

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL
DEPARTAMENTO REGIONAL DE MINAS GERAIS

PLANO DE CURSO
HABILITAÇÃO TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO

TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO

EIXO TECNOLÓGICO
PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN
Versão do Itinerário Nacional- 2019

WWW.FIEMG.COM.BR/SENAI

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DE MINAS GERAIS – FIEMG

Flávio Roscoe Nogueira

Presidente da FIEMG

Presidente do Conselho Regional do SENAI DR-MG

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI

Departamento Regional de Minas Gerais – DR/MG

Christiano Paulo de Mattos Leal

Diretor Regional do SENAI DR-MG

Edmar Fernando de Alcântara

Gerente de Educação Profissional

Luiz Eduardo Notini Greco

Gerente de Gestão da Educação

Alessandra Teixeira

Coordenadora

Gerência de Educação Profissional

Coordenação do Trabalho:

Lucimara Araújo de Assis

Analista de Projetos Educacionais

Mariana Rodrigues Alves de Souza

Analista de Projetos Educacionais

Mauro Pires Dias

Analista de Projetos Educacionais

Waleska Torres Ribeiro

Analista de Projetos Educacionais

IDENTIFICAÇÃO E LOCALIZAÇÃO DA ESCOLA

CNPJ	03.773.700/0006-11
Mantenedora	Serviço Nacional da Aprendizagem Industrial – SENAI/MG
Mantida	SENAI Nova Lima CFP Afonso Greco
Esfera Administrativa	FEDERAL
Endereço	Praça Expedicionário Assunção, 168, Centro
Cidade / UF / CEP	Nova Lima, MG - CEP: 34000-000
Telefone / Fax	(31) 3541-2666
E-mail de contato	senainovalima@fiemg.com.br
Site da Unidade	www.fiemg.com.br

JUSTIFICATIVA

O SENAI, buscando acompanhar as evoluções do mercado produtivo mundial, frente às transformações tecnológicas da realidade industrial brasileira e alterações impostas ao perfil do trabalhador, participa efetivamente da Reforma da Educação Profissionalizante, bem como da realidade da indústria, no que diz respeito às necessidades de capacitação, qualificação e requalificação profissional dos trabalhadores do setor produtivo.

Destaca-se, portanto, o surgimento de uma demanda crescente de profissionais técnicos que congreguem determinados perfis de competência, capazes de suprir as carências detectadas no mundo do trabalho.

Em sintonia com as mudanças no contexto do trabalho e em consonância com a Legislação Educacional vigente, o SENAI DR/MG busca uma atuação profissional coerente com as imposições da contemporaneidade e assegurando assim, uma educação profissional vinculada às demandas do mundo produtivo e dos cidadãos.

Em resposta a esse desafio, foi elaborada por especialistas do SENAI, a Metodologia SENAI de Educação Profissional, com o objetivo de nortear as ações pedagógicas da instituição, desde a concepção do Perfil Profissional a ser formado e do currículo até as estratégias educacionais a serem utilizadas com vistas ao desenvolvimento de competências.

O SENAI definiu como principal estratégia, a constituição de Comitês Técnicos Setoriais para contribuir com a identificação e atualização das competências profissionais requeridas dos trabalhadores, responsabilizando-se particularmente pela definição dos perfis profissionais correspondentes às ocupações demandadas pelos segmentos industriais atendidos pelo SENAI.

Nesse contexto, o Perfil Profissional é o marco de referência que expressa as competências profissionais que subsidiam o planejamento e o desenvolvimento das ofertas formativas.

Os Perfis Profissionais definidos por Comitês Técnicos Setoriais são referências para o processo de elaboração do Desenho Curricular da oferta formativa.

O Desenho Curricular é o resultado do processo de concepção de ofertas formativas que devem propiciar o desenvolvimento das capacidades referentes às competências de um perfil profissional. Esse processo realiza a transposição das informações do mundo do trabalho para o mundo da educação, traduzindo pedagogicamente as competências de um perfil profissional.

Para subsidiar a formatação dos **Cursos Técnicos**, foi utilizada a Metodologia SENAI de Educação Profissional, com base em Competências, compreendendo os conceitos, a saber:

- ✓ **Competência Geral** – síntese do essencial a ser realizado pelo trabalhador qualificado no seu campo de atuação.
- ✓ **Fundamentos Técnicos e Científicos** – indicam a base sobre a qual se assenta uma qualificação, expressando desempenho. São de caráter geral e de natureza diversificada, necessários ao desenvolvimento de competências específicas e de gestão apontadas no perfil profissional.
- ✓ **Capacidades Sociais** – Capacidades que permitem responder a relações e procedimentos estabelecidos na organização do trabalho e integrar-se com eficácia, em nível horizontal e vertical, cooperando com outros profissionais de forma comunicativa e construtiva.
- ✓ **Capacidades Organizativas** – Capacidades de coordenar as diversas atividades, participar na organização do ambiente de trabalho administrar racional e conjuntamente os aspectos técnicos, sociais e econômicos implicados, bem como utilizar de forma adequada e segura, os recursos materiais e humanos a disposição.
- ✓ **Capacidades metodológicas** – Capacidades que permitem responder a situações novas e imprevistas que se apresentam no trabalho, com relação a procedimentos, sequencias, equipamentos e produtos bem como encontrar soluções apropriadas e tomar decisões autonomamente.
- ✓ **Desenho Curricular** é a tradução pedagógica do perfil profissional, representando a decodificação das informações do mundo do trabalho para o mundo da educação, de forma a assegurar o desenvolvimento das competências descritas no perfil. Está estruturado em módulos, organizados internamente por Unidades Curriculares inter-relacionadas e identificadas com as competências do módulo.
- ✓ **Módulos** são conjuntos didáticos pedagógicos, sistematicamente organizados para o desenvolvimento das competências profissionais estabelecidas no perfil.
- ✓ **Unidades Curriculares** são unidades pedagógicas que articulam os conteúdos formativos, numa visão interdisciplinar, com vistas ao desenvolvimento das competências indicadas no perfil profissional. Para cada unidade curricular, os conteúdos formativos são compostos por fundamentos técnicos e científicos ou capacidades técnicas, capacidades sociais, organizativas e metodológicas, conhecimentos, habilidades e atitudes.

IDENTIFICAÇÃO DA OCUPAÇÃO

OCUPAÇÃO:	Técnico em Design Gráfico	CBO:	2624-10
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL:	Técnica de Nível Médio	C.H.:	1005 horas
NÍVEL DA QUALIFICAÇÃO:	3	EIXO TECNOLÓGICO:	Produção Cultural e Design
ÁREA TECNOLÓGICA	Gráfica e Mídias Impressas e Digitais	SEGMENTO TECNOLÓGICO:	Gráfica e Editorial
COMPETÊNCIA GERAL	Coordenar e executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.		
REQUISITOS DE ACESSO:	Conforme Edital SENAI/MG		

RELAÇÃO DAS UNIDADES DE COMPETÊNCIA

UNIDADE DE COMPETÊNCIA 1	Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
UNIDADE DE COMPETÊNCIA 2	Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

DESENHO CURRICULAR

MÓDULOS	UNIDADES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA TOTAL	PRESENCIAL			GOOGLE CLASSROOM
			CARGA HORÁRIA	QUANTIDADE DE AULAS	DIAS LETIVOS	CARGA HORÁRIA
Módulo I	Comunicação e Redação Técnica	45	37,5	50	10	7,5
	Cálculo Aplicado	30	22,5	30	6	7,5
	Fundamentos de Teoria da Cor	30	22,5	30	6	7,5
	História do Design Gráfico	45	37,5	50	10	7,5
	Fundamentos de Desenho e Percepção Visual	30	26,25	35	7	3,75
	Fundamentos da Semiótica	30	26,25	35	7	3,75
	Fotografia	30	22,5	30	6	7,5
	Imagem Digital	90	71,25	95	19	18,75
	Tipografia	30	22,5	30	6	7,5
	Projeto de Inovação: Processo Criativo – Indústria 4.0, Lean e Ideação	30	22,5	30	6	7,5
Módulo II	Produção Gráfica	45	37,5	50	10	7,5
	Metodologia de Projetos de Mídias Digitais e Impressas	45	37,5	50	10	7,5
	Projeto de Identidade Visual	75	60	80	16	15
	Design de Embalagens	60	48,75	65	13	11,25
	Design Editorial	75	60	80	16	15
	Design Promocional, Institucional e Sinalização	60	48,75	65	13	11,25
	Projeto de Inovação: Modelagem de projetos – Design Thinking e Canvas	30	22,5	30	6	7,5

Módulo III	Motion Design	75	60	80	16	15
	Design de Interfaces	75	60	80	16	15
	Projeto de Mídias Integradas	30	22,5	30	6	7,5
	Projeto de Inovação: Mindset Empreendedor e Prototipação	30	22,5	30	6	7,5
Módulo IV	Projeto de Inovação: Trabalho de Conclusão do Curso	15	15	20	4	0
TOTAL DO CURSO		1005	806,25		215	198,75

Detalhamentos das Unidades Curriculares

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Comunicação e Redação Técnica

Carga horária: 45 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Desenvolver fundamentos técnicos e científicos que permitam ao educando empregar os princípios normativos básicos da Língua Portuguesa na comunicação oral e escrita. Interpretar ideias e informações contidas em textos informativos e técnicos, realizar pesquisas e aplicar os princípios e recursos da informática básica na elaboração de textos, utilizando as melhores práticas e técnicas de comunicação organizacional.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

FUNDAMENTOS TÉCNICOS CIENTÍFICOS

- Empregar os princípios normativos básicos da Língua Portuguesa na comunicação oral e escrita.
- Interpretar ideias e informações contidas em textos informativos e técnicos.
- Reconhecer a estrutura e os padrões dos diferentes tipos de documentos técnicos e de correspondência oficial, assim como a sua finalidade no contexto empresarial.
- Aplicar os princípios e recursos da informática básica na elaboração de textos.
- Aplicar diferentes metodologias de pesquisa como forma de ampliar a capacidade comunicativa e de se apropriar de novos conhecimentos.
- Reconhecer a organização e os princípios de funcionamento do Sistema Operacional (Windows ou Linux).

CONHECIMENTOS

- Comunicação
 - ✓ Definição de comunicação
 - ✓ Elementos essenciais de comunicação
 - ✓ Tipos de comunicação
 - ✓ Funções da linguagem
 - ✓ Linguagem oral e escrita
 - ✓ Linguagem verbal e não verbal
 - ✓ A língua portuguesa e as variedades linguísticas
- Leitura e interpretação de textos
 - ✓ A importância da leitura
 - ✓ O que ler?/Como ler?
 - ✓ Técnicas de leitura
 - ✓ Interpretação de textos: informativos e técnicos
- Tipologia textual:
 - ✓ Narração

- ✓ Descrição
- ✓ Dissertação
- Gêneros textuais do ambiente empresarial: cartas comerciais, relatórios, e-mail, etc.
- Produção textual:
 - ✓ O que escrever e como escrever;
 - ✓ Técnicas para clareza e objetividade;
 - ✓ Esquema, resumo, resenha;
- Redações técnicas
 - ✓ Ata
 - ✓ Aviso
 - ✓ Carta comercial
 - ✓ Correio eletrônico
 - ✓ Memorando
 - ✓ Requerimento
 - ✓ Solicitação
 - ✓ Relatório
 - ✓ Ofício
- Gramática da língua portuguesa aplicada
- Gramática aplicada ao texto.
- Currículo / Portfólio
- A entrevista de emprego
- Comunicação eficaz
 - ✓ Apresentação em público
 - ✓ Principais recursos de oratória e retórica
 - ✓ Atendimento ao cliente (interno e externo)
 - ✓ Técnicas de argumentação.
 - ✓ Importância do feedback.
- Ética: a força da linguagem nas relações interpessoais
- Editores de Texto e técnicas de busca na internet.

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<p>CAPACIDADES SOCIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais.- Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa. <p>CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade.- Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade.- Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas.- Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no ambiente de trabalho. <p>CAPACIDADES METODOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades.- Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade, considerando as mudanças tecnológicas.	<ul style="list-style-type: none">- Ética<ul style="list-style-type: none">✓ Ética nos relacionamentos profissionais✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais.- Trabalho em equipe<ul style="list-style-type: none">✓ Conceitos de grupo e equipe;✓ Trabalho em grupo;✓ O relacionamento com os colegas de equipe;✓ Responsabilidades individuais e coletivas;✓ Cooperação.✓ Divisão de papéis e responsabilidades.- Organização de ambientes de trabalho<ul style="list-style-type: none">✓ Princípios de organização✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância;✓ Organização do espaço de trabalho.- Segurança no Trabalho:<ul style="list-style-type: none">✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características.✓ Agentes agressores à saúde: físicos, químicos e biológicos.✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções✓ Normas básicas de segurança.- Virtudes profissionais:<ul style="list-style-type: none">✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo.- Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas- Pesquisa<ul style="list-style-type: none">✓ Tipos: bibliográfica, de campo, laboratorial, acadêmica; em publicações;✓ Características✓ Métodos✓ Fontes✓ Estruturação

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca e laboratório de informática.

Equipamentos: Computador com pacote Office, e acesso à internet, projetor multimídia, TV.

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco

Material Didático: <http://digital.mflip.com.br/pub/senai/?flip=estante2#!/books/cover>

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO I**

Unidade Curricular: Cálculo Aplicado

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Desenvolver e aprimorar os conhecimentos necessários para resolver os problemas do cotidiano profissional que demandem raciocínio lógico e matemático.

CONTEÚDOS FORMATIVOS**FUNDAMENTOS TÉCNICOS CIENTÍFICOS**

- Reconhecer o uso e operações matemáticas;
- Realizar cálculos matemáticos;
- Desenvolver o raciocínio lógico na solução de problemas;
- Trabalhar com números inteiros, decimais e fracionários;
- Efetuar medições;
- Aplicar unidades de medidas e trabalhar a conversão de unidades de medidas;
- Reconhecer figuras geométricas e calcular suas dimensões e volumes.
- Aplicar fundamentos de matemática aplicada

CONHECIMENTOS

- ✓ Operações básicas (soma, subtração, multiplicação e divisão);
- ✓ Razão;
- ✓ Proporção;
- ✓ Operações com frações;
- ✓ Números decimais e regras de arredondamentos;
- ✓ Porcentagem;
- ✓ Regra de três;
- ✓ Escala;
- ✓ Unidades de medidas e conversão;
- ✓ Figuras geométricas;
- ✓ Perímetro;
- ✓ Área;

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<p>CAPACIDADES SOCIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais.- Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa. <p>CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade.- Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade.- Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas.- Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no ambiente de trabalho. <p>CAPACIDADES METODOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades.- Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade,	<ul style="list-style-type: none">✓ Volume;✓ Ângulos e suas propriedades;✓ Reta e segmento de reta;✓ Manuseio de compasso, esquadro e transferidor;✓ Desenho de embalagens cartonadas de fundo simples, semiautomático e automático. <p>- Ética</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Ética nos relacionamentos profissionais✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais. <p>- Trabalho em equipe</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Conceitos de grupo e equipe;✓ Trabalho em grupo;✓ O relacionamento com os colegas de equipe;✓ Responsabilidades individuais e coletivas;✓ Cooperação.✓ Divisão de papéis e responsabilidades. <p>- Organização de ambientes de trabalho</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Princípios de organização✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância;✓ Organização do espaço de trabalho. <p>- Segurança no Trabalho:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características.✓ Agentes agressores à saúde: físicos, químicos e biológicos.✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções✓ Normas básicas de segurança. <p>- Virtudes profissionais:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo. <p>- Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas</p> <p>- Pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Tipos: bibliográfica, de campo, laboratorial, acadêmica; em publicações;

considerando as mudanças tecnológicas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Características ✓ Métodos ✓ Fontes ✓ Estruturação
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.	
Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca e laboratório de informática.	
Equipamentos: Computador com pacote Office, e acesso à internet, projetor multimídia, TV.	
Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco	
Material Didático: http://digital.mflip.com.br/pub/senai/?flip=estante2#!/books/cover ,	
<ul style="list-style-type: none"> • Site Khan Academy, • Livro: Templates para Design Gráfico E Design De Embalagens, Vol. 1 - Bookman Companhia Ed, 2010 Vol. 1 . 304 p- HERRIOTT, Luke e, BELLOLI. Mariana. 	

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Fundamentos de Teoria da Cor

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico 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 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

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
Capacidades Técnicas			
Fundamentos Técnicos Científicos			
	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer fundamentos de teoria da cor - Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativos 		<ul style="list-style-type: none"> - 1. Cores - 1.1 Fisiologia e percepção das cores - 1.1.1 Anatomia do olho humano - 1.1.2 Fadiga visual

- 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 teoria da cor.

- 1.1.3 Daltonismo
- 1.1.4 Iluminantes
- 1.1.5 Cores de fundo e ao redor
- 1.1.6 Memória de cor
- 1.1.7 Metamerismo
- 2. Formação da cor
- 2.1 Espaços de cor: RGB e CMYK
- 2.1.1 Síntese aditiva
- 2.1.2 Síntese subtrativa
- 2.1.3 Classificação das cores
- 2.1.4 Primárias
- 2.1.5 Secundárias
- 2.1.6 Terciárias
- 2.1.7 Cores quentes
- 2.1.8 Cores frias
- 2.1.9 Cores complementares
- 2.2 Espaço de cor:
- 2.2.1 Cor especial (PANTONE)
- 2.2.2 Hexadecimal
- 2.2.3 LAB
- 3 Escalas de cores
- 3.3 Contraste de cores
- 3.4 Características das cores
- 3.4.1 Luminosidade
- 3.4.2 Saturação

	<ul style="list-style-type: none">- 3.4.3 Tonalidade- 3.5 Harmonia e percepção cromática- 3.5.1 Psicologia e psicodinâmica das cores- 3.6 Reprodução da cor4 Cor aplicada ao projeto gráfico- 4.1 Retícula – mídia impressa- 4.2 Pixel – mídia digital
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Organizativas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo- Capacidades Metodológicas- 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.- Capacidades Sociais- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 5. Posturas profissionais- 5.1 Disciplina- 5.2 Produtividade- 5.3 Cooperação- 5.4 Iniciativa- 5.5 Criatividade- 5.6 Produtividade- 6. Organização do local de trabalho- 6.1 Espaço- 6.2 Atividades- 6.3 Materiais- 6.4 Tempo- 7. Ética Pessoal e profissional- 7.1 Ética moral- 7.2 Cidadania- 7.3 Direitos Humanos Universais

- 7.4 Responsabilidade
- 7.5 Honestidade
- 7.6 Imparcialidade
- 7.7 Respeito
- 7.8 Empatia
- 7.9 Aplicação dos princípios de animação
- 8. Administração do tempo
- 8.1 Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (na unidade ou visitas técnicas)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV, Régua de Luz c/ modelos de lâmpadas nas 3 cores (RGB), Impressora de prova, Mesa de luz ambiente.

Recursos Didático: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco, Tinta gráfica.

Material Didático:

- ALBERS, Josef. A interação da cor. São Paulo: Martins Fontes, 2009. 172 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Cor. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176p (Design básico; 4).

- BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 3. ed. rev. São Paulo: Senac São Paulo, 2009. 336 p.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2009. 173 p.
- GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção bioFísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: História do Design Gráfico

Carga horária: 45 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico 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 aos fenômenos artísticos, estéticos e culturais das artes gráficas, bem como ao desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
Capacidades Técnicas Fundamentos Técnicos Científicos			<ul style="list-style-type: none"> - 1. História da arte - 1.1 Arte rupestre - 1.2 Arte greco romana - 1.3 Arte gótica - 1.4 Arte renascentista - 1.5 Arte barroca / rococó - 1.6 Romantismo - 1.7 Impressionismo - 1.8 Expressionismo - 1.9 Cubismo - 1.10 Realismo - 1.11 Modernismo - 2. História do design gráfico - 2.1 Arts & crafts - 2.2 Art nouveau - 2.3 Construtivismo
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativos - 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 história do design gráfico - Aplicar os princípios e normas da linguagem na comunicação oral e escrita na elaboração de diferentes tipos de textos técnicos - Identificar as estruturas de pesquisa no desenvolvimento das atividades - Reconhecer fundamentos de história do design gráfico 			

- 2.4 De Stijl
- 2.5 Dadaísmo
- 2.6 Bauhaus
- 2.7 Futurismo
- 2.8 Art déco
- 2.9 Pop art
- 2.10 Modernismo
- 2.11 Design gráfico canônico
 - 2.11.1 Escola norteamericana
 - 2.11.2 Estilo internacional suíço
- 2.12 Design gráfico não canônico
 - 2.12.1 Modernidade
 - 2.12.2 Pósmodernidade
- 2.13 Cinema
 - 2.13.1 História
 - 2.13.2 Francês
 - 2.13.3 Alemão
 - 2.13.4 Italiano
 - 2.13.5 Japonês
 - 2.13.6 Americano
 - 2.13.7 Brasileiro
- 2.14 Escola norteamericana
- 2.15 Estilo internacional suíço
- 3. O design de hoje
 - 3.1 A era da informação

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Organizativas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.- Capacidades Sociais- 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.- Capacidades Metodológicas- 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	<ul style="list-style-type: none">- 3.2 Sustentabilidade- 3.3 Globalização- Posturas profissionais- 4.1 Disciplina- 4.2 Produtividade- 4.3 Cooperação- 4.4 Iniciativa- 4.5 Criatividade- 4.6 Produtividade- 5. Organização do local de trabalho- 5.1 Espaço- 5.2 Atividades- 5.3 Materiais- 5.4 Tempo- 6. Ética Pessoal e Profissional- 6.1 Ética moral- 6.2 Cidadania- 6.3 Direitos Humanos Universais- 6.4 Responsabilidade- 6.5 Honestidade- 6.6 Imparcialidade- 6.7 Respeito- 6.8 Empatia- 7. Administração do tempo

- 7.1 Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (na unidade ou visitas técnicas)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor,, projetor multimídia, TV

Recursos Didático: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- GOMBRICH, Eric H. A história da arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999. 506 p.
- MEGGS, Philip B; PURVIS, A. W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac
- Naify, 2009. 720 p
- MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 300 p.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Fundamentos de Desenho e Percepção Visual

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico 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

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
	Capacidades Técnicas		- 1. Técnicas de desenho.
	Fundamentos Técnicos Científicos		- 1.1 Grafite

- 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 fundamentos de matemática aplicada
 - Aplicar fundamentos de desenho e percepção visual
 - Reconhecer fundamentos de desenho e percepção visual
- 1.2 Lápis
 - 1.3 Carvão
 - 1.4 Pena
 - 1.5 Tinta
 - 1.6 Pastel
 - 2. Níveis de estímulos visuais.
 - 2.1 Figurativo
 - 2.2 Simbólico
 - 2.3 Abstrato
 - 3. Classificação da forma.
 - 3.1 Geométrico
 - 3.2 Orgânico
 - 4. Representação.
 - 4.1 Ponto
 - 4.2 Linha
 - 4.3 Superfície
 - 4.4 Volume
 - 4.5 Textura
 - 5. Modalidades do desenho.
 - 5.1 Noções de proporção
 - 5.2 Geométrico
 - 5.3 Projetivo
 - 5.4 Ilustração
 - 5.5 Croqui
 - 6. Princípios da Gestalt.

	<ul style="list-style-type: none">- 6.1 Unidade- 6.2 Unificação- 6.3 Segregação- 6.4 Semelhança- 6.5 Proximidade- 6.6 Continuidade- 6.7 Pregnância- 6.8 Fechamento- 7. Desenho de observação- 8. Desenho de perspectiva
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Organizativas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.- Capacidades Sociais- 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.- Capacidades Metodológicas- 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	<ul style="list-style-type: none">- 9. Posturas profissionais- 9.1 Disciplina- 9.2 Produtividade- 9.3 Cooperação- 9.4 Iniciativa- 9.5 Criatividade- 9.6 Produtividade- 10. Organização do local de trabalho- 10.1 Espaço- 10.2 Atividades- 10.3 Materiais- 10.4 Tempo- 11. Ética Pessoal e profissional- 11.1 Ética moral

- 11.2 Cidadania
- 11.3 Direitos Humanos Universais
- 11.4 Responsabilidade
- 11.5 Honestidade
- 11.6 Imparcialidade
- 11.7 Respeito
- 11.8 Empatia
- 12. Administração do tempo
- 12.1 Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e sala com pranchetas.

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor,, projetor multimídia, TV

Recursos Didático: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. PortoAlegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. (Design básico; 2).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac & Naify, 2009. 181 p.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Editora da UFSM, 1996. 216 p.
- TARNOCZY JUNIOR, Ernesto. Arte da composição. Santa Catarina: Photos, 2008. 170 p.
- TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. Tradução Luciano Cardinali – São Paulo: Editora Blucher, 2009.
- WONG, Lucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 352 p.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Fundamentos da Semiótica

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1 Coordenar projetos de design gráfico 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 a composição e análise de imagens aplicadas a comunicação visual, bem como as competências de gestão relativas à área.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
Capacidades Técnicas Fundamentos Técnicos Científicos			<ul style="list-style-type: none"> - 1. Desenho como meio de comunicação
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativos - Analisar as referências das pesquisas para o desenvolvimento das atividades - Aplicar fundamentos de análise e construção de imagem - Aplicar os princípios de informática na utilização de ferramentas para o auxílio nas suas atividades - Reconhecer fundamentos de análise e construção da imagem 			<ul style="list-style-type: none"> - 1.1 Síntese e simbolização - 1.1.1 Modalidades cognitivas - 1.1.2 Verbal - 1.1.3 Simbólica - 1.1.4 Sequencial - 1.1.5 Sensorial - 1.1.6 Concreta - 1.1.7 Holística - 2. Semiótica

- 2.1 Signo
- 2.1.1 Signo em si
- 2.1.2 Primeiridade, Secundidade e Terceiridade
- 2.1.3 Qualisignos, Sinsignos E Legi-signos
- 2.1.4 Objeto
- 2.1.5 Ícones, Símbolos e Índices
- 2.1.6 Interpretante
- 2.1.7 Rema, Dicente e Argumento
- 3. Forma
- 3.1 Configuração
- 3.1.1 Real
- 3.1.2 Esquemática
- 4. Composição visual
- 4.1 Harmonia
- 4.2 Ordem
- 4.3 Contraste
- 4.4 Equilíbrio
- 4.5 Estabilidade e instabilidade
- 4.6 Alinhamento
- 4.7 Peso
- 4.8 Direção
- 4.9 Proporção e escala
- 4.9.1 Série de Fibonacci
- 4.9.2 Princípio de Vetrúvio

	<ul style="list-style-type: none">- 4.9.3 Retângulo áureo- 4.9.4 Retângulos estáticos- 4.9.5 Retângulos dinâmicos- 4.9.6 Composições dinâmicas- 4.9.7 Ritmo- 4.9.8 Regularidade e irregularidade- 4.9.9 Simetria e assimetria- 4.9.10 Movimento- 4.9.11 Proximidade- 4.9.12 Repetição- 4.9.13 Dinamismo
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Organizativas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo.- Capacidades Sociais- 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.- Capacidades Metodológicas- 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	<ul style="list-style-type: none">- 1. Posturas profissionais- 1.1 Disciplina- 1.2 Produtividade- 1.3 Cooperação- 1.4 Iniciativa- 1.5 Criatividade- 1.6 Produtividade- 2. Organização do local de trabalho- 2.1 Espaço- 2.2 Atividades- 2.3 Materiais- 2.4 Tempo

- 3. Ética Pessoal e Profissional
- 3.1 Ética moral
- 3.2 Cidadania
- 3.3 Direitos Humanos Universais
- 3.4 Responsabilidade
- 3.5 Honestidade
- 3.6 Imparcialidade
- 3.7 Respeito
- 3.8 Empatia
- 4. Administração do tempo
- 4.1 Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e sala de prancheta.

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- HALL, Sean. Isto significa isso, isso significa aquilo: guia de semiótica para iniciantes. São Paulo: Rosari, 2008. 176 p.
- ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 18. reimpr. São Paulo: Pioneira, 2008. 503 p.
- MASSIRONI, Manfredo. Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. São Paulo, Martins - Fontes, 2009.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins - Fontes, 1991..

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Fotografia

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico 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 a composição e fotografia aplicadas a comunicação visual, bem como as competências de gestão relativas à área.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
Capacidades Técnicas Fundamentos Técnicos Científicos			<ul style="list-style-type: none"> - 1. História da fotografia - 1.1 Evolução da imagem - 1.2 Analógico - 1.3 Digital - 2. Formação da imagem digital - 2.1 Linguagem visual verbal - 2.2 Leitura e Análise de Imagens; - 2.2.1 Resolução - 2.2.2 Profundidade de cor - 2.2.3 Sensor de imagem - 2.2.4 Memória - 2.2.5 Formatos de arquivos - 3. Câmera fotográfica digital - 3.1 Tipos - 3.2 Manuseio - 3.3 Partes
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar princípios e ferramentas utilizados nos processos criativos - Reconhecer as diferentes mídias para 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 princípios de fotografia - Reconhecer fundamentos de análise e construção da imagem 			

	<ul style="list-style-type: none">- 3.4 Acessórios- 3.5 Linguagem fotográfica- 3.6 Produção de imagens e intervenção gráfica<ul style="list-style-type: none">- 3.6.1 Composição do quadro- 3.6.2 Regras de composição- 3.6.3 Linhas- 3.6.4 Motivo/tema- 3.6.5 Ponto de vista da câmera- 3.6.6 Movimento- 3.6.7 Luz e Exposição- 3.6.8 Composição- 3.6.9 Efeitos e recursos de iluminação- 4. Ambiente<ul style="list-style-type: none">- 4.1 Luz natural e artificial- 5. Aplicações Gráficas<ul style="list-style-type: none">- 5.1 Fotografia, cinema, publicidade e design gráfico
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Organizativas<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.- Capacidades Sociais<ul style="list-style-type: none">- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade.	<ul style="list-style-type: none">- 1. Posturas profissionais<ul style="list-style-type: none">- 1.1 Disciplina- 1.2 Produtividade- 1.3 Cooperação- 1.4 Iniciativa- 1.5 Criatividade

- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional.
- **Capacidades Metodológicas**
- 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

- 1.6 Produtividade
- 2. Organização do local de trabalho
 - 2.1 Espaço
 - 2.2 Atividades
 - 2.3 Materiais
 - 2.4 Tempo
- 3. Ética Pessoal e Profissional
 - 3.1 Ética moral
 - 3.2 Cidadania
 - 3.3 Direitos Humanos Universais
 - 3.4 Responsabilidade
 - 3.5 Honestidade
 - 3.6 Imparcialidade
 - 3.7 Respeito
 - 3.8 Empatia
- 4. Administração do tempo
 - 4.1 Ferramentas para uma gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e sala de prancheta.

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- HALL, Sean. Isto significa isso, isso significa aquilo: guia de semiótica para iniciantes. São Paulo: Rosari, 2008. 176 p.

- ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 18. reimpr. São Paulo: Pioneira, 2008. 503 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175.
- MEDEIROS, Adriano. Grandes ideias requerem grandes formatos. São Paulo: Editora Photos, 2009. 147 p.
- HEDGECOE, John; CARVALHO, Alexandre Roberto; KFOURI, Assef Nagib. O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos . 3. ed. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. 416 p.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO I****Unidade Curricular:** Imagem Digital**Carga horária:** 90 horas**Unidade de Competência 1:** Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.**Objetivo Geral:** Proporcionar 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.**CONTEÚDOS FORMATIVOS**

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Definir o projeto de mídias impressas e digitais	1.1. Considerando as metodologias em design na elaboração de identidade visual e projeto de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto- Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto- Analisar a eficácia da metodologia utilizada na	<ul style="list-style-type: none">- 1. Construção da imagem digital- 1.1 Conceito de Imagem- 1.2 Captura de imagem- 1.3 Características da imagem- 1.4 Interface- 1.5 Menus, ferramentas e painéis- 2. Software de criação vetorial e bitmap- 2.1 Tipos e características

		elaboração do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 2.2 Interface- 2.3 Menus, ferramentas e painéis- 2.4 Edição de textos- 2.5 Seleção- 2.6 Camadas- 2.7 Recortes- 2.8 Ajustes- 2.9 Tratamento de imagens- 2.10 Manipulação de imagem- 2.11 Composição visual- 2.12 Pintura digital- 2.13 Formatos de arquivos- 2.14 Criação de ícones e elementos gráficos- 2.15 Formatos de arquivos- 2.15.1 Importação- 2.15.2 Exportação- 2.16 Aplicação- 2.16.1 Padronização e fechamento de arquivos- 2.16.2 Mídia impressa- 2.16.3 Mídia digital
	1.2. Considerando os processos criativos de produção de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto- Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto- Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da marca- Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da marca - Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto- Elaborar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais- Identificar quais plataformas os resultados do projeto	

		<p>serão aplicados</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia- Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados- Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais e impressas	
	<p>1.3. Considerando o briefing para elaboração de projetos para mídias impressas e digitais</p>	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação do projeto- Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da marca- Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da marca- Identificar quais plataformas os resultados do projeto serão aplicados- Identificar soluções de	

		<p>acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia</p> <ul style="list-style-type: none">- Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados- Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais e impressas	
	<p>1.4. Considerando o roteiro, imagens, sons, animações e vídeos para diferentes mídias impressas e digitais</p>	<ul style="list-style-type: none">- Identificar diferentes referências para a aplicação da identidade visual do projeto- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto- Elaborar a criação de elementos gráficos para o desenvolvimento de design web, interfaces e redes sociais- Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão	

		<p>aplicados</p> <ul style="list-style-type: none">- Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais e impressas	
	<p>1.5. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Analisar a eficácia da metodologia utilizada na elaboração do projeto- Identificar quais plataformas os resultados do projeto serão aplicados- Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de multimídia- Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados- Selecionar software, aplicativos e plugins necessários para a elaboração de layout para projetos digitais e impressas	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS

- Capacidades Metodológicas

- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor
- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais
- 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

- Capacidades Organizativas

- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas
- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho
- 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

- Capacidades Sociais

- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional
- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

- 3. Posturas profissionais

- 3.1 Disciplina
- 3.2 Produtividade
- 3.3 Cooperação
- 3.4 Iniciativa
- 3.5 Criatividade

- 3.6 Produtividade

- 4. Trabalho em equipe

- 4.1 Trabalho em grupo
- 4.2 Responsabilidades individuais e coletivas
- 4.3 Divisão de papéis e responsabilidades
- 4.4 Compromisso com objetivos e metas

- 4.5 Relações com o líder

- 5. Controle emocional no trabalho

- 5.1 Fatores internos e externos
- 5.2 Autoconsciência
- 5.3 Inteligência emocional
- 5.4 Administração de conflitos

- 6. Coordenação de equipe

- 6.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- 6.2 Gestão da Rotina
- 6.3 Tomada de decisão

- 7. Ética Pessoal e Profissional

- 7.1 Responsabilidade

- 7.2 Honestidade
- 7.3 Imparcialidade
- 7.4 Respeito
- 7.5 Empatia
- 8. Pesquisa
- 8.1 Tipos
- 8.2 Métodos
- 8.3 Fontes
- 8.4 Propriedade intelectual
- 9. Inovação
- 9.1 Conceito
- 9.2 Inovação x melhoria
- 9.3 Visão inovadora
- 10. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Biblioteca, laboratório de informática.

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV.

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco, youtube.

Material Didático:

- HEDGECOE, John; CARVALHO, Alexandre Roberto; KFOURI, Assef Nagib. O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos . 3. ed. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. 416 p.
- Manual do Illustrator – Adobe - helpx.adobe.com/br/illustrator/get-started.html
- Manual do Photoshop – Adobe - helpx.adobe.com/br/photoshop/get-started.html

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Tipografia

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas referentes escolha, modificação e criação de tipografia, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
2. Realizar o projeto tipográfico para mídias digitais e Impressas	2.1. Considerando as metodologias em design na elaboração e modificação da tipografia no projeto de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar conceitos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo da tipografia- Selecionar as diferentes referências para 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- Analisar pesquisa de propriedade intelectual para a escolha, modificação ou criação da	<ul style="list-style-type: none">- 1. Tipografia- 1.1 Função dos tipos- 1.2 Linearidade- 1.3 Objetividade- 1.4 Legibilidade- 1.5 Plasticidade- 1.6 Expressão- 2 Manipulação por software de edição- 2.1 Bitmaps- 2.2 Seleção- 2.3 Camadas- 2.4 Recortes- 2.5 Ajustes de resolução- 2.6 Automatização de tarefas- 2.7 Ferramentas de pintura

		tipografia do projeto	
		<ul style="list-style-type: none">- Selecionar metodologias para a escolha, edição ou criação de tipografia da identidade visual do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 3. Elementos do tipo- 3.1 Haste- 3.2 Barra- 3.3 Serifa- 3.4 Flexão
	2.2. Considerando os processos criativos de produção e edição de tipografias para projetos de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Selecionar as diferentes referências para 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- Analisar pesquisa de propriedade intelectual para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto- Selecionar padrões cromáticos adequados a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto- Identificar a persona a quem se destina o projeto	<ul style="list-style-type: none">- 4. Famílias Tipográficas- 4.1 Itálico- 4.2 Regular- 4.3 Light- 4.4 Bold- 4.5 Demi- 4.6 Condensado- 4.7 Expandido- 5. Classificação- 5.1 Cursiva- 5.2 Sem serifa- 5.3 Com serifa- 5.4 Gótica- 5.5 Fantasia- 6. Fontes- 6.1 Estilos- 6.2 Morfologia- 6.3 Legibilidade- 6.4 Estética

		<ul style="list-style-type: none">- Identificar a estrutura de tipografia necessária- Identificar normas e procedimentos para para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto- Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de mídias digitais- Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a criação do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 6.5 Tipometria- 7. Tipometria<ul style="list-style-type: none">- 7.1 Sistema métrico- 7.2 Unidade de Medidas- 7.3 Sistema de pontos- 7.4 Corpo- 7.5 Espaçamento entre letras- 7.6 Entrelinhas- 7.7 Espaço quadratim- 7.8 Espaço "eme"- 8. Caracteres especiais e ligaduras- 9. Acessibilidade- 10. Análise e Aplicação<ul style="list-style-type: none">- 10.1 Mídia impressa- 10.2 Mídia digital- 11. Associação psicológica do tipo
	2.3. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.	<ul style="list-style-type: none">- Analisar pesquisa de propriedade intelectual para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto- Identificar normas e procedimentos para para a escolha, modificação ou criação da tipografia do projeto- Identificar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de mídias	

		digitais	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS		CONHECIMENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades Metodológicas - Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor - Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais - 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 - Capacidades Organizativas - Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas - Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho - 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 - Capacidades Sociais - Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional - Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 12. Apresentação ✓ 12.1 Planejamento ✓ 12.2 Domínio emocional ✓ 12.3 Simulação ✓ 12.4 Recursos ✓ 13. Posturas Profissionais ✓ 13.1 Disciplina ✓ 13.2 Produtividade ✓ 13.3 Cooperação ✓ 13.4 Iniciativa ✓ 13.5 Criatividade ✓ 13.6 Produtividade ✓ 14. Trabalho em equipe ✓ 14.1 Trabalho em grupo ✓ 14.2 Responsabilidades individuais e coletivas ✓ 14.3 Divisão de papéis e responsabilidades ✓ 14.4 Compromisso com objetivos e metas ✓ 14.5 Relações com o líder ✓ 15. Controle emocional no trabalho ✓ 15.1 Fatores internos e externos ✓ 15.2 Autoconsciência ✓ 15.3 Inteligência emocional ✓ 15.4 Administração de conflitos ✓ 16. Coordenação de equipe ✓ 16.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia ✓ 16.2 Gestão da Rotina 	

- ✓ 16.3 Tomada de decisão
- ✓ 17. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 17.1 Responsabilidade
- ✓ 17.2 Honestidade
- ✓ 17.3 Imparcialidade
- ✓ 17.4 Respeito
- ✓ 17.5 Empatia
- ✓ 18. Pesquisa
- ✓ 18.1 Tipos
- ✓ 18.2 Métodos
- ✓ 18.3 Fontes
- ✓ 18.4 Propriedade intelectual
- ✓ 19. Inovação
- ✓ 19.1 Conceito
- ✓ 19.2 Inovação x melhoria
- ✓ 19.3 Visão inovadora
- ✓ 20. Administração do tempo
- ✓ 20.1 Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e sala de prancheta.

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011. 183 p.
- BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: (versão 3.2). São Paulo: Cosac Naify, 2011. 423 p.
- LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac & Naify, 2009. 181 p.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO I

Unidade Curricular: Processo Criativo – Indústria 4.0, *Lean* e Ideação

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade

Objetivo Geral: Desenvolver a criatividade, raciocínio lógico e conhecimentos em ideação, para iniciar o planejamento, execução de projetos de inovação visando à criação ou melhoria de produtos, processos e serviços alinhados com as demandas da indústria e as necessidades dos consumidores para contribuir com o aumento da competitividade da indústria.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

CAPACIDADES TÉCNICAS

- Empregar os tipos de inovação identificando as características do problema;
- Criar soluções que agreguem valor de acordo com a demanda do cliente;
- Aplicar ferramentas de ideação para resolver problemas complexos;
- Participar de um hackathon para solucionar um problema da indústria com foco na inovação, que visem solucionar problemas reais da indústria ou do SENAI;

CONHECIMENTOS

EAD (15h)

- Conceito de inovação
 - ✓ Diferença entre a inovação e invenção
 - ✓ Integração: mercado, negócio e equipe
 - Análise do mercado
 - Demandas do cliente
 - Atendimento do mercado
 - Custos
 - Análise do negócio
 - Para quem vender
 - Como vender
 - Riscos envolvidos
 - Equipe
 - Empreendedor
 - Talentos
 - Desafios

- ✓ Geração de valor
 - Conceito de valor
 - Exemplos de proposta de valor
- Linha do tempo da inovação
 - ✓ 1ª Revolução Industrial
 - Máquina a vapor como inovação de Processos
 - ✓ 2ª Revolução Industrial
 - Produção em massa e Eletricidade como inovação para produtos
 - ✓ 3ª Revolução Industrial
 - Automação e Internet como inovação para serviço
 - ✓ 4ª Revolução Industrial
 - Tecnologias Habilitadoras da Indústria 4.0
 - Lean Manufacturing
 - ✓ Futuras Revoluções Industriais
- Cultura *Lean*
 - ✓ *Lean Office*
 - ✓ *Lean Manufacturing*
- Ferramentas de ideação
 - ✓ Mapa de empatia
 - ✓ Triz de ideias
 - ✓ Crazy8
 - ✓ Funil de ideias
 - ✓ Matriz de alinhamento
 - ✓ Como poderíamos?
 - ✓ Benchmarking
 - ✓ Brainstorming

	<ul style="list-style-type: none">- Cases de empreendedores <p>PRESENCIAL (1,5h)</p> <ul style="list-style-type: none">- Hackathon: Ideação, modelagem de negócios, prototipação e pitch.<ul style="list-style-type: none">✓ Fomentar a realização da Saga SENAI de Inovação - Grand Prix de Inovação
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<p>CAPACIDADES SOCIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais.- Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa. <p>CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade.- Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade.- Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas.- Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no ambiente de trabalho. <p>CAPACIDADES METODOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades.- Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade, considerando as mudanças tecnológicas.	<ul style="list-style-type: none">- Ética<ul style="list-style-type: none">✓ Ética nos relacionamentos profissionais✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais.- Trabalho em equipe<ul style="list-style-type: none">✓ Conceitos de grupo e equipe;✓ Trabalho em grupo;✓ O relacionamento com os colegas de equipe;✓ Responsabilidades individuais e coletivas;✓ Cooperação.✓ Divisão de papéis e responsabilidades.- Organização de ambientes de trabalho<ul style="list-style-type: none">✓ Princípios de organização✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância;✓ Organização do espaço de trabalho.- Segurança no Trabalho:<ul style="list-style-type: none">✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características.✓ Agentes agressores à saúde: físicos,

- químicos e biológicos.
- ✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções
 - ✓ Normas básicas de segurança.
- Virtudes profissionais:
- ✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo.
- Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas
- Pesquisa
- ✓ Tipos: bibliográfica, de campo, laboratorial, acadêmica; em publicações;
 - ✓ Características
 - ✓ Métodos
 - ✓ Fontes
 - ✓ Estruturação

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de informática, biblioteca e sala de aula.

Equipamentos: Kit Multimídia, quadro branco, computador com acesso à internet.

Recursos Didático: Acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem

Material Didático: Livro didático MDI e Material on-line

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO II****Unidade Curricular:** Produção Gráfica**Carga horária:** 45 horas**Unidade de Competência 1:** Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.**Objetivo Geral:** Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas referentes aos processos gráficos envolvidos na produção de um projeto, acompanhando e avaliando as etapas do processo e considerando suas restrições na execução do projeto, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais**CONTEÚDOS FORMATIVOS**

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Definir o projeto de mídias impressas e digitais	1.1. Considerando as metodologias em design na elaboração de identidade visual e projeto de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar técnicas de fechamento de arquivos- Aplicar técnicas de gerenciamento da cor- Identificar os processos e procedimentos de acabamento normais e especiais para execução de projetos gráficos- Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing	<ul style="list-style-type: none">- 1. Processos de Impressão- 1.1 Digital- 1.1.1 Grandes Formatos- 1.1.2 Dados variáveis- 1.1.3 Recorte eletrônico- 1.2 Offset- 1.3 Flexografia- 1.4 Rotogravura- 1.5 Tampografia- 1.6 Letpress- 1.7 Dry Offset- 1.8 Sublimação- 1.9 Serigrafia
	1.2. Considerando os processos criativos de produção de mídias	<ul style="list-style-type: none">- Comparar produtos e processos com os padrões de referência	<ul style="list-style-type: none">- 1.10 Sistema de provas- 2. Papéis

	impressas e digitais	estabelecidos	<ul style="list-style-type: none">- 2.1 Tipos- 2.2 Formatos- 2.3 Gramatura- 2.4 Características- 3. Pós impressão- 3.1 Tipos- 3.2 Aplicações- 4. Gerenciamento da cor- 4.1 Pré-impressão- 4.2 Impressão- 4.3 Design- 5. Etapas do gerenciamento da cor- 6. Padronização e fechamento de arquivos
	1.3. Considerando o briefing para elaboração de projetos para mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Identificar as características dos materiais, do produto e requisitos do cliente- Identificar as etapas e variáveis do processo produtivo, conforme projeto gráfico- Analisar capacidade produtiva dos processos	<ul style="list-style-type: none">- Identificar as características dos materiais, do produto e requisitos do cliente- Reconhecer processos de produção, de acordo com o produto- Reconhecer utilização de novas tecnologias
	1.4. Considerando o roteiro, imagens, sons, animações e vídeos para diferentes mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Identificar os processos e procedimentos de acabamento normais e especiais para execução de projetos gráficos- Identificar as características dos materiais, do produto e requisitos do cliente- Avaliar a relação custo x	

		<p>benefício dos recursos físicos, materiais e humanos de acordo com a capacidade instalada</p>	
	<p>1.5. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer processos de produção, de acordo com o produto - Identificar os processos gráficos de impressão e as condições de execução de projetos gráficos 	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades Metodológicas - Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor - Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais - 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 - Capacidades Organizativas - Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas - Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho - 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 - Capacidades Sociais - Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na 			<ul style="list-style-type: none"> - 7. Posturas profissionais - 7.1 Disciplina - 7.2 Produtividade - 7.3 Cooperação - 7.4 Iniciativa - 7.5 Criatividade - 7.6 Produtividade - 8. Trabalho em equipe - 8.1 Trabalho em grupo - 8.2 Responsabilidades individuais e coletivas - 8.3 Divisão de papéis e responsabilidades - 8.4 Compromisso com objetivos e metas - 8.5 Relações com o líder - 9. Controle emocional no trabalho

conduta pessoal e profissional

- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

- 9.1 Fatores internos e externos
- 9.2 Autoconsciência
- 9.3 Inteligência emocional
- 9.4 Administração de conflitos
- 10. Coordenação de equipe
- 10.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- 10.2 Gestão da Rotina
- 10.3 Tomada de decisão
- 11. Ética Pessoal e Profissional
- 11.1 Responsabilidade
- 11.2 Honestidade
- 11.3 Imparcialidade
- 11.4 Respeito
- 11.5 Empatia
- 12. Pesquisa
- 12.1 Tipos
- 12.2 Métodos
- 12.3 Fontes
- 12.4 Propriedade intelectual
- 13. Inovação
- 13.1 Conceito
- 13.2 Inovação x melhoria
- 13.3 Visão inovadora
- 14. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- FAZENDA, Jorge M. R. Tintas - Ciência e Tecnologia. São Paulo, 2009 Editora Blucher. 1146.
- LIMA, Marco Antonio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006. 225 p.
- LIRA, Francisco Adval de Metrologia na indústria. 3. ed. São Paulo: Érica, 2004. 246 p.
- BAER, Lorenzo. Produção Gráfica. Senac, 2012.
- BANN, David. Novo Manual de Produção Gráfica. Editora Bookman, 2012.
- VILLAS BOAS, André. Produção Gráfica para Designers. Editora 2AB, 2011.
- CARRAMILLO NETO, Mário. Contato Imediato com Produção Gráfica. Global Editora, 1987.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO II

Unidade Curricular: Metodologia de Projetos de Mídias Digitais e Impressas

Carga horária: 45 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas referentes aos projetos de Mídias Digitais e Impressas, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Planejar a produção de projetos de mídias impressas e digitais	1.1. Considerando as metodologias em design e processos criativos na elaboração de identidade visual e projeto de mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar técnicas de brainstorm para desenvolvimento da ideia do projeto. - Definir estratégias e ações de capacitações e treinamentos em softwares e novidades de mercado. - Identificar metodologias de design e referências de pesquisa para a criação do projeto. - Identificar normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Planejamento do projeto - 1.1 Proposição do objetivo - 1.2 Análise de dados - 1.3 Determinação do custo do projeto - 1.4 Ferramentas de pesquisas - 1.5 Cronograma - 1.6 Etapas de execução - 1.7 Etapas de ajuste - 1.8 Recursos técnicos ou tecnológicos - 1.9 Avaliação do projeto - 1.10 Elaboração de documentação técnica - 1.11 Construção de protótipos, produtos e ou sistematização de resultados, testes e simulações - 2. Desenvolvimento do Projeto

		<p>digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer diferentes metodologias design para elaboração do projeto. - Selecionar metodologia de design para a criação da identidade visual do projeto. - Aplicar conceitos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo no projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.1 Definição - 2.2 Concepção - 2.3 Características: inovação, melhoria - 2.4 Análise de viabilidade e custo x benefício - 2.5 Características - 2.6 Viabilidade: funcional, técnica, econômica - 2.7 Planejamento do projeto - 2.8 Proposição do objetivo - 2.9 Cronograma de etapas - 2.10 Orçamentos de projetos - 2.11 Metodologia de pesquisa e ABNT
	<p>1.2. Considerando as características e tecnologias dos processos de mídias impressas e digitais de acordo com o tipo de produto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar em quais plataformas os projetos serão aplicados. - Identificar os equipamentos e softwares necessários para criação do projeto. - Identificar recursos de cada projeto: editorial, promocional, institucional, sinalização, design de interface, motion design e embalagens. - Identificar viabilidade técnica e financeira das diferentes tecnologias, 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.12 Problemáticas ou oportunidades de melhoria - 2.13 Benchmarking - 2.14 Pesquisa de acessibilidade - 2.15 Pesquisa de propriedade intelectual - 2.16 Marcas e Patentes - 3. Metodologia de Projetos - 3.1 Design thinking - 3.2 Brainstorming - 3.3 Ideação - 3.4 Canvas - 3.5 Pitch - 3.6 Banner - 3.7 PMI – Project Management Institute

		<p>ao propor atualização de softwares e equipamentos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconhecer o workflow para elaboração da estratégia de trabalho.- Considerar a persona a quem se destina o projeto.	<ul style="list-style-type: none">- 3.8 Gráfico de Gantt- 3.9 SCRUM- 4. Apresentação- 4.1 Planejamento- 4.2 Domínio- emocional- 4.3 Simulação- 4.4 Recursos
	1.3. Considerando o cronograma e orçamento do projeto de mídias impressas e digitais conforme necessidade do cliente	<ul style="list-style-type: none">- Identificar recursos de cada projeto: editorial, promocional, institucional, sinalização, design de interface, motion design e embalagens.- Identificar pesquisa de propriedade intelectual para criação do projeto.	
2. Definir o projeto de mídias impressas e digitais	2.1. Considerando o briefing para elaboração de projetos para mídias impressas e digitais	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar técnicas de brainstorm para desenvolvimento da ideia do projeto.- Identificar a influência das informações do briefing na elaboração do projeto.- Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing.	

	<p>2.2. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Identificar metodologias de design e referências de pesquisa para a criação do projeto.- Identificar normas e procedimentos para elaboração do projeto de mídias digitais.- Identificar os equipamentos e softwares necessários para criação do projeto.- Identificar viabilidade técnica e financeira das diferentes tecnologias, ao propor atualização de softwares e equipamentos.- Identificar pesquisa de propriedade intelectual para criação do projeto.- Identificar normas e procedimentos para elaboração do projeto.- Identificar soluções de acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade para o projeto.	
<p>3. Realizar a gestão de equipes de trabalho</p>	<p>3.1. Considerando as equipes conforme as demandas planejadas.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Definir estratégias e ações de capacitações	

		<p>e treinamentos em softwares e novidades de mercado.</p> <ul style="list-style-type: none">- Dimensionar as equipes considerando as necessidades das demandas planejadas.- Identificar habilidades da equipe de acordo com as demandas planejadas.- Identificar possíveis situações de conflitos e barreiras na equipe.- Identificar treinamentos e desenvolvimentos de pessoas conforme	
	<p>3.2. Considerando o desempenho das equipes de acordo com os resultados esperados</p>	<ul style="list-style-type: none">- Definir estratégias e ações de capacitações e treinamentos em softwares e novidades de mercado.- Dimensionar as equipes considerando as necessidades das demandas planejadas.- Identificar habilidades da equipe de acordo com as demandas planejadas.	

		<p>- Identificar treinamentos e desenvolvimentos de pessoas conforme necessidades.</p>	
<p>- CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS</p>		<p>CONHECIMENTOS</p>	
<p>- Capacidades Metodológicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor - Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais - 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 <p>- Capacidades Organizativas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas - Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho - 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 <p>- Capacidades Sociais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional - Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 5. Posturas profissionais ✓ 5.1 Disciplina ✓ 5.2 Produtividade ✓ 5.3 Cooperação ✓ 5.4 Iniciativa ✓ 5.5 Criatividade ✓ 5.6 Produtividade ✓ 6. Trabalho em equipe ✓ 6.1 Trabalho em grupo ✓ 6.2 Responsabilidades individuais e coletivas ✓ 6.3 Divisão de papéis e responsabilidades ✓ 6.4 Compromisso com objetivos e metas ✓ 6.5 Relações com o líder ✓ 7. Controle emocional no trabalho ✓ 7.1 Fatores internos e externos ✓ 7.2 	

- ✓ Autoconsciência
- ✓ 7.3 Inteligência emocional
- ✓ 7.4 Administração de conflitos
- ✓ 8. Coordenação de equipe
- ✓ 8.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- ✓ 8.2 Gestão da Rotina
- ✓ 8.3 Tomada de decisão
- ✓ 9. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 9.1 Responsabilidade
- ✓ 9.2 Honestidade
- ✓ 9.3 Imparcialidade
- ✓ 9.4 Respeito
- ✓ 9.5 Empatia
- ✓ 10. Pesquisa
- ✓ 10.1 Tipos
- ✓ 10.2 Métodos
- ✓ 10.3 Fontes
- ✓ 10.4 Propriedade intelectual
- ✓ 11. Inovação
- ✓ 11.1 Conceito
- ✓ 11.2 Inovação x melhoria

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 11.3 Visão ✓ inovadora
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.	
Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)	
Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV	
Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.	
Material Didático:	
<ul style="list-style-type: none"> • AMBROSE, Gavin. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. (Design básico;2). • CLAZIE, Ian. Portfólio digital de design: um guia prático para apresentar seus trabalhos online. São Paulo: Blücher, 2011. 192 p. • MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Editora da UFSM, 1996. 216 p. • MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Editora 70 arte e Comunicação, 1981.. • PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2009. 76 p. (série base Design). • BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p. • VIANA, Maurício. VIANA, Yamar. Design Thinking - Inovação Em Negócios – Ed. MJV Press. 	

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO II

Unidade Curricular: Projeto de Identidade Visual	Carga horária: 75 horas
Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e 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

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
---	--	----------------------	---------------

<p>1. Criar o projeto de identidade visual.</p>	<p>1.1. Considerando o briefing e pesquisas referenciais para desenvolvimento do objetivo da comunicação visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar pesquisa de propriedade intelectual para criação do manual de identidade visual - Aplicar as referências na criação da identidade visual do projeto de mídias digitais - Aplicar conceitos básicos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo adequados ao manual de identidade visual - Analisar a influência das informações do briefing no conceito da identidade visual 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Marca - 1.1 Definição - 1.2 Características - 1.3 Aplicação - 1.3.1 Produtos e serviços - 1.3.2 Certificação - 1.3.3 Coletivas - 1.4 Apresentação - 1.4.1 Figurativas - 1.4.2 Nominativas - 1.4.3 Mistas - 1.4.4 Tridimensionais - 1.4.5 Legislação de registro de marca - 1.4.6 Propriedade intelectual - 2. Identidade visual - 2.1 Histórico - 2.2 Definição - 2.3 Elementos - 2.4 Logotipo - 2.4.1 Fonético - 2.4.2 Tipografia desenhada - 2.4.3 Tipografia existente - 2.4.4 Tipografia existente modificada - 2.5 Símbolos abstratos - 2.6 Símbolos figurativos
	<p>1.1. Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos de identidade visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar metodologias para a criação da identidade visual do projeto - Aplicar o processo de descobertas e invenções para criação da identidade visual - Aplicar os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de identidade visual - Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação da identidade visual do projeto de mídias digitais 	
	<p>1.2. Considerando processos criativos para elaboração da identidade visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar softwares e aplicativos necessários para desenvolvimento do projeto de identidade visual - Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto do manual de identidade visual 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da identidade visual - Elaborar apresentação e versões principais da marca no manual - Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.6.1 Baseado em ícones - 2.6.2 Baseado em fonogramas - 2.6.3 Baseado em ideogramas - 2.7 Síntese da forma - 2.8 Composição - 2.9 Cor
	<p>1.3. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar pesquisa de propriedade intelectual para criação do manual de identidade visual - Aplicar softwares e aplicativos necessários para desenvolvimento do projeto de identidade visual - Aplicar variações de padrões cromáticos adequados à utilização da identidade visual - Elaborar apresentação e versões principais da marca no manual - Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento - Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à utilização da identidade visual 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.10 Etapas de construção - 2.10.1 Briefing <ul style="list-style-type: none"> - 2.10.2 Pesquisa - 2.10.3 Ideação - 2.10.4 Conceituação - 2.10.5 Orçamentos - 2.10.6 Cronograma - 2.10.7 Rafes - 2.10.8 Leiaute - 3. Manual de identidade <ul style="list-style-type: none"> - 3.1 Definição - 3.2 Grade de construção / modulação - 3.3 Tipografia padrão - 3.4 Cores institucionais - 3.5 Tamanho mínimo de aplicação - 3.6 Área de proteção - 3.7 Versão monocromática
<p>2. Criar o manual de identidade visual.</p>	<p>2.1. Considerando as especificações técnicas do projeto para produção do manual de identidade visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar as referências na criação da identidade visual do projeto de mídias digitais - Aplicar o processo de descobertas e invenções para criação da identidade visual 	

		<ul style="list-style-type: none">- Aplicar diferentes referências das pesquisas para a criação da identidade visual do projeto de mídias digitais- Aplicar softwares e aplicativos necessários para desenvolvimento do projeto de identidade visual- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto do manual de identidade visual- Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento- Analisar a influência das diferentes referências para a criação da identidade visual do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 3.8 Versão em negativo- 3.9 Aplicação em fundo escuro ou colorido- 3.10 Assinaturas- 3.11 Endereços- 3.12 Proibições- 3.13 Folha síntese- 3.14 Aplicações<ul style="list-style-type: none">- 3.14.1 Papelaria básica- 3.14.2 Formulários- 3.14.3 Uniformes- 3.14.4 Sinalização- 3.14.5 Frota- 3.15 Fechamento de arquivo digital
	2.1. Considerando processos criativos de design para elaboração do manual	<ul style="list-style-type: none">- Analisar pesquisa de propriedade intelectual para criação do manual de identidade visual- Analisar a influência das informações do briefing no conceito da identidade visual- Aplicar softwares e aplicativos necessários para desenvolvimento do projeto de identidade visual- Elaborar apresentação e versões principais da marca no manual- Aplicar procedimentos técnicos de diagramação, proximidade e alinhamento- Aplicar variações de padrões tipográficos adequados à	<ul style="list-style-type: none">- 4. Apresentações corporativas aplicado<ul style="list-style-type: none">- 4.1 Briefing- 4.2 Roteiro- 4.3 Projeto visual- 4.4 Elementos gráficos- 4.5 Planejamento- 4.6 Domínio emocional- 4.7 Simulação- 4.8 Recursos

utilização da identidade visual

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS**CONHECIMENTOS****- Capacidades Metodológicas**

- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor
- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais
- 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

- Capacidades Organizativas

- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas
- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho
- 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

- Capacidades Sociais

- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional
- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

- ✓ 5. Posturas profissionais
- ✓ 5.1 Disciplina
- ✓ 5.2 Produtividade
- ✓ 5.3 Cooperação
- ✓ 5.4 Iniciativa
- ✓ 5.5 Criatividade
- ✓ 5.6 Produtividade
- ✓ 6. Trabalho em equipe
- ✓ 6.1 Trabalho em grupo
- ✓ 6.2 Responsabilidades individuais e coletivas
- ✓ 6.3 Divisão de papéis e responsabilidades
- ✓ 6.4 Compromisso com objetivos e metas
- ✓ 6.5 Relações com o líder
- ✓ 7. Controle emocional no trabalho
- ✓ 7.1 Fatores internos e externos
- ✓ 7.2 Autoconsciência
- ✓ 7.3 Inteligência emocional
- ✓ 7.4 Administração de conflitos
- ✓ 8. Coordenação de equipe
- ✓ 8.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- ✓ 8.2 Gestão da Rotina
- ✓ 8.3 Tomada de decisão
- ✓ 9. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 9.1 Responsabilidade
- ✓ 9.2 Honestidade
- ✓ 9.3 Imparcialidade
- ✓ 9.4 Respeito

- ✓ 9.5 Empatia
- ✓ 10. Pesquisa
- ✓ 10.1 Tipos
- ✓ 10.2 Métodos
- ✓ 10.3 Fontes
- ✓ 10.4 Propriedade intelectual
- ✓ 11. Inovação
- ✓ 11.1 Conceito
- ✓ 11.2 Inovação x melhoria
- ✓ 11.3 Visão inovadora
- ✓ 12. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- AMBROSE, Gavin. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. (Design básico;2).
- CLAZIE, Ian. Portfólio digital de design: um guia prático para apresentar seus trabalhos online. São Paulo: Blücher, 2011. 192 p.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Editora da UFSM, 1996. 216 p.
- MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Editora 70 arte e Comunicação, 1981..
- PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2009. 76 p. (série base Design).
- BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p.
- VIANA, Maurício. VIANA, Yamar. Design Thinking - Inovação Em Negócios – Ed. MJV Press.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO II

Unidade Curricular: Design de embalagens**Carga horária:** 60 horas**Unidade de Competência 2:** Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e 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 embalagens, desde o design, desenho estrutural e protótipos, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais**CONTEÚDOS FORMATIVOS**

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Criar projetos de Design de Embalagens	1.1. Considerando o briefing do projeto design de embalagens de acordo com o produto	<ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no projeto de embalagens- Identificar a persona a quem se destina o produto para a criação do projeto- Identificar aspectos do planejamento gráfico de uma embalagem: marcas, produtos, imagens, textos promocionais e normativos- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o	<ul style="list-style-type: none">- 1. Embalagem<ul style="list-style-type: none">- 1.1 Definição- 1.2 Histórico- 1.3 Panorama atual- 1.4 Funções- 1.5 Tipos e características<ul style="list-style-type: none">- 1.5.1 Partes e estrutura- 2. Acessibilidade- 3. Criação do projeto gráfico de embalagens<ul style="list-style-type: none">- 3.1 Definição- 3.2 Processo criativo<ul style="list-style-type: none">- 3.2.1 Forma x função- 3.2.2 Diagramação- 3.2.3 Apelo visual- 3.2.4 Inovação- 4. Verificação e fechamento de arquivos<ul style="list-style-type: none">- 4.1 Fontes

	<p>1.2. Considerando as metodologias de design para a execução do projeto de acordo com o briefing</p>	<p>projeto de embalagem</p> <ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no projeto de embalagens- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de esboços para desenvolvimento de layouts de embalagens- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout e desenho estrutural com dimensões, aplicações, formatos, e características técnicas dos materiais para projeto de embalagem cartotécnica- Identificar estrutura técnica para	<ul style="list-style-type: none">- 4.2 Marcas de impressão- 4.3 Sangria- 4.4 Resolução de imagens- 4.5 Modo de cor- 4.6 Vínculos- 4.7 Formato- 4.8 Overprint- 4.9 Conversão para saída digital- 4.10 Conversão para saída impressa- 5. Criação de protótipo- 6. Apresentação-
--	--	---	---

		<p>desenvolvimento de planificação de facas, montagem de mockups e finalização digital de peças tridimensionais para projetos de embalagem</p> <ul style="list-style-type: none">- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de embalagens	
	<p>1.3. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e reprodução do projeto de design de Embalagens</p>	<ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no projeto de embalagens- Identificar a persona a quem se destina o produto para a criação do projeto- Identificar aspectos do planejamento gráfico de uma embalagem: marcas, produtos,	

		<p>imagens, textos promocionais e normativos</p> <ul style="list-style-type: none">- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de esboços para desenvolvimento de layouts de embalagens- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout e desenho estrutural com dimensões, aplicações, formatos, e características técnicas dos materiais para projeto de embalagem cartotécnica- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de planificação de facas, montagem de mockups e finalização digital de peças tridimensionais para projetos de embalagem	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de embalagens- Identificar os aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto- Identificar padrões cromáticos e tipográficos adequados à criação do projeto de embalagem- Aplicar fechamento de arquivo para os projetos de design de embalagem	
	1.4. Considerando características técnicas e de funcionalidade do mockup e/ou protótipo	<ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no	

		<p>projeto de embalagens</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar a persona a quem se destina o produto para a criação do projeto- Identificar aspectos do planejamento gráfico de uma embalagem: marcas, produtos, imagens, textos promocionais e normativos- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de esboços para desenvolvimento de layouts de embalagens- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout e desenho estrutural com dimensões, aplicações, formatos, e características técnicas dos materiais para projeto de embalagem cartotécnica- Identificar estrutura	
--	--	--	--

		<p>técnica para desenvolvimento de planificação de facas, montagem de mockups e finalização digital de peças tridimensionais para projetos de embalagem</p> <ul style="list-style-type: none">- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de embalagens- Identificar os aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto- Identificar padrões cromáticos e tipográficos adequados à criação do projeto de embalagem- Aplicar fechamento de arquivo para os projetos de design de embalagem	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none">- Identificar padrões de aplicação da identidade visual para a criação do projeto de embalagem- Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a criação do layout, mockup e/ou protótipo para o projeto de embalagens	
	1.5.	<ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no projeto de embalagens- Identificar a persona a quem se destina o produto para a criação do projeto- Identificar aspectos do planejamento gráfico de uma embalagem: marcas, produtos, imagens, textos promocionais e normativos- Aplicar soluções de	

		<p>acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de esboços para desenvolvimento de layouts de embalagens- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout e desenho estrutural com dimensões, aplicações, formatos, e características técnicas dos materiais para projeto de embalagem cartotécnica- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de embalagens- Identificar os aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do	
--	--	---	--

		<p>projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar padrões cromáticos e tipográficos adequados à criação do projeto de embalagem- Aplicar fechamento de arquivo para os projetos de design de embalagem	
	<p>1.6. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade</p>	<ul style="list-style-type: none">- Definir os elementos criativos e formatos para a elaboração do projeto de Design de Embalagens- Selecionar elementos visuais, como formas, pictogramas, textos para aplicação no projeto de embalagens- Identificar a persona a quem se destina o produto para a criação do projeto- Identificar aspectos do planejamento gráfico de uma embalagem: marcas, produtos, imagens, textos promocionais e normativos- Identificar estrutura	

		<p>técnica para desenvolvimento de esboços para desenvolvimento de layouts de embalagens</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout e desenho estrutural com dimensões, aplicações, formatos, e características técnicas dos materiais para projeto de embalagem cartotécnica- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de embalagens- Aplicar fechamento de arquivo para os projetos de design de embalagem- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto de embalagem	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS

- **Capacidades Metodológicas**

- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor
- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais
- 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

- **Capacidades Organizativas**

- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas
- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho
- 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

- **Capacidades Sociais**

- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional
- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

- 7. Posturas profissionais

- 7.1 Disciplina
- 7.2 Produtividade
- 7.3 Cooperação
- 7.4 Iniciativa
- 7.5 Criatividade

- 7.6 Produtividade

- 8. Trabalho em equipe

- 8.1 Trabalho em grupo
- 8.2 Responsabilidades individuais e coletivas
- 8.3 Divisão de papéis e responsabilidades
- 8.4 Compromisso com objetivos e metas

- 8.5 Relações com o líder

- 9. Controle emocional no trabalho

- 9.1 Fatores internos e externos
- 9.2 Autoconsciência
- 9.3 Inteligência emocional
- 9.4 Administração de conflitos

- 10. Coordenação de Equipe

- 10.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- 10.2 Gestão da Rotina
- 10.3 Tomada de decisão

- 11. Ética Pessoal e Profissional

- 11.1 Responsabilidade

- 11.2 Honestidade
- 11.3 Imparcialidade
- 11.4 Respeito
- 11.5 Empatia
- 12. Pesquisa
- 12.1 Tipos
- 12.2 Métodos
- 12.3 Fontes
- 12.4 Propriedade intelectual
- 13. Inovação
- 13.1 Conceito
- 13.2 Inovação x melhoria
- 13.3 Visão inovadora
- ✓ 14. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- AMBROSE, Gavin. Layout. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. (Design básico;2).
- CLAZIE, Ian. Portfólio digital de design: um guia prático para apresentar seus trabalhos online. São Paulo: Blücher, 2011. 192 p.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Editora da UFSM, 1996. 216 p.
- MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Editora 70 arte e Comunicação, 1981..

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175p. (Design básico; 5).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011.183 p.
- BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p. - Design de Embalagem Curso Básico
- PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p.
- MESTRINGER, Fabio - Design de Embalagem- Curso Básico. Ed. Makron Books. 138 p.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO II

Unidade Curricular: Design Editorial

Carga horária: 75 horas

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas relativas à utilização de recursos computacionais para criação e diagramação de diferentes projetos gráficos editoriais tendo em vista mídias impressas e digitais, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
2. Criar projetos de Design Editorial para mídias impressas e digitais	2.1. Considerando o briefing do projeto editorial de acordo com o produto.	- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade, para projetos digitais	- 1. Publicações editoriais - 1.1 Origem e evolução do livro - 1.2 Livro no Brasil - 1.3 Revista no Brasil - 1.4 Conceitos de diagramação e editoração

		<ul style="list-style-type: none">- Identificar as características técnicas da identidade visual para a criação dos projetos de design editorial- Aplicar técnicas de brainstorm para desenvolvimento da ideia do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 2. Projeto gráfico editorial<ul style="list-style-type: none">- 2.1 Definição- 2.2 Tipos<ul style="list-style-type: none">- 2.2.1 Livro- 2.2.2 Revista- 2.2.3 Jornal- 2.2.4 Catálogo- 2.2.5 Manual- 2.2.6 Guia- 2.2.7 Folheto- 2.2.8 E-book- 2.2.9 Audiobook- 3. Mercado editorial<ul style="list-style-type: none">- 3.1 Cadeia produtiva- 3.2 Profissionais envolvidos- 3.3 Cenário atual- 3.4 Tendências- 4. Pesquisa de propriedade intelectual- 5. Acessibilidade<ul style="list-style-type: none">- 5.1 Definição- 5.2 Princípios do desenho universal- 6. Dispositivos de mídias digitais<ul style="list-style-type: none">- 6.1 Definição- 6.2 Características
	2.2. Considerando as metodologias de design para a execução do projeto editorial.	<ul style="list-style-type: none">- Identificar conceitos de design thinking para o desenvolvimento do processo criativo dos projetos de design editorial	
	2.3. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e reprodução do projeto editorial.	<ul style="list-style-type: none">- Identificar aspectos técnicos funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto para desenvolvimento do layout- Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do	

		projeto	
	2.4. Considerando a elaboração do mockup e/ou protótipo para o projeto editorial	<ul style="list-style-type: none">- Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a criação do layout, mockup e/ou protótipo para o projeto editorial- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de planificação de facas, montagem de mockups e finalização digital de projetos	<ul style="list-style-type: none">- 6.3 Responsividade e adaptação- 6.4 Mídias para dispositivos digitais- 6.5 Tecnologias- 7. Grid- 7.1 Tipos- 7.2 Estruturação- 7.3 Aplicações em diferente dispositivos – responsivo- 8. Livro- 8.1 Tipos- 8.1.1 Infantil- 8.1.2 Didático e paradidático
	2.5. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar técnicas de brainstorm para desenvolvimento da ideia do projeto- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos digitais e impressos- Aplicar soluções de acessibilidade e sustentabilidade para o projeto editorial- Identificar padrões	<ul style="list-style-type: none">- 8.1.3 De bolso- 8.1.4 Arte- 8.1.5 Pop up- 8.1.6 Digital- 8.2 Partes- 8.2.1 Capa- 8.2.2 Guarda- 8.2.3 Miolo- 8.2.4 Lombada- 8.2.5 Orelha- 8.3 Elementos- 8.3.1 Folha de rosto- 8.3.2 Sumário

		<p>cromáticos e tipográficos adequados à criação dos projetos de design editorial</p> <ul style="list-style-type: none">- Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais	<ul style="list-style-type: none">- 8.3.3 Capítulos- 8.3.4 Colofão- 8.3.5 Referências- 8.3.6 Notas de rodapé- 9. Revista- 9.1 Tipos- 9.1.1 Institucional- 9.1.2 Consumo- 9.1.3 Profissionais- 9.1.4 Quadrinhos- 9.2 Partes- 9.2.1 Capas- 9.2.2 Miolo- 9.2.3 Lombada- 9.2.4 Encartes- 9.3 Elementos- 9.3.1 Cabeçalho- 9.3.2 Rodapé- 9.3.3 Editorial- 9.3.4 Expediente- 9.3.5 Sumário- 9.3.6 Olho- 9.3.7 Títulos e subtítulos- 10. Jornal- 10.1 Formatos
--	--	---	--

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">- 10.1.1 Standard- 10.1.2 Tablóide- 10.1.3 Berliner- 10.1.4 Compacto- 10.1.5 Digital- 10.2 Tipos- 10.2.1 Institucional- 10.2.2 Consumo- 10.2.3 Jornalístico- 10.2.4 Classificados- 10.3 Elementos- 10.3.1 Primeira página- 10.3.2 Cadernos- 10.3.3 Editoriais- 10.3.4 Expediente- 10.3.5 Classificados- 10.3.6 Publicidade- 10.4 Legendas- 10.4.1 Vinhetas- 10.4.2 Créditos- 10.4.3 Olho- 10.4.4 Títulos e subtítulos- 10.4.5 Número de página- 11. Diagramação- 11.1 Estrutura |
|--|--|---|

- 11.1.1 Formato
- 11.1.2 Espelho
- 11.1.3 Coluna
- 11.1.4 Margem
- 11.1.5 Parágrafo
- 11.1.6 Numeração
- 11.1.7 Tabelas
- 11.1.8 Gráficos
- 11.1.9 Estilos
- 11.2 Alinhamentos
- 11.3 Espaçamentos
 - 11.3.1 Corpo
 - 11.3.2 Entrelinhas
 - 11.3.3 Entre letras
 - 11.3.4 Entre palavras
- 11.4 Hifenização
- 11.5 Paginação
 - 11.5.1 Fluxo do texto
 - 11.5.2 Notas de rodapé
 - 11.5.3 Elementos gráficos
 - 11.5.4 Órfãs e viúvas
- 12. Aplicativos de diagramação
 - 12.1 Digital
 - 12.2 Offset
 - 12.3 Flexografia

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">- 12.4 Rotogravura- 12.5 Tampografia- 12.6 Estilos<ul style="list-style-type: none">- 12.6.1 Parágrafo- 12.6.2 Caractere- 12.6.3 Tabela- 12.7 Letpress- 12.8 Dry Offset- 12.9 Sublimação- 12.10 Serigrafia- 12.11 Sistema de provas<ul style="list-style-type: none">- 12.11.1 Botões- 12.11.2 Hiperlinks- 12.11.3 Animação- 12.11.4 Galeria de imagens- 12.11.5 Multimídia- 12.11.6 Importação- 12.11.7 Exportação- 13. Verificação e fechamento de arquivos<ul style="list-style-type: none">- 13.1 Fontes- 13.2 Marcas de impressão- 13.3 Sangria- 13.4 Resolução de imagens- 13.5 Modo de cor- 13.6 Vínculos |
|--|--|---|

			<ul style="list-style-type: none">- 13.7 Formato- 13.8 Overprint- 13.9 Conversão para saída digital- 13.10 Conversão para saída impressa- 14. Produção gráfica editorial- 14.1 Pré-impressão- 14.1.1 Matrizes- 14.1.2 Provas- 14.2 Impressão- 14.3 Pós-impressão- 14.3.1 Encadernação- 14.3.2 Refile- 14.3.3 Enobrecimento
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Metodológicas- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais- 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- Capacidades Organizativas- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- Intervir em situações de conflito, buscando o consenso e a harmonização entre os membros da equipe			<ul style="list-style-type: none">✓ 15. Apresentação✓ 15.1 Planejamento✓ 15.2 Domínio emocional✓ 15.3 Simulação✓ 15.4 Recursos✓ 16. Posturas profissionais✓ 16.1 Disciplina✓ 16.2 Produtividade✓ 16.3 Cooperação✓ 16.4 Iniciativa✓ 16.5 Criatividade✓ 16.6 Produtividade✓ 17. Trabalho em equipe

- Demonstrar no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade os princípios de profissionalismo
- **Capacidades Sociais**
- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional
- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

- ✓ 17.1 Trabalho em grupo
- ✓ 17.2 Responsabilidades individuais e coletivas
- ✓ 17.3 Divisão de papéis e responsabilidades
- ✓ 17.4 Compromisso com objetivos e metas
- ✓ 17.5 Relações com o líder
- ✓ 18. Controle emocional no trabalho
- ✓ 18.1 Fatores internos e externos
- ✓ 18.2 Autoconsciência
- ✓ 18.3 Inteligência emocional
- ✓ 18.4 Administração de conflitos
- ✓ 19. Coordenação de equipe
- ✓ 19.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- ✓ 19.2 Gestão da Rotina
- ✓ 19.3 Tomada de decisão
- ✓ 20. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 20.1 Responsabilidade
- ✓ 20.2 Honestidade
- ✓ 20.3 Imparcialidade
- ✓ 20.4 Respeito
- ✓ 20.5 Empatia
- ✓ 21. Pesquisa
- ✓ 21.1 Tipos
- ✓ 21.2 Métodos
- ✓ 21.3 Fontes
- ✓ 21.4 Propriedade intelectual
- ✓ 22. Inovação
- ✓ 22.1 Conceito
- ✓ 22.2 Inovação x melhoria
- ✓ 22.3 Visão inovadora
- ✓ 23. Ferramentas para gestão eficaz do

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Acrobat X: classroom in a book : guia oficial de treinamento. Porto Alegre: Bookman, 2011. 336 p.
- ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Illustrator CS5: classroom in a book : guia oficial de treinamento. Porto Alegre: Bookman, 2011. 475 p.
- ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe InDesign CS5: classroom in a book : guia oficial de treinamento. Porto Alegre: Bookman, 2011. 408 p.
- ADOBE indesign CS5: classroom in a book, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Bookman, 2011. 408 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175p. (Design básico; 5).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011.183 p.
- BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: (versão 3.2). São Paulo: Cosac Naify, 2011. 423 p.
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe InDesign CS6 - Classroom in a Book. São Paulo: Editora Bookman, 2013. 426.
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe Photoshop CS6 - Classroom in a Book. SãoPaulo: Editora Bookman, 2013. 392p.
- HURLBURT, Allen; CONCEIÇÃO, Edmilson O.; MARTINS, Flávio M. Layout: design da página impressa. São Paulo: Nobel, 2002. 159 p.
- PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2009. 76 p. (série baseDesign).
- PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p.
- SHAUGHNESSY, Adrian. Como ser um designer gráfico sem vender sua alma. São Paulo: SENAC, 2010. 200 p.
- TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. Tradução Luciano Cardinali – São Paulo: Editora Blucher, 2009.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO II

Unidade Curricular: Design Promocional, Institucional e Sinalização.

Carga horária: 60 horas

Unidade de Competência 2 : Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e 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 e execução de projetos promocionais, institucionais e de sinalização que agreguem aspectos relacionados a acessibilidade e sustentabilidade, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Criar projetos de Design Promocional e/ou de sinalização para mídias impressas e digitais.	1.1. Considerando o briefing do projeto de Design Promocional e/ou de sinalização de acordo com o produto	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Marca aplicada ao projeto - 1.1 Definição - 1.2 Aplicação
	1.2. Considerando as metodologias de design para a execução do projeto de acordo com o briefing.	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing 	<ul style="list-style-type: none"> - 2. Identidade visual - 2.1 Definição - 2.2 Logotipo - 2.3 Símbolos figurativos
	1.3. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e reprodução do projeto promocional e/ou de sinalização	<ul style="list-style-type: none"> - Analisar infraestrutura necessária para desenvolvimento das solicitações no briefing - Analisar soluções de usabilidade do produto com base nos padrões de mercado 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.4 Etapas de Construção - 3. Apresentações corporativas do projeto - 4. Projeto Gráfico de Sinalização - 4.1 Funções - 4.2 Elementos visuais - 4.2.1 Forma

		<ul style="list-style-type: none">- Aplicar características de responsividade, para elaboração de diagramação de layout de projetos digitais e impressos- Aplicar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de sinalização dos projetos- Aplicar fechamento de arquivo publicitários e promocionais para saída impressa- Aplicar padrões cromáticos adequados ao projeto- Aplicar padrões tipográficos adequados ao projeto- Aplicar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração do mockup e/ou protótipo para projetos digitais e impressos- Aplicar soluções de	<ul style="list-style-type: none">- 4.2.2 Escala- 4.2.3 Coerência formal- 4.2.4 Sistemas de fixação- 4.2.5 Sistemas de iluminação- 4.2.6 Informação- 4.2.7 Infográficos- 4.2.8 Mapas- 4.2.9 Pictogramas- 4.2.10 Setas- 5. Projeto Gráfico Promocional- 5.1 Definição- 5.2 Tipos- 5.2.1 Folder e flyer- 5.2.2 Adesivo- 5.2.3 Marca página- 5.2.4 Materiais para ponto de venda (PDV)- 5.2.5 Displays- 5.2.6 Banners- 6. Produção gráfica- 6.1 Impressão digital- 6.2 Dados variáveis- 6.3 Serigrafia- 6.4 Pós-impressão- 7. Apresentação- 7.1 Planejamento
--	--	---	---

		<p>acessibilidade e sustentabilidade para os projetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 7.2 Domínio emocional - 7.3 Simulação - 7.4 Recursos
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS		CONHECIMENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades Metodológicas - Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor - Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais - 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 - Capacidades Organizativas - Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas - Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho - 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 - Capacidades Sociais - Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional - Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 8. Posturas profissionais ✓ 8.1 Disciplina ✓ 8.2 Produtividade ✓ 8.3 Cooperação ✓ 8.4 Iniciativa ✓ 8.5 Criatividade ✓ 8.6 Produtividade ✓ 9. Trabalho em equipe ✓ 9.1 Trabalho em grupo ✓ 9.2 Responsabilidades individuais e coletivas ✓ 9.3 Divisão de papéis e responsabilidades ✓ 9.4 Compromisso com objetivos e metas ✓ 9.5 Relações como líder ✓ 10. Controle emocional no trabalho ✓ 10.1 Fatores internos e externos ✓ 10.2 Autoconsciência ✓ 10.3 Inteligência emocional ✓ 10.4 Administração de conflitos ✓ 11. Coordenação de equipe ✓ 11.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia ✓ 11.2 Gestão da Rotina ✓ 11.3 Tomada de decisão ✓ 12. Ética Pessoal e Profissional ✓ 12.1 Responsabilidade 	

- ✓ 12.2 Honestidade
- ✓ 12.3 Imparcialidade
- ✓ 12.4 Respeito
- ✓ 12.5 Empatia
- ✓ 13. Pesquisa
- ✓ 13.1 Tipos
- ✓ 13.2 Métodos
- ✓ 13.3 Fontes
- ✓ 13.4 Propriedade intelectual
- ✓ 14. Inovação
- ✓ 14.1 Conceito
- ✓ 14.2 Inovação x melhoria
- ✓ 14.3 Visão inovadora
- ✓ 15. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- ADOBE indesign CS5: classroom in a book, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Bookman, 2011. 408 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175p. (Design básico; 5).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011.183 p.
- BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico: (versão 3.2). São Paulo: Cosac Naify, 2011. 423 p.
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe InDesign CS6 - Classroom in a Book. São Paulo: Editora Bookman, 2013. 426.
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe Photoshop CS6 - Classroom in a Book. SãoPaulo: Editora Bookman, 2013. 392p.

- PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2009. 76 p. (série baseDesign).
- PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p.
- TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. Tradução Luciano Cardinali – São Paulo: Editora Blucher, 2009.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Porto Alegre: Bookman, 2011. 183 p.
- BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p. - Design de Embalagem Curso Básico
- PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p.
- MESTRINGER, Fabio - Design de Embalagem- Curso Básico. Ed. Makron Books. 138 p.
- Site: sinalizar.wordpress.com (Sinalização).

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO II****Unidade Curricular:** Modelagem de projetos – Design Thinking e Canvas**Carga horária:** 30 horas**Unidade de Competência 1:** Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.**Unidade de Competência 2:** Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.**Objetivo Geral:** Desenvolver capacidades técnicas para a modelagem de negócios e projetos, para continuar na execução e controle do projeto de inovação, visando à criação ou melhoria de produtos, processos e serviços alinhados com as demandas da indústria e as necessidades dos consumidores para contribuir com o aumento da competitividade da indústria.**CONTEÚDOS FORMATIVOS****CAPACIDADES TÉCNICAS**

- Definir proposta de valor a ser percebida pelo mercado fundamentada nos pilares do negócio;
- Sistematizar informações referentes ao problema, negócio e projeto em canvas (quadro) facilitando a compreensão;

CONHECIMENTOS

EAD (15h)

- Estratégia e Inovação
 - ✓ Inovação e Estratégia Competitiva
 - Integração entre a estratégia da empresa e o mercado

- Sistematizar informações do canvas referentes ao problema, negócio e projeto decompondo em detalhes

o Integração entre a educação e inovação

- Geração da Proposta de Valor

- Canvas

✓ *Lean Canvas*

✓ *Business Model Generation*

✓ *Project Model Canvas*

- Modelo de Negócios

✓ Tipos de Modelo de Negócios

✓ Impacto da Experiência do Usuário no Modelo de Negócios

- Metodologia Ágil de Projeto:

✓ *Scrum*

✓ *Design sprint*

✓ *Design Thinking*

- Projeto de TCC

✓ Modelo de Projeto

✓ Elaboração do Projeto de TCC

- Cases de empreendedores

PRESENCIAL (15h)

- Mentoria e acompanhamento da construção do projeto

✓ Fomentar a participação na Saga SENAI de Inovação: DSPI

- MOSTRA DE NEGÓCIOS – Com o projeto já formatado os grupos devem apresentá-lo em uma mostra e validar com os potenciais clientes (indústria, comunidade, alunos, docentes e/ou potenciais clientes)

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
<p>CAPACIDADES SOCIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais. - Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa. <p>CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade. - Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade. - Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas. - Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no ambiente de trabalho. <p>CAPACIDADES METODOLÓGICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades. - Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade, considerando as mudanças tecnológicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ética <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ética nos relacionamentos profissionais ✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais. - Trabalho em equipe <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conceitos de grupo e equipe; ✓ Trabalho em grupo; ✓ O relacionamento com os colegas de equipe; ✓ Responsabilidades individuais e coletivas; ✓ Cooperação. ✓ Divisão de papéis e responsabilidades. - Organização de ambientes de trabalho <ul style="list-style-type: none"> ✓ Princípios de organização ✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância; ✓ Organização do espaço de trabalho. - Segurança no Trabalho: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características. ✓ Agentes agressores à saúde: físicos, químicos e biológicos. ✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções ✓ Normas básicas de segurança. - Virtudes profissionais: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo. - Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas

- Pesquisa
 - ✓ Tipos: bibliográfica, de campo, laboratorial, acadêmica; em publicações;
 - ✓ Características
 - ✓ Métodos
 - ✓ Fontes
 - ✓ Estruturação

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de informática, biblioteca e sala de aula.

Equipamentos: Kit Multimídia, quadro branco, computador com acesso à internet.

Recursos Didático: Acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem

Material Didático: Livro didático MDI e Material on-line

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO III**

Unidade Curricular: Motion Design

Carga horária: 75 horas

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e 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 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

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
2. Criar projetos de Motion Design.	2.1. Considerando o briefing do projeto para as referências criativas na produção do layout para projetos de motion design.	- Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições	- 1. Formatos - 1.1 Extensões

		<p>de produção gráfica para a criação do projeto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar estilo de animações que serão utilizadas no projeto de motion design - Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web 	<ul style="list-style-type: none"> - 1.2 Resoluções - 1.3 Aplicações - 1.4 Clipe de filmes - 2. Plataformas e dispositivos audiovisuais aplicado - 2.1 TV - 2.2 Mobile - 2.3 Computadores - 3. Storyboards e roteiros - 3.1 Características - 3.2 Aplicação
	<p>2.2. Considerando as metodologias de design para elaboração de projetos de motion design</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web 	<ul style="list-style-type: none"> - 4. Animação 2D - 4.1 Tipos de animação - 4.1.1 Animação clássica - 4.1.2 Stop Motion - 4.1.3 Rotoscopia - 4.1.4 Animação 2D - 4.1.5 Animação 3D - 4.2 Diferença entre 2D e 3D - 4.3 Princípios da animação - 4.3.1 Entradas e saídas - 4.3.2 Intervalos - 4.3.3 Cortes - 4.3.4 Efeitos
	<p>2.3. Considerando as etapas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar estilo de 	<ul style="list-style-type: none"> - 4.3.5 Câmeras

desenvolvimento audiovisual para projetos de Motion Design

- animações que serão utilizadas no projeto de motion design
 - Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web
 - Aplicar conceitos de animação com keyframes e curvas para desenvolvimento da animação 2D para mídias digitais
 - Aplicar conceitos de fotografia e filmagem para o desenvolvimento audiovisual
 - Aplicar edição para blocar animações, imagens, textos, vídeos e áudio para desenvolvimento de projeto
 - Aplicar os elementos criativos e formatos para o desenvolvimento do projeto de mídias digitais audiovisuais
- 4.3.6 Planos
 - 4.3.7 Quadroschave
 - 4.3.8 Chroma Key
 - 4.4 Desenvolvimento de animação
 - 4.4.1 Definição
 - 4.4.2 Pesquisa
 - 4.4.3 Plataformas de desenvolvimento
 - 4.4.4 Ideação
 - 4.4.5 Conceituação
 - 4.4.6 Esboços
 - 4.4.7 Criação de elementos gráficos
 - 4.4.8 Animações prédefinidas (motion presets)
 - 4.4.9 Animação quadro a quadro
 - 4.4.10 Animação por Interpolação
 - 4.4.11 Editor de movimento e Bone
 - 4.4.12 Princípios de Interatividade
 - 5. Captura de vídeos e sons
 - 5.1 Iluminação
 - 5.2 Acústica
 - 5.3 Cenários
 - 5.4 Enquadramento
 - 5.5 Equipamentos
 - 5.6 Chroma Key
 - 6. Edição de vídeos e sons

		<ul style="list-style-type: none">- Aplicar princípios de animação, proximidade e alinhamento para desenvolver projetos de mídias digitais- 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- Definir storyboard e roteiro para elaborar elementos de motion design- Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento de animações gráficas- Identificar o processo de buffering para o processamento de	<ul style="list-style-type: none">- 6.1 Aplicativos- 6.2 Técnicas<ul style="list-style-type: none">- 6.2.1 Adição de som e vídeo- 6.2.2 Importação- 6.2.3 Decupagem- 6.2.4 Aplicação de efeitos e transições- 6.2.5 Formatos de exportação e publicação- 6.2.6 Acessibilidade- 6.3 Bibliotecas- 7. Propriedade intelectual<ul style="list-style-type: none">- 7.1 Direito de uso de imagem--
--	--	--	--

		<p>dados no projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar soluções de usabilidade do produto com base nos padrões de mercado- Aplicar ajustes de cor, chroma key, efeitos visuais e sonoros	
	<p>2.4. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de Motion Design.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de animações digitais bidimensionais publicitárias, cinema e web- 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	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS		CONHECIMENTOS	
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Metodológicas- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais- 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- Capacidades Organizativas- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- 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- Capacidades Sociais- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade		<ul style="list-style-type: none">✓ 8. Apresentação✓ 8.1 Planejamento✓ 8.2 Domínio emocional✓ 8.3 Simulação✓ 8.4 Recursos✓ 9. Posturas profissionais✓ 9.1 Disciplina✓ 9.2 Produtividade✓ 9.3 Cooperação✓ 9.4 Iniciativa✓ 9.5 Criatividade✓ 9.6 Produtividade✓ 10. Trabalho em equipe✓ 10.1 Trabalho em grupo✓ 10.2 Responsabilidades individuais e coletivas✓ 10.3 Divisão de papéis e responsabilidades✓ 10.4 Compromisso com objetivos e metas✓ 10.5 Relações com o líder✓ 11. Controle emocional no trabalho✓ 11.1 Fatores internos e externos✓ 11.2 Autoconsciência✓ 11.3 Inteligência emocional✓ 11.4 Administração de conflitos✓ 12. Coordenação de equipe✓ 12.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia✓ 12.2 Gestão da Rotina✓ 12.3 Tomada de decisão	

- ✓ 13. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 13.1 Responsabilidade
- ✓ 13.2 Honestidade
- ✓ 13.3 Imparcialidade
- ✓ 13.4 Respeito
- ✓ 13.5 Empatia
- ✓ 14. Pesquisa
- ✓ 14.1 Tipos
- ✓ 14.2 Métodos
- ✓ 14.3 Fontes
- ✓ 14.4 Propriedade intelectual
- ✓ 15. Inovação
- ✓ 15.1 Conceito
- ✓ 15.2 Inovação x melhoria
- ✓ 15.3 Visão inovadora
- ✓ 16. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- PORTO, Grace. After Effects – Introdução. Ed. Viena Edição 01.
- MEYER, Trish. MEYER, Chris. Criando Motions Graphics co After Effects. Editora Euzevier Tecnic. 2010.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175p. (Design básico; 5).
- BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p. - Design de Embalagem Curso Básico.

- GUERRA, Fabiana e TERCE, Fabiana. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. Senac São Paulo. Edição: 1 -2019
- MATOS, Luiz. O Incrível Mundo das Animações. Imaginago - São Paulo.2018 - Ed. Universo dos Livro, 160 p.
- Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro (Português) Capa Comum – 1ª (1 de janeiro de 2017) : Arte & Letra; Edição -1º- 2006. 430 p - Editorao: 1ª (1 de janeiro de 2017) : Arte & Letra; Edição.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR**MÓDULO III****Unidade Curricular:** Design de Interfaces**Carga horária:** 75 horas**Unidade de Competência 2:** Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e 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 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**

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	- CONHECIMENTOS
1. Criar projetos de Design de Interfaces.	1.1. Considerando o briefing do projeto na elaboração de identidade visual.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces- Selecionar elementos audiovisuais como:	<ul style="list-style-type: none">- 1. Fundamentos de design digital- 1.1 Usabilidade- 1.2 Experiência do usuário- 1.3 Design de interfaces- 2. Planejamento de interfaces- 2.1 Arquitetura de informação- 2.2 Estrutura de navegação- 2.3 Wireframes responsivos- 3. Desenvolvimento de interfaces web e app

		<p>formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces- Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais	<ul style="list-style-type: none">- 3.1 Fundamentos- 3.2 Definição- 3.3 Categorias- 3.4 Plataformas de desenvolvimento- 3.5 Dispositivos- 3.6 Pesquisa- 3.7 Ideação- 3.8 Conceituação- 3.9 Rifes- 3.9.1 Paletas e escalas de cores- 3.9.2 Wireframes- 3.9.3 Mapas de fluxo- 3.9.4 Hierarquia visual
	<p>1.2. Considerando as metodologias de design e processos criativos para a execução do projeto de acordo com o briefing.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces- Selecionar elementos audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio,	<ul style="list-style-type: none">- 3.9.5 Quadros e tabelas- 3.9.6 Resoluções e Manchas gráficas- 3.9.7 Planos de ação- 3.10 Leiaute- 3.10.1 Design de tela- 3.10.2 Processos e técnicas de projeto- 3.10.3 Navegação- 3.10.4 Estilos de navegação- 3.10.5 Elementos básicos de tela- 3.10.6 Coerência- 3.11 Dimensões da página- 3.12 Comprimento da página

		<p>animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces- Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais- Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção digital para a criação do projeto	<ul style="list-style-type: none">- 3.13 Diagramação para páginas- 3.13.1 Formulários- 3.13.2 Estilos de interação- 3.14 Prototipação- 3.15 Templates- 3.16 Implementação- 3.17 Publicação- 3.18 Testes de validação- 4. Interfaces para mídias sociais- 4.1 Tipos- 4.2 Características- 4.2.1 Dimensões- 4.2.2 Resoluções- 4.3 Customização- 4.3.1 Edição de textos e imagens- 4.3.2 Edição de áudio e vídeo- 4.4 Tendências
	<p>1.3. Considerando os processos criativos, custos, características técnicas e padrões de desenvolvimento de design de interface para Web e/ou app e redes sociais</p>	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar os padrões de experiência de usuários nos projetos de interface- Aplicar procedimentos técnicos de automatização, diagramação, proximidade e alinhamento para projetos de interfaces- Selecionar elementos	<ul style="list-style-type: none">- 5. Prototipação do leiaute das telas- 5.1 Hipertexto- 5.1.1 Estrutura do documento- 5.1.2 Tags- 5.1.3 Links- 5.1.4 Elementos- 5.1.5 Folha de estilos em cascata- 5.1.6 Responsividade

		<p>audiovisuais como: formas, imagens, grafismos, pictogramas, áudio, animações vídeos, textos para o desenvolvimento do projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de layout com características de responsividade para projetos de interfaces- Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais para elaboração de projetos digitais- Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração do layout para projetos digitais	<ul style="list-style-type: none">- 5.1.7 Editores- 5.1.8 Navegadores- 5.2 Websites- 5.2.1 Internet- 5.2.2 História- 5.2.3 Domínios- 5.2.4 Hospedagem- 5.2.5 Provedores- 5.2.6 Segurança
	1.4. Seguindo padrões, normas técnicas, de	- Aplicar os padrões de	

qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

experiência de usuários nos projetos de interface

- 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
- Analisar usabilidade e navegabilidade do projeto de mídias digitais
- Identificar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições

		<p>de produção digital para a criação do projeto</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de wireframes de interfaces gráficas design web, interfaces e redes sociais para elaboração de projetos digitais- Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários para a elaboração do layout para projetos digitais	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Metodológicas- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais- 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- Capacidades Organizativas- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- 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			<ul style="list-style-type: none">✓ 6. Apresentação✓ 6.1 Planejamento✓ 6.2 Domínio emocional✓ 6.3 Simulação✓ 6.4 Recursos✓ 7. Posturas profissionais✓ 7.1 Disciplina✓ 7.2 Produtividade✓ 7.3 Cooperação✓ 7.4 Iniciativa✓ 7.5 Criatividade✓ 7.6 Produtividade✓ 8. Trabalho em equipe✓ 8.1 Trabalho em grupo✓ 8.2 Responsabilidades individuais e

- Capacidades Sociais

- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional
- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade

coletivas

- ✓ 8.3 Divisão de papéis e responsabilidades
- ✓ 8.4 Compromisso com objetivos e metas
- ✓ 8.5 Relações com o líder
- ✓ 9. Controle emocional no trabalho
- ✓ 9.1 Fatores internos e externos
- ✓ 9.2 Autoconsciência
- ✓ 9.3 Inteligência emocional
- ✓ 9.4 Administração de conflitos
- ✓ 10. Coordenação de equipe
- ✓ 10.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- ✓ 10.2 Gestão da Rotina
- ✓ 10.3 Tomada de decisão
- ✓ 11. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 11.1 Responsabilidade
- ✓ 11.2 Honestidade
- ✓ 11.3 Imparcialidade
- ✓ 11.4 Respeito
- ✓ 11.5 Empatia
- ✓ 12. Pesquisa
- ✓ 12.1 Tipos
- ✓ 12.2 Métodos
- ✓ 12.3 Fontes
- ✓ 12.4 Propriedade intelectual
- ✓ 13. Inovação
- ✓ 13.1 Conceito
- ✓ 13.2 Inovação x melhoria
- ✓ 13.3 Visão inovadora
- ✓ 14. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- GUERRA, Fabiana e TERCE, Fabiana. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames. Senac São Paulo. Edição: 1 - 2019
- MATOS, Luiz. O Incrível Mundo das Animações. Imaginago - São Paulo. 2018 - Ed. Universo dos Livro, 160 p.
- Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro (Português) Capa Comum – 1ª (1 de janeiro de 2017) : Arte & Letra; Edição -1º- 2006. 430 p - Editorao: 1ª (1 de janeiro de 2017) : Arte & Letra; Edição.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO III

Unidade Curricular: Projeto de Mídias Integradas

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas referentes a integração de diferentes projetos em diferentes plataformas tecnológicas, bem como o desenvolvimento das capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais

CONTEÚDOS FORMATIVOS

ELEMENTO DE COMPETÊNCIA (SUB-FUNÇÕES)	PADRÃO DE DESEMPENHO (COMO O TRABALHADOR DEVE REALIZAR A AÇÃO)	CAPACIDADES TÉCNICAS	CONHECIMENTOS
1. Criar projetos de Design de Embalagens	1.1. Seguindo padrões, normas técnicas, de qualidade e legislações referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade	Definir os produtos que serão aplicados em diferentes mídias Considerar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto Definir estratégias e planos de	- 1. Planejamento do Projeto - 1.1 Definição - 1.2 Tipos - 1.2.1 Design Web - 1.2.2 Produção Audiovisual

		<p>ação para aplicação e exibição dos projetos em diferentes mídias</p> <p>Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de protótipos e/ou mockups na integração de mídias digitais</p> <p>Interpretar dados, tendo em vista a análise de viabilidade técnica, financeira e ambiental dos projetos de melhoria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1.2.3 Design de Interfaces - 1.2.4 Motion Design - 1.2.5 Design de Animação 3D - 2. Análise e interpretação do briefing - 2.1 Identificação de problemas - 2.2 Oportunidades de melhorias - 2.3 Possíveis soluções - 2.4 Descrição do projeto
2. Integrar soluções de mídias impressas e digitais	2.1. Considerando as metodologias de design para integração das mídias impressas e digitais.	<ul style="list-style-type: none"> - Definir os produtos que serão aplicados em diferentes mídias - Considerar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto - Definir estratégias e planos de ação para aplicação e exibição dos projetos em diferentes mídias. 	<ul style="list-style-type: none"> - 2.5 Pesquisa e coleta de dados - 2.6 Benchmarking e Indicadores de Desempenho - 3. Viabilidade técnica e financeira - 3.1 Equipamentos - 3.2 Softwares necessários - 3.3 Recursos técnicos ou tecnológicos - 3.4 Materiais - 3.5 Orçamentos - 3.6 Cronograma - 4. Plataformas e mídias de implantação - 4.1 Internet e novas mídias - 4.2 Identificação de mídias de difusão - 4.3 Identificação de plataformas de difusão - 4.4 Novas tecnologias - 4.5 Pesquisa referencial - 4.6 Inovação e melhorias
	2.2. Considerando as diferentes plataformas de integração e apresentação de projetos de mídias impressas e digitais.	<ul style="list-style-type: none"> - Selecionar plataformas onde os projetos de mídias digitais serão aplicados - Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários a integração dos projetos de design - Identificar mídias com possibilidade de implementação de diferentes projetos de multimídia 	
	2.3. Considerando a criação de protótipos e mockups para a integração de mídias impressas e digitais.	<ul style="list-style-type: none"> - Considerar aspectos técnicos, funcionais, de custos, tipos de materiais e condições de produção gráfica para a criação do projeto 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários a integração dos projetos de design - Identificar estrutura técnica para desenvolvimento de protótipos e/ou mockups na integração de mídias digitais - Identificar os impulsores das novas tecnologias para integração dos processos - Interpretar dados, tendo em vista a análise de viabilidade técnica, financeira e ambiental dos projetos de melhoria - Identificar os pilares tecnológicos para integração dos sistemas verticais e horizontais dos projetos de design 	<ul style="list-style-type: none"> - 4.7 Normas e padrões - 4.8 Processos de fabricação - 4.9 Manutenção - 4.10 Segurança da informação - 4.11 Sustentabilidade - 4.12 Acessibilidade - 5. Gestão de atividades - 5.1 PMBOK (Project Management Body of Knowledge) x modelos ágeis - 6. Documentação técnica - 6.1 Elaboração de documentação - 6.2 Relatório técnico - 7. Execução de protótipos - 7.1 Construção de protótipos
	<p>2.4. Considerando as características técnicas das mídias impressas e digitais para integrar soluções do projeto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Selecionar softwares, aplicativos e plugins necessários a integração dos projetos de design - Identificar mídias com possibilidade de implementação de diferentes projetos de multimídia - Identificar os impulsores das novas tecnologias para integração dos processos - Identificar os pilares tecnológicos para integração dos sistemas verticais e horizontais dos projetos de design 	<ul style="list-style-type: none"> - 7.2 Construção de produtos - 7.3 Sistematização de resultados - 7.4 Testes - 7.5 Simulações - 7.6 Ajustes e Melhorias
	<p>2.5. Considerando a integração de novas</p>	<p>- Selecionar plataformas</p>	

	tecnologias e automação do processo produtivo	onde os projetos de mídias digitais serão aplicados	
		<ul style="list-style-type: none">- Identificar os impulsores das novas tecnologias para integração dos processos- Identificar os pilares tecnológicos para integração dos sistemas verticais e horizontais dos projetos de design	
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS			CONHECIMENTOS
	<ul style="list-style-type: none">- Capacidades Metodológicas- Reconhecer a pesquisa como fonte de inovação e formação de um espírito empreendedor- Aplicar os aspectos de inovação em suas atividades profissionais- 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- Capacidades Organizativas- Demonstrar espírito colaborativo em atividades coletivas- Aplicar os princípios de organização no seu posto trabalho- 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- Capacidades Sociais- Demonstrar postura conciliadora, respeitando diferenças culturais, étnicas, religiosas e de gênero na conduta pessoal e profissional- Demonstrar comportamento íntegro, transparente e responsável, nas relações interpessoais e no desenvolvimento das atividades sob sua responsabilidade		<ul style="list-style-type: none">✓ 8. Apresentação✓ 8.1 Planejamento✓ 8.2 Domínio emocional✓ 8.3 Simulação✓ 8.4 Recursos✓ 9. Posturas profissionais✓ 9.1 Disciplina✓ 9.2 Produtividade✓ 9.3 Cooperação✓ 9.4 Iniciativa✓ 9.5 Criatividade✓ 9.6 Produtividade✓ 10. Trabalho em equipe✓ 10.1 Trabalho em grupo✓ 10.2 Responsabilidades individuais e coletivas✓ 10.3 Divisão de papéis e responsabilidades✓ 10.4 Compromisso com objetivos e metas✓ 10.5 Relações com o líder✓ 11. Controle emocional no trabalho

- ✓ 11.1 Fatores internos e externos 11.2 Autoconsciência
- ✓ 11.3 Inteligência emocional
- ✓ 11.4 Administração de conflitos
- ✓ 12. Coordenação de equipe
- ✓ 12.1 Definição da organização do trabalho e dos níveis de autonomia
- ✓ 12.2 Gestão da Rotina
- ✓ 12.3 Tomada de decisão
- ✓ 13. Ética Pessoal e Profissional
- ✓ 13.1 Responsabilidade
- ✓ 13.2 Honestidade
- ✓ 13.3 Imparcialidade
- ✓ 13.4 Respeito
- ✓ 13.5 Empatia
- ✓ 14. Pesquisa
- ✓ 14.1 Tipos
- ✓ 14.2 Métodos
- ✓ 14.3 Fontes
- ✓ 14.4 Propriedade intelectual
- ✓ 15. Inovação
- ✓ 15.1 Conceito
- ✓ 15.2 Inovação x melhoria
- ✓ 15.3 Visão inovadora
- ✓ 16. Ferramentas para gestão eficaz do tempo

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de aula, oficina pedagógica, biblioteca, laboratório de informática e ambientes da indústria gráfica (escola ou visita técnica)

Equipamentos: Computador com pacote Office, Pacote Adobe Creative Cloud última versão, PDF Adobe Creative Pro com acesso à internet, Gerenciador de Fontes (liberado para instalação de fontes), Compactador de arquivo, ambiente de rede configurado para servidor, projetor multimídia, TV

Recursos Didáticos: Tela de projeção, Flip chart, quadro branco.

Material Didático:

- ADOBE InDesign CS5: classroom in a book, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Bookman, 2011. 408 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Grids. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.(Design básico; 6).
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009. 175p. (Design básico; 5).
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe InDesign CS6 - Classroom in a Book. São Paulo: Editora Bookman, 2013. 426.
- CRIATIVE, Team Adobe. Adobe Photoshop CS6 - Classroom in a Book. São Paulo: Editora Bookman, 2013. 392p.
- PEÓN, María Luísa. Sistemas de identidade visual. 4. ed. Teresópolis: 2AB, 2009. 76 p. (série baseDesign).
- TONDREAU, Beth. Criar Grids: 100 fundamentos de layout. Tradução Luciano Cardinali – São Paulo: Editora Blucher, 2009.
- BROWN, Tim. Design Thinking – 5 ed. Campus, 2010. 259 p. - Design de Embalagem Curso Básico.
- MESTRINGER, Fabio - Design de Embalagem- Curso Básico. Ed. Makron Books. 138 p.
- Site: sinalizar.wordpress.com (Sinalização).
- NIELSEN, Jacob. Usabilidade Móvel. 2013 ISBN: 9788535264272
- ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE Jennifer. Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador. Bookman; Edição: 3; 2013. ISBN-13: 978-8582600061
- BENYON, David. Interação Humano-Computador - 2ª edição. Pearson 466 ISBN 9788579361098.
- FERREIRA, Simone Bacellar Leal. E-usabilidade. Rio de Janeiro LTC 2008 ISBN 978-85-216-1960-4. VitalSource Bookshelf Online.

ORGANIZAÇÃO INTERNA DA UNIDADE CURRICULAR

MÓDULO III

Unidade Curricular: *Mindset* Empreendedor e Prototipação

Carga horária: 30 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Desenvolver capacidades técnicas para a empreender o projeto e prototipar, para continuar a execução do projeto de inovação e criar objetivos a longo prazo, visando à criação ou melhoria de produtos, processos e serviços alinhados com as demandas da indústria e as necessidades dos consumidores para contribuir com o aumento da competitividade da indústria.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

CAPACIDADES TÉCNICAS

- Identificar oportunidades de empreender negócios
- Validar proposta de valor por meio do protótipo
- Demonstrar proposta de valor por meio do pitch

CONHECIMENTOS

EAD (15h)

- Empreendedor
 - ✓ Características do empreendedor
 - ✓ Tipos de empreendedor
 - Informal, cooperado, individual, franquia, social e intraempreendedor.
- Empreendedorismo de cadeia de valor
- *Start up*
 - ✓ Conceito
 - ✓ Características
 - Inovação
 - Escalabilidade
 - Repetição
 - Potencial
 - Flexibilidade
 - Talentos
 - ✓ Tipo

	<ul style="list-style-type: none">○ Pequenas negócios○ Lifestyle○ Escaláveis○ Compráveis○ Sociais○ Corporativas <ul style="list-style-type: none">- Editais de financiamento, investidores-anjos, aceleradoras- Incubadoras e co-working- Protótipo<ul style="list-style-type: none">✓ Tipos de protótipos✓ Técnicas de prototipação- Pitch<ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Aplicação✓ Dicas de oratória e dialética✓ Técnicas <p>PRESENCIAL (15h)</p> <ul style="list-style-type: none">- Mentoria e acompanhamento do projeto<ul style="list-style-type: none">✓ Fomentar a participação na Saga SENAI de Inovação: Inova SENAI; Edital de Inovação para Indústria e FIEMG Lab- MOSTRA DE VALIDAÇÃO - Com o protótipo e pitch já formatado os grupos devem apresentá-lo em uma mostra e validar com os potenciais clientes (indústria, comunidade, alunos, docentes e/ou potenciais clientes).
CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS	CONHECIMENTOS
CAPACIDADES SOCIAIS:	- Ética

- Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais.
- Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa.

CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:

- Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade.
- Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade.
- Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas.
- Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no ambiente de trabalho.

CAPACIDADES METODOLÓGICAS:

- Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades.
- Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade, considerando as mudanças tecnológicas.

- ✓ Ética nos relacionamentos profissionais
- ✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais.
- Trabalho em equipe
 - ✓ Conceitos de grupo e equipe;
 - ✓ Trabalho em grupo;
 - ✓ O relacionamento com os colegas de equipe;
 - ✓ Responsabilidades individuais e coletivas;
 - ✓ Cooperação.
 - ✓ Divisão de papéis e responsabilidades.
- Organização de ambientes de trabalho
 - ✓ Princípios de organização
 - ✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância;
 - ✓ Organização do espaço de trabalho.
- Segurança no Trabalho:
 - ✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características.
 - ✓ Agentes agressores à saúde: físicos, químicos e biológicos.
 - ✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções
 - ✓ Normas básicas de segurança.
- Virtudes profissionais:
 - ✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo.
- Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas
- Pesquisa
 - ✓ Tipos: bibliográfica, de campo,

	laboratorial, acadêmica; em publicações; ✓ Características ✓ Métodos ✓ Fontes ✓ Estruturação
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.	
Ambientes Pedagógicos: Sala de informática, biblioteca e sala de aula.	
Equipamentos: Kit Multimídia, quadro branco, computador com acesso à internet.	
Recursos Didático: Acesso ao Ambiente Virtual de Aprendizagem	
Material Didático: Livro didático MDI e Material on-line	

MÓDULO IV

Unidade Curricular: Trabalho de Conclusão do Curso

Carga horária: 15 horas

Unidade de Competência 1: Coordenar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Unidade de Competência 2: Executar projetos de design gráfico de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.

Objetivo Geral: Propiciar a finalização e apresentação para a banca do projeto de inovação que visa a criação ou melhoria de produtos, processos e serviços alinhados com as demandas da indústria e as necessidades dos consumidores para contribuir com o aumento da competitividade da indústria.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

CAPACIDADES TÉCNICAS

- Validar o projeto com a banca demonstrando a inovação e valor gerado

CONHECIMENTOS

- Trabalho de Conclusão do Curso
 - ✓ Modelo de Projeto
 - ✓ Modelo de Negócio
 - ✓ Protótipo
 - ✓ Vídeo Pitch (1 minuto)
 - ✓ Projeto detalhado (anexo)
- Apresentação para a Banca

CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS

CAPACIDADES SOCIAIS:

- Demonstrar atitudes éticas nas ações e nas relações profissionais.
- Atuar em equipes de trabalho, comunicando-se profissionalmente, interagindo e cooperando com os integrantes dos diferentes níveis hierárquicos da empresa.

CAPACIDADES ORGANIZATIVAS:

- Reconhecer os princípios da organização no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade.
- Agir de forma proativa propondo melhorias na organização do ambiente de trabalho, tendo em vista a prevenção de acidentes e a melhoria da produtividade.
- Responsabilizar-se pelo cumprimento dos procedimentos operacionais adequados às atividades a serem realizadas.
- Integrar às suas práticas, as orientações recebidas quanto aos procedimentos técnicos, de saúde e segurança no

CONHECIMENTOS

- Ética
 - ✓ Ética nos relacionamentos profissionais
 - ✓ Ética no desenvolvimento das atividades profissionais.
- Trabalho em equipe
 - ✓ Conceitos de grupo e equipe;
 - ✓ Trabalho em grupo;
 - ✓ O relacionamento com os colegas de equipe;
 - ✓ Responsabilidades individuais e coletivas;
 - ✓ Cooperação.

ambiente de trabalho.

CAPACIDADES METODOLÓGICAS:

- Apresentar postura proativa e responsável, atualizando-se continuamente e adaptando-se, com criatividade, às mudanças tecnológicas, organizativas, profissionais e socioculturais que incidem nas suas atividades.
- Demonstrar iniciativa, responsabilidade e flexibilidade no desenvolvimento das atividades sob a sua responsabilidade, considerando as mudanças tecnológicas.

- ✓ Divisão de papéis e responsabilidades.
- Organização de ambientes de trabalho
 - ✓ Princípios de organização
 - ✓ Organização de ferramentas e instrumentos: formas, importância;
 - ✓ Organização do espaço de trabalho.
- Segurança no Trabalho:
 - ✓ Acidentes de trabalho: conceitos, tipos e características.
 - ✓ Agentes agressores à saúde: físicos, químicos e biológicos.
 - ✓ Equipamentos de proteção individual e coletiva: tipos e funções
 - ✓ Normas básicas de segurança.
- Virtudes profissionais:
 - ✓ Atenção, disciplina, organização, comprometimento, precisão e zelo.
- Ferramenta da Qualidade: Análise e Solução de Problemas
- Pesquisa
 - ✓ Tipos: bibliográfica, de campo, laboratorial, acadêmica; em publicações;
 - ✓ Características
 - ✓ Métodos
 - ✓ Fontes
 - ✓ Estruturação

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS E MATERIAL DIDÁTICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE CURRICULAR.

Ambientes Pedagógicos: Sala de informática, biblioteca e sala de aula.

Equipamentos: Kit Multimídia, quadro branco, computador com acesso à internet.

ELEMENTOS DO PROJETO DETALHADO

- Título do projeto
- Identificação
 - ✓ Nome da Unidade Operacional:
 - ✓ Equipe:
 - ✓ Data de apresentação para a banca:
- Objetivo SMART
- Problema
- Proposta de Valor
- Potencial de mercado
- Plano de Marketing
 - ✓ Segmento de cliente
 - ✓ Canal
 - ✓ Relacionamento
- Plano Operacional
 - ✓ Recursos-Chave
 - ✓ Atividades-Chave
 - ✓ Parceiro-Chave
- Plano Financeiro
 - ✓ Estrutura de custo
 - ✓ Fontes de receita
- Impactos
 - ✓ Impacto para a indústria
 - ✓ Impacto para o SENAI
 - ✓ Impacto para a sociedade
- Referências Bibliográficas
- Anexos do Projeto Detalhado
 - ✓ Modelo de Negócios (BMG)
 - ✓ Modelo de Projeto (PMC)

✓ Lean Canvas

- Obs.: Deverão constar no Trabalho de Conclusão do Curso, os produtos compostos por elementos gráficos e/ou volumétricos (maquetes ou protótipos), devidamente acompanhados pelas respectivas especificações técnicas; memorial descritivo, memórias de cálculos e demais reflexões de caráter teórico e metodológico pertinentes ao tema.

CERTIFICADOS E DIPLOMAS

Será conferido o diploma de Técnico em Design Gráfico, na modalidade Habilitação Técnica de Nível Médio, ao aluno que concluir com êxito todos os módulos do curso, com aproveitamento mínimo de 60% em cada Unidade Curricular e obtiver frequência igual ou superior a 75% da carga horária total, oferecida em cada módulo/semestre letivo.

EQUIPE DE VALIDAÇÃO TÉCNICA

NOME	FUNÇÃO/CARGO	ESCOLA SENAI
Cássia Thaís Ferreira de Jesus Cardoso	Instrutor	SENAI – Belo Horizonte – CFP CECOTEG
Aparecida Valadares Medeiros	Instrutor	SENAI – Belo Horizonte – CFP CECOTEG
Fernando Vinícius de Araújo	Instrutor	SENAI – Belo Horizonte – CFP CECOTEG
Marcelo Webert	Instrutor	SENAI – Nova Lima – CFP Afonso Greco
Samuel Calvacante	Instrutor	SENAI – Contagem – UI Nenê Scariolli

Mês e Ano da Elaboração: Dezembro/2019.

Mês e Ano de Revisão da Organização curricular: Outubro/2020.

Mês e Ano de Revisão da alteração do nome do curso: Maio/2021.