de inscrição (QUANDO HOUVER);

Da Seleção

Quando houver necessidade, os candidatos serão submetidos a um processo seletivo diagnóstico, incluindo avaliação das competências básicas (raciocínio lógico-matemático, comunicação oral e escrita, fundamentos de física) e entrevista. Sempre que o número de inscritos for superior ao número de vagas, a seleção terá caráter classificatório.

O processo de seleção e a divulgação dos resultados são da responsabilidade da Unidade Operacional.

Da Matrícula

O candidato classificado no processo seletivo deverá requerer a matrícula inicial dentro do prazo determinado no calendário escolar elaborado pela Unidade Operacional. Será permitida a matrícula por unidade curricular ou módulo, considerando os pré-requisitos necessários e os critérios de aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores, em consonância com a legislação educacional vigente. No ato da matrícula, o candidato deverá apresentar os seguintes documentos:

- Cópia da Carteira de Identidade
- Cópia do CPF
- Cópia da Certidão de Nascimento ou Casamento
- Comprovante de escolaridade (*)
- Histórico escolar
- Retratos 3 x 4 (dois)
- Certificado de reservista ou de alistamento militar (maiores de 18 anos do sexo masculino)
- Título de eleitor
- Taxa de matrícula (quando houver)
- Outros documentos que os órgãos competentes vierem a exigir

(*) O candidato concluinte do Ensino Médio deverá apresentar, no ato da matrícula, o histórico escolar e o diploma de conclusão do Ensino Médio (original e cópia).





IV. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS CONTEXTO DE TRABALHO DA QUALIFICAÇÃO

Técnico em Multimídia

1. Identificação da Ocupação

Ocupação	Tecnólogo em produção multimídia
CBO	262135
Educação Profissional	
Nível da Qualificação	3
Eixo Tecnológico	Produção Cultural e Design
Área Tecnológica	Gráficas e Mídias Impressas e Digitais

2. Competência Geral

Coordenar e executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

3. Relação de Funções

Função 1	Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade
Função 2	Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

4. Descrição das Funções

Função 1	
Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade	
SubFunções	Padrões de Desempenho
Realizar o projeto tipográfico para de mídias digitais e Impressas.	Considerando as metodologias em design na elaboração e modificação da tipografia no projeto de mídias impressas e digitais. Considerando os processos criativos de produção e edição de tipografias para projetos de mídias impressas e digitais. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade
Planejar a produção de projetos de mídias digitais	Considerando o briefing para elaboração de projetos para mídias digitais. Considerando as características e tecnologias dos processos de mídias digitais de acordo com o tipo de produto. Considerando o cronograma e orçamento do projeto de mídias impressas e digitais conforme necessidade do cliente. Considerando as metodologias em design e processos criativos na elaboração do projeto de mídias digitais. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade
Definir o projeto de mídias digitais.	Considerando o briefing do projeto para elaboração de projetos para mídias digitais. Considerando os processos criativos de produção de mídias digitais. Considerando as metodologias em design na elaboração de identidade visual e projeto de mídias digitais. Considerando o roteiro, imagens, sons, animações e vídeos para diferentes mídias digitais. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
Realizar a gestão de equipes de trabalho	Considerando as equipes conforme as demandas. Considerando o desempenho das equipes de acordo com os resultados esperados.



Função 2	
Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
SubFunções	Padrões de Desempenho
Criar identidade visual do projeto de mídias digitais.	Considerando o briefing do projeto para elaboração de projetos para mídias digitais. Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos de identidade visual. Considerando processos criativos para elaboração da identidade visual. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
Criar projetos de Design de Interfaces.	Considerando o briefing do projeto na elaboração de identidade visual. Considerando as metodologias de design e processos criativos para a execução do projeto de acordo com o briefing. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de design de interface para aplicativos. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
• Criar projetos de design web para mídias digitais.	Considerando o briefing do projeto na elaboração de identidade visual. Considerando as metodologias de design e processos criativos para a execução do projeto de acordo com o briefing. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de design de interface para Web e/ou app e redes sociais. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
Criar projetos de audiovisual para mídias digitais.	Considerando o briefing do projeto para as referências criativas na produção de projetos audiovisuais. Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos audiovisuais. Considerando as etapas de desenvolvimento de projetos audiovisuais. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
• Criar projetos de motion design para mídias digitais.	Considerando o briefing do projeto para as referências criativas na produção do layout para projetos de motion design. Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos de motion design. Considerando as etapas de desenvolvimento audiovisual para projetos de Motion Design. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de Motion Design. Seguindo legislações referentes à propriedade intelectual,



	acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
Criar projetos de animação 3D para mídias digitais.	<p>Considerando o briefing do projeto para as referências criativas na produção do layout para projetos de animação 3D.</p> <p>Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos de animação 3D.</p> <p>Considerando as etapas de desenvolvimento de projetos de animação 3D.</p> <p>Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de Animação 3D.</p> <p>Seguindo legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>
Integrar soluções para diferentes mídias digitais.	<p>Considerando as metodologias de design e processos criativos para integração das mídias digitais.</p> <p>Considerando as diferentes características técnicas de plataformas, novas tecnologias e aplicação da integração de projetos de mídias digitais.</p> <p>Seguindo legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>



5. Competências Socioemocionais

Competências Socioemocionais

Apresentar no planejamento e no desenvolvimento das suas atividades profissionais, uma postura de comprometimento, responsabilidade, engajamento, atenção, disciplina, organização, precisão e zelo e flexibilidade em relação a mudanças.

Apresentar postura proativa e inovadora, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas e profissionais.

Atuar individualmente ou em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa

Atuar profissionalmente, cumprindo os princípios de higiene e saúde, os procedimentos de qualidade e de meio ambiente e as normas de segurança aplicáveis às atividades sob a sua responsabilidade.

Ser ético na conduta pessoal e profissional Ser flexível, adaptando-se às diretrizes, normas e procedimentos da empresa, de forma a assegurar a qualidade técnica de produtos e processos.

Ter consciência da gestão do tempo, prazos de execução das atividades.

Ter visão sistêmica, considerando os aspectos técnicos, sociais, econômicos, tecnológicos e de qualidade aplicáveis às atividades sob a sua responsabilidade.

Tomar decisões no âmbito das suas responsabilidades estabelecidas pela empresa/instituição, de acordo com a legislação.



6. Contexto de Trabalho da Ocupação

Meios de Produção

Recursos Computacionais

Computadores de alto desempenho, com capacidade para edição de vídeo, áudio, imagem e modelagem 3D.
Tablets gráficos e mesas digitalizadoras para desenho e ilustração digital.
Dispositivos móveis (smartphones e tablets) para captação, testes e validação de interfaces e aplicativos.
Softwares Especializados

Editores gráficos

Editores de vídeo

Animação 2D/3D e motion design

Produção de Áudio

Desenvolvimento e prototipagem de interfaces

Plataformas de criação interativa

Equipamentos Audiovisuais

Câmeras fotográficas e filmadoras

Gravadores de áudio digitais e microfones

Equipamentos de iluminação

Equipamentos de captura de movimento e chroma key.

Ambientes de Trabalho

Estúdios de gravação e edição de áudio e vídeo

Laboratórios multimídia com estações de trabalho individuais e software

Ambientes virtuais de aprendizagem e plataformas online de colaboração.

Espaços criativos e makers com infraestrutura para projetos interativos e imersivos.

Materiais de Apoio

Dispositivos de armazenamento (HDs externos, SSDs, cartões de memória).

Acessórios técnicos (tripés, sliders, estabilizadores, cabos, adaptadores).

Kits multimídia didáticos com componentes integrados para edição e produção.



Condições de Trabalho

Condições Ambientais

Trabalha majoritariamente em ambientes internos, como estúdios, escritórios, salas de edição e produção.

Pode atuar em ambientes variados, como eventos externos, locais com iluminação artificial intensa, som elevado ou movimentação constante de pessoas.

Climatização geralmente adequada

Turnos e Horários

Jornada geralmente diurna e comercial

Pode haver necessidade de trabalho noturno, em fins de semana ou feriados, especialmente em coberturas de eventos, transmissões ao vivo ou demandas urgentes de edição.

Em empresas de mídia ou agências, é comum regime de plantão ou escalas.

Riscos Profissionais

Exposição prolongada à tela de computadores, câmeras e sistemas de som e vídeo.



Evolução da Ocupação

Implantação de sistemas workflow multimídia para gestão de produção digital.

Uso de ferramentas de IA generativa para criação automatizada de imagem, vídeo, áudio e texto.

Adoção de plataformas integradas de gestão de ativos digitais.

Uso de ferramentas de automação de marketing multimídia.

Implantação de sistemas de produção de conteúdo omnichannel.

Utilização de tecnologias de realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e realidade mista (XR).

Uso de computação em nuvem e renderização remota para projetos complexos.

Utilização de ferramentas de versionamento e colaboração online.



Formação Profissional Relacionada à Ocupação

Formação Profissional Relacionada à Ocupação

- Desenho Industrial
- Design Gráfico
- Engenharia de Produção
- Marketing
- Publicidade e Propaganda
- Produção Multimídia (Tecnólogo)
- Cinema e Audiovisual
- Jogos Digitais
- Animação Digital / Motion Design
- Engenharia de Software / Sistemas de Informação
- Comunicação Social (Jornalismo / Rádio e TV)
- Técnico em Multimídia / Produção de Áudio e Vídeo



Posição no Processo Produtivo

Etapa

Nível de Atuação do Técnico em Multimídia

Planejamento

Alta participação colaborativa

Produção

Protagonista técnico-criativo

Finalização

Responsável técnico direto

Distribuição e análise

Apoio técnico e estratégico



Indicação de Conhecimentos Referentes ao Perfil Profissional	
Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	



7. Composição do Comitê Técnico Setorial

Especialistas técnicos de empresas, sindicatos, associações ou órgãos de classe, meio acadêmico e poder público.

Nome	Instituição	Estado
Nome	Função/Cargo	Empresa
UF	Caroline Retameiro Rocha	Analista de Desenvolvimento Industrial
UNIEPRO	DF	Marcello José Pio
Especialista de Desenvolvimento Industrial	UNIEPRO	DF
Especialistas do SENAI	Empresa	UF
Carla Moreira Geraldo Maciel	Especialista Técnico	SENAI/RJ
RJ	Carlos Henrique Santos Amorim	Docente
DR - GO	GO	Enéias Nunes da Silva
Coordenador Técnico	SENAI/SP	SP
Jefferson Yuri Lopes Gomes	Docente	DR - RJ
RJ	Leandro Rodrigues dos Santos	Coordenador
SENAI/GO	GO	Márcia Teixeira Rodriguez
Analista Técnica	SENAI/RS	RS
Marcelo Ghizi Freire	Analista de Conteúdo	SENAI/RJ
Estado não definido.	Coordenação do Comitê	Nome
Função/Cargo	Empresa	UF
Adriana Barufaldi Bertoldi	Coordenadora Operacional	SENAI - DN
DF	Ana Paula de Andrade Fontes	Coordenadora Metodológica
DR - RJ	RJ	Edilson de Oliveira Caldas
Coordenador Operacional	SENAI - DN	RJ
Participantes de Empresas e Entidades Representativas	Nome	Função/Cargo
Empresa	UF	Anderson dos Santos Nunes
Diretor	Gráfica ANS	RS
Antonio Carlos Navarro	Presidente	ABIGRAF - Associação Brasileira da Indústria Gráfica
SP	Cirillo Junior	Diretor
CIR Gráfica	GO	Clóvis Pires Castanho Júnior
Chief Operating Officer	Arizona	DF
Fernando Francelino de Carvalho	Designer Gráfico	Agência Século

Nome	Instituição	Estado
DF	Gilson Alves Pacheco	Diretor
Plastform	GO	Gustavo Maria dos Santos
Especialista	CIR Gráfica	GO
Jardel Gonçalves Nunes	Analista	XEROX do Brasil
SP	Júlio Cezário da Silva Filho	Presidente
ABFLEXO - Associação Brasileira Técnica de Flexografia	SP	Luiz Carlos Almeida
Diretor	Grupo CCAA	DF
Luiz Flávio Suarez Botana	Consultor	Botana Consultoria
DF	Marcio Alves da Rocha	Coordenador de Curso
UFG - Universidade Federal de Goiás	GO	Maria Helena C. Resnitzky
Diretor Executivo	Associação Brasileira de Embalagens	SP
Mauro Rogério Pereira Freitas	Gerente Comercial	Kodak
DF	Nilsea Borelli Rolim de Oliveira	Assessora Jurídica
SINDIGRAF - Sindicato das Indústrias Gráficas	SP	Rogério Ribeiro Marinho
Gerente	XEROX do Brasil	SP
Roque Noschang	Diretor	Gráfica Triângulo
RS	Sandro Zanello	Analista
XEROX do Brasil	SP	Simone Ferrarese
Diretora	ABTG - Associação Brasileira de Tecnologias Gráficas	SP
Thiago Bordim de Araujo	Diretor	Gráfica Santa Cruz
DF		



Especialistas técnicos do SENAI

Coordenação Metodológica do Comitê

Nome	Função/Cargo	Unidade

INFORMAÇÕES SOBRE A VERSÃO DA OCUPAÇÃO

Data de Validação	20/07/2018	
Data de Validade	31/12/2023	
Local	Brasília / DN	



V. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O itinerário formativo está estruturado em módulos: básico (de integração), específico introdutório e específico(s) profissional(is) (de formação).

O módulo básico (MB) é integrado por unidades curriculares referentes às capacidades básicas e socioemocionais, consideradas transversais ao desenvolvimento profissional do estudante, contribuindo para a formação para o mundo do trabalho.

O módulo específico introdutório (MEI) é composto por unidades curriculares que retratam o desenvolvimento de base técnica científica, por meio de capacidades básicas e socioemocionais, necessárias ao desenvolvimento das competências profissionais da área. O(s) módulo(s) específico(s) profissional(is) (MEP) é(são) integrado(s) por unidades curriculares referentes à construção das capacidades técnicas e socioemocionais requeridas ao desempenho do Técnico em Multimídia.



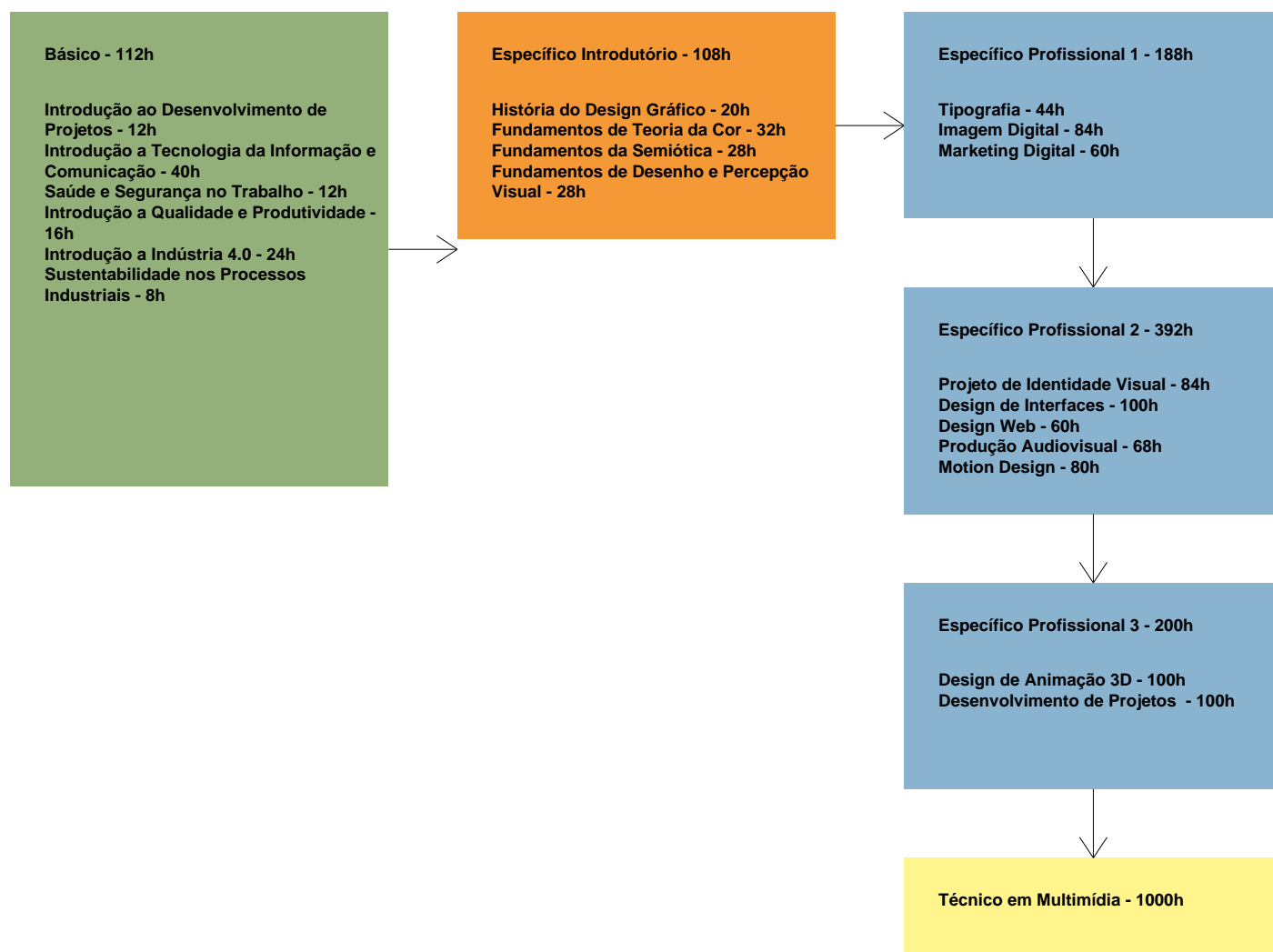
MATRIZ CURRICULAR

Técnico em Multimídia - Técnico

Módulos	Unidades Curriculares	Carga Horária UC	20% auto estudo	80% presencial	Carga Horária do Módulo
Básico	Introdução ao Desenvolvimento de Projetos	12h	12h	0h	112h
	Introdução a Tecnologia da Informação e Comunicação	40h	40h	0h	
	Saúde e Segurança no Trabalho	12h	12h	0h	
	Introdução a Qualidade e Produtividade	16h	16h	0h	
	Introdução a Indústria 4.0	24h	24h	0h	
	Sustentabilidade nos Processos Industriais	8h	8h	0h	
Específico Introdutório	História do Design Gráfico	20h	0h	20h	108h
	Fundamentos de Teoria da Cor	32h	0h	32h	
	Fundamentos da Semiótica	28h	10h	18h	
	Fundamentos de Desenho e Percepção Visual	28h	4h	24h	
Específico Profissional 1	Tipografia	44h	10h	34h	188h
	Imagem Digital	84h	10h	74h	
	Marketing Digital	60h	10h	50h	
Específico Profissional 2	Projeto de Identidade Visual	84h	14h	70h	392h
	Design de Interfaces	100h	10h	90h	
	Design Web	60h	10h	50h	
	Produção Audiovisual	68h	0h	68h	
	Motion Design	80h	2h	78h	
Específico Profissional 3	Design de Animação 3D	100h	0h	100h	200h
	Desenvolvimento de Projetos	100h	8h	92h	
Carga Horária Total			200h	800h	1000h

ITINERÁRIO FORMATIVO

Técnico em Multimídia





DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO

Conforme preconiza a metodologia SENAI de Educação Profissional, todas as atividades propostas, seguem, os princípios norteadores dessa metodologia: a aprendizagem mediada, a interdisciplinaridade, a contextualização, o desenvolvimento de capacidades que sustentam competências, a ênfase no “aprender, a fazer fazendo”, a aproximação da formação ao mundo real ao trabalho e às práticas sociais, a integração, entre teoria e prática, a avaliação da aprendizagem com função diagnóstica e formativa e a afetividade como condição para a aprendizagem significativa. Esses princípios, na prática, se concretizam, por meio de, situações de Aprendizagem, atividades desafiadoras propostas aos alunos, que devem, solucionar, problemas, tomar decisões, testar hipóteses ou aplicar o que aprenderam a outros contextos. O Catálogo Nacional de Cursos Técnicos – CNTC 4ª Edição 2024 o curso, na modalidade, presencial, preconiza a oferta de até 20% de sua carga horária total em atividades não presenciais. O referido curso, contempla 80% da carga horária total, de forma presencial, com interação com os instrutores, da Firjan, SENAI na Unidade em que o aluno estiver matriculado e, 20% da carga horária em ambiente virtual, de aprendizagem, com estratégia de autoestudo, sem a interação com os instrutores. A duração das aulas, será de 4h por dia, sendo:

- 4 (quatro) dias na semana de aulas presenciais na Unidade Firjan SENAI em que o aluno, estiver, matriculado, com interação com o instrutor.
- 1 (um) dia na semana aula online em ambiente de aprendizagem virtual sem interação do instrutor, com, a, estratégia de autoestudo.



ORGANIZAÇÃO INTERNA DAS UNIDADES CURRICULARES

Considerando a Metodologia SENAI de Educação Profissional para o desenvolvimento de competências, as unidades curriculares são subsídios para o desenvolvimento das competências profissionais descritas para cada módulo. Para cada unidade curricular, os conteúdos formativos são compostos por capacidades básicas, técnicas e socioemocionais, juntamente com seus respectivos conhecimentos. A seguir, apresenta-se o quadro da Organização Curricular, contendo o detalhamento do percentual de 20% (vinte por cento) referente ao Autoestudo do curso. É necessário atentar-se ao sequencial lógico estabelecido para o desenvolvimento das atividades, considerando a análise técnica para o percurso formativo do estudante.

DETALHAMENTO DE UNIDADES CURRICULARES DE MÓDULOS

Módulo Básico

Unidade Curricular	Carga Horária
Introdução ao Desenvolvimento de Projetos	12
Funções	
<ul style="list-style-type: none"> •F.1 : Implementar dispositivos de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade •F.2 : Implementar sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade •F.3 : Desenvolver projetos de sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade 	
Objetivo Geral	
Desenvolver as capacidades básicas e socioemocionais para resolução de problemas por meio da elaboração de projetos	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer as diferentes fases pertinentes à elaboração de um projeto. • Reconhecer diferentes métodos aplicados ao desenvolvimento do projeto. • Reconhecer os padrões de estrutura estabelecidos para a elaboração de projetos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projetos <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Definição 1.2. Tipos 1.3. Características 1.4. Fases <ol style="list-style-type: none"> 1.4.1. Concepção: ideação, pesquisa de anterioridade, registros e patentes 1.4.2. Fundamentação 1.4.3. Planejamento 1.4.4. Viabilidade 1.4.5. Execução 1.4.6. Resultados 1.4.7. Apresentação 1.5. Normas técnicas relacionadas a projetos 2. Métodos de Desenvolvimento de projeto <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Método indutivo 2.2. Método dedutivo 2.3. Método hipotético-dedutivo 2.4. Método dialético 3. Formulação de hipóteses e perguntas <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Argumentação 3.2. Colaboração 3.3. Comunicação 4. Postura Investigativa 5. Estratégias de Resolução de problemas
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprometer-se com o engajamento e à cooperação nas relações de trabalho pela prática da amabilidade nas relações profissionais. • Perceber que, em seu ambiente de trabalho e âmbitos de convívio, existem diferentes hierarquias (instituídas ou natas), instâncias de decisão e níveis de autonomia em relação a ações, circunstâncias e propósitos. • Acolher novos fatos, ideias e opiniões diferentes como oportunidades e possibilidades de mudanças positivas e inovadoras nas atividades de sua responsabilidade. • Analisar as complexidades e dificuldades existentes em problemas, necessidades e oportunidades de melhoria em seu campo de trabalho, considerando suas diferentes variáveis e interfaces. 	
Perfil Docente	
Docente com experiência em ambientes corporativos ou projetos interdisciplinares, com habilidades em organização, planejamento e condução de atividades introdutórias, capaz de contextualizar o desenvolvimento de projetos no cenário profissional e preparatório para o mercado de trabalho.	



Bibliografia de Apoio ao Curso	
<ol style="list-style-type: none">1. Brown, T. (2009). Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta Books.2. IDEO. (2015). Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit. Disponível em: https://www.designkit.org/	
Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



Unidade Curricular	Carga Horária
Introdução a Tecnologia da Informação e Comunicação	40
Funções	
<ul style="list-style-type: none">•F.1 : Implementar dispositivos de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.2 : Implementar sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.3 : Desenvolver projetos de sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade	
Objetivo Geral	
Proporcionar o desenvolvimento de capacidades básicas e socioemocionais relativas à comunicação e ao uso de ferramentas de TIC na interpretação de normas e ou textos técnicos e uso seguro de recursos informatizados nos processos de comunicação no trabalho.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Empregar os princípios, padrões e normas técnicas que estabelecem as condições e requisitos para uma comunicação oral e escrita clara, assertiva e eficaz, condizente com o ambiente de trabalho.• Interpretar dados, informações técnicas e terminologias de textos técnicos relacionados aos processos industriais.• Reconhecer características e aplicabilidade de hardware e software de sistemas informatizados utilizados na indústria.• Utilizar recursos e funcionalidades da WEB nos processos de comunicação no trabalho, de busca, armazenamento e compartilhamento de informação.• Aplicar os recursos e procedimentos de segurança da informação.	<ul style="list-style-type: none">1. Elementos da Comunicação<ul style="list-style-type: none">1.1. Emissor1.2. Receptor1.3. Mensagem1.4. Canal1.5. Ruído1.6. Código1.7. Feedback2. Níveis de Fala<ul style="list-style-type: none">2.1. Linguagem culta2.2. Linguagem técnica<ul style="list-style-type: none">2.2.1. Jargão2.2.2. Características3. Comunicação<ul style="list-style-type: none">3.1. Identificação de textos técnicos3.2. Relatórios3.3. Atas3.4. Memorandos3.5. Resumos4. Textos Técnicos<ul style="list-style-type: none">4.1. Definição4.2. Tipos e exemplos4.3. Normas aplicáveis para redação (ex.: ABNT, ISO, IEEE, ANSI...)4.4. Interpretação5. Informática<ul style="list-style-type: none">5.1. Fundamentos de hardware<ul style="list-style-type: none">5.1.1. Identificação de componentes5.1.2. Identificação de processadores e periféricos5.2. Sistema Operacional<ul style="list-style-type: none">5.2.1. Tipos5.2.2. Fundamentos e funções5.2.3. Barra de ferramentas5.2.4. Utilização de periféricos5.2.5. Organização de arquivos (Pastas)5.2.6. Pesquisa de arquivos e diretórios5.2.7. Área de trabalho5.2.8. Compactação de arquivos6. Software de escritório<ul style="list-style-type: none">6.1. Editor de Textos<ul style="list-style-type: none">6.1.1. Tipos6.1.2. Formatação6.1.3. Configuração de páginas



	<ul style="list-style-type: none">6.1.4. Importação de figuras e objetos6.1.5. Inserção de tabelas e gráficos6.1.6. Arquivamentos6.1.7. Controles de exibição6.1.8. Correção ortográfica e dicionário6.1.9. Quebra de páginas6.1.10. Recuos, tabulação, parágrafos, espaçamentos e margens6.1.11. Marcadores e numeradores6.1.12. Bordas e sombreado6.1.13. Colunas6.1.14. Controle de alterações6.1.15. Impressão6.2. Editor de Planilhas Eletrônicas<ul style="list-style-type: none">6.2.1. Funções básicas e suas finalidades6.2.2. Linhas, colunas e endereços de células6.2.3. Formatação de células6.2.4. Configuração de páginas6.2.5. Inserção de fórmulas básicas6.2.6. Classificação e filtro de dados6.2.7. Gráficos, quadros e tabelas6.2.8. Impressão6.3. Editor de Apresentações<ul style="list-style-type: none">6.3.1. Funções básicas e suas finalidades6.3.2. Tipos6.3.3. Formatação6.3.4. Configuração de páginas6.3.5. Importação de figuras e objetos6.3.6. Inserção de tabelas e gráficos6.3.7. Arquivamentos6.3.8. Controles de exibição6.3.9. Criação de apresentações em slides e vídeos6.3.10. Recursos multimídia de apoio a apresentações e vídeos7. Internet (World Wide Web)<ul style="list-style-type: none">7.1. Políticas de uso7.2. Navegadores7.3. Sites de busca7.4. Download e gravação de arquivos7.5. Correio eletrônico7.6. Direitos autorais (citação de fontes de consulta)7.7. Armazenamento e compartilhamento em nuvem8. Segurança da Informação<ul style="list-style-type: none">8.1. Pilares da Segurança da Informação<ul style="list-style-type: none">8.1.1. Definições8.2. Legislação vigente da segurança da informação8.3. Golpes na internet<ul style="list-style-type: none">8.3.1. Tipos8.4. Contas e Senhas8.5. Navegação segura na internet8.6. Backup8.7. Códigos maliciosos (Malware)9. Comunicação em equipes de trabalho<ul style="list-style-type: none">9.1. Dinâmica do trabalho em equipe9.2. Busca de consenso9.3. Gestão de Conflitos
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Comprometer-se com o engajamento e à cooperação nas relações de trabalho pela prática da amabilidade nas relações profissionais.• Perceber que, em seu ambiente de trabalho e âmbitos de convívio, existem diferentes hierarquias (instituídas ou natas), instâncias de	



decisão e níveis de autonomia em relação a ações, circunstâncias e propósitos.

- Acolher novos fatos, ideias e opiniões diferentes como oportunidades e possibilidades de mudanças positivas e inovadoras nas atividades de sua responsabilidade.
- Analisar as complexidades e dificuldades existentes em problemas, necessidades e oportunidades de melhoria em seu campo de trabalho, considerando suas diferentes variáveis e interfaces.

Perfil Docente

Docente com conhecimentos gerais em informática, sistemas computacionais e tecnologias digitais, capaz de apresentar os fundamentos da TI e sua aplicação nos ambientes profissionais.

Bibliografia de Apoio ao Curso

1. Castells, M. (2018). A sociedade em rede. Paz e Terra.
2. Canal Curso em Vídeo – Gustavo Guanabara. Série: Informática Básica. Disponível em: <https://www.youtube.com/@CursoemVideo>

Ambiente(s) Pedagógico(s)

Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



Unidade Curricular	Carga Horária
Saúde e Segurança no Trabalho	12
Funções	
F.1 : Programar sistemas computacionais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança. F.2 : Desenvolver sistemas computacionais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança.	
Objetivo Geral	
Desenvolver as capacidades básicas e socioemocionais necessárias à compreensão dos fundamentos da saúde e segurança do trabalho adequadas as diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os princípios, normas, legislação e procedimentos de saúde, segurança nos processos industriais.• Reconhecer os tipos de riscos inerentes às atividades laborais nos processos industriais.• Reconhecer os conceitos, classificação e impactos de acidentes e doenças ocupacionais na indústria.• Reconhecer o papel do trabalhador no cumprimento das normas de saúde e segurança.• Reconhecer as medidas preventivas e corretivas nas atividades laborais	<ol style="list-style-type: none">1. Segurança do Trabalho<ol style="list-style-type: none">1.1. Histórico da Segurança do Trabalho no Brasil1.2. Hierarquia das leis1.3. Normas Regulamentadoras do Ministério do Trabalho1.4. CIPA<ol style="list-style-type: none">1.4.1. Definição1.4.2. Objetivo1.5. SESMT<ol style="list-style-type: none">1.5.1. Definição1.5.2. Objetivo2. Riscos Ocupacionais<ol style="list-style-type: none">2.1. Perigo e risco2.2. Classificação de Riscos Ocupacionais<ol style="list-style-type: none">2.2.1. Físicos2.2.2. Químicos2.2.3. Biológicos2.2.4. Ergonômicos2.2.5. de Acidentes2.3. Mapa de Riscos3. Medidas de Controle<ol style="list-style-type: none">3.1. Importância dos Equipamentos de Proteção Individual (EPI) e Coletiva (EPC)4. Acidentes do Trabalho e Doenças Ocupacionais<ol style="list-style-type: none">4.1. Definição4.2. Tipos4.3. Causa<ol style="list-style-type: none">4.3.1. Imprudência, imperícia e negligência4.3.2. Fator humano e pessoal na prevenção de acidentes4.4. Consequências dos acidentes do trabalho<ol style="list-style-type: none">4.4.1. Para o trabalhador4.4.2. Para a família4.4.3. Para a empresa4.4.4. Para o país4.5. CAT<ol style="list-style-type: none">4.5.1. Definição5. Código de Ética profissional<ol style="list-style-type: none">5.1. Comunicação profissional5.2. Postura profissional6. O impacto da falta de ética nos ambientes de trabalho
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aceitar valores éticos estabelecidos pela instituição para o desenvolvimento de sua atividade profissional.	
Perfil Docente	
Docente com vivência em ambientes organizacionais e conhecimento básico em normas de segurança, ergonomia e prevenção de riscos, capaz de conscientizar os alunos sobre práticas seguras no ambiente profissional.	



Bibliografia de Apoio ao Curso	
<ol style="list-style-type: none">1. Manuelle, F. (2017). Segurança do Trabalho: Fundamentos e normas. Érica.2. Canal SESI Saúde e Segurança. Disponível em: https://www.youtube.com/user/sesisp	
Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



Unidade Curricular	Carga Horária
Introdução a Qualidade e Produtividade	16
Funções	
<ul style="list-style-type: none">•F.1 : Implementar dispositivos de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.2 : Implementar sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.3 : Desenvolver projetos de sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade	
Objetivo Geral	
Desenvolver capacidades básicas e socioemocionais relativas à qualidade nas diferentes situações que podem ser enfrentadas pelos profissionais, identificando ferramentas da qualidade na aplicabilidade para melhorias e solução de problemas.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os fundamentos da qualidade nos processos industriais.• Identificar as ferramentas da qualidade aplicadas nos processos industriais.• Reconhecer as etapas da filosofia Lean para otimização de custos e redução do tempo e dos desperdícios de uma empresa.	<ul style="list-style-type: none">1. Qualidade<ul style="list-style-type: none">1.1. Definição1.2. Evolução da qualidade2. Princípios da gestão da qualidade<ul style="list-style-type: none">2.1. Foco no cliente2.2. Liderança2.3. Engajamento das pessoas2.4. Abordagem de processos2.5. Tomada de decisão baseado em evidências2.6. Melhoria2.7. Gestão de relacionamentos3. Métodos e Ferramentas da Qualidade<ul style="list-style-type: none">3.1. Definição e Aplicabilidade<ul style="list-style-type: none">3.1.1. PDCA3.1.2. MASP3.1.3. Histograma3.1.4. Brainstorming3.1.5. Fluxograma de processos3.1.6. Diagrama de Pareto3.1.7. Diagrama de Ishikawa3.1.8. CEP3.1.9. 5W2H3.1.10. Folha de verificação3.1.11. Diagrama de dispersão4. Filosofia Lean<ul style="list-style-type: none">4.1. Definição e importância4.2. Mindset4.3. Pilares4.4. Etapas<ul style="list-style-type: none">4.4.1. Preparação4.4.2. Coleta4.4.3. Intervenção4.4.4. Monitoramento4.4.5. Encerramento4.5. Ferramentas<ul style="list-style-type: none">4.5.1. Diagrama espaguete4.5.2. Cronoanálise4.5.3. Takt-time4.5.4. Cadeia de valores4.5.5. Mapa de fluxo de valor5. Visão Sistêmica<ul style="list-style-type: none">5.1. Conceito5.2. Microcosmo e macrocosmo



	5.3. Pensamento sistêmico 6. Estrutura organizacional 6.1. Formal e informal 6.2. Funções e responsabilidades 6.3. Organização das funções, informações e recursos 6.4. Sistema de Comunicação
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Comprometer-se com o engajamento e à cooperação nas relações de trabalho pela prática da amabilidade nas relações profissionais.• Perceber que, em seu ambiente de trabalho e âmbitos de convívio, existem diferentes hierarquias (instituídas ou natas), instâncias de decisão e níveis de autonomia em relação a ações, circunstâncias e propósitos.• Acolher novos fatos, ideias e opiniões diferentes como oportunidades e possibilidades de mudanças positivas e inovadoras nas atividades de sua responsabilidade.• Analisar as complexidades e dificuldades existentes em problemas, necessidades e oportunidades de melhoria em seu campo de trabalho, considerando suas diferentes variáveis e interfaces.	
Perfil Docente	
Docente com experiência em processos organizacionais ou industriais, com domínio de conceitos básicos de qualidade, melhoria contínua e produtividade, focado em apresentar práticas aplicáveis ao cotidiano profissional.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
<ol style="list-style-type: none">1. Slack, N. et al. (2010). Administração da Produção. Atlas.2. Sebrae. Curso online: Qualidade na Produção. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/	
Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



Unidade Curricular	Carga Horária
Introdução a Indústria 4.0	24
Funções	
<ul style="list-style-type: none"> •F.1 : Implementar dispositivos de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade •F.2 : Implementar sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade •F.3 : Desenvolver projetos de sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade 	
Objetivo Geral	
Propiciar o desenvolvimento das capacidades básicas e socioemocionais requeridas para compreender as aplicações das tecnologias habilitadoras para a indústria 4.0 e inserir-se em um contexto de inovação.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os marcos que alavancaram as revoluções industriais e seus impactos nas atividades de produção e no desenvolvimento do indivíduo. • Reconhecer as tecnologias habilitadoras para indústria 4.0 • Correlacionar cada tecnologia habilitadora com impacto gerado em sua aplicação, em um contexto real ou simulado. • Compreender a inovação como ferramenta de melhoria nos processos de trabalho e resolução de problemas. 	<ol style="list-style-type: none"> Histórico da evolução industrial <ol style="list-style-type: none"> 1ª Revolução Industrial <ol style="list-style-type: none"> Mecanização dos processos 2ª Revolução Industrial <ol style="list-style-type: none"> A eletricidade O petróleo 3ª Revolução Industrial <ol style="list-style-type: none"> A energia nuclear A automação 4ª Revolução Industrial <ol style="list-style-type: none"> A digitalização das informações A utilização dos dados Tecnologias Habilitadoras <ol style="list-style-type: none"> Definições e aplicações <ol style="list-style-type: none"> Big Data Robótica Avançada Segurança Digital Internet das Coisas (IoT) Computação em Nuvem Manufatura Aditiva Manufatura Digital Integração de Sistemas Inovação <ol style="list-style-type: none"> Definição e características <ol style="list-style-type: none"> Inovação x Invenção Importância Tipos <ol style="list-style-type: none"> Incremental Disruptiva Impactos Raciocínio Lógico <ol style="list-style-type: none"> Dedução Indução Abdução Comportamento Inovador <ol style="list-style-type: none"> Postura Investigativa Mentalidade de Crescimento (Growth Mindset) Curiosidade Motivação Pessoal Visão Sistêmica <ol style="list-style-type: none"> Elementos da organização Articulação entre elementos da organização Pensamento sistêmico



Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Comprometer-se com o engajamento e à cooperação nas relações de trabalho pela prática da amabilidade nas relações profissionais.• Perceber que, em seu ambiente de trabalho e âmbitos de convívio, existem diferentes hierarquias (instituídas ou natas), instâncias de decisão e níveis de autonomia em relação a ações, circunstâncias e propósitos.• Acolher novos fatos, ideias e opiniões diferentes como oportunidades e possibilidades de mudanças positivas e inovadoras nas atividades de sua responsabilidade.• Analisar as complexidades e dificuldades existentes em problemas, necessidades e oportunidades de melhoria em seu campo de trabalho, considerando suas diferentes variáveis e interfaces.	
Perfil Docente	
Docente com familiaridade com inovações tecnológicas e transformações digitais, capaz de introduzir os alunos aos princípios da Indústria 4.0 e seu impacto nos processos produtivos e nas novas demandas do mercado.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
<ol style="list-style-type: none">1. Schwab, K. (2016). A Quarta Revolução Industrial. Edipro.2. V3 Research & Business Group - Série de vídeos sobre a indústria 4.0: (462) V3 Research & Business Group UTFPR - YouTube	
Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



Unidade Curricular	Carga Horária
Sustentabilidade nos Processos Industriais	8
Funções	
<ul style="list-style-type: none">•F.1 : Implementar dispositivos de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.2 : Implementar sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade•F.3 : Desenvolver projetos de sistemas de automação e controle para processos industriais, seguindo procedimentos e Normas Técnicas, de Qualidade, Segurança, Saúde e Sustentabilidade	
Objetivo Geral	
Desenvolver capacidades básicas e socioemocionais inerentes às ações de prevenção com foco na eliminação ou redução do consumo de recursos naturais e geração de resíduos (sólido, líquido e gasoso) com ações de redução na fonte.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer alternativas de prevenção da poluição decorrentes dos processos industriais• Reconhecer as fases do ciclo de vida de um produto nos processos industriais• Reconhecer os fundamentos da logística reversa aplicados ao ciclo de vida do produto• Reconhecer os programas de sustentabilidade aplicados aos processos industriais• Reconhecer os princípios da economia circular nos processos industriais• Reconhecer a destinação dos resíduos dos processos industriais em função de sua caracterização	<ul style="list-style-type: none">1. Desenvolvimento Sustentável<ul style="list-style-type: none">1.1. Meio Ambiente<ul style="list-style-type: none">1.1.1. Definição1.1.2. Relação entre homem e o meio ambiente1.2. Recursos Naturais<ul style="list-style-type: none">1.2.1. Definição1.2.2. Renováveis1.2.3. Não renováveis1.3. Sustentabilidade<ul style="list-style-type: none">1.3.1. Definição1.3.2. Pilares1.3.3. Políticas e Programas1.4. Produção e consumo inteligente<ul style="list-style-type: none">1.4.1. Uso racional de recursos e fontes de energia2. Poluição Industrial<ul style="list-style-type: none">2.1. Definição2.2. Resíduos Industriais<ul style="list-style-type: none">2.2.1. Caracterização2.2.2. Classificação2.2.3. Destinação2.3. Ações de prevenção da Poluição Industrial<ul style="list-style-type: none">2.3.1. Redução2.3.2. Reciclagem2.3.3. Reuso2.3.4. Tratamento2.3.5. Disposição2.4. Alternativas para prevenção da poluição<ul style="list-style-type: none">2.4.1. Ciclo de Vida: definição e fases2.4.2. Logística Reversa: definição e objetivo2.4.3. Produção mais Limpa: definição e fases2.4.4. Economia Circular: definição e princípios3. Organização de ambientes de trabalho<ul style="list-style-type: none">3.1. Princípios de organização3.2. Organização de ferramentas e instrumentos<ul style="list-style-type: none">3.2.1. Formas3.2.2. Importância3.3. Organização do espaço de trabalho3.4. Conceitos de organização e disciplina no trabalho<ul style="list-style-type: none">3.4.1. Tempo3.4.2. Compromisso3.4.3. Atividades
Capacidades Socioemocionais	



- Respeitar diretrizes, normas e procedimentos que orientam a realização de atividades profissionais, considerando os princípios da organização, disciplina, responsabilidade, concentração e gestão do tempo, de forma a contribuir com o alcance de objetivos e metas estabelecidas.

Perfil Docente

Docente com conhecimento em práticas sustentáveis e consciência ambiental, com capacidade de relacionar os conceitos de sustentabilidade à realidade dos processos industriais e suas implicações socioambientais.

Bibliografia de Apoio ao Curso

1. Sachs, I. (2009). Desenvolvimento sustentável: Um novo desafio para o planejamento. Garamond.
2. Canal USP Sustentabilidade. Disponível em: Aula 1 Parte 1/3 Sustentabilidade (Construção e Meio Ambiente) Materiais de Construção I - Poli USP.

Ambiente(s) Pedagógico(s)

Ambientes Pedagógicos	AVA, Sala de aula, Biblioteca, SENAI Lab e Laboratório de informática
Recursos didáticos	Microcomputadores, tablets ou smartphones com acesso à internet, Software pacote de escritório e Kit multimídia
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº 13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.

Módulo Específico Introdutório

Unidade Curricular	Carga Horária
História do Design Gráfico	20
Funções	
1 - Desenvolver projetos de comunicação visual para mídias digitais dentro dos padrões técnicos e de qualidade estabelecidos. 2 - Desenvolver soluções para diferentes mídias digitais dentro dos padrões técnicos e de qualidade estabelecidos.	
Objetivo Geral	
Identificar e contextualizar as variáveis de fenômenos artísticos, estéticos e culturais das artes gráficas, bem como as competências de gestão relativas à área.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> Identificar os tipos de comunicação; Aplicar técnicas de comunicação; Identificar os recursos essenciais que podem ser utilizados na comunicação; Ler e interpretar textos técnicos sobre design gráfico e comunicação visual; Conhecer a linha evolutiva dos processos de impressão; Conhecer pontos importantes da história do design; Conhecer tecnologias utilizadas, atualmente, na construção de linguagens da comunicação visual e design; Conhecer tecnologias e recursos para a construção do design na atualidade; Diferenciar os estilos de design apontados no estudo de sua origem histórica; Identificar estilos atuais, no design e na comunicação visual, que estejam inspiradas em momentos da criação motivada. Atuar com foco no cliente; Executar o trabalho com qualidade, otimizando recursos; Interagir com clientes internos e externos; Trabalhar em equipe. Capacidades Sociais, Organizativas e Metodológicas Sociais	<ul style="list-style-type: none"> Linha evolutiva dos processos de impressão (da pré-história ao Modernismo); Origens do Design: Arts and Crafts, Art Nouveau, Art Déco, Bauhaus, Funcionalismo, Construtivismo e Pop Art; Design gráfico canônico: escola norte-americana e estilo internacional suíço; Design gráfico não canônico: o questionamento da modernidade e da pós-modernidade; O design de hoje: a era da informação, questões ambientais e globalização.
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade 	
Perfil Docente	
Docente com formação em Design ou áreas afins, com domínio teórico sobre a evolução do design gráfico e sua influência cultural e estética ao longo do tempo.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
Canal @ChiefOfDesign – Série de vídeos sobre movimentos e escolas do design gráfico, com conteúdo voltado a estudantes e profissionais. Link: (462) Chief of Design - YouTube CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2004. HOLLIS, Richard. Design gráfico – História concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000. MEGGS, Philip B. História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009. Meggs, P. B., & Purvis, A. W. História do Design Gráfico. São Paulo: Blucher, 2017. MELO, Chico Homem de (org.). Linha do Tempo do Design Gráfico. São Paulo: Cosac & Naify, 2012. WOLLNER, Alexandre. 50 Anos de Design. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.	



Unidade Curricular	Carga Horária
Fundamentos de Teoria da Cor	32
Funções	
F. 1 : Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Proporcionar a aquisição dos fundamentos técnicos e científicos referentes à utilização da cor na comunicação visual, considerando suas características físicas, seus aspectos técnicos e estéticos e suas influências psicológicas, bem como as competências de gestão relativas à área.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar fundamentos de teoria da cor. (1, 2 e 3)• Reconhecer fundamentos de teoria da cor. (1, 2 e 3)• Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativo. (1, 2 e 3)• Reconhecer as diferentes mídias para desenvolvimento das atividades. (1, 2 e 3)• Analisar as referências das pesquisas para o desenvolvimento das atividades. (1, 2 e 3)• Aplicar os princípios de informática na utilização de ferramentas para o auxílio nas suas atividades. (1, 2 e 3)• Aplicar os princípios e normas da linguagem na comunicação oral e escrita na elaboração de diferentes tipos de textos técnicos. (1, 2 e 3)• Aplicar fundamentos de matemática aplicada. (1, 2 e 3)	<ul style="list-style-type: none">• Cores 1. Fisiologia e percepção das cores 1.1. Anatomia do olho humano 1.2. Fadiga visual 1.3. Daltonismo 1.4. Iluminantes 1.5. Cores de fundo e ao redor 1.6. Memória de cor 1.7. Metamerismo• 1. Fisiologia e percepção das cores 1.1. Anatomia do olho humano 1.2. Fadiga visual 1.3. Daltonismo 1.4. Iluminantes 1.5. Cores de fundo e ao redor 1.6. Memória de cor 1.7. Metamerismo• 1.1. Anatomia do olho humano• 1.2. Fadiga visual• 1.3. Daltonismo• 1.4. Iluminantes• 1.5. Cores de fundo e ao redor• 1.6. Memória de cor• 1.7. Metamerismo• Formação da cor 1. Espaços de cor 1.1. Síntese aditiva 1.2. Síntese subtrativa 1.3. Classificação das cores 1.4. Primárias 1.5. Secundárias 1.6. Terciárias 1.7. Cores quentes 1.8. Cores frias 1.9. Cores complementares 2. Escalas de cores 3. Contraste de cores 4. Características das cores 4.1. Luminosidade 4.2. Saturação 4.3. Tonalidade 5. Harmonia e percepção cromática 5.1. Psicologia e psicodinâmica das cores 6. Reprodução da cor 7. Cor aplicada ao projeto gráfico. 7.1. Reticula – mídia impressa 7.2. Pixel – mídia digital• 1. Espaços de cor 1.1. Síntese aditiva 1.2. Síntese subtrativa 1.3. Classificação das cores 1.4. Primárias 1.5. Secundárias 1.6. Terciárias 1.7. Cores quentes 1.8. Cores frias 1.9. Cores complementares• 1.1. Síntese aditiva• 1.2. Síntese subtrativa• 1.3. Classificação das cores• 1.4. Primárias• 1.5. Secundárias• 1.6. Terciárias• 1.7. Cores quentes• 1.8. Cores frias• 1.9. Cores complementares• 2. Escalas de cores• 3. Contraste de cores• 4. Características das cores 4.1. Luminosidade 4.2. Saturação 4.3. Tonalidade• 4.1. Luminosidade• 4.2. Saturação• 4.3. Tonalidade• 5. Harmonia e percepção cromática 5.1. Psicologia e psicodinâmica das cores



	<ul style="list-style-type: none">• 5.1. Psicologia e psicodinâmica das cores• 6. Reprodução da cor• 7. Cor aplicada ao projeto gráfico. 7.1. Réticula – mídia impressa 7.2. Pixel – mídia digital• 7.1. Réticula – mídia impressa• 7.2. Pixel – mídia digital
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.• Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.	
Perfil Docente	
Docente com conhecimento em design ou artes visuais, capaz de abordar conceitos essenciais da teoria da cor, suas aplicações e impacto na comunicação visual.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
ALBERS, J. Interação da Cor. São Paulo: Martins Fontes, 2009. BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo. São Paulo: SENAC, 2009. BRLANKS, Steven. O essencial da cor no design. São Paulo: SENAC, 2009. FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores na comunicação. São Paulo: Editora Blucher, 2006. GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia. São Paulo: Annablume, 2003. HELLER, Eva. A psicologia das cores. São Paulo: GG, 2012. ITTEN, J. A Arte da Cor. São Paulo: Martins Fontes, 1970. PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. Brasília – São Paulo: SENAC, 2009. PEDROSA, Israel. O universo da cor. São Paulo: SENAC, 2003.	



Unidade Curricular		Carga Horária
Fundamentos da Semiótica		28
Funções		
<p>F.1 : Coordenar projetos de comunicação visual de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p> <p>F.2 : Executar projetos de comunicação visual de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>		
Objetivo Geral		
Propiciar a aquisição dos fundamentos técnicos e científicos referentes a composição e análise de imagens aplicadas a comunicação visual, e as competências de gestão relativas à área.		
Conteúdos Formativos		
Capacidades Básicas		Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativo. • Reconhecer as diferentes mídias para desenvolvimento das atividades. • Analisar as referências das pesquisas para o desenvolvimento das atividades. • Aplicar os princípios de informática na utilização de ferramentas para o auxílio nas suas atividades. • Aplicar fundamentos de matemática aplicada Aplicar fundamentos de análise e construção da imagem Aplicar os princípios e normas da linguagem na comunicação oral e escrita na elaboração de diferentes tipos de textos técnicos Aplicar princípios de fotografia. • Reconhecer fundamentos de análise e construção da imagem. 		<ul style="list-style-type: none"> • Evolução da imagem • Analógico • Digital • Linguagem visual verbal • Leitura e Análise de Imagens; • 2.1 Resolução2.2 Profundidade de cor2.3 Sensor de imagem2.4 MemóriaFormatos de arquivos • 2.1 Resolução2.2 Profundidade de cor2.3 Sensor de imagem2.4 MemóriaFormatos de arquivos • 2.1 Resolução • 2.2 Profundidade de cor • 2.3 Sensor de imagem • 2.4 Memória • Formatos de arquivos • Signo • Signo em siPrimeiridade, Secundidade e TerceiridadeQuali-signos, Sin-signos e Legi-signosObjetoÍcones, Símbolos e ÍndicesInterpretanteRema, Dicente e Argumento • Signo em siPrimeiridade, Secundidade e TerceiridadeQuali-signos, Sin-signos e Legi-signosObjetoÍcones, Símbolos e ÍndicesInterpretanteRema, Dicente e Argumento • Signo em si • Primeiridade, Secundidade e Terceiridade • Quali-signos, Sin-signos e Legi-signos • Objeto • Ícones, Símbolos e Índices • Interpretante • Rema, Dicente e Argumento • ElementosPontoLinhaPlanoVolume • PontoLinhaPlanoVolume • Ponto • Linha • Plano • Volume • Configuração • RealEsquemática • RealEsquemática • Real • Esquemática • Unidade • Unificação • Segregação • Semelhança



	<ul style="list-style-type: none"> • Proximidade • Continuidade • Fechamento • Pregnância • Harmonia • Ordem • Contraste • Equilíbrio • Estabilidade e instabilidade • Alinhamento • Peso • Direção • Proporção e escala • Série de FibonacciPrincípio de VetrúvioRetângulo áureoRetângulos estáticosRetângulos dinâmicosComposições dinâmicasRitmoRegularidade e irregularidadeSimetria e assimetriaMovimentoProximidadeRepetiçãoDinamismo • Série de FibonacciPrincípio de VetrúvioRetângulo áureoRetângulos estáticosRetângulos dinâmicosComposições dinâmicasRitmoRegularidade e irregularidadeSimetria e assimetriaMovimentoProximidadeRepetiçãoDinamismo • Série de Fibonacci • Princípio de Vetrúvio • Retângulo áureo • Retângulos estáticos • Retângulos dinâmicos • Composições dinâmicas • Ritmo • Regularidade e irregularidade • Simetria e assimetria • Movimento • Proximidade • Repetição • Dinamismo • Tipos • Manuseio • Partes • Acessórios • Linguagem fotográfica • Produção de imagens e intervenção gráficaComposição do quadroRegras de composiçãoLinhasMotivo/temaPonto de vista da câmeraMovimentoLuz e ExposiçãoComposiçãoEfeitos e recursos de iluminação • Composição do quadroRegras de composiçãoLinhasMotivo/temaPonto de vista da câmeraMovimentoLuz e ExposiçãoComposiçãoEfeitos e recursos de iluminação • Composição do quadro • Regras de composição • Linhas • Motivo/tema • Ponto de vista da câmera • Movimento • Luz e Exposição • Composição • Efeitos e recursos de iluminação • Luz natural e artificial • Luz natural e artificial • Luz natural e artificial • Fotografia, cinema, publicidade e design gráfico
--	---



	<ul style="list-style-type: none"> • Disciplina • Produtividade • Cooperação • Iniciativa • Criatividade • Produtividade • Espaço • Atividades • Materiais • Tempo • Ética moral • Cidadania • Direitos Humanos Universais • Responsabilidade • Honestidade • Imparcialidade • Respeito • Empatia • Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo <ol style="list-style-type: none"> 1 História da fotografia 2 Formação da imagem digital 3 Semiótica 4 Forma 5 Princípios da Gestalt 6 Composição visual 7 Câmera fotográfica digital 8 Ambiente 9 Ambiente 10 Aplicações Gráficas 11 Posturas profissionais 12 Organização do local de trabalho 13 Ética Pessoal e Profissional 14 Administração do tempo
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. 	
Perfil Docente	
Docente com formação em Design, Comunicação ou áreas correlatas, com entendimento dos princípios da semiótica e sua aplicação na leitura e construção de mensagens visuais.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
<p>Eco, U. (1979). Tratado Geral de Semiótica. Perspectiva.</p> <p>Santaella, L. (2001). O que é Semiótica. Brasiliense.</p>	



Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes pedagógicos, com relação de equipamentos, máquinas, ferramentas, instrumentos e materiais	
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação GráficaBibliotecaSala de aula
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.



Unidade Curricular	Carga Horária
Fundamentos de Desenho e Percepção Visual	28
Funções	
<ul style="list-style-type: none"> •F.1 : Coordenar projetos de comunicação visual de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade •F.2 : Executar projetos de comunicação visual de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade 	
Objetivo Geral	
Proporcionar a aquisição dos fundamentos técnicos e científicos referentes ao desenho e percepção visual, bem como ao desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Básicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar fundamentos de desenho e percepção visual. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) • Reconhecer fundamentos de desenho e percepção visual. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) • Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativo. (1, 2 e 3) • Reconhecer as diferentes mídias para desenvolvimento das atividades. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) • Analisar as referências das pesquisas para o desenvolvimento das atividades. (1, 2 e 3) • Aplicar os princípios de informática na utilização de ferramentas para o auxílio nas suas atividades. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) • Aplicar os princípios e normas da linguagem na comunicação oral e escrita na elaboração de diferentes tipos de textos técnicos. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) • Aplicar fundamentos de matemática aplicada. (1, 2, 3, 4, 5 e 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenho como meio de comunicação 1. Síntese e simbolização 1.1. Modalidades cognitivas 1.2. Verbal 1.3. Simbólica 1.4. Sequencial 1.5. Sensorial 1.6. Concreta 1.7. Holística • 1. Síntese e simbolização 1.1. Modalidades cognitivas 1.2. Verbal 1.3. Simbólica 1.4. Sequencial 1.5. Sensorial 1.6. Concreta 1.7. Holística • 1.1. Modalidades cognitivas • 1.2. Verbal • 1.3. Simbólica • 1.4. Sequencial • 1.5. Sensorial • 1.6. Concreta • 1.7. Holística • Desenho de observação • Desenho de perspectiva • Modalidades do desenho 1. Noções de proporção 2. Geométrico 3. Projetivo 4. Ilustração 5. Croqui • 1. Noções de proporção • 2. Geométrico • 3. Projetivo • 4. Ilustração • 5. Croqui • Técnicas de desenho 1. Grafite 2. Lápis 3. Carvão 4. Pena 5. Tinta 6. Pastel • 1. Grafite • 2. Lápis • 3. Carvão • 4. Pena • 5. Tinta • 6. Pastel • Representação 1. Ponto 2. Linha 3. Superfície 4. Volume 5. Textura • 1. Ponto • 2. Linha • 3. Superfície • 4. Volume • 5. Textura
<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. (1 e 2) • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. (1 e 2) • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. (3 e 4) • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua 	<ul style="list-style-type: none"> • Posturas profissionais 1. Disciplina 2. Produtividade 3. Cooperação 4. Iniciativa 5. Criatividade 6. Produtividade • 1. Disciplina • 2. Produtividade • 3. Cooperação • 4. Iniciativa • 5. Criatividade



<p>responsabilidade. (3 e 4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. (1, 2, 3 e 4) • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. (1, 2, 3 e 4) <p>Capacidades organizativas Capacidades Sociais Capacidades Metodológicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 6. Produtividade • Organização do local de trabalho 1. Espaço 2. Atividades 3. Materiais 4. Tempo • 1. Espaço • 2. Atividades • 3. Materiais • 4. Tempo • Ética Pessoal e Profissional 1. Ética moral 2. Cidadania 3. Direitos Humanos Universais 4. Responsabilidade 5. Honestidade 6. Imparcialidade 7. Respeito 8. Empatia • 1. Ética moral • 2. Cidadania • 3. Direitos Humanos Universais • 4. Responsabilidade • 5. Honestidade • 6. Imparcialidade • 7. Respeito • 8. Empatia • Administração do tempo
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativos • Reconhecer as diferentes mídias para desenvolvimento das atividades • Analisar as referências das pesquisas para o desenvolvimento das atividades • Aplicar os princípios de informática na utilização de ferramentas para o auxílio nas suas atividades • Aplicar fundamentos de matemática aplicada • Aplicar fundamentos de desenho e percepção visual • Aplicar os princípios e normas da linguagem na comunicação oral e escrita na elaboração de diferentes tipos de textos técnicos • Reconhecer fundamentos de desenho e percepção visual 	<p>11. Desenho como meio de comunicação11.1. Síntese e simbolização11.1.1. Modalidades cognitivas11.1.2. Verbal11.1.3. Simbólica11.1.4. Sequencial11.1.5. Sensorial11.1.6. Concreta11.1.7. Holística12. Desenho de observação13. Desenho de perspectiva14. Modalidades do desenho14.1. Noções de proporção14.2. Geométrico14.3. Projetivo14.4. Ilustração14.5. Croqui15. Técnicas de desenho15.1. Grafite15.2. Lápis15.3. Carvão15.4. Pena15.5. Tinta15.6. Pastel16. Representação16.1. Ponto16.2. Linha16.3. Superfície16.4. Volume16.5. Textura17. Princípios da Gestalt17.1. Unidade17.2. Unificação17.3. Segregação17.4. Semelhança17.5. Proximidade17.6. Continuidade17.7. Fechamento17.8. Pregnância18. Composição visual18.1. Harmonia18.2. Ordem18.3. Contraste18.4. Equilíbrio18.5. Estabilidade e instabilidade18.6. Alinhamento18.7. Peso18.8. Direção18.9. Proporção e escala18.10. Série de Fibonacci18.11. Princípio de Vetrúvio18.12. Retângulo áureo18.13. Retângulos estáticos18.14. Retângulos dinâmicos18.15. Composições dinâmicas18.16. Ritmo18.17. Regularidade e irregularidade18.18. Simetria e assimetria18.19. Movimento18.20. Proximidade18.21. Repetição18.22. Dinamismo19. Ética Pessoal e Profissional19.1. Ética moral19.2. Cidadania19.3. Direitos Humanos Universais19.4. Responsabilidade19.5. Honestidade19.6. Imparcialidade19.7. Respeito19.8. Empatia20. Administração do tempo20.1. Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo</p>
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. 	
Perfil Docente	
<p>Docente com formação em artes visuais, design ou áreas afins, com domínio dos fundamentos do desenho e percepção visual, voltados à observação, representação e leitura crítica de formas e composições.</p>	



Bibliografia de Apoio ao Curso		
Arnheim, R. (1974). Arte e Percepção Visual. Pioneira. Edwards, B. (2014). Desenhando com o Lado Direito do Cérebro. Ediouro.		
Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes pedagógicos, com relação de equipamentos, máquinas, ferramentas, instrumentos e materiais		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação GráficaBibliotecaSala de aula	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisualEquipamentos de multimídia (projetor, tela, computador)Computador com acesso a internet	
Materiais	Equipamentos multimídiasApostilaLivro Didático	

Módulo Específico Profissional 1

Unidade Curricular	Carga Horária
Tipografia	44
Funções	
F.1 : Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Desenvolver capacidades técnicas e socioemocionais necessárias para reconhecer e aplicar os conceitos de forma, função e legibilidade dos tipos considerando os aspectos históricos, formais, funcionais e técnicos do uso da tipografia.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as equipes considerando as necessidades das demandas planejadas. • Identificar possíveis situações de conflitos e barreiras na equipe. • Identificar habilidades da equipe de acordo com as demandas planejadas. • Avaliar o desempenho da equipe para os atendimentos dos requisitos técnicos estabelecidos nas diferentes etapas do processo. • Identificar treinamentos e desenvolvimentos de pessoas conforme necessidades • Identificar estratégias e ações de capacitações e treinamentos em softwares e novidades de mercado. • Identificar informações prioritárias para a elaboração do projeto. • Identificar estratégias de trabalho para elaboração do projeto. • Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing. • Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de identidade visual. • Avaliar a influência das informações do briefing no projeto. • Selecionar padrões cromáticos adequados à criação de identidade visual. • Identificar procedimentos de diagramação, proximidade e alinhamento. • Selecionar padrões tipográficos adequados à criação de identidade visual. • Analisar a influência das diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto. • Identificar os equipamentos e softwares necessários para criação do projeto. • Identificar a persona a quem se destina o projeto Identificar os padrões de experiência de usuários. • Aplicar conceitos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo do projeto. • Aplicar técnicas de brainstorm para desenvolvimento da ideia do projeto. • Selecionar as diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto. • Selecionar metodologias para a criação da identidade visual do projeto. • Identificar softwares para a produção de roteiros, imagens, sons, animações e vídeos. • Identificar os formatos de vídeos que serão utilizados nas plataformas do projeto. • Identificar roteiros necessários para o desenvolvimento dos diferentes projetos. • Identificar tipos e formatos de imagens que serão utilizadas nas diferentes etapas do projeto. • Identificar os formatos de sons que serão utilizados no projeto Identificar estilo de animações que serão utilizadas no projeto de motion design. • Identificar normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais. • Analisar soluções de usabilidade do produto com base nos padrões de mercado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Função dos tipos • Linearidade • Objetividade • Legibilidade • Plasticidade • Expressão • Bitmaps • Seleção • Camadas • Recortes • Ajustes de resolução • Automatização de tarefas • Ferramentas de pintura • Haste • Barra • Serifa • Flexão • Itálico • Regular • Light • Bold • Demi • Condensado • Expandido • Cursiva • Sem serifa • Com serifa • Gótica • Fantasia • Estilos • Morfologia • Legibilidade • Estética • Sistema métrico • Unidade de medidas • Sistema de pontos • Corpo • Espaçamento entre letras • Entrelinhas • Espaço quadratim • Espaço "eme" • Mídia impressa • Mídia digital • Planejamento • Domínio emocional



<ul style="list-style-type: none"> • Analisar pesquisa de propriedade intelectual para criação do projeto de mídias digitais Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de mídias digitais. • Identificar informações prioritárias para a elaboração do projeto. • Identificar estratégias de trabalho para elaboração do projeto. • Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing. • Avaliar a influência das informações do briefing para elaboração de projeto. • Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto. • Identificar recursos de cada projeto: editorial, promocional, institucional, sinalização, design de interface, motion design e embalagens. • Comparar produtos e processos com os padrões de referência estabelecidos. • Reconhecer processos de produção, de acordo com o produto. • Reconhecer utilização de novas tecnologias. • Identificar as etapas e variáveis do processo produtivo, conforme projeto gráfico. • Avaliar a relação custo x benefício dos recursos físicos, materiais e humanos de acordo com a capacidade instalada. • Reconhecer o workflow para elaboração da estratégia de trabalho. • Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing. • Definir ferramenta para calcular valores de serviços de acordo com o produto solicitado. • Identificar as etapas dos processos de produção gráfica Identificar os equipamentos e softwares necessários para criação do projeto. • Aplicar metodologia de design para elaboração do projeto. • Definir diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto de mídias digitais. • Selecionar metodologia de design a ser utilizada na elaboração da comunicação visual. • Analisar a eficiência e eficácia da metodologia utilizada na elaboração do projeto. • Avaliar a influência das diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto. • Definir padrões tipográficos adequados ao projeto. • Identificar normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais Identificar soluções de usabilidade do produto com base nos padrões de mercado. • Identificar pesquisa de propriedade intelectual para criação do projeto de mídias digitais Identificar as etapas e variáveis do processo produtivo, conforme projeto gráfico. • Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de mídias digitais. • Selecionar as diferentes referências para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto. • Selecionar metodologias para a escolha, edição ou criação de tipografia da identidade visual do projeto. • Aplicar conceitos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo da tipografia. • Identificar a estrutura de tipometria necessária. • Selecionar padrões cromáticos adequados a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto. • Analisar a influência das diferentes referências para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto. • Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a criação do projeto Identificar a persona a quem se destina o projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulação • Recursos • Disciplina • Produtividade • Cooperação • Iniciativa • Criatividade • Produtividade • Trabalho em grupo • Responsabilidades individuais e coletivas • Divisão de papéis e responsabilidades • Compromisso com objetivos e metas • Relações com o líder • Fatores internos e externos • Autoconsciência • Inteligência emocional • Administração de conflitos • Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia • Gestão da Rotina • Tomada de decisão • Responsabilidade • Honestidade • Imparcialidade • Respeito • Empatia • Tipos • Métodos • Fontes • Propriedade intelectual • Conceito • Inovação x melhoria • Visão inovadora • Ferramentas para gestão eficaz do tempo 1 Tipografia 2 Manipulação por software de edição 3 Elementos do tipo 4 Famílias Tipográficas 5 Classificação 6 Fontes 7 Tipometria 8 Caracteres especiais e ligaduras 9 Acessibilidade 10 Análise e Aplicação 11 Associação psicológica do tipo 12 Apresentação 13 Posturas profissionais 14 Trabalho em equipe 15 Controle emocional no trabalho 16 Coordenação de equipe 17 Ética Pessoal e Profissional 18 Pesquisa 19 Inovação 20 Administração do tempo
--	--



<ul style="list-style-type: none"> • Identificar normas e procedimentos para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto. • Analisar pesquisa de propriedade intelectual para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto. • Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de mídias digitais. 		
Capacidades Socioemocionais		
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas. • Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe. • Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor. • Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais. 		
Perfil Docente		
<p>Docente com formação em Design Gráfico ou áreas afins, com domínio técnico e conceitual da tipografia, incluindo anatomia das letras, composição tipográfica, legibilidade e aplicação em projetos visuais, tanto impressos quanto digitais.</p>		
Bibliografia de Apoio ao Curso		
<p>Bringhurst, R. (2013). Os Elementos do Estilo Tipográfico. Cosac Naify.</p> <p>Lupton, E. (2014). Pensar com Tipos. Cosac Naify.</p>		
Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular	Carga Horária
Imagem Digital	84
Funções	
F.1 : Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Propiciar a aquisição de capacidades técnicas referentes à utilização de software específico para realizar desenho vetorial e manipulação de imagens, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais. a aquisição de capacidades técnicas referentes aos projetos de Mídias Digitais, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da marca.• Identificar quais plataformas os resultados do projeto serão aplicados.• Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados.• Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto.• Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da marca.• Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais.• Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia.• Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da marca.• Identificar quais plataformas os resultados do projeto serão aplicados.• Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto.• Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados.• Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto.• Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da marca.• Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais.• Elaborar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais• Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto.• Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia.• Analisar a eficácia da metodologia utilizada na elaboração do projeto.• Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto.• Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto.• Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados.• Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais.• Elaborar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais.• Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto.• Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto.• Identificar quais plataformas os resultados do projeto serão aplicados.• Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados.• Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais.• Analisar a eficácia da metodologia utilizada na elaboração do projeto• Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia.	<ul style="list-style-type: none">• Conceito de Imagem• Captura de imagem• Características da imagem• Interface• Menus, ferramentas e painéis• Tipos e características• Interface• Menus, ferramentas e painéis• Edição de textos• Seleção• Camadas• Recortes• Ajustes• Tratamento de imagens• Manipulação de imagem• Composição visual• Pintura digital• Formatos de arquivos• Criação de ícones e elementos gráficos• Formatos de arquivosImportaçãoExportação• ImportaçãoExportação• Importação• Exportação• Aplicação• Padronização e fechamento de arquivosMídia digital• Padronização e fechamento de arquivosMídia digital• Padronização e fechamento de arquivos• Mídia digital• Disciplina• Produtividade• Cooperação• Iniciativa• Criatividade• Produtividade• Trabalho em grupo• Responsabilidades individuais e coletivas• Divisão de papéis e responsabilidades• Compromisso com objetivos e metas• Relações com o líder• Fatores internos e externos• Autoconsciência• Inteligência emocional• Administração de conflitos• Definição da organização do trabalho e dos níveis de



	<p>autonomia</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestão da Rotina• Tomada de decisão• Responsabilidade• Honestidade• Imparcialidade• Respeito• Empatia• Tipos• Métodos• Fontes• Propriedade intelectual• Conceito• Inovação x melhoria• Visão inovadora• Ferramentas para gestão eficaz do tempo <ol style="list-style-type: none">1 Construção da imagem digital2 Software de criação vetorial e bitmap3 Posturas profissionais4 Trabalho em equipe5 Controle emocional no trabalho6 Coordenação de equipe7 Ética Pessoal e Profissional8 Pesquisa9 Inovação
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.• Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.• Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.• Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.	
Perfil Docente	
<p>Docente com sólida experiência no uso profissional de softwares de edição e criação gráfica (Photoshop e Illustrator), com capacidade de ensinar técnicas de manipulação de imagem, vetorização, composição visual e aplicação prática em projetos de comunicação visual.</p>	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
<p>Adobe. Photoshop Classroom in a Book (edição atual). Adobe Press.</p> <p>Freeman, M. (2011). Manual de Fotografia Digital. Publifolha.</p>	



Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular		Carga Horária
Marketing Digital		60
Funções		
F.21 : Coordenar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.		
Objetivo Geral		
Propiciar a aquisição de capacidades técnicas referentes à marketing de conteúdo para realizar campanhas digitais, com estratégias variadas em diferentes plataformas e o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.		
Conteúdos Formativos		
Capacidades Técnicas		Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender as funcionalidades das diferentes redes sociais e suas aplicações nas ações de Marketing Digital. • Desenvolver as habilidades criativas para trabalhar com as ferramentas de marketing. • Desenvolver capacidade empreendedora, para divulgar um produto ou serviço, através de técnicas de Marketing Digital. • Analisar o Mercado, problemas, a jornada do cliente e redes sociais. • Criar personas para estruturar o planejamento de marketing. • Utilizar ferramentas de busca de tráfego. • Definir estratégia e canais de Marketing Digital • Planejar e administrar campanhas de tráfego orgânico e pago. • Escolher linguagem adequada para cada canal. • 		<ul style="list-style-type: none"> • O que é Marketing Digital • Definições e Terminologias • Definir Público-alvo • Definir Personas • Jornada de Compra do Cliente • Redes Sociais: Facebook, Instagram, LinkedIn, Youtube, WhatsApp, TikTok • Inbound Marketing • Tipos de Conteúdo • Como distribuir o conteúdo • Conceitos de Campanha • Orçamento • Tipos de estratégia de Marketing Digital • Analisar a concorrência • Canais de Marketing Digital • UX em Marketing Digital • Comportamento do Consumidor • Controle de acesso • Conhecendo o Google Ads • Busca Orgânica x Links Patrocinados • Benefícios de Usar o Ads • Tipos e Objetivos de Campanhas • Configuração conta de anúncios • Gerenciador de anúncios • Tipos de campanhas • Objetivos de campanhas • Métricas • Criação de Público Estratégico • Configuração e uso do Pixel • 1 Introdução ao Marketing Digital 2 Estratégia de marketing 3 Planejamento de campanhas 4 Google Ads 5 Facebook Ads e Instagram Ads
Capacidades Socioemocionais		
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas. • Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor. 		



- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.
- Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.
- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.

Perfil Docente

Docente com formação em Comunicação, Marketing ou áreas relacionadas, com conhecimento em estratégias digitais, redes sociais, métricas, SEO e produção de conteúdo, voltado à aplicação prática no ambiente digital e no desenvolvimento de projetos multimídia.

Bibliografia de Apoio ao Curso

Kotler, P., & Armstrong, G. (2020). Marketing Digital 5.0. Atlas.

Google. Curso: Fundamentos do Marketing Digital. Disponível em: <https://learndigital.withgoogle.com/>

Ambiente(s) Pedagógico(s)

Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	

Módulo Específico Profissional 2

Unidade Curricular	Carga Horária
Projeto de Identidade Visual	84
Funções	
F. 2 : Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas referentes à elaboração de projetos de identidade visual além da criação de um manual de uso internacional com base na interpretação do briefing, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Analisar a influência das diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto. (1, 2 e 3) • Analisar a influência das informações do briefing no conceito da identidade visual. (1, 2 e 3) • Analisar pesquisa de propriedade intelectual para criação do manual de identidade visual. (1, 2 e 3) • Aplicar as referências na criação da identidade visual do projeto de mídias digitais. (1, 2 e 3) • Aplicar conceitos básicos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo adequados ao manual de identidade visual. (1, 2 e 3) • Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação da identidade visual do projeto de mídias digitais. (1, 2 e 3) • Aplicar metodologias para a criação da identidade visual do projeto. (1, 2 e 3) • Aplicar o processo de descobertas e invenções para criação da identidade visual. (1, 2 e 3) • Aplicar os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de identidade visual. (1, 2, 3 e 4) • Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento. (1, 2 e 3) • Aplicar softwares e aplicativos necessários para desenvolvimento do projeto de identidade visual. (1, 2, 3 e 4) • Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto do manual de identidade visual. (1, 2, 3 e 4) • Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da identidade visual. (1, 2, 3 e 4) • Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da identidade visual. (1, 2, 3 e 4) • Elaborar apresentação e versões principais da marca no manual. (1, 2, 3 e 4) • Selecionar os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de identidade visual. (1, 2, 3 e 4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Marca <ol style="list-style-type: none"> 1. Definição 2. Características 3. Aplicação <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Produtos e serviços 3.2. Certificação 3.3. Coletivas 4. Apresentação <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Figurativas 4.2. Nominativas 4.3. Mistas 4.4. Tridimensionais 4.5. Legislação de registro de marca 4.6. Propriedade intelectual • 1. Definição • 2. Características • 3. Aplicação <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Produtos e serviços 3.2. Certificação 3.3. Coletivas • 3.1. Produtos e serviços • 3.2. Certificação • 3.3. Coletivas • 4. Apresentação <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Figurativas 4.2. Nominativas 4.3. Mistas 4.4. Tridimensionais 4.5. Legislação de registro de marca 4.6. Propriedade intelectual • 4.1. Figurativas • 4.2. Nominativas • 4.3. Mistas • 4.4. Tridimensionais • 4.5. Legislação de registro de marca • 4.6. Propriedade intelectual • Identidade visual



	<ol style="list-style-type: none"> 1. Histórico 2. Definição 3. Elementos 4. Logotipo 4.1. Fonético 4.2. Tipografia desenhada 4.3. Tipografia existente 4.4. Tipografia existente modificada 5. Símbolos abstratos 6. Símbolos figurativos 6.1. Baseado em ícones 6.2. Baseado em fonogramas 6.3. Baseado em ideogramas 7. Síntese da forma 8. Composição 9. Cor 10. Etapas de construção 10.1. Briefing 10.2. Pesquisa 10.3. Ideação 10.4. Conceituação 10.5. Orçamentos 10.6. Cronograma 10.7. Rifes 10.8. Leiaute • 1. Histórico • 2. Definição • 3. Elementos • 4. Logotipo 4.1. Fonético 4.2. Tipografia desenhada 4.3. Tipografia existente 4.4. Tipografia existente modificada • 4.1. Fonético • 4.2. Tipografia desenhada • 4.3. Tipografia existente • 4.4. Tipografia existente modificada • 5. Símbolos abstratos • 6. Símbolos figurativos 6.1. Baseado em ícones 6.2. Baseado em fonogramas 6.3. Baseado em ideogramas • 6.1. Baseado em ícones • 6.2. Baseado em fonogramas • 6.3. Baseado em ideogramas • 7. Síntese da forma • 8. Composição
--	--



	<ul style="list-style-type: none">• 9. Cor• 10. Etapas de construção <p>10.1. Briefing 10.2. Pesquisa 10.3. Ideação 10.4. Conceituação 10.5. Orçamentos 10.6. Cronograma 10.7. Rafes 10.8. Leiaute</p> <ul style="list-style-type: none">• 10.1. Briefing• 10.2. Pesquisa• 10.3. Ideação• 10.4. Conceituação• 10.5. Orçamentos• 10.6. Cronograma• 10.7. Rafes• 10.8. Leiaute• Manual de identidade <p>1. Definição 2. Grade de construção / modulação 3. Tipografia padrão 4. Cores institucionais 5. Tamanho mínimo de aplicação 6. Área de proteção 7. Versão monocromática 8. Versão em negativo 9. Aplicação em fundo escuro ou colorido 10. Assinaturas 11. Endereços 12. Proibições 13. Folha síntese 14. Aplicações</p> <p>14.1. Papelaria básica 14.2. Formulários 14.3. Uniformes 14.4. Sinalização 14.5. Frota</p> <p>15. Fechamento de arquivo digital</p> <ul style="list-style-type: none">• 1. Definição• 2. Grade de construção / modulação• 3. Tipografia padrão• 4. Cores institucionais• 5. Tamanho mínimo de aplicação• 6. Área de proteção• 7. Versão monocromática• 8. Versão em negativo• 9. Aplicação em fundo escuro ou colorido• 10. Assinaturas• 11. Endereços• 12. Proibições• 13. Folha síntese
--	--



	<ul style="list-style-type: none"> • 14. Aplicações <ul style="list-style-type: none"> 14.1. Papelaria básica 14.2. Formulários 14.3. Uniformes 14.4. Sinalização 14.5. Frota • 14.1. Papelaria básica • 14.2. Formulários • 14.3. Uniformes • 14.4. Sinalização • 14.5. Frota • 15. Fechamento de arquivo digital • Apresentações corporativas aplicado <ol style="list-style-type: none"> 1. Briefing 2. Roteiro 3. Projeto visual 4. Elementos gráficos 5. Planejamento 6. Domínio emocional 7. Simulação 8. Recursos <ul style="list-style-type: none"> • 1. Briefing • 2. Roteiro • 3. Projeto visual • 4. Elementos gráficos • 5. Planejamento • 6. Domínio emocional • 7. Simulação • 8. Recursos
	<p>Posturas profissionais</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disciplina 2. Produtividade 3. Cooperação 4. Iniciativa 5. Criatividade 6. Produtividade <p>Trabalho em equipe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabalho em grupo 2. Responsabilidades individuais e coletivas 3. Divisão de papéis e responsabilidades 4. Compromisso com objetivos e metas 5. Relações com o líder <p>Controle emocional no trabalho</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fatores internos e externos 2. Autoconsciência 3. Inteligência emocional 4. Administração de conflitos <p>Coordenação de equipe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia 2. Gestão da Rotina 3. Tomada de decisão <p>Ética Pessoal e Profissional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responsabilidade 2. Honestidade



	3. Imparcialidade 4. Respeito 5. Empatia Pesquisa 1. Tipos 2. Métodos 3. Fontes 4. Propriedade intelectual Inovação 1. Conceito 2. Inovação x melhoria 3. Visão inovadora Administração do tempo Ferramentas para gestão eficaz do tempo
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas. • Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe. • Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor. • Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. 	
Perfil Docente	
Docente com formação em Design Gráfico ou áreas correlatas, com domínio em branding, criação de marcas e identidade visual, além de domínio técnico em Illustrator e Photoshop para desenvolvimento de peças e aplicações visuais consistentes com o posicionamento da marca.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
Airey, D. (2015). Logo Design Love. Bookman. Wheeler, A. (2017). Design de Identidade da Marca. Bookman.	



Unidade Curricular		Carga Horária
Design de Interfaces		100
Funções		
F.2 : Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.		
Objetivo Geral		
Desenvolver capacidades técnicas relativas a criação de projetos de design de interfaces para aplicativos, websites, e mídias sociais aplicativos e customização de mídias sociais, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.		
Conteúdos Formativos		
Capacidades Técnicas		Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces. • Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces. • Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais. • Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto. • Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces. • Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces. • Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção digital para a criação do projeto. • Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais. • Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais para elaboração de projetos digitais. • Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface. • Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces. • Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração do layout para projetos digitais. • Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto. • Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface. • Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção digital para a criação do projeto. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais para elaboração de projetos digitais. 		<ul style="list-style-type: none"> • Usabilidade • Experiência do usuário • Design de interfaces • Arquitetura de informação • Estrutura de navegação • Wireframes responsivos • Fundamentos • Fundamentos • Definição • Categorias • Plataformas de desenvolvimento • Dispositivos • Pesquisa • Geração de ideias • Conceituação • Rifes Paletas e escalas de cores Wireframes Mapas de fluxo Hierarquia visual Quadros e tabelas Resoluções e manchas gráficas Planos de ação Estratégia Escopo Estrutura Grades Interfaces gráficas • Paletas e escalas de cores Wireframes Mapas de fluxo Hierarquia visual Quadros e tabelas Resoluções e manchas gráficas Planos de ação Estratégia Escopo Estrutura Grades Interfaces gráficas • Paletas e escalas de cores • Wireframes • Mapas de fluxo



	<ul style="list-style-type: none">• Hierarquia visual• Quadros e tabelas• Resoluções e manchas gráficas• Planos de ação• Estratégia• Escopo• Estrutura• Grades• Interfaces gráficas• Leiaute <p>Design de tela</p> <p>Processos e técnicas de projeto</p> <p>Navegação</p> <p>Estilos de navegação</p> <p>Elementos básicos de tela</p> <p>Coerência</p> <ul style="list-style-type: none">• Design de tela <p>Processos e técnicas de projeto</p> <p>Navegação</p> <p>Estilos de navegação</p> <p>Elementos básicos de tela</p> <p>Coerência</p> <ul style="list-style-type: none">• Design de tela• Processos e técnicas de projeto• Navegação• Estilos de navegação• Elementos básicos de tela• Coerência• Dimensões da página• Comprimento da página• Diagramação para páginas <p>Formulários</p> <p>Estilos de interação</p> <ul style="list-style-type: none">• Formulários <p>Estilos de interação</p> <ul style="list-style-type: none">• Formulários• Estilos de interação• Prototipação• Templates• Implementação• Publicação• Testes de validação• Tipos• Características <p>Dimensões</p> <p>Resoluções</p> <ul style="list-style-type: none">• Dimensões <p>Resoluções</p> <ul style="list-style-type: none">• Dimensões• Resoluções• Customização
--	--



	<p>Edição de textos Edição de imagens Edição de áudio e vídeo</p> <ul style="list-style-type: none">• Edição de textosEdição de imagensEdição de áudio e vídeo• Edição de textos• Edição de imagens• Edição de áudio e vídeo• Tendências• Hipertexto
	<p>Estrutura do documento Tags Links Elementos Folha de estilos em cascata Responsividade Editores Navegadores</p> <ul style="list-style-type: none">• Estrutura do documento <p>Tags Links Elementos Folha de estilos em cascata Responsividade Editores Navegadores</p> <ul style="list-style-type: none">• Estrutura do documento• Tags• Links• Elementos• Folha de estilos em cascata• Responsividade• Editores• Navegadores• Websites
	<p>Internet História Domínios Hospedagem Provedores Segurança</p> <ul style="list-style-type: none">• Internet <p>História Domínios Hospedagem Provedores Segurança</p> <ul style="list-style-type: none">• Internet• História• Domínios



	<ul style="list-style-type: none">• Hospedagem• Provedores• Segurança• Planejamento• Domínio emocional• Simulação• Recursos• Disciplina• Produtividade• Cooperação• Iniciativa• Criatividade• Produtividade• Trabalho em grupo• Responsabilidades individuais e coletivas• Divisão de papéis e responsabilidades• Compromisso com objetivos e metas• Relações com o líder• Fatores internos e externos• Autoconsciência• Inteligência emocional• Administração de conflitos• Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia• Gestão da Rotina• Tomada de decisão• Responsabilidade• Honestidade• Imparcialidade• Respeito• Empatia• Tipos• Métodos• Fontes• Propriedade intelectual• Conceito• Inovação x melhoria• Visão inovadora <ol style="list-style-type: none">1 Fundamentos de design digital2 Planejamento de interfaces3 Desenvolvimento de interfaces web e app4 Interfaces para mídias sociais5 Prototipação do leiaute das telas6 Apresentação7 Posturas profissionais8 Trabalho em equipe9 Controle emocional no trabalho10 Coordenação de equipe11 Ética Pessoal e Profissional12 Pesquisa13 Inovação14 Ferramentas para gestão eficaz do tempo.
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.	



- Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.
- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.
- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.
- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.
- Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.

Perfil Docente

Docente com experiência em UX/UI design, com domínio do Figma para criação de wireframes, protótipos e interfaces funcionais, além de conhecimento em usabilidade e design centrado no usuário.

Bibliografia de Apoio ao Curso

Krug, S. (2014). Não me Faça Pensar. Alta Books.

Norman, D. (2013). O Design do Dia a Dia. Rocco.

Ambiente(s) Pedagógico(s)

Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular	Carga Horária
Design Web	60
Funções	
F.2 : Executar projetos projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Propiciar a aquisição de capacidades técnicas relativas a à criação de projetos de design web e estruturas para dispositivos móveis, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Identificar possibilidades de atualizações e melhorias de projetos web.• conceitos de design de experiência e interação do usuário.• Aplicar estilos css (cascading style sheets) para desenvolvimento de design web.• Aplicar a publicação de website para visualização online de projeto de web.• Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto.• Aplicar linguagem html (hypertext markup language) para desenvolvimento de design web.• Aplicar testes de usabilidade e funcionalidade dos projetos.• Identificar possibilidades de atualizações e melhorias de projetos web.• Aplicar conceitos de design de experiência e interação do usuário.• Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto. Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais.• Aplicar testes de usabilidade e funcionalidade dos projetos.• Identificar possibilidades de atualizações e melhorias de projetos web.• Identificar padrões, normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais, referentes a propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.• Aplicar linguagem html (hypertext markup language) para desenvolvimento de design web.• Aplicar desenvolvimento de protótipos de interfaces gráficas para design web• Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento.• Selecionar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais, tendo vista a propriedade.• Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais.• Aplicar estilos css (cascading style sheets) para desenvolvimento de design web.• Aplicar a publicação de website para visualização online de projeto de web.• Aplicar conceitos de design de experiência e interação do usuário.• Aplicar testes de usabilidade e funcionalidade dos projetos.• Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a criação dos projetos de design web.• Identificar possibilidades de atualizações e melhorias de projetos web.• Identificar padrões, normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais, referentes a propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.• Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento.• Selecionar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais, tendo vista a propriedade.• Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais.• Aplicar testes de usabilidade e funcionalidade dos projetos.	<ul style="list-style-type: none">• História• Domínios• Hospedagem• Provedores• Segurança• Estrutura do documento• Tags• Links• Elementos• Folha de estilos em cascata• Responsividade• Editores• Navegadores• Introdução ao Javascript• User Interface• Experiência do usuário• Acessibilidade• Design responsivo• Planejamento• Arquitetura de informação• Estrutura de navegação• Wireframes responsivos• FundamentosDefiniçãoCategoriasPlataformas de desenvolvimentoDispositivos• DefiniçãoCategoriasPlataformas de desenvolvimentoDispositivos• Definição• Categorias• Plataformas de desenvolvimento• Dispositivos• Briefing• Pesquisa• Tendência• Ideação• Conceituação• Rafes• Wireframes• Equilíbrio visual• Leiaute• Responsividade• Prototipação do leiaute das telas• Templates• Implementação• Publicação• Ferramentas de análise (google analytics)• Testes de validação• Tipos



	<ul style="list-style-type: none"> • CaracterísticasDimensõesResoluções • DimensõesResoluções • Dimensões • Resoluções • CustomizaçãoEdição de textosEdição de imagensEdição de áudio e vídeo • Edição de textosEdição de imagensEdição de áudio e vídeo • Edição de textos • Edição de imagens • Edição de áudio e vídeo • Disciplina • Produtividade • Cooperação • Iniciativa • Criatividade • Produtividade • Trabalho em grupo • Responsabilidades individuais e coletivas • Divisão de papéis e responsabilidades • Compromisso com objetivos e metas • Relações com o líder • Fatores internos e externos • Autoconsciência • Inteligência emocional • Administração de conflitos • Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia • Gestão da Rotina • Tomada de decisão • Responsabilidade • Honestidade • Imparcialidade • Respeito • Empatia • Tipos • Métodos • Fontes • Propriedade intelectual • Conceito • Inovação x melhoria • Visão inovadora 1 Internet 2 Criação de código de texto 3 Interfaces Web e App 4 Plataformas de Desenvolvimento 5 Desenvolvimento do Projeto 6 Desenvolvimento para Mídias sociais 7 Apresentação aplicada 8 Posturas profissionais 9 Trabalho em equipe 10 Controle emocional no trabalho 11 Coordenação de equipe 12 Ética Pessoal e Profissional 13 Pesquisa 14 Inovação 15 Ferramentas para gestão eficaz do tempo
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. 	



- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.
- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.
- Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.
- Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.
- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.
- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.
- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.
- Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.

Perfil Docente

Docente com formação em Design Digital, Desenvolvimento Web ou áreas afins, com conhecimento prático em design responsivo, uso de Figma para prototipagem e noções de front-end (HTML, CSS e JavaScript) para aplicação dos projetos em ambiente web.

Bibliografia de Apoio ao Curso

Beaird, J., & George, J. (2014). Princípios do Design Web. Alta Books.

Mozilla Developer Network (MDN). Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/>

Ambiente(s) Pedagógico(s)

Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular	Carga Horária
Produção Audiovisual	68
Funções	
F.2 : Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas relativas à criação de projetos audiovisuais para diferentes plataformas, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none">• Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de animações gráficas.• Identificar a estrutura técnica do roteiro e storyboard para desenvolvimento de projeto audiovisual.• Definir estrutura de pré-produção, produção e pós-produção de projetos audiovisuais.• Identificar a complexidade, aplicação e o estilo da produção do vídeo.• Aplicar ajustes de cor, chroma key, efeitos visuais e sonoros.• Aplicar edição de áudio, vídeo, texto e imagem para compor um produto audiovisual.• Aplicar conceitos de fotografia e filmagem para o desenvolvimento audiovisual.• Identificar tipos e características de plataformas utilizados no processo de criação de elementos de gráficos para imagens, animações, áudio e vídeo.• Aplicar blocagem de animações, imagens, textos, legendas, vídeos e áudio para desenvolvimento de projeto.• Aplicar procedimentos de proximidade e alinhamento para desenvolver projetos audiovisuais.• Aplicar render da produção audiovisual para diferentes plataformas.• Definir estrutura de pré-produção, produção e pós-produção de projetos audiovisuais.• Identificar a estrutura técnica do roteiro e storyboard para desenvolvimento de projeto audiovisual Identificar o processo de buffering para o processamento de dados no projeto.• Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de animações gráficas Identificar a complexidade, aplicação e o estilo da produção do vídeo.• Identificar procedimentos técnicos para a produção de curtas-metragem, comerciais e documentários.• Identificar tipos e características de plataformas utilizados no processo de criação de elementos de gráficos para imagens, animações, áudio e vídeo.• Definir estrutura de pré-produção, produção e pós-produção de projetos audiovisuais.• Identificar a estrutura técnica do roteiro e storyboard para desenvolvimento de projeto audiovisual Identificar a complexidade, aplicação e o estilo da produção do vídeo.• Identificar procedimentos técnicos para a produção de curtas-metragem, comerciais e documentários.• Identificar tipos e características de plataformas utilizados no processo de criação de elementos de gráficos para imagens, animações, áudio e vídeo.• Identificar padrões, normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais, referentes a propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.• Definir estrutura de pré-produção, produção e pós-produção de projetos audiovisuais.	<ul style="list-style-type: none">• Fundamentos de imagem e vídeo digitalLonga metragemCurta metragemCanal de internet• Longa metragemCurta metragemCanal de internet• Longa metragem• Curta metragem• Canal de internet• Fundamento estético do filmeMontagemPlanosEnquadramentos• MontagemPlanosEnquadramentos• Montagem• Planos• Enquadramentos• Plataformas e dispositivos de veiculaçãoCinemaTVInternet• CinemaTVInternet• Cinema• TV• Internet• Extensões• Resoluções• Aplicações• Codecs e formatos de saída• Características• Aplicação• Iluminação• Acústica• Cenários• Enquadramento• Equipamentos•• Aplicativos• TécnicasEdição de vídeo Não-linearCorte, transição e efeitosComposição com sequência de imagemEfeitos e tratamento de vídeoCriação de elementos gráficosManipulaçãoTratamentoBufferingChroma keyMáscarasKeyframe• Edição de vídeo Não-linearCorte, transição e efeitosComposição com sequência de imagemEfeitos e tratamento de vídeoCriação de elementos gráficosManipulaçãoTratamentoBufferingChroma keyMáscarasKeyframe• Edição de vídeo Não-linear• Corte, transição e efeitos• Composição com sequência de imagem• Efeitos e tratamento de vídeo• Criação de elementos gráficos• Manipulação• Tratamento



<ul style="list-style-type: none">• Identificar a estrutura técnica do roteiro e storyboard para desenvolvimento de projeto audiovisual.• Identificar procedimentos técnicos para a produção de curtas-metragem, comerciais e documentários.	<ul style="list-style-type: none">• Buffering• Chroma key• Máscaras• Keyframe• Importação• Decupagem• Blocagem• Aplicação de efeitos e transições• Exportação e formatos• Render• Bibliotecas• Direito de uso de imagem• Apresentação• Disciplina• Produtividade• Cooperação• Iniciativa• Criatividade• Produtividade• Trabalho em grupo• Responsabilidades individuais e coletivas• Divisão de papéis e responsabilidades• Compromisso com objetivos e metas• Relações com o líder• Fatores internos e externos• Autoconsciência• Inteligência emocional• Administração de conflitos• Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia• Gestão da Rotina• Tomada de decisão• Responsabilidade• Honestidade• Imparcialidade• Respeito• Empatia• Tipos• Métodos• Fontes• Propriedade intelectual• Conceito• Inovação x melhoria• Visão inovadora <ol style="list-style-type: none">1 Linguagem audiovisual2 Formatos de vídeo3 Storyboards e roteiros4 Captura de vídeos e sons5 Edição de vídeos e sons6 Composição e Render <ol style="list-style-type: none">7 Propriedade intelectual9 Posturas profissionais10 Trabalho em equipe11 Controle emocional no trabalho12 Coordenação de equipe13 Ética Pessoal e Profissional14 Pesquisa15 Inovação16 Ferramentas para gestão eficaz do tempo
---	---



Capacidades Socioemocionais		
<ul style="list-style-type: none">• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.• Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.• Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.• Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.• Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.• Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.		
Perfil Docente		
Docente com experiência prática em produção audiovisual, com domínio técnico dos softwares Adobe Premiere, After Effects e Audition, capacitado para orientar desde a captação até a finalização de vídeos com foco narrativo e técnico.		
Bibliografia de Apoio ao Curso		
Canal Brainstorm Academy. Disponível em: (462) brainstorm.academy - YouTube. Mercado, G. (2011). Direção de Fotografia: Para cinema e vídeo. Elsevier.		
Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular		Carga Horária
Motion Design		80
Funções		
F.2 : Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.		
Objetivo Geral		
Propiciar a aquisição de capacidades técnicas relativas a criação de animações digitais de motion design e videografismos, além de integrar elementos audiovisuais dinâmicos ao produto final, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.		
Conteúdos Formativos		
Capacidades Técnicas		Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web. • Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto. • Identificar estilo de animações que serão utilizadas no projeto de motion design. • Aplicar princípios de animação, proximidade e alinhamento para desenvolver projetos de mídias digitais. • Identificar o processo de buffering para o processamento de dados no projeto. • Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem. • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web. • Aplicar edição para blocar animações, imagens, textos, vídeos e áudio para desenvolvimento de projeto. • Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de animações gráficas. • Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto. • Aplicar princípios de animação, proximidade e alinhamento para desenvolver projetos de mídias digitais • Identificar o processo de buffering para o processamento de dados no projeto • Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem • Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web. • Aplicar edição para blocar animações, imagens, textos, vídeos e áudio para desenvolvimento de projeto. • Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de animações gráficas. • Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto. • Aplicar os elementos criativos e formatos para o desenvolvimento do projeto de mídias digitais audiovisuais. • Aplicar ajustes de cor, chroma key, efeitos visuais e sonoros. • Identificar soluções de usabilidade do produto com base nos padrões de mercado. • Identificar estilo de animações que serão utilizadas no projeto de motion design • Aplicar conceitos de animação com keyframes e curvas para desenvolvimento da animação 2d para mídias digitais. • Definir storyboard e roteiro para elaborar elementos de motion design. • Aplicar conceitos de fotografia e filmagem para o desenvolvimento 		<ul style="list-style-type: none"> • Extensões • Resoluções • Aplicações • Clipe de filmes • TV • Mobile • Computadores • 1 Características2 Aplicação • 1 Características • 2 Aplicação • Tipos de animaçãoAnimação clássicaStop MotionClay AnimationPixilationPuppet AnimationCut Out AnimationToy AnimationFlipbookRotoscopiaAnimação 2DAnimação 3D • Animação clássicaStop MotionClay AnimationPixilationPuppet AnimationCut Out AnimationToy AnimationFlipbookRotoscopiaAnimação 2DAnimação 3D • Animação clássica • Stop Motion • Clay Animation • Pixilation • Puppet Animation • Cut Out Animation • Toy Animation • Flipbook • Rotoscopia • Animação 2D • Animação 3D • Diferença entre 2D e 3D • Princípios da animaçãoEntradas e saídasIntervalosCortesEfeitosCâmerasPlanosQuadros-chaveChroma Key • Entradas e saídasIntervalosCortesEfeitosCâmerasPlanosQuadros-chaveChroma Key • Entradas e saídas • Intervalos • Cortes • Efeitos • Câmeras • Planos • Quadros-chave • Chroma Key • Desenvolvimento de animaçãoDefiniçãoPesquisa Plataformas de desenvolvimentoIdeaçãoConceituaçãoEsboçosCriação de elementos gráficosAnimações pré-definidas (motion presets)Animação quadro a quadroAnimação por interpolaçãoEditor de movimento e BonePrincípios de



<p>audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração da animação para projetos de motion design.• Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem.• Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto.• Aplicar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração da animação para projetos de motion design.• Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web.• Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto.• Identificar estilo de animações que serão utilizadas no projeto de motion design.	<p>interatividade com ActionScript</p> <ul style="list-style-type: none">• DefiniçãoPesquisa Plataformas de desenvolvimentoIdeaçãoConceituaçãoEsboçosCriação de elementos gráficosAnimações pré-definidas (motion presets)Animação quadro a quadroAnimação por interpolaçãoEditor de movimento e BonePrincípios de interatividade com ActionScript• Definição• Pesquisa• Plataformas de desenvolvimento• Ideação• Conceituação• Esboços• Criação de elementos gráficos• Animações pré-definidas (motion presets)• Animação quadro a quadro• Animação por interpolação• Editor de movimento e Bone• Princípios de interatividade com ActionScript• Iluminação• Acústica• Cenários• Enquadramento• Equipamentos• Chroma Key• Aplicativos• TécnicasAdição de som e vídeoImportaçãoDecupagemAplicação de efeitos e transiçõesFormatos de exportação e publicaçãoAcessibilidade Bibliotecas• Adição de som e vídeoImportaçãoDecupagemAplicação de efeitos e transiçõesFormatos de exportação e publicaçãoAcessibilidade Bibliotecas• Adição de som e vídeo• Importação• Decupagem• Aplicação de efeitos e transições• Formatos de exportação e publicação• Acessibilidade• Bibliotecas• Direito de uso de imagem• Planejamento• Domínio emocional• Simulação• Recursos• Disciplina• Produtividade• Cooperação• Iniciativa• Criatividade• Produtividade• Trabalho em grupo• Responsabilidades individuais e coletivas• Divisão de papéis e responsabilidades• Compromisso com objetivos e metas• Relações com o líder• Fatores internos e externos• Autoconsciência• Inteligência emocional• Administração de conflitos
---	---



	<ul style="list-style-type: none">• Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia• Gestão da Rotina• Tomada de decisão• Responsabilidade• Honestidade• Imparcialidade• Respeito• Empatia• Tipos• Métodos• Fontes• Propriedade intelectual• Conceito• Inovação x melhoria• Visão inovadora <ol style="list-style-type: none">1 Formatos de vídeo aplicado2 Plataformas e dispositivos audiovisuais3 Storyboards e roteiros4 Animação 2D5 Captura de vídeos e sons aplicado6 Edição de vídeos e sons aplicado7 Propriedade intelectual8 Apresentação9 Posturas profissionais10 Trabalho em equipe11 Controle emocional no trabalho12 Coordenação de equipe13 Ética Pessoal e Profissional14 Pesquisa15 Inovação16 Ferramentas para gestão eficaz do tempo
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.• Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.• Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.• Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.• Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.• Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.	
Perfil Docente	
Docente com domínio em animação gráfica e motion design, com proficiência em After Effects, Photoshop e Premiere, capaz de desenvolver animações, vinhetas e elementos gráficos em movimento aplicáveis a projetos multimídia.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
Canal Ben Marriott. Disponível em: https://www.youtube.com/@BenMarriott . Zacks, S. (2017). Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. Routledge.	



Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	

Módulo Específico Profissional 3

Unidade Curricular	Carga Horária
Design de Animação 3D	100
Funções	
F.2 : Executar projetos para mídias digitais, seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	
Objetivo Geral	
Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas relativas a criação de projetos de animação 3D, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.	
Conteúdos Formativos	
Capacidades Técnicas	Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar a render de modelos e animações 3D. • Aplicar conceitos de animação com keyframes e curvas para desenvolvimento da animação 3D. • Aplicar princípios de animação para desenvolver projetos de animação 3D. • Considerar aspectos técnicos, funcionais, de custos e estrutura para a criação do projeto. • Aplicar textura no modelo 3D hard surface criado para desenvolvimento da animação 3D. • Aplicar técnicas de concept art dos modelos 3D para o desenvolvimento do projeto. • Identificar a aplicação, complexidade e o estilo dos modelos hard surface e animação 3D. • Identificar as características dos modelos 3d para criação do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Extensões • Resoluções • Aplicações • Clipe de filmes • TV • Mobile • Computadores • Características • Aplicação • Tipos de animaçãoAnimação clássicaStop MotionRotoscopiaCaptura de movimento • Animação clássicaStop MotionRotoscopiaCaptura de movimento • Animação clássica • Stop Motion • Rotoscopia • Captura de movimento • Diferença entre 2D e 3D • Princípios da animação • Composição de cenárioEntradas e saídasCâmerasPlanosQuadros-chaveChroma Key • Entradas e saídasCâmerasPlanosQuadros-chaveChroma Key • Entradas e saídas • Câmeras • Planos • Quadros-chave • Chroma Key • Desenvolvimento de animaçãoDefinição de estilosAnálise de roteiro ou BriefingPesquisaPlataformas de desenvolvimentoIdeaçãoConceituaçãoEsboços • Definição de estilosAnálise de roteiro ou BriefingPesquisaPlataformas de desenvolvimentoIdeaçãoConceituaçãoEsboços • Definição de estilos • Análise de roteiro ou Briefing • Pesquisa • Plataformas de desenvolvimento • Ideação • Conceituação • Esboços • Estruturas de modelos 3DModelagem e malhaVértices, linhas e facesRetopologiaComposição de cenalluminaçãoEfeitosPartículasBonesEfeitos • Modelagem e malhaVértices, linhas e



	<p>facesRetopologiaComposição de cenaIluminaçãoEfeitosPartículasBonesEfeitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelagem e malha • Vértices, linhas e faces • Retopologia • Composição de cena • Iluminação • Efeitos • Partículas • Bones • Efeitos • Anatomia humana • Anatomia animal • Anatomia ilusória • Concept Art • Criação de model sheet • Modelagem hardsurface • Modelagem de personagens 3DRetopologia • Retopologia • Retopologia • Criação de texturasMapeamento UVAbertura de malhaExportação de planificaçãoEdição de texturalImportação de texturaAplicação e ajustes • Mapeamento UVAbertura de malhaExportação de planificaçãoEdição de texturalImportação de texturaAplicação e ajustes • Mapeamento UV • Abertura de malha • Exportação de planificação • Edição de textura • Importação de textura • Aplicação e ajustes • Animação quadro a quadro • Animação por curvas • Configuração de câmeras • Ajustes de cenas • Criação de bones • Relação de parentesco • Skinning e relações de influência • Teste de movimento • Aplicação dos princípios de animação • Resolução • Formatos de saída • Renderização • Disciplina • Produtividade • Cooperação • Iniciativa • Criatividade • Produtividade • Trabalho em grupo • Responsabilidades individuais e coletivas • Divisão de papéis e responsabilidades • Compromisso com objetivos e metas • Relações com o líder • Fatores internos e externos • Autoconsciência
--	---



	<ul style="list-style-type: none">• Inteligência emocional• Administração de conflitos• Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia• Gestão da Rotina• Tomada de decisão• Responsabilidade• Honestidade• Imparcialidade• Respeito• Empatia• Tipos• Métodos• Fontes• Propriedade intelectual• Conceito• Inovação x melhoria• Visão inovadora <ol style="list-style-type: none">1 Formatos de vídeo aplicado2 Plataformas e dispositivos audiovisuais aplicado3 Storyboards e roteiros aplicado4 Animação 3D5 Modelagem 3D6 Animação 3D7 Render8 Posturas profissionais9 Trabalho em equipe10 Controle emocional no trabalho11 Coordenação de equipe12 Ética Pessoal e Profissional13 Pesquisa14 Inovação15 Ferramentas para gestão eficaz do tempo
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none">• Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho.• Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.• Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.• Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.• Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade.• Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados.• Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas.• Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor.• Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais.• Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe.	
Perfil Docente	
Docente com experiência em modelagem, animação e renderização 3D (Blender), capaz de orientar a criação de projetos tridimensionais aplicados à comunicação visual, jogos, vídeos e experiências interativas.	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
Canal Blender Guru. Série: Blender Beginner Tutorial. Disponível em: https://www.youtube.com/@BlenderGuru . Lasseeter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. Pixar.	



Ambiente(s) Pedagógico(s)		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Computação Gráfica.Biblioteca.Sala de aula.	
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	Computador com softwares de Design Digital e edição audiovisual.Equipamentos de multimídia (projetor, tela, computador).Computador com acesso a internet.	
Materiais	Equipamentos multimídias.ApostilaLivroDidático.	



Unidade Curricular		Carga Horária
Desenvolvimento de Projetos		100
Funções		
<p>F.1 :Coordenar tecnicamente as etapas produtivas, considerando procedimentos e normas técnica de qualidade, de saúde e segurança e meio ambiente</p> <p>F.2 :Executar processos metalúrgicos para transformação de materiais, considerando procedimentos e normas técnica de qualidade, de saúde e segurança e meio ambiente</p> <p>F.3 :Assegurar a qualidade dos materiais metalúrgicos, considerando procedimentos e normas técnica de qualidade, de saúde segurança e meio ambiente</p>		
Objetivo Geral		
Desenvolver projeto de inovação em equipe, com visão sistêmica de todas as unidades curriculares, para que os alunos criem possíveis soluções que contribuam para a resolução de problemas na indústria, levando em consideração os princípios de qualidade, saúde, segurança e meio ambiente		
Conteúdos Formativos		
Capacidades Técnicas		Conhecimentos
<ul style="list-style-type: none"> • Definir as ferramentas que serão utilizadas para o desenvolvimento do projeto • Selecionar equipamentos e materiais • Elaborar a sequências, procedimentos e cronograma de execução de projetos • Identificar o problema a ser investigado • Definir os objetivos a serem alcançados • Reconhecer os diferentes tipos e métodos de pesquisa • Identificar referencial teórico • Investigar dados • Identificar benchmarking e indicadores de desempenho • Avaliar alternativas para solução de situações-problema • Estruturar projeto de pesquisa • Identificar o problema a ser investigado • Definir os objetivos a serem alcançados • Investigar dados • Identificar benchmarking e indicadores de desempenho • Avaliar alternativas para solução de situações problema • Estruturar projeto de pesquisa • Definir modelo canvas • Construir plano de negócio • Definir a escolha do projeto: interpretando as necessidades do cliente e do mercado como insumo para o planejamento das etapas de desenvolvimento do projeto • Analisar a viabilidade e aplicabilidade do projeto;(técnica, econômica e ambiental) • Definir as variáveis aspectos a serem considerados no desenvolvimento do projeto • Documentar as informações básicas do projeto • Definir recursos e tecnologias • Selecionar equipamentos e materiais • Elaborar cronograma de trabalho com as etapas retendidas, considerando otimização de recursos e as responsabilidades de cada participante • Preencher documento de registro de acompanhamento de projeto integrador • Monitorar prazos • Documentar o planejamento e as etapas do projeto • Analisar a viabilidade da execução • Analisar os requisitos estabelecidos para o projeto à luz das normas técnicas ambientais, de qualidade, de saúde e segurança • Selecionar os testes de funcionamento a serem realizados com referência nas características do projeto • Correlacionar os resultados dos testes com os parâmetros e premissas estabelecidas no projeto • Corrigir desvios identificados no projeto 		<p>Ferramentas de Projetos: Avaliação e seleção de tecnologias, aplicativos, equipamentos, ferramentas, materiais, instalações; Ferramentas de projeto: • Design Thinking • CANVAS • PMI • Gráfico de GANT • Banner; • PITCH</p> <p>Metodologia de Projetos: • Metodologia de pesquisa • Diagnósticos (identificação de problemas ou oportunidades de melhoria) • Pesquisa (tipos e métodos) • Benchmarking e indicadores de desempenho (viabilidade técnica e financeira) • Projeto de pesquisa: estrutura, normas da ABNT. • Propriedade Intelectual • Marcas e Patentes • Critérios de avaliação e decisão; • Verificação das condições de funcionalidade e custo benefício; • Elaboração de títulos, justificativas, objetivos e descrições</p> <p>Pré-projeto • Estudo de viabilidade técnica: • os investimentos; • os recursos humanos e materiais; • a análise de riscos; • a propriedade intelectual; • o marcas e patentes. • Avaliação e seleção de tecnologias, aplicativos, equipamentos, ferramentas, materiais, instalações; • Elaboração de plano de negócio; • Elaboração de sequências, procedimentos e cronograma de execução de projetos.</p> <p>Projeto • Registro do Projeto Integrador; • Acompanhamento do projeto; • Avaliação do projeto; • Testes de funcionamento; Apresentação de projetos: • Objetivo; • Desenvolvimento; • Benefícios; • Justificativa; • Conclusão</p> <p>Prototipagem Tipos, técnicas e tecnologias de Prototipagem. Ensaio e testes em protótipos Simulação CAE Tecnologias emergentes aplicadas à fabricação de protótipos :Usinagem a altíssimas velocidades, Prototipagem rápida (impressão 3D) • Testes de funcionamento • Compartilhamento de projetos</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar o projeto de acordo com os critérios técnicos estabelecidos • Representar graficamente o projeto com base elaboração modelamento montagem e detalhamento de peças e conjunto • Reconhecer diferentes tipos de softwares dedicados à simulação de sistemas mecânicos, suas características requisitas de operação • Interpretar as normas (técnicas, ambientais de qualidade, de saúde e de segurança) que se aplicam a processos, materiais e tecnologias • Identificar, no projeto, os requisitos e especificações a serem considerados na construção do protótipo (Mobilização do conjunto de conhecimentos do curso) • Definir insumos, processos de fabricação mecânica, máquinas, equipamentos, ferramentas e instrumentos de medição e controle com base nas especificações do projeto. (Mobilização do conjunto de conhecimentos do curso) • Reconhecer as tecnologias emergentes de fabricação, inclusive de prototipagem, considerando suas características e aplicações • Selecionar a técnica de montagem mais indicada e as tecnologias requeridas pela natureza e características do projeto. (Manutenção Mecânica Aplicada,) • Interpretar as normas e indicações do fabricante, quando for o caso, quanto aos requisitos técnicos e de segurança a serem atendidos na montagem dos conjuntos mecânicos • Reconhecer procedimentos, padrões, normas técnicas e tecnologias requeridas para elaboração da documentação técnica relativa ao protótipo • Definir estratégias para apresentação da documentação técnica relativa ao protótipo. (Metodologia de Projetos) • Selecionar os testes de funcionamento a serem realizados com referência nas características do projeto • Correlacionar os resultados dos testes com os parâmetros e premissas estabelecidas no projeto • Corrigir desvios identificados no projeto • Apresentar o projeto de acordo com os critérios técnicos estabelecidos 	
Capacidades Socioemocionais	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho. • Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo. • Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade. • Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional. • Aplicar os fundamentos da gestão do tempo para controle das atividades sob sua responsabilidade. • Reconhecer a importância da gestão do tempo como fator de impacto na qualidade dos serviços executados. • Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas. • Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor. • Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais. • Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe. 	
Perfil Docente	
<p>Docente com vivência em gestão e execução de projetos multidisciplinares, preferencialmente na área de design ou multimídia, com habilidades em planejamento, organização de etapas, análise crítica e acompanhamento de processos criativos e produtivos.</p>	
Bibliografia de Apoio ao Curso	
<p>Baxter, M. (2000). Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos. Edgard Blücher.</p> <p>Bonsiepe, G. (2011). Design, Cultura e Sociedade. Blucher.</p>	



Ambiente(s) Pedagógico(s)	
Ambientes Pedagógicos	Sala de aula Biblioteca - Laboratório de informática - Laboratório de ensaios - Laboratório de usinagem - Laboratório de metrologia - Laboratório de desenho - Laboratório de soldagem - Laboratório de Prototipagem
Recursos didáticos	- Livros - Catálogos - Normas técnicas - Vídeos e animações - Insumos para prototipagem 3D./Conjunto de materiais relacionados nas demais unidades curriculares
Máquinas, Equipamentos, Instrumentos e Ferramentas	- Computadores com softwares de gerenciamento e CAD - Impressora 3D - Conjunto de máquinas, equipamentos, ferramentas e instrumentos já relacionados nas demais Unidades Curriculares.
Observações/recomendações	Nas condições de infraestrutura física e virtual, serão asseguradas as condições de acessibilidade comunicacional, instrumental e arquitetônica, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s)Regulamentadora(s) da ocupação, NBR nº 9050, Lei nº13.146/2015, a LDB nº 9394/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso.



VI CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

O aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores será feito de acordo com a LDB nº 9394/96, a Lei nº 11741/08 e a Resolução nº 06/2012 e obedecendo aos critérios descritos a seguir. Para prosseguimento de estudos o aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores do estudante, pode ser realizado desde que diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva qualificação ou habilitação profissional, que tenham sido desenvolvidos:

- I - em qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico regularmente concluídos em outros cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio;
- II - em cursos destinados à formação inicial e continuada ou qualificação profissional de, no mínimo, 160 horas de duração, mediante avaliação do estudante;
- III - em outros cursos de Educação Profissional e Tecnológica, inclusive no trabalho, por outros meios, informais ou até mesmo em cursos superiores de graduação, mediante avaliação do estudante;
- IV - por reconhecimento, em processos formais de certificação profissional, realizado em instituição, devidamente credenciada pelo órgão normativo do respectivo sistema de ensino ou no âmbito de sistemas nacionais de certificação profissional.

1- O aproveitamento de conhecimentos se fará por meio de análise documental de: certificados, históricos, escolares e diplomas. No caso do (a) candidato (a) possuir documentação referente a conhecimentos adquiridos em cursos de instituições credenciadas dos sistemas formais de ensino, com prazo que não exceda cinco anos, devem ser adotados os seguintes procedimentos:

- O (a) candidato(a) deve apresentar, anexo ao requerimento, o histórico escolar ou certificado de conclusão, ou diploma contendo avaliação expressa em nota/menção/percentual das disciplinas/módulos cursados a serem aproveitados, bem como documentos expedidos pela instituição/escola de origem, onde constem os respectivos conteúdos programáticos.
- A comissão avaliadora, constituída pela Unidade Operacional, procederá a análise dos documentos e, considerando o perfil profissional de conclusão do técnico, levará em conta:
 - Os perfis profissionais pretendidos pelos cursos, quando houver, e a possível correspondência existente;
 - Os objetivos gerais e específicos das disciplinas/unidades curriculares do curso pretendido;
 - Cumprimento integral ou parcial do currículo pleno da habilitação pretendida;
 - A correspondência dos conteúdos das disciplinas cursadas com as disciplinas/unidades curriculares do curso pretendido.
- Após análise documental, a comissão avaliadora emitirá um parecer conclusivo sobre o aproveitamento de conhecimentos requerido, justificando a decisão tomada.

Observação: Caso o parecer baseado na análise da documentação apresentada não seja favorável ao aproveitamento, o (a) candidato (a) pode se submeter ao processo de avaliação para a comprovação de competências por indicação da Comissão Avaliadora.

2- O aproveitamento de experiências anteriores será realizado no caso do(a) candidato(a) possuir competências adquiridas através da experiência profissional ou de cursos não formais. As experiências adquiridas serão avaliadas tendo como base o perfil profissional do curso. Neste caso devem ser adotados os seguintes procedimentos:

- O(a) candidato(a) deve apresentar, anexo ao requerimento, documento comprobatório de no mínimo um ano de experiência profissional na área tecnológica do curso pretendido ou em área afim (carteira, profissional, declarações, trabalhos produzidos, entre outros).
- O Centro de Referência da área e a Gerência de Educação Profissional designarão profissionais que ficarão responsáveis pela elaboração de um banco de questões (escritas e práticas) por unidade curricular, para o processo de avaliação. Este banco deverá constar de um quantitativo de itens que possibilite a organização



de provas diversificadas, a fim de que se garanta a probidade do processo de avaliação.,• O Gerente da Unidade Operacional constituirá uma Banca Examinadora, que deverá:,- Realizar o processo de avaliação de competências constando de: prova escrita, prova prática e entrevista,técnica (esta última a critério da banca examinadora).,- Emitir parecer conclusivo sobre o aproveitamento de competências requerido, justificando a decisão,tomada.,• Será considerado (a) aprovado (a) e, por conseguinte, dispensado (a) da unidade curricular/módulo, o (a),candidato (a) que comprovar o domínio da competência/objetivo pedagógico correspondente, obtendo no,mínimo 70% (setenta por cento) de aproveitamento na prova escrita e aprovação em todos os pontos críticos,estabelecidos na prova prática.,3- O aproveitamento de estudos e de experiências anteriores poderá se dar em até 50 % do total da carga,horária do curso técnico a saber:,- no módulo básico poderão aproveitar até 25% do total da sua carga horária;,- nos demais módulos, relativos às competências específicas, poderão aproveitar até,25 % do total de carga horária dos mesmos;,- o somatório do aproveitamento do módulo básico mais o dos módulos específicos não poderá ultrapassar a,50% da carga horária total do curso;,- os percentuais estabelecidos para o módulo básico e para os específicos não poderão ser transferidos,,passando de um módulo para outro. ,4- O (a) candidato (a) deverá requerer o aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores, antes,do início do desenvolvimento dos módulos/unidades curriculares e em tempo hábil, para que o mesmo seja,deferido pela direção da Unidade, após cumprimento dos procedimentos relatados nos itens anteriores.,Os processos para aproveitamento de conhecimentos e experiências anteriores devem ser registrados em,livro-ata específico, pelo secretário escolar, com assinatura de todos os membros da Comissão,Avaliadora/Banca Examinadora.,• Os resultados desses processos devem ser registrados no histórico escolar e na ficha individual do(a),aluno(a).,• A secretaria da Unidade Operacional deve dar ciência a(o) aluno(a), mediante recibo, da conclusão do,processo de aproveitamento, em tempo hábil para que o mesmo faça a confirmação de sua matrícula.,• Os processos de aproveitamento de conhecimentos e de experiências anteriores não são excludentes,,sendo, portanto, permitido a(o)s candidato(a)s, se submeterem a ambos se assim o desejarem.



VII CRITÉRIOS E PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

De acordo com o Regimento Escolar da Firjan SENAI (2020, Art. 72 a 77), e considerando a legislação pertinente, a avaliação se dará com base nas capacidades definidas em consonância com as respectivas competências previstas no perfil profissional do curso, considerando os critérios de avaliação estabelecidos, numa perspectiva de integração progressiva das capacidades básicas, técnicas e socioemocionais. No caso de Pessoas com Deficiência (PcD), a avaliação da aprendizagem deverá considerar orientações, de natureza específica, relativa a deficiência, sobretudo no que diz respeito às adaptações dos instrumentos da avaliação, que possam subsidiar a tomada de decisão em relação ao seu desempenho. As estratégias pedagógicas e os instrumentos de avaliação serão diversificados cumprindo as funções diagnóstica, formativa e somativa da avaliação. Os registros de acompanhamento e da avaliação da aprendizagem do aluno, realizado pelo docente se farão em instrumentos próprios estabelecidos pela Instituição, incluindo o Sistema de Gestão Escolar (SGE), onde serão relacionados:

- I. as pontuações obtidas nas avaliações em cada Unidade Curricular e o total somativo;
- II. as observações e pontuações relativas às atividades de recuperação paralela (parcial);
- III. a deliberação do Conselho de Classe. Como prevê a legislação educacional, o lançamento da frequência constitui-se no instrumento a ser preenchido diariamente pelo docente como registro legal de comprovação de frequência e ausência dos alunos às atividades escolares. Além da recuperação paralela (parcial) estão previstos momentos específicos de recuperação semestral, nos cursos técnicos de nível médio. Nos cursos de educação profissional Técnica de Nível Médio, o aluno deverá ter:

Pontuação mínima para aprovação é de 60 pontos em todas as unidades curriculares e mínimo de 75% de frequência no período letivo. O aluno que obtiver pontuação menor que 60 pontos em unidade(s) curricular(es) no período letivo, terá a possibilidade de realizar recuperação paralela e anual. De acordo com o resultado da recuperação anual, o resultado do aluno será condicionado à aprovação, aprovação com dependência ou reprovação.



VIII BIBLIOTECA, INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

A Firjan SENAI dispõe da infraestrutura comum e necessária à efetividade do processo de ensino-aprendizagem, numa perspectiva do desenvolvimento de competências profissionais, assegurando o atendimento aos requisitos legais, técnico-pedagógicos e de segurança, como listado a seguir:

Instalações , - Salas de aula com carteiras tipo universitária para aulas teóricas;,- Salas de aula com bancada para aulas práticas;,- Sala para professores;,- Espaço específico para o atendimento reservado: sala da Coordenação da Educação Profissional;,- Espaço destinado à coordenação técnico-pedagógica;,- Sala dos professores;,- Biblioteca com acervo e acesso à Internet;,- Espaço de convivência dos alunos;,- Laboratórios de Informática;,- Condições básicas de acessibilidade.

Equipamentos , - Softwares e aplicativos,- Computadores,- Lousa,- TV e Vídeo,- Projetor multimídia (Datashow)



IX PERFIL DOCENTE NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE NÍVEL MÉDIO

Os docentes que irão ministrar o curso obedecem aos requisitos previstos na Resolução nº 01 de,2021,,conforme a seguir: ,Art. 53. A formação inicial para a docência na Educação Profissional Técnica de,Nível Médio realiza-se em,cursos de graduação, em programas de licenciatura ou outras formas, em,consonância com a legislação e,com normas específicas definidas pelo CNE. ,§ 1º Os sistemas de ensino,devem viabilizar a formação a que se refere o caput deste artigo, podendo ser,organizada em cooperação,com o Ministério da Educação e instituições e redes de ensino superior, bem,como em instituições e redes,de ensino especializadas em Educação Profissional e Tecnológica. ,§ 2º Aos professores graduados, não,licenciados, em efetivo exercício docente em unidades curriculares da,parte profissional, é assegurado o,direito de: ,I - participar de programas de licenciatura e de complementação ou formação pedagógica; ,II - participar de curso de pós-graduação lato sensu de especialização, de caráter pedagógico,,voltado,especificamente para a docência na educação profissional, devendo o TCC contemplar,,preferencialmente,,projeto de intervenção relativo à prática docente em cursos e programas de educação,profissional; e ,III - ter reconhecimento total ou parcial dos saberes profissionais de docentes, mediante processo,de,certificação de competência, considerada equivalente a licenciatura, tendo como pré-requisito,para,submissão a este processo, no mínimo, 5 (cinco) anos de efetivo exercício como professores de,educação,profissional. ,§ 3º A formação inicial não esgota as possibilidades de qualificação profissional e,desenvolvimento dos,docentes do ensino da Educação Profissional Técnica de Nível Médio, cabendo aos,sistemas e às,instituições e redes de ensino a organização e viabilização de ações destinadas à formação,continuada de,docentes da educação profissional. ,Art. 54. ,Para atender ao disposto no inciso V do art. 36,da Lei nº 9.394/1996, podem também ser admitidos,para docência profissionais com notório saber,reconhecido pelos respectivos sistemas de ensino, atestados,por titulação específica ou prática de ensino,em unidades educacionais da rede pública ou privada ou que,tenham atuado profissionalmente em,instituições públicas ou privadas, demonstrando níveis de excelência,profissional, em processo específico de,avaliação de competências profissionais pela instituição ou rede de,ensino ofertante. ,§ 1º Os,profissionais de que trata o caput podem ministrar conteúdos de áreas afins à sua formação ou,experiência,profissional. ,§ 2º A demonstração de competências profissionais em sua atuação no mundo do trabalho,,após a avaliação,que trata o caput, aliada à excelência no ato de ensinar a trabalhar, poderá ter equivalência,ao,correspondente nível acadêmico na ponderação da avaliação do corpo docente, em face das,características,desta modalidade de ensino e suas exigências em termos de saberes operativos. ,§ 3º,Inserem-se no disposto do caput os profissionais graduados ou detentores de diploma de Mestrado,ou,Doutorado, acadêmico ou profissional, em áreas afins aos eixos tecnológicos do curso de,Educação,Profissional Técnica de Nível Médio. Art. 55. Na falta de profissionais com licenciatura específica,e,experiência profissional comprovada na área objeto do curso, a instituição de ensino deve propiciar,formação,em serviço, apresentando, para tanto, plano especial de preparação de docentes ao respectivo,órgão,supervisor do correspondente sistema de ensino.



X CERTIFICADOS A SEREM EMITIDOS

Ao participante que concluir com aproveitamento os módulos integrantes do itinerário formativo,,considerando o aproveitamento de estudos e/ou competências, e apresentar o certificado de conclusão do,Ensino Médio, será conferido o Diploma de **Técnico em Multimídia** .



FIRJAN

Federação das Indústrias
do Estado do Rio de Janeiro

SENAI

Serviço Nacional
de Aprendizagem
Industrial

Av. Graça Aranha, 1
Centro - Cep 20030-002
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (21) 2563-4526

Central de Atendimento

0800 0231 231