



FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAI JARAGUÁ DO SUL
Mantida

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO

CST em Design de Produto



Novembro/2020
Jaraguá do Sul/ SC



NOME DA MANTENEDORA	SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL DE SANTA CATARINA - SENAI/SC
NOME DA MANTIDA	FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAI JARAGUÁ DO SUL

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO

CURSO	EIXO TECNOLÓGICO
CST em Design de Produto	Produção Cultural e Design

(X) PRESENCIAL	() DISTÂNCIA
-----------------	---------------

VERSÃO	DATA	ATUALIZAÇÃO	VIGÊNCIA
01	18/10/2019	-	2019 - 2024
Versão homologada pelo Conselho Superior da Faculdade em 03 de dezembro de 2020. Correções finalizadas em 03 de dezembro de 2020			

Presidente da Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina
MÁRIO CEZAR DE AGUIAR

ADMINISTRAÇÃO DA MANTENEDORA

Diretor Regional do SENAI/SC
FABRÍZIO MACHADO PEREIRA

Diretor de Educação do SENAI/SC
ADRIANA PAULA CASSOL

Gerente de Ensino Superior e Educação Corporativa
MICHAEL EBERLE SIEMEINTCOSKI

Equipe Técnica
CLEUNISSE RAUEN DE LUCA CANTO
ALINE COSTA

ADMINISTRAÇÃO DA MANTIDA

Diretor
JEFFERSON GALDINO

Gerente de Operações
DAREN DE VARGAS BASSO DE SOUZA

Coordenação da Faculdade
JULIANE MAIRA BENTO

Coordenação do Curso
MARCIA SOTORIVA

SUMÁRIO

1. DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO.....	6
1.1. DADOS DA MANTENEDORA	6
1.2. REPRESENTANTE LEGAL DA MANTENEDORA.....	6
1.3. DADOS DA IES MANTIDA	6
1.4. REPRESENTANTE DA IES MANTIDA	7
1.5. PESQUISADOR INSTITUCIONAL	7
1.6. CONTEXTO EDUCACIONAL DA IES MANTIDA	7
1.7. ARTICULAÇÃO COM OS SEGMENTOS PRODUTIVOS	10
1.8. ATIVIDADES DE GESTÃO DA IES.....	12
2. DO PROJETO DO CURSO	13
2.1. ESTUDO SOCIOECONÔMICO PARA JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO	13
2.2. DADOS GERAIS DO CURSO PROPOSTO	15
2.3. OBJETIVOS DO CURSO	16
2.4. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO	16
2.5. ESTRUTURA CURRICULAR	23
2.5.1. <i>Flexibilização curricular</i>	24
2.5.2. <i>Interdisciplinaridade</i>	25
2.5.3. <i>Acessibilidade metodológica</i>	25
2.5.4. <i>Organização curricular</i>	26
2.5.5. <i>Matriz curricular</i>	28
2.5.6. <i>Conteúdos curriculares</i>	29
2.5.7. <i>Atividades de curricularização da extensão</i>	30
2.5.8. <i>Unidades curriculares eletivas</i>	31
2.5.9. <i>Equivalência entre unidades curriculares</i>	31
2.5.10. <i>Unidades curriculares optativas</i>	31
2.5.11. <i>Formas de acesso ao Curso</i>	32
3. DAS POLÍTICAS INSTITUCIONAIS NO ÂMBITO DO CURSO.....	34
3.1. POLÍTICAS DE ENSINO: METODOLOGIA PROPOSTA.....	34
3.1.1. <i>Planejamento dos processos de ensino e de aprendizagem</i>	35
3.1.2. <i>Estratégias de aprendizagem desafiadoras</i>	36
3.1.3. <i>Estratégias de Ensino Diferenciadas</i>	39
3.1.4. <i>Sistema de avaliação do processo de ensino-aprendizagem</i>	42
3.1.5. <i>Frequência mínima requerida</i>	44
3.1.6. <i>Estágio Curricular</i>	44
3.1.7. <i>Atividades Acadêmicas Complementares</i>	45
3.1.8. <i>Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)</i>	46
3.1.9. <i>Apoio ao discente</i>	47
3.2. AÇÕES DECORRENTES DOS PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DO CURSO.....	49
3.3. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM	50
3.4. POLÍTICAS PARA ACESSIBILIDADE, INCLUSÃO, RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E HISTÓRIA DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA E AFRICANA, EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DIREITOS HUMANOS	51
3.4.1. <i>Inclusão e Acessibilidade: Programa SENAI de Ações Inclusivas (PSAI)</i>	51
3.4.2. <i>Políticas de Educação Ambiental</i>	53
3.4.3. <i>Educação em Direitos Humanos</i>	54

4. DO CORPO DOCENTE E COORDENAÇÃO DO CURSO.....	55
4.1. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE	55
4.2. COORDENAÇÃO DE CURSO.....	55
4.2.1. Atuação.....	55
4.2.2. Regime de trabalho, Carga horária, Titulação e Experiência profissional	56
4.3. CORPO DOCENTE	57
4.3.1. Titulação, Regime de trabalho, Tempo de Experiência Profissional e no Magistério Superior	57
4.3.2. Corpo Técnico-Administrativo	57
4.3.3. Produção científica, cultural, artística ou tecnológica	58
4.4. COLEGIADO DO CURSO	58
4.5. CAPACITAÇÕES, TREINAMENTOS E DESENVOLVIMENTO	59
5. DA INFRAESTRUTURA	61
5.1. INFRAESTRUTURA FÍSICA E RECURSOS MATERIAIS	61
5.1.1. Ambientes de trabalho.....	62
5.1.2. Infraestrutura de acessibilidade às Pessoas com Deficiências (PCDs).....	64
5.1.3. Laboratórios didáticos.....	64
5.2. BIBLIOTECA	66
5.2.1. Bibliografia básica e complementar por unidade curricular.....	67
5.2.2. Base e Periódicos especializados	72
5.2.3. Espaço Físico da Biblioteca.....	73
5.2.4. Demais serviços	73

1. DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO

1.1. DADOS DA MANTENEDORA

Nome:	SENAI/SC - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial Departamento Regional de Santa Catarina				
CNPJ:	03.774.688/0001 - 55				
Categoria Administrativa	Pessoa Jurídica de Direito Privado - Sem fins lucrativos Associação de Utilidade Pública				
End.:	Rodovia Ademar Gonzaga, no. 2765 – 2º Andar - Itacorubi				
Cidade:	Florianópolis	UF:	SC	CEP:	88034-101
Fone:	(48) 3231-4136	Fax:	(048) 3231-4169		
E-mail:	senai@sc.senai.br				

1.2. REPRESENTANTE LEGAL DA MANTENEDORA

CPF:	923.652.139-87		
Nome:	Fabrício Machado Pereira		
Telefone(s):	(48) 3231-4136	Fax:	(048) 3231-4169
E-mail:	fabrizio.pereira@sc.senai.br		
Cargo:	Diretor Regional (Mantenedora)		

1.3. DADOS DA IES MANTIDA

Nome:	Faculdade de Tecnologia SENAI Jaraguá do Sul	Código e_MEC:	3155
CNPJ:	03.774.688/0019-84		
Credenciamento	Portaria nº 2.695 de 25/02/2002. Publicada no DOU em 27/09/2002		
Recredenciamento:	Portaria nº. 708, de 14/07/2015. Publicada no D.O.U em 15/07/2015		
Credenciamento EaD:	Portaria nº nº 1.086, de 25/11/2015, revogada pela Portaria nº 918 de 16/08/2017		
Endereço:	Rua Isidoro Pedri, 263, Rio Molha, Jaraguá do Sul/SC, 89259-590		
Email Institucional:	jaragua@sc.senai.br	Fone:	0800 48 12 12

1.4. REPRESENTANTE DA IES MANTIDA

Nome Completo:	Jefferson Galdino			
CPF:	969.676.769-20	RG:	3.487.852	
Órgão Expedidor:	SSP		UF:	SC
Telefone:	(47) 3372- 9402	Celular:	(047) 99150-9210	
E-mail:	jefferson.galdino@sesisc.org.br			
Cargo:	Diretor			

1.5. PESQUISADOR INSTITUCIONAL

Nome Completo:	Cleunisse Rauen De Luca Canto			
CPF:	711.667.939-15	RG:	1.816.393	
Órgão Expedidor:	SSP		UF:	SC
Telefone:	(48) 3332-3107	Celular:	(48) 98402-8008	
E-mail:	cleo@sc.senai.br			

BRIEFING COMERCIAL

O curso prepara o acadêmico para o desenvolvimento e o gerenciamento de projetos de design de produto abordando: tecnologia, inovação, usabilidade e ergonomia, visando o atendimento das demandas e necessidades do cliente. Os acadêmicos serão capazes de propor soluções inovadoras por meio do domínio teórico e competências no planejamento e processos de fabricação; expressar conceitos por meio do desenvolvimento de projetos; dialogar com especialistas de outras áreas envolvidas no processo industrial, garantindo que suas percepções e “criações” possibilitem aplicabilidade, usabilidade e confiabilidade; desempenhar funções de liderança das equipes e/ou projetos, com especial atenção voltada para o alcance das metas de orçamento, qualidade e produtividade; e atuar como agente de transformação social, compreendendo e respeitando aspectos culturais, antropológicos, ambientais e éticos no desempenho de suas atividades profissionais.

1.6. CONTEXTO EDUCACIONAL DA IES MANTIDA

HISTÓRICO E PERFIL DA IES

Em 2002 o SENAI Jaraguá do Sul incorporou a Faculdade de Tecnologia SENAI Jaraguá do Sul.

A Faculdade atua a partir dos indicadores estratégicos e das diretrizes emanados da sua mantenedora, com autonomia em seu processo acadêmico, pedagógico e administrativo. Esta autonomia inclui o cumprimento

de anual dos indicadores previstos no planejamento estratégico, com diretrizes, metas e previsão de resultados para o período. A Faculdade presta contas dos resultados, observadas todas as diretrizes sistêmicas.

A partir Lei nº 12.513/2011, a Faculdade passou a ter **autonomia para a criação de cursos e programas de educação profissional e tecnológica**, conforme previsto no regulamento da integração do SENAI ao Sistema Federal de Ensino (Resolução nº 11/2015). Segundo o que dispõe o Art. 20, da Lei nº 12.513/2011:

Os **serviços nacionais de aprendizagem** integram o sistema federal de ensino na condição de mantenedores, podendo criar instituições de educação profissional técnica de nível médio, de formação inicial e continuada e de educação superior, observada a competência de regulação, supervisão e avaliação da União, nos termos dos incisos VIII e IX do art. 9º da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e do inciso VI do art. 6º D desta Lei (BRASIL, 2013b).

Em 27 de novembro de 2014 foi sancionada a Portaria MEC nº 1.005 que regulamenta o Art. 20, § 3º, item III, da Lei nº 12.513/2011. Assim, a Faculdade passou a ter autonomia também para **criar cursos superiores de tecnologias em unidades vinculadas** a partir da aprovação do Conselho Regional, publicação no portal da indústria (www.portaldaindustria.com.br/senai/autonomia) e protocolado no Sistema e-Mec.

A atuação no ensino superior, desde o princípio, ocorre na perspectiva da educação continuada, com vistas ao fortalecimento da indústria e ao desenvolvimento sustentável do país.

As atividades de Educação Superior da instituição iniciaram através da oferta dos Cursos Superiores de Tecnologia em Eletroeletrônica e Automação Industrial, respectivamente nos anos 2000 e 2002 através da parceria firmada com IES UNERJ, responsável pela certificação dos acadêmicos e coordenação pedagógica dos cursos. A parceria foi mantida até o ano de 2012 e durante todo este período foi atribuído ao SENAI em Jaraguá do Sul a gestão técnica dos cursos, desde a infraestrutura para receber os acadêmicos, contratação dos docentes e coordenação técnica.

A Faculdade de Tecnologia SENAI em Jaraguá do Sul foi credenciada pela Portaria MEC nº 2697, com publicação no DOU no dia 25/09/2002, juntamente com a autorização do Curso Superior de Tecnologia em Processo de Produção Mecânica, atual Curso Superior de Tecnologia em Fabricação Mecânica em atendimento ao Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia do MEC.

Desde o início de suas atividades a Faculdade de Tecnologia SENAI Jaraguá do Sul, manteve uma gestão voltada e orientada para o permanente investimento, na capacitação de seus colaboradores e na modernização de equipamentos e laboratórios de forma a atender às novas exigências do mercado e da modernização tecnológica. A sua atuação está voltada para o setor secundário da economia, nos seguintes Setores industriais: Metalmeccânica, Eletroeletrônica, Automação Industrial, Tecnologia da Informação e Comunicação, Têxtil e Vestuário.

A Faculdade de Tecnologia SENAI Jaraguá do Sul passou pelo processo de Recredenciamento em 14 de julho de 2015, através da Portaria MEC nº 708, com conceito 5, e Credenciamento EaD em 2015, com conceito 3, através da Portaria MEC nº 1086. Em relação a oferta de cursos de graduação a IES possui autorizados sete cursos superiores de tecnologia e dois cursos de Bacharelado, dos quais 5 cursos estão reconhecidos, sendo eles:

- Tecnologia em Fabricação Mecânica : Autorizado em 2002 pela Portaria MEC nº 2697 com a última renovação do reconhecimento em 2018 pela portaria MEC nº 565 com conceito 4.
- Tecnologia em Gestão da Produção Industrial: Autorizado em 2005 pela Portaria MEC nº 786 e reconhecido em 2012 pela portaria MEC nº 55. Em decorrência da baixa demanda, o curso será extinto

e encontra-se atualmente postado no e-MEC como EM EXTINÇÃO (código e-MEC 20073885), sendo a última turma de ingressantes do primeiro semestre de 2006.

- Tecnologia em Produção do Vestuário: Autorizado em 2004 pela Portaria MEC nº 102 com a última renovação do reconhecimento em 2012 pela portaria MEC nº 303. Em decorrência da baixa demanda a IES está iniciando trâmites internos para solicitação da extinção do curso, sendo a última turma de ingressantes do segundo semestre de 2012. Conceito 3.
- Tecnologia em Automação Industrial: Autorizado em 2013 pela Portaria MEC nº 17 e reconhecido em 2017 pela portaria MEC nº 651 com conceito 4.
- Tecnologia em Design de Moda: Autorizado em 2014 pela Portaria MEC nº 670 e reconhecido em 2017 pela portaria MEC nº 1109 com conceito 4.
- Tecnologia em Manutenção Industrial: Autorizado em 2015 através da Resolução do Conselho Regional nº 49.
- Tecnologia em Sistemas para Internet: Autorizado em 2016 através da Resolução do Conselho Regional nº 18.
- Bacharelado em Engenharia de Controle e Automação: Autorizado em 2017 pela Portaria MEC nº 1029 com conceito 4
- Bacharelado em Engenharia de Mecânica: Autorizado em 2018 pela Portaria MEC nº 195 com conceito 4

A experiência na oferta de cursos de Pós-Graduação Lato Sensu na Faculdade de Tecnologia Jaraguá do Sul iniciou no ano de 2008 com o Curso de Pós-Graduação em Automação Industrial. Em 2015, pela portaria nº 1.086 a Faculdade recebeu o Credenciamento Lato Sensu EaD com a Pós-Graduação em Gestão de Projetos em Energia. A IES possui os seguintes cursos cadastrados no MEC para serem ofertados na modalidade, são eles:

- Pós-Graduação em Engenharia da Automação (atualização da Automação Industrial, ingressos em 2009/1 e 2015/2) – ingresso em 2018/2 e 2019/2 com conceito 4
- Pós-Graduação em Engenharia da Manufatura
- Pós-Graduação em Engenharia da Manutenção Industrial – ingressos em 2017/2 e 2018/1
- Pós-Graduação em Gestão da Produção Industrial
- Pós-Graduação em Inovação, Design e Estratégia para Confecção 4.0- ingressos em 2018/2 e 2019/2
- MBA em Gestão de Projetos em Energia Ead - ingressos em 2016/1, 2016/2 e 2018/2
- MBA em Empreendedorismo e Inovação - ingresso de duas turmas em 2018/1
- MBA em Gestão de Equipes de Alto Desempenho- ingresso de duas turmas em 2018/1 e 2019/1
- MBA em Gestão Ágil de Projetos

Nos últimos 5 anos, período do anterior PDI, os seguintes protocolos foram acompanhados:

- Credenciamento EaD: Portaria nº 1086 /2015
- Recredenciamento: Portaria nº 708 /2015
- Autorização:
 - CST em Automação Industrial. Portaria nº 17 /2013, conceito 4,

- CST em Design de Moda. Portaria nº 670 /2014, conceito 4.
- CST em Manutenção Industrial. Resolução do Conselho Regional nº 49 /2015
- CST em Sistemas Para Internet. Resolução do Conselho Regional nº 18 /2016
- Bacharelado em Engenharia de Controle e Automação. Portaria nº 1029 /2017, com conceito 4.
- Bacharelado em Engenharia Mecânica. Portaria nº 195 /2018, com conceito 4.
- Reconhecimento:
 - CST em Produção do Vestuário. Portaria nº 303 /2012, conceito 3.
 - CST em Gestão da Produção Industrial. Portaria nº 786 /2012, conceito 5.
 - CST em Automação Industrial. Portaria nº 651 /2017, conceito 4.
 - CST em Design de Moda. Portaria nº 1109 /2017, conceito 4.
 - CST em Sistemas para Internet nº378/2019, conceito 4.
- Renovação de Reconhecimento:
 - CST em Fabricação Mecânica. Portaria nº 565 /2018, com conceito 4.

Observa-se que nos últimos 5 (cinco anos) houve grande evolução com relação aos resultados das avaliações externas, mostrando o comprometimento da IES com todo o processo e em garantir um sistema de qualidade, preocupado com o desenvolvimento institucional e acadêmico como foco em uma educação de qualidade.

Atualmente a Faculdade oferece 2 cursos de graduação bacharelado, 3 cursos de graduação tecnológica, 8 cursos de pós-graduação *lato sensu* presenciais e 1 curso de pós-graduação *lato sensu* à distância. A extensão é ofertada por meio da iniciação profissional, do aperfeiçoamento profissional, da qualificação profissional e da extensão profissional, sendo esta última destinada a oferta de produtos de alto valor agregado, sob demanda da indústria ou para inserir novas tecnologias no mercado.

A área de atuação, voltada para o setor secundário da economia, nos segmentos econômicos industriais são Automação; Mecânica, Tecnologia da Informação; Gestão; Meio Ambiente; Energia; têxtil e Eletroeletrônica, vinculadas aos cursos de graduação tecnológica, bacharelado e pós-graduação.

1.7. ARTICULAÇÃO COM OS SEGMENTOS PRODUTIVOS

O setor industrial é o principal segmento ao qual a IES se vincula, visto o seu Mantenedor ser parte da Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina (FIESC) e, consequentemente, da Confederação Nacional da Indústria (CNI)

Conforme preconiza a Metodologia SENAI de Educação Profissional, o currículo é desenvolvido a partir de um Perfil Profissional construído por um Comitê Técnico Setorial (CTS). O CST conta com a participação da indústria, de sindicatos, órgãos governamentais, ONGs, docentes de outras IES e demais *experts* que possam subsidiar a construção de um perfil aderente as demandas imediatas do mercado de trabalho. Este perfil é desenvolvido a partir de pesquisas de mercado, estudos técnicos de tendência e prospecção, conhecimento tácito da área e norteadores estratégicos que subsidiarão o comitê. Toda construção acontece em uma reunião/*hangouts* onde os envolvidos se fazem presente e validam as informações previamente levantadas pela equipe de Especialistas.

Após elaboração do Perfil Profissional inicia a construção do desenho curricular (matriz), utilizando o currículo da ocupação, conforme predefinido na CBO e no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. A matriz é de responsabilidade do NDE e demais docentes convidados. A principal tarefa desta equipe é consolidar as informações apontadas no perfil profissional, tornando-as conhecimentos necessários para aquisição das competências requeridas e para atender as funções e capacidades técnicas identificadas.

O NDE é o responsável pela validação final do perfil profissional e do desenho curricular do curso. Assim, a construção é feita de forma colaborativa, sempre envolvendo os NDEs das Faculdades SENAI/SC interessadas na oferta do curso. A medida garante que o curso atenda a uma base comum sem, contudo, comprometer as especificidades regionais e específicas da área.

A matriz de referência apresenta o curso com suas respectivas unidades curriculares e cargas horárias, tanto presencial quanto EaD, bem como a curricularização, conforme é detalhado e apresentado graficamente no item 2.5. Na FIG. 1 é possível visualizar o fluxo que este processo preconiza. Este é considerado um processo inovador dentro da IES, já que é detalhadamente estruturado e registrado para o SENAI (MSEP, 2019).

Figura 1 – Etapas de análise e consolidação do Perfil Profissional



Não é foco do comitê realizar pesquisas, mas a elaboração dos perfis profissionais. Para tanto, foi necessário fazer uso de dados de pesquisas, do acervo documental do SENAI, Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), Ministério do Trabalho e Emprego (MTE), estatísticas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), dados do Observatório FIESC, entre outros vinculados a área do curso.

Os estudos de mercado e o levantamento das tendências da área, aliada aos indicadores qualitativos e quantitativos disponibilizados pelo Observatório da FIESC e pela inteligência da área de comunicação (COMAR) são norteadores para a definição do **número de vagas** para o curso. As informações combinadas com a disponibilidade de infraestrutura (salas de aulas e laboratórios), bem como as pesquisas de satisfação, são os balizadores que a IES utiliza para garantir que as vagas ofertadas atendam as demandas e garantam viabilidade física e financeira para a instituição.

1.8. ATIVIDADES DE GESTÃO DA IES

De acordo com o Regimento da Faculdade a gestão da Faculdade conta com um Conselho Superior (CONSUP), Comissão Própria de Avaliação (CPA), Colegiados de Curso, Núcleo Docente Estruturante e Conselhos de Classe.

Os DOCENTES estão diretamente vinculados as ações de gestão da IES a partir da sua participação nos seguintes órgãos de gestão:

- **Conselho Superior da Faculdade:** representado por dois docentes eleitos por seus pares com direito a voto, conforme preconiza o Capítulo II Dos Órgãos de Administração da Faculdade, Seção I, Art. 8:
- **Comissão Própria de Avaliação:** composta por 2 representantes docentes indicados pela Direção, conforme preconiza o Regimento Interno da CPA.
- **Colegiado do Curso:** é composto pelo Coordenador de Curso, seu Presidente e por 3 docentes do curso para deliberar sobre o curso, conforme preconiza o Capítulo III Dos Órgãos de Administração dos Cursos, Seção IV, Art. 32:
- **Núcleo Docente Estruturante:** constituído por membros que exerçam liderança acadêmica no âmbito do curso, percebida na produção de conhecimentos na área, no desenvolvimento do ensino, e em outras dimensões entendidas como importantes pela instituição, e que atuem sobre o desenvolvimento do curso (Resolução Nº 01/2010). São, no mínimo, 5 docentes pertencentes ao corpo docente do curso, sendo que pelo menos 60% de seus membros com titulação acadêmica obtida em programas de pós-graduação *stricto sensu* e com tempo de trabalho parcial ou integral, sendo pelo menos 20% integral, conforme preconiza a Resolução nº 01/2010 e o Capítulo III Dos Órgãos de Administração dos Cursos, Seção IV, Art. 35.
- **Conselho de Classe:** composto por todos os docentes do semestre letivo que, juntos, avaliam o desempenho dos estudantes e do semestre letivo, mudando rotas sempre que necessário. Neste momento a Coordenação Pedagógica participa ativamente em prol de alavancar subsídios para entender se a dinâmica das aulas foi adequada e identificar alunos com dificuldades de aprendizagem para o suporte necessário.

Os docentes são parte integrante de todas as ações da Faculdade, auxiliando nos alinhamentos necessários para o desenvolvimento dos Projetos Integradores, participando efetivamente dos Conselhos de Classe, tendo voz para apontar as melhorias e as ações inovadoras e desafiadoras essenciais para o bom desempenho do curso, subsidiando a Coordenação Pedagógica no que tange o desempenho dos estudantes quando aponta (no Diário de Classe) as dificuldades encontradas, ou as demandas de inclusão do curso.

2. DO PROJETO DO CURSO

2.1. ESTUDO SOCIOECONÔMICO PARA JUSTIFICATIVA DA OFERTA DO CURSO

MERCADO

Segundo o Instituto brasileiro de geografia e estatística (IBGE,2019) a região do Vale do Itapocu de Santa Catarina possui 313.083 habitantes, sendo 181.173 em Jaraguá do Sul, 44.819 em Guaramirim, 29.168 em Barra Velha, 21.365 em Schroeder, 16.916 em Massaranduba, 15.909 em Corupá e 3.733 em São João do Itaperiú, representando 4,32% da população catarinense. Essas cidades representam um PIB regional na ordem de aproximadamente 12 bilhões. Essa região possui aproximadamente até setembro de 2020, de acordo com o portal setorial da Fiesc, 98.664 trabalhadores nos setores da indústria da transformação, agropecuária, construção civil, comércio, serviços entre outros informais. A indústria de transformação é responsável por 51,8% desses trabalhadores, com 51.157 de trabalhadores contratados.

Assim a região, mais especificamente a cidade de Jaraguá do Sul, se constitui em um dos principais polos industriais do país. Podemos destacar algumas empresas responsáveis por esse título: WEG, Duas Rodas, Marisol, Malwee, Indumak, Lunelli, Menegotti, Live, Elian, CSM, Zanotti, Lecimar, Tritec, Trapp, entre outras.

Essas empresas situadas na região de Jaraguá do Sul, são empresas de classe mundial. Ou seja, são empresas muito competitivas e com áreas de inovação, desenvolvimento de projetos e engenharia/processos, bastante desenvolvidas.

Segundo documento da Política Industrial Tecnológica, e de Comércio Exterior – PITCE:

“O panorama mundial está marcado por um novo dinamismo econômico, baseado na ampliação da demanda por produtos e processos diferenciados, viabilizados pelo desenvolvimento intensivo e acelerado de novas tecnologias e novas formas de organização. Essa nova dinâmica realça a importância da inovação como um elemento-chave para o crescimento da competitividade industrial e nacional. É o desenvolvimento de novos produtos e usos que possibilita a disputa e a conquista de novos mercados”.

Nessa perspectiva, o Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, afirma que “é preciso planejar os novos produtos, com matérias primas, desenho e tecnologias apropriadas, para satisfazer às demandas”. Com isso, às empresas podem desenvolver/produzir “produtos inovadores, competitivos e com identidade brasileira para o mundo”. É o diferencial competitivo que aumenta os rendimentos, adiciona valor aos produtos, e faz com que as empresas possam fornecer produtos diferenciados e inovadores.

Isso só é possível com uma boa gestão e com profissionais qualificados.

Neste contexto, o profissional designer de produto tem atuação transversal, pois circunda em todas as áreas da empresa, com um olhar crítico, inovador e empreendedor.

Esse profissional é naturalmente mais flexível, buscando soluções e formulando novas perguntas. Além disso, é responsável por elaborar e gerenciar projetos de produtos variados, a partir da escolha dos materiais e processos de fabricação, equacionando fatores estéticos, ergonômicos, técnicos e ambientais. Apontam tendências e permitem-se navegar de forma mais eficiente neste mundo cada vez mais digital, no qual as fronteiras físicas são menos relevantes.

Apresentamos alguns fatores que justificam a necessidade social do curso:

FM-NP-209-SENAI-002	Revisão: 01	Data da Revisão: 04/11/2020	Aprovado por: Michael Eberle Siemeintcoski	Pág.: 13 de 138
---------------------	-------------	-----------------------------	--	-----------------

- oportunidade do contexto regional (aproximadamente 2437 indústrias de transformação na região do Vale do Itapocu);
- investimentos na área (pelo governo e por órgãos de fomento);
- potencial empreendedor dos profissionais formados na área (característica desses profissionais, montarem seu próprio negócio);
- a importância do Design como diferencial competitivo (necessidade de imprimir qualidade e competitividade aos bens e serviços nacionais).

DEMANDA

Assim a região, com uma população de 309.607 habitantes (IBGE,2019), sendo que o polo para realização do curso, Jaraguá do Sul apresenta 181.173 mil habitantes, e com um setor da indústria de transformação em nível mundial, que emprega 51,8% da totalidade de trabalhadores. Aqui destacamos que as indústrias da região possuem, em sua maioria, incentivos internos aos colaboradores para seu desenvolvimento, pois necessitam qualificar seus colaboradores para atenderem as demandas do mercado.

“Em 2018, o salário médio mensal era de 3.2 salários mínimos. A proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 42.9%. Na comparação com os outros municípios do estado, ocupava as posições 6 de 295 e 25 de 295, respectivamente. Já na comparação com cidades do país todo, ficava na posição 134 de 5570 e 115 de 5570, respectivamente. Considerando domicílios com rendimentos mensais de até meio salário mínimo por pessoa, tinha 20.4% da população nessas condições, o que o colocava na posição 272 de 295 dentre as cidades do estado e na posição 5480 de 5570 dentre as cidades do Brasil”. (<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sc/jaragua-do-sul/pesquisa/38/46996>).

Além do desenvolvimento econômico industrial de destaque, o município e a região apresenta altos índices de escolaridade em crescimento, o IBGE em 2010 apontou no nível de formação do trabalhador as seguintes informações: 19.988 estudantes com o Ensino Fundamental e médio incompleto, 32.878 estudantes com Ensino médio e superior incompleto, ou seja, 52.866 potenciais estudantes (2010) em uma população de 132.800 na época. Se levarmos o crescimento populacional, que saiu em 2010 (IBGE) de 132.800 habitantes para 181.173 habitantes em 2019, um crescimento de 36,4 %.

De acordo com os dados apresentados pelo Portal Setorial da Fiesc, referente ao ano de 2018, 63,5% dos colaboradores das indústrias da região do Vale do Itapocu possuem ensino médio completo, o que corresponde a 46.960 possíveis candidatos aptos ao Ensino Superior.

Outro dado importante que nos permite ter um panorama positivo de demanda para matrículas é o censo escolar da Rede Estadual de Educação sobre as matrículas realizadas no ensino Médio de Jaraguá do Sul em 2019, totalizando 5.871 alunos (<http://www.sed.sc.gov.br/>). Se observarmos os índices de crescimento, número de alunos sem a formação completa e o número de alunos concluintes do ensino médio, nos permite vislumbrar a captação desse estudante.

Destaca-se como uma informação relevante a busca por educação e formação em nosso município, por meio do IDEB, que sempre está acima das avaliações nacionais e entre as maiores do estado, marcando a busca que existe no município por educação e qualidade, como exemplos citamos aqui o IDEB dos anos iniciais que ficou em 6,9, e 5,6 o IDEB dos anos finais. Somadas a essas informações temos apontadas pelo IBGE (2010) que existiam 8.085 empresas e mais 7.715 de outras organizações, um apontamento considerável para se levar em conta, junto com as informações anteriores sobre renda per capita, IDH, para entender as possibilidades de formação para o trabalhador e cidadão em geral.

Trazemos essas informações para demonstrar o potencial existente para esse produto educacional, o que demonstra as potencialidades que nossa cidade e nossa região apresenta para oferta em formação em novas áreas de conhecimento.

Outro fator que nos favorece é que nossa cidade tem um centro de inovação que potencializado com as parceiras públicas, indústrias privadas e pelo próprio SENAI, nos permite vislumbrar a oferta do curso superior de Tecnologia em Design de Produto para suprir uma necessidade do mercado que é um egresso com visão sistêmica de Design direcionada para atividades industriais e também em serviços voltados para inovação e tecnologia, não sendo ofertado na modalidade presencial pela concorrência em nossa região.

O Curso Superior em Design de Produto será uma nova área de atuação do ensino superior da Faculdade SENAI Jaraguá do Sul. Além de ampliarmos a educação continuada e atraírmos também egressos do Ensino Médio, este curso está bastante conectado com a demanda que vem da indústria 4.0. Ou seja, profissionais com perfil empreendedor, que conheçam processos produtivos, atuem na resolução de problemas, e que sejam criativos buscando as melhores alternativas.

2.2. DADOS GERAIS DO CURSO PROPOSTO

NOME DO CURSO:	CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO		
CARGA HORÁRIA TOTAL:	2290h (2100 UCrs + 60 AACs + 70 optativa)		
CARGA HORÁRIA PRESENCIAL:	1680h		
CARGA HORÁRIA EaD:	420h		
CH CURRICULARIZAÇÃO:	210h		
CARGA HORÁRIA AACs	60h		
CARGA HORÁRIA TCC:	60h		
CH UCs OPTATIVAS:	70 horas		
CH UCs ELETIVAS:	Não se aplica		
ÁREA DE ATUAÇÃO:	Design		
MODALIDADE:	[] Bacharelado		[X] Tecnólogo
MODALIDADE DN:	[] Bacharelado Presencial [X] Tecnólogo Presencial		[] Tecnólogo EaD
CBO:	262420		
EIXO MEC:	Produção Cultural e Design		
CÓDIGO CURSO (e-MEC):	JGS: 5001547		
VALOR DO CURSO:	R\$ 806,00		Número de Parcelas: 36
CR PROJETO:	CR: 10667	PROJETO: 25386	
NÚMERO DE VAGAS:	35 vagas		
PERÍODO:	[] Matutino		[X] Noturno
PORTARIA DE AUTORIZAÇÃO:	Resolução do Conselho Regional n 77/2020		
PORTARIA DE RECONHECIMENTO:	Não se aplica		

PORTARIA DE RENOVAÇÃO DE RECONHECIMENTO	Não se aplica
ATO APROVAÇÃO CONSUP E NDE	Ato n 15 de 2020

2.3. OBJETIVOS DO CURSO

Objetivo Geral:

Capacitar profissionais em nível tecnológico para o desenvolvimento e gerenciamento de projetos de design de produto abordando: tecnologia, inovação, usabilidade e ergonomia; visando o atendimento das demandas e necessidades do cliente.

Objetivos Específicos:

- Propor soluções inovadoras por meio do domínio teórico e competências no planejamento e processos de fabricação;
- Expressar conceitos e propostas de solução por meio do desenvolvimento de projetos, utilizando técnicas manuais ou adotando uso de equipamentos e software de implementação gráfica;
- Saber dialogar com especialistas de outras áreas envolvidas no processo industrial, garantindo assim, alinhamentos técnicos necessários para que suas percepções e “criações” possibilitem aplicabilidade, usabilidade e confiabilidade;
- Possuir visão sistêmica do projeto nos quesitos: materiais aplicáveis, projeto mecânico/estrutural, processos de fabricação e aspectos ergonômicos;
- Dominar a metodologia e as ferramentas de gerenciamento de projetos;
- Conhecer e compreender as características das indústrias da região, para que suas competências sejam voltadas e direcionadas ao contexto produtivo;
- Desempenhar funções de liderança das equipes e/ou projetos, com especial atenção voltada para o alcance das metas de: orçamento, qualidade e produtividade;
- Atuar como agente de transformação social, compreendendo e respeitando aspectos culturais, antropológicos, ambientais e éticos no desempenho de suas atividades profissionais.

2.4. PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

IDENTIFICAÇÃO DA OCUPAÇÃO

OCUPAÇÃO	TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
CBO:	2624-20	C.H. MÍNIMA:	2.220h

EIXO TECNOLÓGICO:	Produção Cultural e Design	NÍVEL DA QUALIFICAÇÃO:	4
ÁREA TECNOLÓGICA	Design		
COMPETÊNCIA GERAL:	Criar, Planejar e Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
REQUISITO MÍNIMO:	Ensino médio completo		

RELAÇÃO DAS UNIDADES DE COMPETÊNCIA

FUNÇÃO 1	Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
FUNÇÃO 2	Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
FUNÇÃO 3	Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

FUNÇÃO 1	
Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	
Elementos de Competência	Padrões de Desempenho
Propor soluções inovadoras;	- Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; - Possuindo domínio teórico dos processos de design; - Conhecendo as etapas necessárias para sua fabricação; - Verificando e compreendendo sua funcionalidade, aspectos ergonômicos e estéticos; - Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; - Determinando os processos de fabricação necessários para a execução do projeto;
Atuar no desenvolvimento do projeto;	- Analisando o perfil dos usuários; - Representando esboço inicial/proposta do projeto; - Dominando a utilização de softwares CAD para criação de projetos de produto em caráter bidimensional e tridimensional;

	• Conhecendo ferramentas computacionais e softwares gráficos para criação e edição de imagens; • Adequando a proposta conforme critérios de ergonomia; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Apresentando e validando proposta do projeto;
• Gerenciar o projeto;	• Analisando os requisitos do projeto; • Identificando os recursos necessários; • Verificando insumos para execução do projeto; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Conhecendo e mantendo contato com equipes de desenvolvimento e produção;

FUNÇÃO 2	
Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	
Elementos de Competência	Padrões de Desempenho
• Estruturar cronograma do projeto;	• Definindo atividades a serem desenvolvidas; • Definindo prazos; • Definindo responsáveis pelas atividades; • Divulgando comunicação assertiva para os integrantes da equipe; • Analisando constantemente as etapas e possíveis correções com intuito de otimização de recursos e minimização de tempo da entrega;
• Definir materiais, equipamentos e insumos;	• Compreendendo os detalhes técnicos do projeto e dialogando com especialistas de outras áreas envolvidas no projeto; • Conhecendo os materiais e tecnologias disponíveis para execução do projeto; • Definindo materiais e equipamentos necessários para o desenvolvimento/fabricação do produto;
• Analisando viabilidade do Projeto;	• Avaliando custos envolvidos na execução do projeto; • Levantando necessidades de investimentos; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais a sua disposição;
• Gerar documentação técnica do projeto;	• Validando a proposta do projeto de melhoria e/ou novo produto com os demais setores envolvidos; • Atuando nas adequações ou ajustes que se fizerem necessárias no projeto; • Providenciando a produção e socialização dos documentos do projeto com equipes de manufatura, engenharia e gestão;

FUNÇÃO 3	
Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	
Elementos de Competência	Padrões de Desempenho
Representar graficamente o produto;	- Desenvolvendo o projeto mecânico; - Criando e editando imagens utilizando ferramentas computacionais; - Aplicando normas técnicas - Utilizando softwares específicos; - Adotando o uso de técnicas de fotografia;
Realizar as etapas de construção do projeto;	- Interpretando o desenho técnico; - Seguindo os critérios técnicos descritos no projeto; - Garantindo qualidade nos processos desenvolvidos por meio do atendimento das solicitações dimensionais e também visuais; - Executando a construção dos protótipos; - Utilizando máquinas e equipamentos; - Aplicando técnicas de montagem dos componentes; - Respeitando e atuando conforme as etapas de construção do projeto e/ou protótipo, visando o cumprimento do cronograma previamente estabelecido;
Analisar o produto e/ou protótipo desenvolvido;	- Comparando as características técnicas existentes no projeto com as verificadas no produto e/ou protótipo; - Analisando e documentando alterações dimensionais e/ou visuais que se fizeram necessárias durante processo de construção; - Avaliando a qualidade do protótipo; - Validando produto final obtido conforme correlação com projeto; - Verificando os custos do projeto; - Analisando a viabilidade técnica do projeto;
Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	- Promovendo o contato do cliente com o protótipo/produto construído; - Criando momentos para que a “experiência do usuário” possa fortalecer a negociação ou possibilitar a escuta ativa das sugestões de melhoria; - Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação; - Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionando prospecção das tratativas comerciais;

COMPETÊNCIAS DE GESTÃO

- Gestão de pessoas (proatividade, postura profissional, ética, relacionamento interpessoal, liderança, trabalho em equipe, comunicação, criatividade);
- Gestão de processos;
- Gestão de projetos;
- Gestão de resultados (físicos, econômicos, financeiros e gerenciais);

- Empreendedorismo;
- Inovação;
- Visão sistêmica do negócio;
- Responsabilidade socioambiental;
- Atuar em equipe, cooperando com os integrantes e demonstrando postura crítica e ética;
- Gestão de Saúde e segurança do trabalho.

CONTEXTO DE TRABALHO DA OCUPAÇÃO

Meios (equipamentos, ferramentas, instrumentos, materiais e outros)
• Publicações do setor (revistas técnicas, artigos técnicos, catálogos de produtos e serviços, anais de congressos, sites especializados); • Legislações trabalhistas, ambientais, de saúde e segurança, etc; • Normas técnicas e padrões; • Equipamentos associados à tecnologia da informação (computadores, impressoras, plotter, scanner, etc.); • Equipamentos associados aos diversos processos de execução de produtos / protótipos; • Softwares específicos.

Métodos e Técnicas de Trabalho
• Aplicação de técnicas, normas e estratégias para a resolução de problemas; • Técnicas de gerenciamento de rotinas; • Métodos de planejamento e gerenciamento de projetos e processos; • Metodologia de análise de desempenho de processos.

Condições de Trabalho
Condições ambientais • Ambientes internos, com vários postos de trabalho. Equipamentos de Segurança • Equipamentos ergonômicos no uso de computadores. Riscos profissionais • Riscos físicos: DORT, oftalmológicos e auditivos. Turnos e horários • Atividade trabalhista desenvolvida em sua grande parte durante horário comercial, no entanto, no surgimento de demandas específicas, flexibilização de jornada poderá ser realizada.

Posição no Processo Produtivo
Contexto Funcional e Tecnológico • Departamento de Desenvolvimento de Projetos; • Departamento de Otimização de Processos; • Departamento de Tecnologia. Contexto Profissional • Empresas (comerciais, consultoria, telecomunicações, prestação de serviços, indústrias); • Fábrica de software; • Órgão público; • Profissional autônomo. • Setor acadêmico; Formação profissional relacionada à ocupação • Designer de Produto Saída Intermediária para o Mercado de Trabalho • Desenhista Industrial

Evolução da Ocupação
• Identificar as atuais necessidades tecnológicas do mercado em relação ao negócio da empresa, devido às constantes mudanças que acontecem no setor e a grande convergência entre as tecnologias utilizadas; • Aprimorar habilidade no campo de gestão; • Verificar novas tecnologias no segmento do design de produto; • Participar em seminários, congressos e reuniões técnicas; • Participar em entidades de classe;

Mudanças na atuação profissional
Atividades que tendem a perder a importância • Desenho Técnico Manual (prancheta); Atividades que tendem a se tornarem mais importantes • Produtos Digitais; • User Experience Designer – Tornando a experiência do usuário significativa; Competências que tendem a ser incluídas no perfil do trabalhador • Liderança; • Negociação e solução de conflitos • Comunicação não violenta

- Empreendedorismo
- Inovação e Criatividade
- Indústria 4.0
- Competências socioemocionais

Indicação de Conhecimentos Referentes ao Perfil Profissional	
Unidades de Competência	Conhecimentos
• UC1 : Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	• Metodologia de design para desenvolvimento de produtos; • Ferramentas de desenvolvimento aplicadas para projetos de produtos; • Aspectos legais; • O uso da arte pelo design; • Representação de objetos e espaços; • Fundamentos teóricos e práticos aplicados da linguagem visual ao design de produto; • Estratégias de criação de modelos geométricos virtuais; • Utilização da ilustração nos processos de pré-produção e produção de animações; • Ferramentas de computação gráfica; • Edição de imagens e arquivos digitais; • Análise e determinação do processo de fabricação a ser aplicado para construção do protótipo; • Processo do design de interação e usabilidade; • Dimensões do Projeto Integrador;
• UC2 : Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	• Ferramentas de desenvolvimento aplicadas para projetos de produtos; • Aspectos legais; • Prática de desenho: linhas, malhas e texturas gráficas; • Desenho de observação por meio da prática de croquis; • Estratégias de criação de modelos geométricos virtuais; • Definição e identificação de problemas e oportunidades para o desenvolvimento de projeto de produto; • Planejamento de projeto de produto com baixa complexidade; • Tipos de conhecimento; Tipos de pesquisa; Métodos, técnicas e instrumentos de pesquisa; Interpretação de dados e apresentação de resultados de pesquisa; Ética na pesquisa (postura); Pesquisa Bibliográfica e suas etapas; • Fontes de informação (artigo científico, livros, normas, leis, patentes, dicionários, enciclopédias, bibliografias, índices); • Fundamentos da ergonomia; • Método de gerenciamento de projetos; • Seleção e adequação do processo de fabricação; • Análise e determinação do processo de fabricação a ser aplicado para construção do protótipo; • Desenvolvimento de Plano de Negócios; • Conceitos e nomenclaturas; • Projeto fotográfico;

	• Atividades de co-criação para geração de propostas de serviços; • Desenvolvimento de estratégias e planos de marketing; • Construir e gerenciar documentação de projeto conforme metodologia e ferramentas;
• UC3: Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando a otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.	• Ferramentas de desenvolvimento aplicadas para projetos de produtos; • Noções de elaboração e execução de projeto de produto; • Campos de atuação, profissionais e cases de destaque; • Tendências e estilos; • Desenho de observação por meio da prática de croquis; • Representação de objetos e espaços; • Métodos construtivos: perspectiva, estrutura, proporção e composição. • Noções práticas para a elaboração e execução de um projeto de produto e de pesquisa aplicada; • Desenvolvimento e execução do projeto utilizando materiais de fácil manipulação; • Operação de equipamentos e máquinas para produção de produtos e componentes (torneamento, fresamento, furação e atividades envolvendo ferramentas manuais em bancada); • Tratamento de imagens utilizando ferramentas computacionais; • Produção de imagens e arquivos digitais; • Animações de funcionamento; • Modelagem de superfícies; • Aplicação de máquinas de medir por coordenadas e optometria em engenharia reversa; • Ferramentas computacionais para representação gráfica do projeto; • Utilização de técnicas de engenharia reversa e manufatura aditiva para construção de protótipos; • Fotografia – meio de representação de ideias e expressão – aplicada ao Design; • Comunicação entre produto e usuário; • Processo do design de interação e usabilidade; • Protótipos de soluções de serviços; • Desenvolvimento de estratégias e planos de marketing; • Análise e representação de produtos utilizando fotografia; • Produzir modelos e protótipos com conceito inovador e funcionais;

2.5. ESTRUTURA CURRICULAR

A estrutura curricular implementada considera a flexibilização curricular, a interdisciplinaridade, a acessibilidade metodológica, a carga horária (relógio), evidências entre a teoria e a prática, a presença da unidade curricular Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), percentual (até 40%) EaD na matriz curricular, articulação entre as UCs por meio dos Projetos Aplicados, como parte da curricularização, e a presença de elementos considerados inovadores quando da lógica de construção do currículo.

2.5.1. Flexibilização curricular

A estrutura curricular implementada, considera a flexibilização curricular a partir de diversas possibilidades, entre elas:

- **Aproveitamento de Estudos** - constitui-se no processo de reconhecimento dos estudos já realizados e concluídos com êxito, para fins de prosseguimento de estudos, conforme diretrizes no Regimento Interno da Faculdade: Título IV – Da Funcionalidade Acadêmica, Capítulo X – Do Aproveitamento de Estudos e Validação de Competências, Art. 106 a 109.
- **Validação de Competências** - Constitui-se no processo de reconhecimento de competências adquiridas e que poderão ser validadas, mediante avaliação teórico/prática, para fins de prosseguimento de estudos, conforme diretrizes no Regimento Interno da Faculdade: Título IV – Da Funcionalidade Acadêmica, Capítulo X – Do Aproveitamento de Estudos e Validação de Competências, Art. 106 a 109.
- **Adaptação Curricular** - Pode ser realizada nos retornos de trancamento ou reprovação; transferência; definição da complementação necessária correspondente a matriz curricular do curso para o qual o candidato está requerendo transferência, ingresso ou matrícula, conforme diretrizes no Regimento Interno da Faculdade: Título IV – Da Funcionalidade Acadêmica, Capítulo IX – Da Transferência Discente, Art. 101. Capítulo XI – Do Trancamento e Cancelamento de Matrícula, Seção I – Da Graduação, Art. 110.
- **Trancamento** - É a interrupção temporária dos estudos, permitindo ao acadêmico a manutenção de seu vínculo ao curso e o direito a renovação de matrícula. O tempo de trancamento não é computado no período de integralização do curso, conforme diretrizes no Regimento Interno da Faculdade: Título IV – Da Funcionalidade Acadêmica, Capítulo XI – Do Trancamento e Cancelamento de Matrícula, Art. 110 a 113.
- **Estudo Dirigido** - Oportunidade disponibilizada aos alunos que buscam aproveitamento em conhecimentos específicos das UCs, já realizados ou adquiridos no mundo do trabalho, mas que precisam desenvolver as competências complementares.

Além dos itens previstos em Regimento, que permitem flexibilizar a oferta das unidades curriculares, no ano de 2020 o curso passou pela curricularização da extensão, juntamente como todos os demais cursos das Faculdades SENAI, mantidas pelo SENAI/SC. Tal iniciativa objetivou criar núcleos comuns entre tecnólogos e engenharias com o intuito de flexibilizar mais a oferta das unidades curriculares, sendo que os conhecimentos foram revistos, bem como os nomes das unidades curriculares, a carga horária, o detalhamento das funções, subfunções e capacidades técnicas advindas do perfil profissional.

Desta feita, as correlações entre as UCs estão assim pré-definidas:

Na graduação tecnológica a flexibilidade se aplica para:

- UCs comuns para todos os cursos: Métodos e Técnicas de Pesquisa para a Elaboração de Projetos, Projeto Aplicado I, II, III, IV e V, Gestão Estratégica de Pessoas, Gestão da Qualidade e Produtividade.
- Comuns para os cursos da área de Tecnologia da Informação: todas as unidades curriculares presentes no eixo comum, conforme representação gráfica.
- Comuns para os cursos da área de Processos Industriais: Metrologia I, Desenho Técnico I, Pré-Cálculo, Ciência e Tecnologia dos Materiais, Cálculo Diferencial e Integral I, Sistemas de Inovação e Empreendedorismo, Gestão Estratégica de Pessoas, Sistemas Hidráulicos e Pneumáticos, Física Geral I, Resistência dos Materiais, Sistemas Digitais Microcontrolados, Gestão e Técnicas de Manutenção, Elementos de Máquinas, Gestão de Projetos.

2.5.2. Interdisciplinaridade

A interdisciplinaridade está prevista na matriz curricular do curso a partir das UCs de Projeto Aplicado I, II, III, e IV. Estas UCs fazem a mediação entre todas as demais UCs do curso, por semestre letivo e no contexto anual, apoiando o desenvolvimento dos projetos integradores, com isto garantindo a curricularização da extensão (item 2.4.3) prevista para o curso.

No desenvolvimento dos Projetos Integradores existe um planejamento prévio em que o projeto a ser realizado pelos estudantes parte de um desafio apresentado pela indústria, comunidade, institutos ou mesmo das instituições aos quais docentes e discentes fazem parte. São ideias desafiadoras que levam os acadêmicos a buscar soluções para resolver uma determinada situação problema. Os PIs são estruturados no início de cada semestre letivo e contam com a participação efetiva de todos os docentes. O PI possui um itinerário para o desenvolvimento de projetos, já com as etapas, de acordo com o tipo de projeto (1, 2 ou 3), e todos os entregáveis mínimos requeridos.

Os **PIs** são considerados pela IES como **elemento inovador** presente no curso, visto que os estudantes aprofundam seus conhecimentos a partir de situações reais, resolvendo problemas específicos da comunidade e contam com um 'Regulamento para o Desenvolvimento de Projetos'. O PI está detalhadamente descrito no item 3.1.2 deste documento.

2.5.3. Acessibilidade metodológica

A acessibilidade metodológica está prevista nas diretrizes da IES, já que o principal projeto de acompanhamento dos docentes e discentes para garantir esta acessibilidade é o Programa SENAI de Ações Inclusivas (item 3.4.1). Este programa conta com interlocutores que, juntamente com o docente, preparam os conhecimentos e a metodologia a ser desenvolvida em sala de aula.

O programa conta com interprete de libras, acompanhamento e disponibilização de *software* específico para atendimento aos deficientes visuais, elaboração de material didático adaptado e em braile, comunicador de voz no ambiente virtual de aprendizagem, câmera e fones disponibilizados aos acadêmicos, entre outros que se fizerem necessários a partir da identificação do interlocutor do PSAI.

Os seguintes materiais didáticos são disponibilizados na página do PSAI como suporte a equipe da Faculdade:

- Guia de Avaliação e Certificação Educacional Adequado para Pessoa com Deficiência
- Metodologia Sesi SENAI de Gestão e Qualificação Profissional para Inclusão da Pessoa com Deficiência na Indústria
- Método de Adequação de Curso para Inclusão da Pessoa com Deficiência



2.5.4. Organização curricular

A **carga horária total do curso** é gerenciada pelo Coordenador do Curso a partir do Sistema de Gestão do Negócio (SGN), garantindo assim a compatibilidade necessária ao desenvolvimento do curso. As unidades curriculares são ensaladas no semestre e os docentes e ambientes pedagógicos vinculados a aula, garantindo cumprimento integral a carga horária total do curso.

O curso conta com 6 laboratórios, sendo que 30% da carga horária possui aulas alocadas em modernos laboratórios, com equipamentos de ponta, previstos para atender toda a demanda da matriz curricular do curso e garantir muita **articulação entre a teoria e a prática**. A IES, em sua metodologia, preconiza o ‘saber fazer’, e isto está muito presente no dia a dia e pode ser conferido na pesquisa de satisfação.

A **disciplina de LIBRAS** está prevista na matriz curricular do curso, com optativa e é oferecida anualmente. A IES oferece, ainda, um conjunto de extensões com foco em LIBRAS. Estes cursos possuem carga horária reduzida, são construídos em pequenos módulos que podem ser cursados individualmente e gradativamente, atendendo a necessidade do estudante. Este mesmo programa é oferecido no formato de ‘Educação Corporativa’ e disponibilizado com suporte as indústrias de região, com isto oportunizando que o mundo do trabalho desenvolva estratégias para atender aos deficientes auditivos, com isto permitindo que se insiram no mercado de forma autêntica, ou seja, com integração.

A **bibliografia** é adequada ao curso, validada pelo NDE, e disponibilizada em forma presencial e virtual, para isto o *Pergamun* e a *Pearson* são utilizados.

A **abordagem de conteúdos** atende aos requisitos legais, já que contempla as políticas de educação ambiental, a educação em direitos humanos e de educação das relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena.

É um curso diferenciado, construído com o mercado de trabalho, focado na área de atuação específica, que atende as propostas inovadoras, conhecimentos focados em um contexto de mudanças, conforme preconiza o Fórum Econômico Mundial a partir das demandas da Indústria 4.0.

O **desenho curricular** propicia o desenvolvimento das competências identificadas no perfil profissional prevista no item 2.3. Trata-se, portanto, de uma decodificação das informações do mundo do trabalho para o mundo

da educação, traduzindo, pedagogicamente, as competências do perfil profissional em capacidades técnicas, sociais, organizativas e metodológicas.

A estrutura curricular do curso foi organizada por equipe técnico-pedagógica, constituída por Doutores, Mestres e Especialistas do Núcleo de Docente Estruturante (NDE) e pela Equipe de Educação da Mantenedora, a partir do Perfil Profissional elaborado por meio do Fórum Consultivo chamado de Comitê Técnico Setorial. Todo o desenvolvimento do trabalho segue as etapas, critérios e conceitos definidos na “Metodologia SENAI de Educação Profissional/Elaboração de Desenho Curricular”.

Em sintonia com a lógica da Metodologia, o Desenho Curricular foi concebido na perspectiva do desenvolvimento de competências, apresentando estrutura modular, com Unidades Curriculares que favorecem e privilegiam a integração e a aplicação dos conhecimentos em diferentes contextos e processos que caracterizam a ocupação, numa perspectiva interdisciplinar, favorecendo a construção de capacidades que permitem ao trabalhador intervir e agir em situação nem sempre pré-estabelecidas.

Por representar a demanda do segmento industrial, respeitar os princípios da Metodologia e estar em sintonia com a concepção pedagógica e de educação profissional da Instituição, o Desenho Curricular mantém a sua estrutura original, formatação, carga horária dos módulos e conteúdos formativos mínimos (capacidades técnicas, socioemocionais e conhecimentos) estabelecidos neste documento.

O **itinerário formativo**, com carga horária de 2200 horas, está estruturado em Módulo Básico, Introdutório e Específicos, acompanhados de Atividades Acadêmico Complementares (AACs) integralizadas ao currículo.

Os Módulos são conjuntos didático-pedagógicos sistematicamente organizados para o desenvolvimento das competências profissionais estabelecidas no perfil. As 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 e capacidades técnicas, capacidades socioemocionais e conhecimentos.

A formação do tecnólogo engloba três módulos de formação, a saber: a) o Módulo Básico e o Introdutório, que contemplam todas as unidades de competências do Perfil Profissional. É integrado por unidades curriculares que propiciam o desenvolvimento das competências básicas (fundamentos técnicos e científicos) de caráter mais geral e transversal, criando as condições necessárias para a posterior apropriação e desenvolvimento das competências técnicas específicas, totalizando 350 horas cada e 700 horas totais; b) os módulos Específico(s) I, II, III e IV contemplam as capacidades técnicas, sociais, organizativas e metodológicas relativas às Unidades de Competência 1, 2 e 3 – Criar, Planejar e Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, totalizando 350 horas cada.

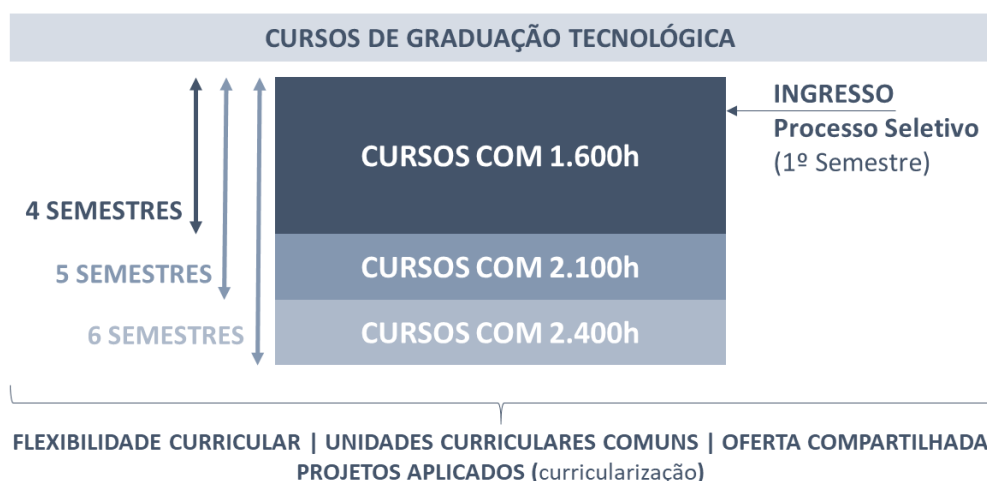
As atividades Acadêmicas Complementares correspondem a penúltima etapa do desenho curricular e tem como finalidade enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional, com carga horária é de 60 horas.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é um trabalho acadêmico, desenvolvido a partir do Projeto Integrador, que tem por objetivo oportunizar ao estudante a familiarização com a metodologia de pesquisa e seus procedimentos, além de uma vivência didático-pedagógica, através da qual ele poderá articular os conhecimentos adquiridos ao longo do curso com o processo de investigação e reflexão acerca de um tema de seu interesse, mediante supervisão, orientação e avaliação docente.

Ao estudante que concluir o Módulo Básico, os Módulos Específicos, as Atividade Complementares e o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) será conferido o diploma de Tecnólogo em Design de Produto.

O fluxograma a seguir apresenta o percurso para o perfil de formação do curso.

FM-NP-209-SENAI-002	Revisão: 01	Data da Revisão: 04/11/2020	Aprovado por: Michael Eberle Siemeintcoski	Pág.: 27 de 138
---------------------	-------------	-----------------------------	--	-----------------



2.5.5. Matriz curricular

MATRIZ CURRICULAR GRADUAÇÃO Tecnológica

MÓD.	UCR	CH	PRESENCIAL	EaD
BÁSICO	Metodologia de Projeto de Produto I	70	56	14
	Introdução ao <i>Design</i>	35	28	7
	História da Arte e do <i>Design</i>	70	56	14
	Desenho de Observação e Perspectiva	70	56	14
	Fundamentos da Linguagem Visual	35	28	7
	Desenho Técnico	70	56	14
	TOTAL	350	280	70
INTRODUTÓRIO	Metodologia de Projeto de Produto II	70	56	14
	Projeto Aplicado I	70	56	14
	Técnicas de Ilustração	70	56	14
	Materiais e Processos de Fabricação	70	56	14
	Métodos e Técnicas de Pesquisa	70	56	14
	TOTAL	350	280	70
ESPECÍFICO I	Computação Gráfica I	105	84	21
	Modelos e Protótipos I	105	84	21
	Ergonomia	70	56	14
	Gestão de Projetos	70	56	14
	TOTAL	350	280	70

ESPECÍFICO II	Computação Gráfica II	70	56	14
	Modelos e Protótipos II	70	56	14
	Projeto Aplicado II	70	56	14
	Estética e Semiótica	70	56	14
	Fundamentos do Empreendedorismo	70	56	14
	TOTAL	350	280	70
ESPECÍFICO III	Projeto de Imagem e Fotografia I	70	56	14
	Design da Interação e Usabilidade	70	56	14
	Design de Serviços	70	56	14
	Antropologia	70	56	14
	Marketing	70	56	14
	TOTAL	350	280	70
ESPECÍFICO IV	Projeto de Imagem e Fotografia II	70	56	14
	Projeto Aplicado III	70	56	14
	Gestão do Design	70	56	14
	Análise de Viabilidade de Produto	70	56	14
	Design para Inovação	70	56	14
	TOTAL	350	280	70
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		60	Orientação do TCC	

CARGA HORÁRIA CURSO	SINTESE:			
	CARGA HORÁRIA TOTAL DAS UNIDADES CURRICULARES	2.100	1.680	420
	CARGA HORÁRIA UNIDADES CURRICULARES	1.890		
	CARGA HORÁRIA CURRICULARIZAÇÃO	210	10% da CH das UCs	
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	60	80%	20%
	ATIVIDADES ACADÊMICAS COMPLEMENTARES	60		
	CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO	2.220		

Diplomação:				
Tecnólogo em Design de Produto				
OPTATIVAS	Língua Brasileira de Sinais	70	21	49

2.5.6. Conteúdos curriculares

Os conteúdos formativos, expressos em conhecimentos, capacidades técnicas, fundamentos técnico científicos, capacidades socioemocionais, bem como os ambientes pedagógicos, os equipamentos necessários, as ferramentas que serão utilizadas, os recursos didáticos a serem disponibilizados e algumas observações e recomendações estão detalhadamente descritos no **APÊNDICE A**.

2.5.7. Atividades de curricularização da extensão

A extensão, parte integrante da matriz curricular do curso é composta por um conjunto de Projetos Aplicados que serão realizados ao longo do curso para dar suporte aos acadêmicos para trabalhar com projetos, vivenciando a realidade das indústrias e da sociedade como um todo.

Os estudantes serão desafiados a conhecer o contexto real para o qual seu projeto será desenvolvido, para depois propor soluções e, finalmente, criar estratégias para resolver o problema identificado.

As unidades curriculares de extensão iniciam no primeiro semestre com a unidade curricular de Métodos e Técnicas de Pesquisa para a Elaboração de Projetos, momento em que os estudantes passam a ter noção do que é um projeto, de como iniciar suas pesquisas, como buscar dados relevantes para justificar a anterioridade da proposta, bem como, identificar e diferenciar cada uma das etapas postas para o desenvolvimento de um projeto. Na sequência, em cada semestre letivo o curso conta com a unidade curricular de Projeto Aplicado, quando o estudante estrutura seus projetos, iniciando de forma mais simples para, no último ano, culminar com projetos mais complexos, devidamente documentados, que culminarão com um Relatório Final como Trabalho de Conclusão do Curso.

Os conhecimentos estão descritos no 'Detalhamento das Unidades Curriculares' no **APÊNDICE A**.

Na tabela a seguir está a lógica de operacionalização da curricularização da extensão junto a matriz curricular do curso, por meio das unidades curriculares pré-definidas.

Semestre	Unidade Curricular	Descrição, objetivo e público alvo do Projeto	Bolsas Previstas	Carga Horária (h)
2º	Projeto Aplicado I	Projeto a definir, em função de temas científicos e tecnológicos que estejam mais em evidência ou até mesmo propostos pela comunidade interna ou externa e que possam ser aplicados em problemas reais. Organização do Evento de apresentação do Projeto Integrador, conforme temas trabalhados. Acadêmicos do Curso, demais graduações da faculdade e comunidade externa (empresas, indústrias, governos, empreendedores, autônomos, estudantes de outras modalidades de ensino).	-	70
4º	Projeto Aplicado II	Projeto a definir, em função de temas científicos e tecnológicos que estejam mais em evidência ou até mesmo propostos pela comunidade interna ou externa e que possam ser aplicados em problemas reais. Organização do Evento de apresentação do Projeto Integrador, conforme temas trabalhados. Acadêmicos do Curso, demais graduações da faculdade e comunidade externa (empresas, indústrias, governos, empreendedores, autônomos, estudantes de outras modalidades de ensino).	-	70

6º	Projeto Aplicado III	Projeto a definir, em função de temas científicos e tecnológicos que estejam mais em evidência ou até mesmo propostos pela comunidade interna ou externa e que possam ser aplicados em problemas reais. Organização do Evento de apresentação do Projeto Integrador, conforme temas trabalhados. Acadêmicos do Curso, demais graduações da faculdade e comunidade externa (empresas, indústrias, governos, empreendedores, autônomos, estudantes de outras modalidades de ensino).	-	70
CARGA HORÁRIA TOTAL				210

2.5.8. Unidades curriculares eletivas

O curso de Tecnologia em Design de Produto não apresenta unidades curriculares eletivas.

UNIDADES CURRICULARES ELETIVAS		
UNIDADE CURRICULAR DO CURSO	CH	CONHECIMENTOS
1. Não se aplica		
2. Não se aplica		

2.5.9. Equivalência entre unidades curriculares

Objetivando a flexibilidade curricular, o aproveitamento da estrutura física e dos recursos humanos, as unidades curriculares do Curso de Tecnologia em Design de Moda oferecem ao discente a oportunidade de equivalências com os demais cursos oferecidos na IES, tanto bacharelados como cursos de graduação tecnológica.

No quadro a seguir é possível visualizar os cursos disponíveis na Faculdade e as unidades curriculares que são equivalentes entre eles.

CURSO: Tecnologia em Design de Moda (Matriz de 2016 - 2020)

UNIDADES CURRICULARES EQUIVALENTES			
UNIDADE CURRICULAR DO CURSO	CH	UC EQUIVALENTE	CH
1. Desenho de Observação e Perspectiva	70	1. Desenho de Observação	70
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	

2.5.10. Unidades curriculares optativas

O Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda prevê unidades curriculares optativas, em que os estudantes poderão escolher livremente se gostariam de cursar a partir da oferta anual disponibilizada junto a matriz curricular.

O estudante pode cursar as unidades curriculares optativas em qualquer semestre letivo, bastando para tanto que estejam aptos, de acordo com os requisitos disponibilizados na oferta das mesmas.

O planejamento para a oferta das unidades curriculares optativas fica a cargo das análises do Núcleo Docente Estruturante (NDE) quando do início de cada semestre. Os alunos serão informados das unidades disponíveis no ato da matrícula.

As unidades curriculares optativas poderão ser aproveitadas como parte das Atividades Acadêmicas Complementares previstas no curso, conforme regulamento interno da IES.

As unidades curriculares optativas que constarem nos demais cursos da IES também poderão ser cursadas pelos estudantes como oportunidade de complementação de conhecimentos.

UNIDADES CURRICULARES OPTATIVAS		
UNIDADE CURRICULAR DO CURSO	CH	CONHECIMENTOS
1. Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)	70	• O mundo do silêncio • Datilologia • Falando com as mãos • Entendimentos por meio de sinais

2.5.11. Formas de acesso ao Curso

O acesso ao Curso se dá por meio de **Processo Seletivo**, conforme Regimento Interno da Faculdade, Capítulo V Do Ingresso Mediante Processo Seletivo, Seção I Dos Cursos de Graduação, Art. 73. É aberto aos concluintes do ensino médio ou equivalente e realizado de modo a garantir a igualdade de oportunidades e de critérios de julgamento, classificando os acadêmicos de acordo com seu desempenho.

A **inscrição** para o processo seletivo pode ser realizada diretamente no site www.sc.senai.br/cursos, conforme informações disponíveis no **Edital do Processo Seletivo**.

A forma de ingresso e sua operacionalização, além das condições de **seleção**, classificação e de ingresso no curso constam no Edital.

A matrícula é realizada dentro dos **prazos estabelecidos no edital**, mediante comprovação da documentação solicitada. O aluno matricula-se em **unidades curriculares** e deve cursá-las com frequência e aproveitamento.

O processo de matrícula está amparado legalmente por meio do Regimento Interno da Faculdade, Capítulo VI - Da Matrícula, Seção I - Dos Cursos de Graduação, Art. 84.

A matrícula é renovada a cada semestre letivo, em prazos estabelecidos no calendário acadêmico. A **não renovação** da matrícula implica **abandono do curso e desligamento da Faculdade**. O processo de matrícula encontra-se amparado legalmente por meio do Regimento Interno da Faculdade, Capítulo VI Da Matrícula, Seção I Dos Cursos de Graduação, Art. 84.

O número de vagas disponíveis para o curso é informado no Edital do Processo Seletivo, conforme autorização do curso (item 2.1.4) do PPC.

Na hipótese de restarem vagas não preenchidas a IES poderá realizar novo(s) processo(s) seletivo(s) especial(ais).

Restando vagas, nelas poderão ser recebidos candidatos de outros cursos da IES que disputaram na mesma área de atuação, candidatos transferidos de outras instituições de ensino superior e de outros cursos de graduação da própria Faculdade, conforme legislação vigente.

3. DAS POLÍTICAS INSTITUCIONAIS NO ÂMBITO DO CURSO

3.1. POLÍTICAS DE ENSINO: METODOLOGIA PROPOSTA

A **Metodologia SENAI de Educação Profissional (MSEP)** integra os múltiplos saberes, empenhos e realidades, objetivando uma prática em formação profissional significativa em resposta aos inúmeros desafios impostos ao mundo do trabalho na atualidade, conforme pré-definido no PDI.

A MSEP é apresentada por meio de um Manual que detalha, passo a passo, a sua forma de aplicação. É fundamental, portanto, que o docente a compreenda e seja capaz de desenvolver uma prática eficaz agindo com autonomia e aperfeiçoando seu fazer pedagógico.

A MSEP constrói seu arcabouço teórico a partir das contribuições de distintos autores, os quais dão suporte ao planejamento e ao desenvolvimento da Prática Pedagógica. Dessa forma, estudos de Vygotsky, Piaget, Ausubel, Perrenoud, Feuerstein e Moran orientam o entendimento e a organização dos processos de ensino e de aprendizagem no SENAI.

A proposta metodológica tem como premissas as contribuições dos autores citados na fundamentação teórica, os **princípios norteadores da Prática Pedagógica** do SENAI são:



A metodologia desenvolve **competência profissional**, implicando na mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes necessários ao desempenho de atividades ou funções típicas, segundo padrões de qualidade e produtividade requeridos pela natureza do trabalho.

Para desenvolver competências o SENAI apoia-se na Comissão Internacional sobre Educação para o Século 21, criada pela UNESCO sob a presidência de Jacques Delors (1998), que sugeriu alguns princípios para o processo de aprendizagem e que se referem aos saberes: **aprender a aprender; aprender a fazer; aprender a conviver; e aprender a ser.**

Formar para o desenvolvimento de competências pressupõe a ruptura de conceitos e práticas tradicionais e a efetivação de uma nova compreensão do propósito educacional, que viabilize um modelo de ensino comprometido com as demandas da indústria e da sociedade como um todo. Nessa perspectiva o Aluno assume o papel de protagonista da sua aprendizagem, apoiado pelo Docente, que, atuando como mediador,

tem a responsabilidade de conduzir o processo de ensino. Dessa forma, os processos de ensino e de aprendizagem são distintos e não se confundem, mas se comunicam e se correlacionam.

A postura desejada para o Docente é a de líder, responsável pelo ensino, com capacidade de mediar o processo de aprendizagem, de modo a atribuir significado aos conhecimentos formativos.

Na parte EaD, o Docente atua como Tutor, interagindo com os Alunos por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), como conteudista no desenvolvimento pedagógico e tecnológico dos cursos e como revisor técnico, acompanhando a elaboração dos recursos didáticos, nestes dois últimos casos, sob a coordenação do *Designer Instrucional*. A IES conta com um 'Regulamento para EaD', que traz as diretrizes de operacionalização nas suas diferentes formas de oferta.

São requeridas competências que ultrapassam o campo técnico e tecnológico, pois, além dos conhecimentos específicos da sua área e da cultura geral, o Docente deve ter plena compreensão desta metodologia, bem como estar atento às inovações tecnológicas e à necessidade de constante aprimoramento pedagógico.

Na página 101 do MSEP é possível observar as características e as necessidades inerentes ao trabalho pedagógico com cada um dos princípios norteadores da prática pedagógica.

A **proposta metodológica é inovadora** e foca, assim, na **mobilização de recursos para a solução de situações-problema**, onde a prática educativa objetiva promover uma **aprendizagem significativa**, a **interdisciplinaridade** e a **contextualização**.

A IES tem ciência de que a Educação não se faz sem consciência de finalidades ou de forma neutra. Pressupõe intencionalidade e abertura ao outro. Portanto, a ação docente deve estar impregnada da valorização do senso estético, da sensibilidade e comprometida com o princípio da equidade, estimulando o fazer bem feito, o gosto pela qualidade no trabalho, a busca pela perfeição no exercício profissional, privilegiando o mérito e resguardando o respeito à diversidade. Além disso, é importante considerar que o trabalho docente deve ser planejado, de forma a:

- permitir a visão de conjunto do que deve ser desenvolvido com os alunos na Unidade Curricular;
- facilitar a realização das várias situações de aprendizagem distribuídas no tempo disponível para o desenvolvimento da Unidade Curricular, o que permite a racionalização do trabalho e, conseqüentemente, o aperfeiçoamento da atuação didático-pedagógica;
- possibilitar reformulações durante os processos de ensino e de aprendizagem, sem comprometimento do planejamento como um todo, conferindo, assim, flexibilidade à ação docente;
- propiciar oportunidade de acompanhamento constante das atividades do aluno por meio de avaliações formativas, permitindo ao docente acompanhar os resultados e intervir, sempre que necessário, com ações para melhoria da aprendizagem.

3.1.1. Planejamento dos processos de ensino e de aprendizagem

Os processos de ensino e de aprendizagem representam os caminhos a serem percorridos pelos Docentes, como responsáveis pela organização de distintos espaços e tempos de aprendizagem; e pelos Alunos, que buscam no ambiente escolar subsídios para se desenvolverem como pessoas e como profissionais. Esses percursos, por mais experiência que um Docente tenha, não são evidentes e triviais, pois trabalhar com pessoas é sempre algo complexo.

Em linhas gerais, o planejamento é basicamente o ato de refletir sobre suas escolhas e atitudes, de modo que seja capaz de definir o rumo a ser dado à sua Prática Pedagógica. Portanto, “não se reduz ao simples

preenchimento de formulários para controles administrativos; é, antes, a atividade consciente de previsão das ações docentes [...]” (LIBÂNEO, 1994, p. 222).

A legislação ratifica a importância do planejamento na efetivação dos processos de ensino e de aprendizagem. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) dispõe sobre a elaboração e execução da proposta pedagógica e sobre a participação do corpo docente nesse processo. Além disso, a LDB também trata da necessidade de as instituições de ensino preverem períodos reservados para a realização do planejamento pelos Docentes.

O contexto para o planejamento dos processos de ensino e aprendizagem foca em:

- planejamento da aula, que detalha distintas estratégias a serem utilizadas para o desenvolvimento das capacidades requeridas em um determinado Desenho Curricular, é necessário considerar: o contexto social, as diretrizes institucionais, o planejamento acadêmico e o planejamento de ensino.
- planos de cursos, que são elaborados no âmbito da instituição, a partir da análise dos Perfis Profissionais e dos Desenhos Curriculares. Nesse plano estão organizadas as distintas unidades curriculares do curso.
- planos de ensino das Unidades Curriculares, os quais derivam do Plano de Curso, detalham cada um dos arranjos pedagógicos que compõem o currículo, de modo a organizar os processos de ensino e de aprendizagem, de forma coerente e interdisciplinar, por meio de estratégias de aprendizagem desafiadoras, que se desdobram em seus respectivos planos de aula.

3.1.2. Estratégias de aprendizagem desafiadoras

São as ações didáticas que promovem a reflexão e a tomada de decisão por parte dos Alunos, na busca de soluções para os desafios estabelecidos no percurso formativo. Essas estratégias são componentes dos projetos integradores, portanto, devem estar expressas no seu planejamento.

Ao definir uma estratégia desafiadora é necessário levar em consideração algumas variáveis, tomando como referência os seguintes questionamentos:

- A estratégia escolhida é a que melhor favorece o desenvolvimento das capacidades selecionadas de acordo com seus domínios cognitivos, psicomotores e afetivos?
- A estratégia permite atender o nível de complexidade dos conhecimentos a serem trabalhados?
- A carga horária destinada para a estratégia é suficiente para a realização da atividade proposta?
- Os espaços e recursos disponíveis possibilitam a realização da estratégia de aprendizagem?

No âmbito da MSEP, são definidas cinco estratégias de aprendizagem desafiadoras, conforme mostra a figura ao lado. Cada estratégia está detalhadamente descrita na página 114 da MSEP. Detalharemos, aqui as estratégias do curso:



1. PROJETO INTEGRADOR

O projeto integrador (PI) é um tipo de projeto que tem como foco a inserção do Aluno no contexto da tecnologia e da ciência, da construção do conhecimento, da autoria, da curiosidade, da investigação, da descoberta, da motivação intelectual, do suporte social e de cooperação, considerando situações típicas do mundo do trabalho. O **projeto integrador faz parte da carga horária de curricularização do curso** e é identificado como **‘Projeto Aplicado’** dentro da matriz curricular.

O PI permite que a IES desenvolva uma aprendizagem baseada em projetos (*Project Based Learning – PBL*), já que a proposta de valor do curso conta com a realização de projetos *‘all the time’*, aprendizagem baseada em casos concretos e desenvolvimento de conceitos na prática.

Esta estratégia de aprendizagem assume caráter interdisciplinar, uma vez que os seus eixos organizadores são as capacidades básicas, técnicas e socioemocionais de distintas unidades curriculares que, inseridas em um contexto desafiador e significativo, despertam o interesse do Aluno.

O PI permite ampliar a cooperação com a indústria, com a comunidade do entorno e com instituições de caráter assistencial/social, fortalecer a equipe acadêmica, motivar docentes e discentes, fortalecer a cultura de inovação, de responsabilidade social e para atualizar os currículos.

Os PIs podem, ainda, ser propostos pela instituição, por meio de diversas estratégias, ou serem construídos a partir de problemáticas apresentadas pelos próprios Alunos, que compartilham entre si todas as decisões, desde a concepção até a avaliação dos resultados. Nesse processo, como autores do projeto, os Alunos pensam, descrevem e atuam em sua realização, desenvolvendo ações, produzindo e avaliando resultados.

Por meio do trabalho com PIs é possível ampliar a cooperação com a indústria, uma vez que estes podem ser desenvolvidos de acordo com a necessidade do setor produtivo. Estreita-se, assim, o relacionamento entre instituição de ensino e indústria, ao mesmo tempo em que permite aos Alunos e Docentes compreenderem melhor as características e demandas do setor produtivo e às empresas de conhecerem as ações desenvolvidas pelo SENAI.

O Projeto Integrador é **OBRIGATÓRIO** para o curso. É uma atividade desafiadora que é planejada pedagogicamente, considerando a intersecção entre o difícil e o possível para o aluno. É uma prática contextualizada, de valor sociocultural para evocar saberes e propor a solução de um “problema” que exija tomada de decisão, testagem de hipóteses e transferência de aprendizagens, ampliando no aluno a consciência de seus recursos cognitivos.

O NDE é o responsável pela mediação com os docentes da(s) unidade(s) curricular(es) responsáveis pelo desenvolvimento dos PIs previstos para o curso, em cada uma das etapas.

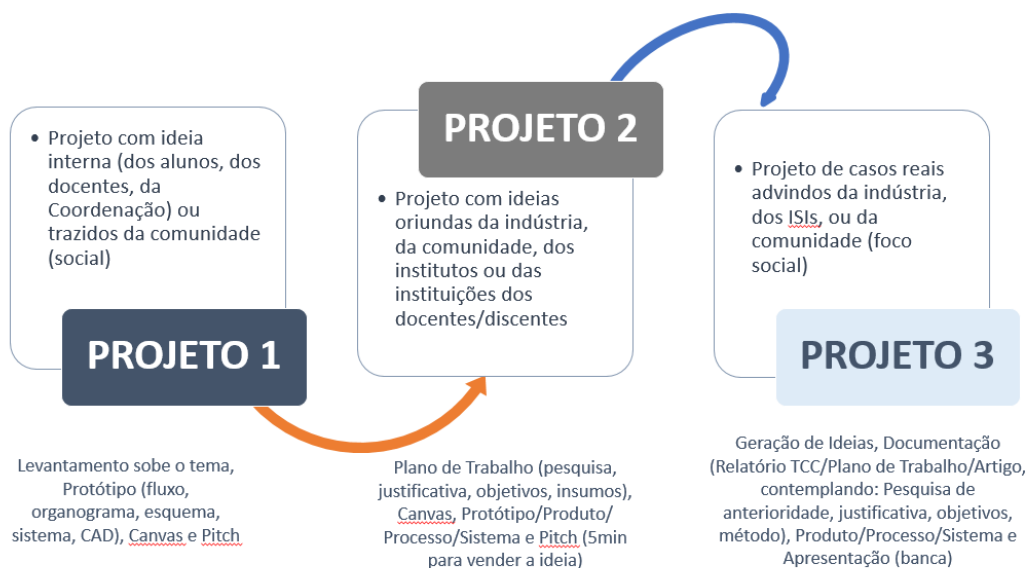
A estratégia utilizada para o desenvolvimento dos projetos realizados ao longo do curso prima pela **resolução de casos reais** identificáveis junto à indústria, ou a comunidade, onde os alunos recebem a situação problema e pequenos grupos sugerem as diferentes soluções para aquele problema.

A avaliação é parte integrante da dinâmica do processo de acompanhamento, controle e resultados obtidos e extensível a todo processo de ensino, devendo prover informações e dados para a realimentação dos *gaps* essenciais a execução do projeto.

A IES conta com uma ‘Regulamento para o Desenvolvimento de Projetos’ apresentamos os fluxos com as etapas a serem desenvolvidas para cada ano, contemplando a seleção das unidades curriculares envolvidas, identificadas juntamente com o NDE, de acordo com os projetos propostos, e os entregáveis, conforme mostra o esquema a seguir.

Itinerário de Desenvolvimento de Projetos

GRADUAÇÃO

Faculdade
SENAI

Obs.: Caso o PI do tenha continuidade entre o 2 e 3º ano, os entregáveis serão complementares

Na realização do PI o alinhamento do Coordenador e do NDE deve garantir que:

- a instituição parceira do projeto seja identificada previamente;
- representantes compareçam a IES para apresentar a situação problema;
- o problema fique muito claro para todos os estudantes;
- o tema que envolve o problema seja identificado em tempo hábil;
- os docentes e os estudantes estabeleçam as estratégias para o desenvolvimento do projeto;
- os docentes e os estudantes elaborem cronograma de desenvolvimento das etapas;
- todos os envolvidos tenham oportunidades no decorrer das aulas para discutir as diferentes etapas do projeto integrador;
- ao final de todas as etapas os estudantes apresentem as soluções identificadas ao longo do desenvolvimento do projeto.

2. PESQUISA APLICADA

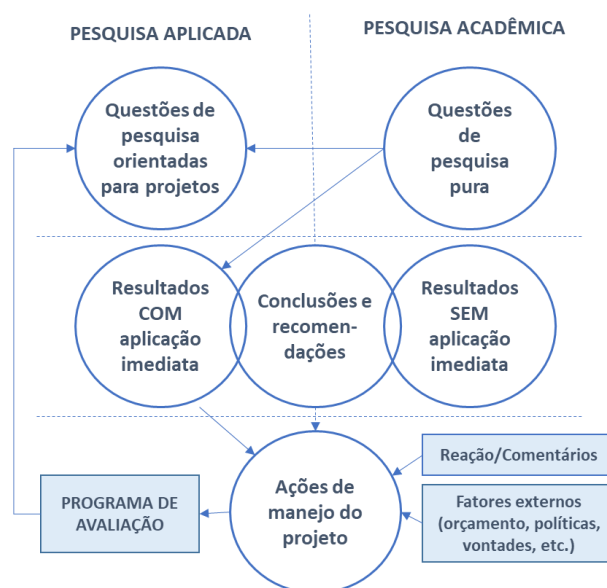


Os projetos integradores são a principal fonte de pesquisa aplicada do curso.

É um tipo de pesquisa que visa gerar conhecimentos para aplicações práticas voltadas às soluções de problemas específicos que podem favorecer o desenvolvimento social, bem como industrial, atuando como um trabalho intelectual, com etapas de pesquisa definidas e supervisionado pelo docente.

Assim, pesquisa aplicada esta aliada ao ensino com o intuito de desenvolver nos estudantes maior autonomia para que assumam responsabilidades, desenvolvam disciplina e habilidade de manter-se o tempo necessário na busca de solução de problemas, com investigação detalhada, resultados com aplicação imediata, conclusões e recomendações para etapas futuras, bem levantamento de ações de manejo da proposta, ou modelo. Conforme figura ao lado, pesquisa aplicada e pesquisa acadêmica dão suporte e sustentação para os PIs.

A pesquisa de anterioridade, a fundamentação teórica e a documentação de um projeto integrador estão entre as estratégias utilizadas que se beneficiam da pesquisa aplicada.



3.1.3. Estratégias de Ensino Diferenciadas

A estratégia de ensino é fundamental para a promoção de aprendizagens significativas, contextualizadas e motivadoras. Entretanto, os processos de ensino e de aprendizagem requerem uma atuação efetiva do Docente, que é o responsável pela condução das práticas pedagógicas no contexto escolar.

Nesse sentido, cabe ao Docente propor atividades concretas, que contribuam para o desenvolvimento de capacidades e apropriação de conhecimentos, ou seja, deve planejar e empregar distintas estratégias de ensino, as quais devem manter estreita relação com a estratégia desafiadora definida nos projetos integradores, tendo em vista as condições de espaço, tempo e recursos. São exemplos de estratégias de ensino:

1. Exposição Dialogada/Mediada

Caracteriza-se como uma apresentação de assuntos relacionados ao desenvolvimento das capacidades, principalmente as que se referem ao domínio cognitivo, a serem desenvolvidas, de modo a instigar o interesse, a curiosidade e a participação ativa dos Alunos, com o apoio de recursos didáticos adequados. Na exposição dialogada devem ser proporcionadas oportunidades de questionamentos, reflexões e críticas, considerando os conhecimentos prévios dos Alunos. A utilização de recursos, tais como imagens, vídeos, problematizações, assim como o tom e a gradação de voz e a organização do espaço físico são essenciais para que a exposição dialogada não corra o risco de se transformar em uma apresentação monótona.

2. Atividade Prática

Esta estratégia de ensino propõe-se a promover o “aprender a fazer fazendo”, articulando teoria e prática na busca de soluções para os desafios da aprendizagem. Oportuniza ao Aluno a realização de um conjunto de ações que envolvem habilidades cognitivas (planejamento) e psicomotoras (operações), na execução de processos e produtos (bem ou serviço). Para tanto, devem ser propostas atividades instigantes, que permitam ao Aluno fazer uso dos conhecimentos adquiridos e a desenvolver novas capacidades.

3. Trabalho em Grupo

Configura-se pela promoção do trabalho colaborativo e pela construção coletiva, de modo que os Alunos mobilizem capacidades individuais em benefício da equipe, permitindo o intercâmbio de percepções diferenciadas, favorecendo o exercício do compartilhamento, da argumentação, da escuta e da tomada de

decisão. Nesse sentido, o trabalho em grupo traz importantes contribuições para o desenvolvimento das capacidades socioemocionais requeridas pelo mundo do trabalho.

4. Dinâmica de Grupo

Configura-se como uma técnica que promove a interação entre os Alunos, podendo ser empregada em distintas situações com objetivos diversos, como na integração da turma, na introdução de uma atividade, no levantamento de interesses sobre temas de estudo e em processos de avaliação da aprendizagem. As dinâmicas de grupo devem ser significativas, considerando o contexto e os objetivos a serem alcançados. Quando utilizadas erroneamente podem levar à ideia de que são meios para passar o tempo ou que são simplesmente atividades recreativas.

5. Visita Técnica

É uma estratégia que amplia os espaços de ensino e de aprendizagem, de modo a oportunizar o desenvolvimento de capacidades em contextos reais de trabalho, por meio da observação e do acompanhamento de processos produtivos e serviços. Nas visitas técnicas, podem ocorrer demonstrações de procedimentos e funcionamento de máquinas, utilização de equipamentos e execução de um conjunto de operações relativas às atividades de uma ocupação.

6. Ensaio Tecnológico

Atividade realizada em ambientes específicos, tais como oficinas e laboratórios, com a finalidade de verificar padrões de qualidade, em conformidade com normas específicas de composição, de viabilidade e funcionalidade de protótipos ou produtos, por meio de metodologia específica. Nesta estratégia, estão compreendidas as análises laboratoriais, os testes de bancada, os testes realizados em planta-piloto, entre outros.

7. Workshop

A expressão *Workshop* remete à ideia de oficina, ou seja, é uma atividade de caráter prático, que consiste na promoção de uma ou mais reuniões para aprofundar um determinado tema. Esta estratégia promove o debate, a troca de ideias, a exposição e a aplicação de técnicas, permitindo a interatividade entre os participantes, de modo que não sejam simples espectadores de uma apresentação. O Workshop deve ser conduzido por um coordenador, responsável pela condução do trabalho que, em geral, é dividido em quatro etapas: exposição, aplicação, debate e fechamento.

8. Seminário

É um gênero textual, ou seja, uma forma de linguagem. Como estratégia de ensino, caracteriza-se como um encontro para a exposição e o debate sobre temas incomuns ao público participante. Dessa forma, os palestrantes devem ser especialistas no assunto, capazes de aprofundar as discussões e de dirimir dúvidas. O Docente e os próprios Alunos podem ser os expositores, desde que tenham se preparado previamente para desenvolver o assunto. O planejamento criterioso é essencial ao sucesso desta estratégia, devendo contemplar os seguintes aspectos: Delimitação dos assuntos a serem abordados; Caracterização do público-alvo; Pesquisa em diferentes fontes, que permitam aprofundar o tema e expor informações atuais e precisas; Organização de um roteiro, destacando pontos-chave da apresentação; Preparação dos recursos a serem utilizados durante a exposição.

9. Painel Temático

É utilizado na apresentação de estudos sobre um determinado assunto, no qual pessoas ou grupos debatem sobre suas conclusões, de modo a reformulá-las ou complementá-las, considerando os diferentes pontos de vista. No início do painel, o moderador faz a abertura, apresentando as regras da atividade aos painelistas e

ao público, destacando: A importância de manter o foco no tema do painel; O tempo de exposição de cada painelistas; A participação da plateia somente no momento do debate; Como as perguntas do público serão apresentadas (por escrito, ao microfone, por meio de um aplicativo etc.). No segundo momento, o moderador lança uma pergunta motivadora sobre o tema para, então, cada painelistas apresentar a síntese dos seus estudos. Após as exposições, o moderador estabelece uma conexão entre os distintos resultados e abre espaço para que o público faça seus questionamentos. Posteriormente, o moderador encerra o painel realizando um resumo das conclusões.

10. Gameificação

Os jogos, com seu caráter lúdico e dinâmico, à medida que desafiam os Alunos a ultrapassarem cada fase do jogo para chegar ao seu ponto final, favorecem a mobilização de capacidades individuais e coletivas. A descontração promovida por esta estratégia também favorece a aproximação entre Alunos e Docentes, que ficam mais à vontade para interagir. A expressão gameificação remete à ideia de jogos digitais, contudo, jogos de tabuleiro, cartas e outras técnicas, que envolvam a ludicidade e a competição saudável, também se inserem no conceito de gameificação. Esta estratégia de ensino deve ter seus objetivos bem definidos, considerando as capacidades a serem desenvolvidas. Caso contrário, pode ser confundida com um simples passatempo.

11. Sala de Aula Invertida

Sala de aula invertida ou *flipped classroom* é o nome que se dá quando invertemos a lógica de organização da sala de aula. Na sala de aula invertida:

- em sua própria casa, o Aluno aprende os conteúdos básicos antes da aula por meio de diferentes recursos, como vídeos, textos, arquivos de áudio, jogos e outros. É comum o emprego das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs): telefones celulares, vídeos digitais, *tablets*, *notebooks*, computadores de mesa ou mesmo utilizar DVD na televisão.
- em sala de aula, o Aluno aprofunda seu aprendizado participando de atividades diversas, como realização de exercícios individuais ou em dupla, estudos de caso, trabalhos em grupo, estudo de conteúdos complementares, realização de projetos e outros. O Docente atua, então, como mediador da aprendizagem, esclarecendo dúvidas, aprofundando o tema e estimulando discussões entre a turma.
- na pós-aula, o Aluno pode fixar o que aprendeu e integrá-lo com conhecimentos prévios, por meio de atividades, como por exemplo, trabalhos em grupo, resumos e intercâmbios em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

O processo é permeado por avaliações para verificar se o Aluno leu os materiais indicados, se é capaz de aplicar conceitos e se desenvolveu as capacidades esperadas. A sala de aula invertida apresenta contribuições importantes para alguns desafios: motivar os Alunos, desenvolver o hábito de leitura, melhorar a qualidade da aprendizagem.

12. Design Thinking

É uma abordagem para investigação de problemas e geração de soluções que têm como foco o ser humano e o seu bem-estar. Busca resolver problemas por meio da criação de soluções inovadoras e mais aderentes às necessidades das pessoas. O *Design Thinking* possui etapas que podem ser seguidas linearmente ou não, dependendo da situação que se deseja trabalhar: imersão, ideação e prototipagem. A imersão tem por objetivo a definição do problema (desafio) e o reconhecimento das necessidades dos envolvidos no problema. Começa com um problema específico e intencional a ser resolvido, chamado de desafio. A etapa denominada ideação permite mergulhar no problema e gerar ideias inovadoras para o tema do projeto, identificando oportunidades e desafios. As ideias geradas ao longo desse processo são organizadas e propostas como protótipos a serem

desenvolvidos. Já na etapa da prototipação, as ideias e os *insights* são consolidados, ou seja, são colocados em prática. É a fase de validação das ideias geradas na fase de ideação, momento em que o projeto é executado.

13. Desafio Tecnológico, Oficinas de Ideias, Hackatons e GrandPrix

Para a graduação o desafio tecnológico é uma etapa prevista no desenvolvimento do Projeto Integrador (PI) que acontece no segundo ano para os cursos de graduação tecnológica e no terceiro ou quarto ano para as engenharias, oferecidos como uma estratégia inovadora que integra todas as disciplinas. Durante o desafio tecnológico os estudantes levantam ideias, ou os professores apresentam ideias, ou as ideias vem direto da comunidade ou das demandas imediatas da indústria, sendo o PI elaborado sempre de forma aplicada e apresentado ao final do ciclo, ou período letivo.

No caso da Oficina de Ideias, esta acontece sempre no último ano do curso, advém de uma demanda imediata do mercado de trabalho (indústria) e serve para vincular todas as disciplinas desenvolvidas durante o curso. A partir da ideia trabalhada ao longo do curso os estudantes apresentam as soluções obtidas para uma banca avaliadora e para os responsáveis pelo desafio, a indústria, a comunidade, ou até mesmo um órgão público. A partir da elaboração do relatório final que contempla todos os entregáveis do Projeto Integrador, os estudantes já estarão com o trabalho de conclusão de curso realizado.

Hackatons e GrandPrix são eventos que reúnem desenvolvedores de *software*, *designers* e outros profissionais relacionados à área de programação, com o intuito de em um período curto de tempo criarem soluções inovadoras para algum problema específico. São aplicados nas Pós-Graduações nos fechamentos de módulo como uma estratégia interdisciplinar.

3.1.4. Sistema de avaliação do processo de ensino-aprendizagem

O sistema de avaliação do processo de ensino e de aprendizagem encontra-se amparado no Regimento Interno da Faculdade, Capítulo XIII Da Avaliação do Rendimento Escolar, Art. 125, bem como nas páginas 121 a 127 do manual da Metodologia SENAI de Educação Profissional.

CONCEPÇÃO

A avaliação, entendida como um processo contínuo de obtenção de informações, análise e interpretação da ação educativa, subsidiará as ações de orientação do aluno, visando a melhoria de seus desempenhos e a certificação de estudos. **A avaliação permitirá a melhoria da educação proporcionada pela Instituição.**

FORMAS E PROCEDIMENTOS

O sistema de avaliação considera **aspectos quantitativos e qualitativos**. Dentre os quantitativos estão as atividades avaliativas, teóricas ou práticas, e o projeto integrador, nas unidades curriculares de Projetos Aplicados. Os aspectos qualitativos estão contemplados nas atividades avaliativas e contam com tópicos que observam o desenvolvimento de capacidade/habilidade; a organização de ideias; o nível de produção oral e escrita; a capacidade de raciocínio mental e lógico; o comprometimento com os estudos; o respeito às diferenças étnico-raciais, à diversidade e às pessoas com deficiência; e o comprometimento com as questões socioambientais e de sustentabilidade.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação deverá ser apresentado aos alunos pelo plano de ensino. A avaliação deve proporcionar atividades práticas ou projetos que permitam observar a capacidade de resolução de situações-problemas.

Na avaliação da aprendizagem deve-se considerar a importância das suas diferentes funções:

- a **função diagnóstica da avaliação**, que permite determinar a presença ou a ausência de conhecimentos prévios, identificar interesses, possibilidades e outros problemas específicos, tendo em vista a adequação do ensino;
- a **função formativa da avaliação**, que fornece informações ao aluno e ao docente durante o desenvolvimento de uma situação de aprendizagem, permitindo localizar pontos a serem melhorados e indicando as deficiências em relação a procedimentos de ensino e de avaliação adotados;
- a **função somativa da avaliação**, que permite julgar o mérito ou valor da aprendizagem e ocorre ao final de uma etapa dos processos de ensino e aprendizagem, seja ela uma situação de aprendizagem, uma unidade curricular, um módulo ou um conjunto de módulos. Tem, também função administrativa, uma vez que permite decidir sobre a promoção ou retenção do aluno, considerando o nível escolar em que se encontra.

TIPOS DE AVALIAÇÃO

O curso contará com dois formatos distintos de avaliação, sendo:

1. Avaliações teórico-prática

São as atividades desenvolvidas individualmente ou em grupo compostas por questões teóricas, questões práticas, ou ambas.

Durante o semestre letivo são desenvolvidas 03 (três) atividades avaliativas, no mínimo. As unidades curriculares que contam com carga horária EaD podem contabilizar atividades avaliativas a distância, sendo obrigatório a realização de avaliação presencial.

Para os estudantes que não atingiram a média final, o curso oportuniza a Avaliação Final (AVF).

2. Projeto Integrador (PI) - projeto de extensão

Aplicado a partir das instruções advindas do 'Método SENAI/SC de Projetos Integradores'.

O aluno será avaliado pelas entregas previstas, para cada novo projeto proposto, registradas no plano de ensino e informada ao estudante no início da oferta. Nos Projetos Aplicados serão desenvolvidas atividades avaliativas integralmente a distância, com entregáveis que representam etapas parciais do projeto.

PESO E MÉTRICAS DE AVALIAÇÃO

Durante o planejamento das atividades, no início do semestre letivo, o docente define todos os critérios avaliativos, registra no Plano de Ensino e de Aprendizagem e apresenta aos estudantes no primeiro dia de aula. O peso das avaliações é atribuído por cada docente.

Cada avaliação desenvolvida dentro das unidades curriculares durante o semestre, bem como ao final do período letivo, atribuir-se-á ao aluno uma **nota de 0 (zero) a 10 (dez)** que traduzirá seu desempenho.

Será considerado **APROVADO** o educando que, ao final do período letivo obtiver, em cada unidade curricular, **média maior ou igual a 6**. Caso o aluno não obtenha a média, terá direito a realizar a atividade de recuperação final. Em não conseguindo a média 6 será **REPROVADO**, devendo repetir a unidade curricular. Para o aluno prosseguir os estudos deverão ser respeitados os pré-requisitos do Projeto Pedagógico do Curso.

PERIODICIDADE DAS AVALIAÇÕES

As avaliações a distância ocorrerão durante a oferta das unidades curriculares. As presenciais serão organizadas em calendário específico, previamente divulgado, em conformidade com o período de oferta e com a organização da logística que envolve sede e polos.

A AVF será ofertada para os estudantes que não conseguiram atingir a média 6 (seis) ao final do semestre letivo, com exceção dos projetos aplicados, que preverão mecanismos de recuperação específicos.

RECUPERAÇÃO

Aos alunos que não demonstrarem as competências nas **atividades avaliativas desenvolvidas em cada unidade curricular**, durante o semestre letivo, será dada a oportunidade de **recuperação final**, em formato de atividade avaliativa.

A recuperação tem caráter processual devendo, no mínimo, ser composta por etapas de identificação de deficiências; apresentação das deficiências ao aluno; definição das atividades a serem desenvolvidas pelo aluno e o instrumento de acompanhamento destas atividades; e informar o desempenho ao aluno.

3.1.5. Frequência mínima requerida

A **frequência mínima obrigatória** para aprovação do aluno deverá ser **igual ou superior a 75%** (setenta e cinco por cento) sobre o total de horas letivas, de cada unidade curricular, com abono de faltas só para os casos previstos na legislação.

O **acompanhamento pode ser feito pelo educando**, durante todo o período letivo, por meio do **Espaço do Estudante**, um ambiente virtual que o curso disponibiliza ao aluno informações sobre o processo educacional. O docente faz a chamada virtualmente e ao enviar as informações, ao final da aula, o aluno já tem conhecimento de sua ausência/frequência.

A frequência será controlada e registrada pelo professor responsável, em cada aula, atividade ou estudo no diário de classe *online*. Para os cursos EaD a frequência será verificada somente nos encontros presenciais, quando da atividade avaliativa.

3.1.6. Estágio Curricular

O estágio curricular **NÃO É OBRIGATÓRIO** para o curso.

DOCUMENTAÇÃO LEGAL

Regimento Interno da Faculdade, Capítulo XIV Do Estágio Curricular, Art. 143.

NP-224-SENAI – Estágio Supervisionado, disponível na Base do Conhecimento para docentes e corpo técnico administrativo. Manual de Estágio disponível no Espaço do Estudante.

ORIENTAÇÕES

O Estudante Estagiário receberá orientação para a elaboração de seu Relatório de Estágio, bem como sobre as diretrizes estabelecidas para o mesmo.

O Plano de Atividades do Estágio, documento que formaliza a proposta de estágio a ser desenvolvida pelo Estudante Estagiário, deverá ser elaborado pelo Coordenador de Estágio em conjunto com o Supervisor da Unidade Concedente e validado pelo Professor Orientador. No plano são definidas as atividades que serão executadas pelo Estudante Estagiário, devendo atender ao perfil profissional do curso.

AVALIAÇÃO

É parte integrante da dinâmica do processo de acompanhamento, controle e avaliação institucional extensível a todo processo de ensino, devendo prover informações e dados para a realimentação do currículo pleno do curso e far-se-á tendo por base os dados coletados pelo Coordenador de Estágio, Professor Orientador e pelo Supervisor de Estágio da Unidade Concedente e pelo próprio Estagiário.

3.1.7. Atividades Acadêmicas Complementares

São práticas acadêmicas obrigatórias para todos os estudantes do curso, desenvolvidas na instituição de origem ou fora dela, com o objetivo de flexibilizar o currículo, oportunizando aos estudantes a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar, assim como, aprimoramento pessoal e profissional.

DOCUMENTO LEGAL:

‘Regulamento das Atividades Acadêmicas Complementares’, disponível na Base de Conhecimentos, para docentes e demais colaboradores, e no Espaço do Estudante.

ARTICULAÇÃO ENTRE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

As AAC são integradas pelo estudante durante o curso, mediante participação em atividades que se classificam nas modalidades:

- *Ensino*: são atividades realizadas na instituição ou fora dela, com a finalidade de complementar os conteúdos previstos nos planos de curso.
- *Pesquisa*: são atividades realizadas na instituição, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de projetos de pesquisa, incentivando a prática do pensamento científico-tecnológico.
- *Extensão*: são atividades realizadas na instituição ou fora dela, que visam à integração do acadêmico com a sociedade.

As AACs contemplam diversas possibilidades para integrar o ensino com a pesquisa e a extensão. São diferentes atividades disponibilizadas como oportunidades de aperfeiçoamento profissional, entre elas podemos destacar: unidades curriculares não previstas no curso, cursos EaD gratuitos (Unindústria), participação em feiras, ministrantes de cursos/palestras, apresentação oral de pôsters em eventos científicos, publicação de artigos, projetos sociais, mesário solidário (TER/SC), entre outras.

OPERACIONALIZAÇÃO

O Estudante devidamente matriculado no Curso receberá orientações da Coordenação do Curso para a realização das AACs. Como diretriz, o regulamento predefine que as AAC deverão ser realizadas em, pelo menos, duas modalidades entre Ensino, Pesquisa ou Extensão.

Para cadastrar suas AACs o estudante faz o requerimento para validação na Secretaria Acadêmica, presencialmente ou online.

Cabe ao Coordenador do Curso realizar a conferência da documentação do estudante e acompanhar o cumprimento das mesmas até o último semestre letivo. Por ser obrigatória, o estudante só poderá concluir seu curso de cumpriu com as 60h de AACs.

As AACs podem ser realizadas na modalidade presencial ou a distância, ficando para o estudante a decisão.

As competências de cada um dos atores envolvidos em todas as etapas de operacionalização das AACs estão detalhadamente descritas no Regulamento.

3.1.8. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

O Trabalho de Conclusão de Curso É OBRIGATÓRIO para as turmas iniciadas em 2021.

Para as demais turmas, o Trabalho de Conclusão de Curso é o **Projeto Integrador** do último ano que conta com um conjunto de entregáveis, sendo o Relatório Final o documento que consolida todas as informações para a apresentação do TCC.

Dentre os documentos legais temos: Regimento Interno da Faculdade, Capítulo XV Do Trabalho de Conclusão de Curso, Art. 147 e NP-234-SENAI – Trabalho de Conclusão de Curso, disponível na Base de Conhecimentos.

Guia para Elaboração de Projeto de Pesquisa e Trabalho de Conclusão de Curso e orientações do **Manual de TCC**, disponíveis no Espaço do Estudante.

A **carga horária mínima** para o desenvolvimento do TCC é de 60 horas e é integralizado a partir do 5º semestre.

A matrícula no TCC é efetuada após cumprimento, por parte do estudante, de todos os pré-requisitos descritos no fluxograma do curso, respeitado o período letivo compatível e a carga horária definida para sua realização.

A matrícula é realizada em período previsto no calendário acadêmico e segue os procedimentos da Faculdade.

O acompanhamento da atividade relacionada ao TCC é de responsabilidade do Coordenador do Curso, em conjunto com o responsável por TCC na IES. Cada discente desenvolve seu TCC sob o acompanhamento do **Professor Orientador**, que tem afinidade com o tema ou a situação problema indicada. As reuniões de orientação são registradas no formulário **Acompanhamento de Orientação do TCC** com os encaminhamentos e assuntos abordados, devendo ser assinado pelo Professor Orientador e pelo Estudante.

Está apto a realizar o TCC o estudante que estiver regularmente matriculado e atender aos requisitos mínimos previstos no fluxograma do curso. Por ser parte integrante do Projeto Integrado o TCC é realizado em grupo.

A apresentação pública do trabalho consta de apresentação oral do trabalho pelo estudante, resposta do estudante às arguições da banca, reunião para consenso da avaliação final e divulgação do parecer ao estudante. A apresentação pública é obrigatória, com tempo previamente definido.

A Faculdade conta com a **Revista E-Tech** para os alunos que queiram transformar o TCC em artigos. A publicação em forma de artigo requer a recomendação da banca examinadora. Após autorização o estudante deverá preencher e assinatura a **Ficha de Autorização para Publicação de artigo na E-Tech**, seguindo assim os procedimentos da revista.

A avaliação final é de responsabilidade do Professor Orientador juntamente com os demais Membros da Banca. Caso o estudante não conclua as atividades e prazos previstos no Calendário do TCC e Cronograma de Atividades do TCC, será considerado **REPROVADO**.

3.1.9. Apoio ao discente

O espaço de atendimento ao discente, que tem como objetivo de avaliar, acompanhar e sanar dificuldades no processo ensino-aprendizagem, especificamente aquelas que levam ao impedimento da aquisição dos conhecimentos, habilidades e atitudes a serem desenvolvidas na formação discente.

APOIO PEDAGÓGICO

Para o apoio ao discente o curso conta com uma Coordenadora Pedagógica que desenvolve ações de acolhimento e permanência, organizando a operacionalização da oferta formativa em suporte ao Docente, acompanha o processo de ensino e de aprendizagem, gerencia as reuniões de conselho de classe, direciona as ações inerentes aos processos pedagógicos e é responsável por buscar soluções de suporte para a recuperação de conhecimentos.

Atribuições da Coordenação Pedagógica:

- fazer acompanhamento dos docentes e auxiliar nos processos de ensino;
- fornecer subsídios aos docentes para o fazer pedagógico;
- realizar planejamento pedagógico para cada semestre letivo;
- desenvolver capacitações que atendam aos conhecimentos técnicos e didáticos como suporte ao ensino e a aprendizagem;
- contribuir com a CPA na identificação de soluções para as diferentes solicitações dos estudantes, ou docentes, quando da realização dos conselhos de classe.

APOIO PSICOPEDAGÓGICO

Suporte da Coordenação Pedagógica para atendimento aos estudantes quanto aos processos de aprendizagem, bem como os docentes para os processos de ensino, com ênfase nas dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos acadêmicos, sendo eles deficientes ou não.

O Psicopedagogo faz a mediação com a Interlocução do 'Programa SENAI de Ações Inclusivas' (PSAI) para garantir a acessibilidade metodológica e instrumental e verificar junto aos docentes a necessidade de desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas diferenciadas para garantir a aprendizagem.

É responsabilidade do Psicopedagogo:

- atuar preventivamente, de forma a garantir que o ambiente acadêmico seja um espaço de aprendizagem para todos;
- analisar e assinalar os fatores que favorecem, intervêm ou prejudicam uma boa aprendizagem no ambiente acadêmico;
- avaliar as relações vinculares entre professor/aluno, aluno/aluno, família/instituição de ensino, fomentando as interações interpessoais para intervir nos processos do aprender;
- interagir com a equipe pedagógica da instituição para rever processos de ensino;
- avaliar as questões relacionadas à interação professor/aluno, redefinindo procedimentos pedagógicos, afetivos e cognitivo para garantir o processo de aprendizagem;
- orientar o aluno na construção do seu projeto de vida escolar/acadêmico, com clareza de raciocínio e equilíbrio de propósito;

- auxiliar o aluno a identificar seu modelo de aprendizagem;
- mediar a relação entre profissionais especializados e escola nos processos terapêuticos;
- orientar toda a comunidade acadêmica quanto aos requisitos necessários para o trato com o aluno com deficiência;
- conhecer o diagnóstico de distúrbios de aprendizagem apresentado pelo aluno e buscar soluções para atendimento individual ou em pequenos grupos, quando for o caso.

CONSELHO DE CLASSE

O curso conta com um Conselho de Classe, que é o órgão de natureza deliberativa em assuntos didático-pedagógicos. Este conselho objetiva avaliar e acompanhar o processo ensino/aprendizagem, a relação docente/discente e a adequação dos procedimentos de cada etapa do processo educacional, tomando como base os documentos norteadores da instituição. A Coordenação Pedagógica é responsável por este conselho e por conduzir as ações de acompanhamento didático-pedagógico.

As diretrizes estão definidas no Regimento Interno da Faculdade, Capítulo II Dos Órgãos de Administração do Curso, Seção IV Do Conselho de Classe e Acompanhamento Didático-Pedagógico.

O Conselho de Classe é composto por representante do corpo discente, docentes da turma e semestre em questão, Coordenador do Curso e Coordenador Pedagógico. São atribuições do conselho:

- levantar as dificuldades da turma quanto ao processo ensino e de aprendizagem, o relacionamento entre os próprios estudantes e outros assuntos específicos da turma;
- sugerir medidas didático-pedagógicas a serem adotadas, visando superar as dificuldades detectadas;
- emitir parecer sobre assuntos referentes ao processo ensino e de aprendizagem, decidindo pela revisão da nota, anulação e repetição de testes, provas e trabalhos destinados à avaliação do rendimento escolar em que ocorram irregularidades ou dúvidas por parte dos estudantes, pais ou responsáveis, quanto aos resultados obtidos;
- avaliar as atividades dos docentes e estudantes, possibilitando replanejamento dos objetivos e das estratégias de execução da programação, com vistas à melhoria do processo ensino e de aprendizagem;
- propor medidas para melhorias em relação ao aproveitamento escolar, a integração e ao relacionamento dos estudantes;
- estabelecer planos viáveis de recuperação contínua e paralela dos estudantes, respeitando o que está definido no Projeto do Curso e em consonância com o Projeto Político Pedagógico das unidades.

NIVELAMENTO E ATENDIMENTO EXTRACURRICULAR

Espaço destinado aos estudantes com dificuldades de aprendizagem de base, identificados pelo docente ou apontados pelo próprio estudante, que precisam de equivalência de conhecimentos para que melhorem o desempenho acadêmico.

O atendimento extracurricular objetiva auxiliar no nivelamento dos conhecimentos necessários ao curso, bem como oportunizar espaços para estudantes que apresentam dificuldades de aprendizagem.

OUVIDORIA

Espaço destinado ao estudante para que se manifeste quanto aos processos didático-pedagógicos da IES, ao relacionamento com os docentes, a coordenação, entre outros de interesse de ambas as partes. Objetiva constituir-se como um canal oficial de recebimento de críticas, reclamações, sugestões e elogios da comunidade interna e externa da IES.

A ouvidoria faz atendimento *online* durante a semana, de 2ª a 6ª, das 8h às 20h ou disponível 24h por dia por meio do Fale Conosco do “Espaço do Estudante”.

São atribuições da Ouvidoria:

- ser acessível e direta, sem burocracia e estar à disposição da comunidade interna e externa para identificar problemas sistêmicos e atuar face aos resultados, como um agente de mudanças;
- controlar a qualidade dos serviços oferecidos pela IES;
- ouvir e registrar as reclamações, críticas, elogios e sugestões, procurando reagir como mediador das questões.

Como proceder para utilizar a ouvidoria:

- O usuário pode comunicar-se com a ouvidoria por meio do 0800 48 1212, pelo Fale Conosco no “Espaço do Estudante”, inserindo comentários na caixa de sugestões junto a Secretaria Acadêmica, ou pessoalmente por meio de horário previamente agendado com a Coordenação Pedagógica.

Acompanhamento das ações registradas na ouvidoria:

- Os registros do 0800 48 1212, do Fale Conosco e da Caixa de Sugestões são encaminhados ao Coordenador do Curso.
- O prazo máximo para retorno da solicitação é de 48h.
- A CPA é responsável por avaliar as demandas da Ouvidoria e sugerir os encaminhamentos necessários para a solução dos processos que envolvem análises de longo prazo para implementação.

3.2. AÇÕES DECORRENTES DOS PROCESSOS DE AVALIAÇÃO DO CURSO

A Faculdade adota ferramentas para monitoramento e a avaliação dos seus cursos, entre elas:

- Indicadores do ENADE (CPC e IGC) e da Autoavaliação (CC e CI).
- Avaliação de Satisfação, a partir de um formulário *online* de avaliação que contempla o atendimento do SENAI; organização do curso; ambiente físico; programa do curso; atuação do docente e recursos didáticos. As avaliações são preenchidas pelos alunos semestralmente para cada unidade curricular ministrada. Após a tabulação das informações, os coordenadores recebem os relatórios e efetuam os encaminhamentos necessários. Na avaliação das categorias o acadêmico atribui notas 1 a 6 que avaliam o grau de satisfação. Na avaliação verificamos a satisfação dos estudantes com o atendimento da IES, o atendimento das Coordenações, a infraestrutura para o ensino, os docentes e os conhecimentos trabalhados nas unidades curriculares.
- No Programa de Acompanhamento de Egressos, a Faculdade desenvolve junto a seus ex-alunos uma pesquisa, como parte da ferramenta de melhoria contínua em seus processos de aprendizagem. Esta pesquisa é um instrumento que possibilita análise para reavaliação dos programas oferecidos, proporcionando aos futuros concluintes melhores condições de concorrerem ao mercado de trabalho, com maior qualificação. O objetivo é gerar indicadores de desempenho dos egressos no mercado de trabalho com foco na contribuição da educação profissional para o alcance e a melhoria contínua dos processos de aprendizagem. Atualmente as pesquisas reportaram que 90% dos egressos da IES estão

empregados, e o desempenho é reportado para a IES por meio de uma entrevista com os gestores destes egressos.

- Auditoria Interna, que visa avaliar sistematicamente a qualidade de produtos de Educação e realizar ações de incremento desta qualidade, conforme critérios de priorização predefinidos. As categorias avaliadas pelo programa são: recursos humanos, instalações físicas e organização didático-pedagógica. As informações qualitativas e quantitativas levantadas durante o processo de avaliação fornecem elementos para caracterizar o nível de atendimento aos indicadores de qualidade que, em conjunto, integram cada categoria de avaliação. A partir do Relatório Final, a Instituição gera um Plano de Ação, considerando as oportunidades para melhoria identificadas e que necessitam de acompanhamento. Esta avaliação retrata o compromisso institucional com o autoconhecimento e sua relação com o todo, em prol da qualidade de todos os serviços que a IES oferece para a sociedade.

A CPA é a responsável pelas análises destas avaliações e por repassar para a equipe da Faculdade as observações identificadas. As atribuições e normas que constituem as ações da CPA estão predefinidas no Regimento Interno da CPA e o Relatório de Autoavaliação, emitido anualmente, apresenta as ações decorrentes destas análises.

3.3. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Dentre as tecnologias disponíveis para toda a comunidade acadêmica citamos:

- Internet fixa e móvel em todos os seus diferentes ambientes.
- Salas de aula com microcomputador específico para o docente e Datashow instalado permanentemente no teto.
- Laboratórios específicos de informática e microcomputadores individuais na biblioteca.
- Acesso ao Sistema *Pergamum* e Pearson.
- Sistema de videoconferência para contrato entre as Faculdades do SENAI e troca de experiências entre docentes, bem como para aulas remotas entre docentes do mesmo curso em diferentes Faculdades.
- O Moodle, ambiente virtual de aprendizagem (AVA) do SENAI/SC, Mantenedor da Faculdade. O acesso é por meio do www.sc.senai.br/ead.
- Espaço do Estudante, um espaço exclusivo para o aluno que também dá acesso ao SENAI Virtual. Por este espaço virtual o aluno pode acessar os dados da matriz curricular do seu curso, regimentos, projeto pedagógico do curso, manual do estudante, manual de TCC, entre outros documentos. O aluno tem acesso ao seu desempenho ao longo do semestre, tanto para acompanhar as atividades desenvolvidas e seus conceitos como para a frequência. O espaço “Fale Conosco”, nesta plataforma, remete o aluno a uma **ouvidora** que tem o prazo de 48h para encaminhar a solicitação aos responsáveis e dar solução a demanda.
- Sistema de Gestão do Negócio (SGN), espaço destinado ao acompanhamento diário do docente, onde ele preenche a frequência dos alunos, insere os conteúdos trabalhados durante as aulas, anexa o plano de ensino e de aprendizagem e onde fica disponibilizado o projeto pedagógico do curso. Este ambiente tem vínculo com o Espaço do Estudante e as informações disponibilizadas pelo docente, diariamente, são acompanhadas pelos discentes, em qualquer momento. As informações do SGN são exportadas para o SENAI Virtual, também, assim qualquer alteração que se faça na turma (trancamento, transferências, entre

outras), estas se refletem no Espaço do Estudante. Para acompanhamento das ações advindas do processo didático-pedagógico, o corpo técnico-administrativo da Instituição conta com o **SGN** para fazer o ensalamento das diferentes unidades curriculares do curso e o acompanhamento da produção (físico).

Demais Ferramentas:

- **Benner** - para lançamentos e acompanhamento financeiro do curso.
- **PowerBI** – para acompanhamento da receita, despesa e resultados dos cursos e da IES.
- **Intranet do Sistema** - que armazena todos os documentos orientativos para a Faculdade e para os cursos e serve como meio de comunicação do SENAI/SC.
- **SENAI online** - é a ouvidoria do sistema.
- **Sistema de Gestão da Qualidade (SGQ)** – para acompanhamento das ações decorrentes do sistema de avaliação do sistema de gestão.

3.4. POLÍTICAS PARA ACESSIBILIDADE, INCLUSÃO, RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E HISTÓRIA DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA E AFRICANA, EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DIREITOS HUMANOS

Este tópico permite pensar os requisitos legais como possibilidade dentro do contexto educacional e implementar, a partir da compatibilidade da mesma com o perfil profissional de conclusão, objetivos específicos da organização curricular.

Para dar suporte à Faculdade a Mantenedora disponibiliza uma Interlocutora do Programa SENAI de Ações Inclusivas que subsidia as ações junto a comunidade acadêmica para o devido atendimento as principais necessidades identificadas.

3.4.1. Inclusão e Acessibilidade: Programa SENAI de Ações Inclusivas (PSAI)

O PSAI é um programa de inclusão subordinado à Mantenedora e à Direção da Faculdade. As instruções do PSAI estão descritas no Programa de Acessibilidade disponível na Base de Conhecimentos para subsidiar as ações de todos os docentes.

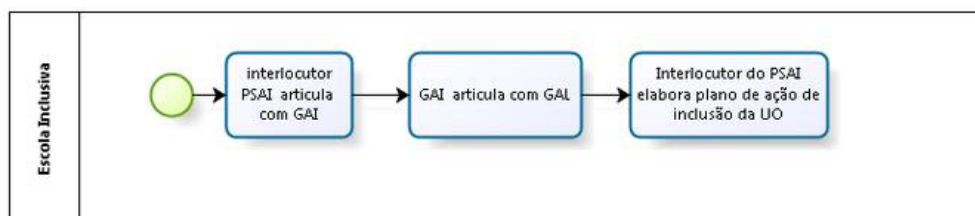
O programa objetiva estabelecer uma sistemática de acompanhamentos ao longo do ano, que consistem em promover condições de equidade e que respeitem a diversidade inerente ao ser humano (gênero, raça/etnia, maturidade, deficiência, entre outras características ligadas à vulnerabilidade social), visando a inclusão e a formação dessas pessoas nos cursos do SENAI com base nos princípios do Decreto Executivo 6948/2009 (Convenção dos Direitos das Pessoas com Deficiência) e a Lei 13.146 de 06 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

Dentre os objetivos específicos do programa podemos destacar:

- Disseminar uma proposta metodológica baseada no princípio da inclusão e diversidade e no atendimento das diretrizes do Departamento Nacional e das normas regulamentadoras vigentes.
- Orientar nas condições ambientais e arquitetônicas e nas adequações didático-pedagógicas e técnicas para inclusão das pessoas com necessidades educacionais especiais nos cursos de educação profissional coordenados pelo SENAI/SC.

- Articular ações de equidade que respeitem a diversidade inerente ao ser humano (gênero, raça/etnia, maturidade, deficiência, entre outras características ligadas à vulnerabilidade social), visando a inclusão e a formação dessas pessoas nos cursos do SENAI.

A Faculdade possui uma **interlocutora responsável pela coordenação do PSAI** que tem a função de fazer a articulação entre as ações do programa e as necessidades da IES. A IES, no entanto, necessita organizar-se para programar ações de preparação do ambiente acadêmico enquanto espaço de inclusão e diversidade. Para isso elencamos a importância de constituir o Grupo de Apoio Interno (GAI) e Grupo de Apoio Local (GAL).



O PSAI foca em capacitação profissional para o público vulnerável, fazendo uso dos laboratórios existentes na Faculdade, fortalecendo as competências profissionais, proporcionando mão de obra qualificada para atendimento à indústria brasileira, bem como, dando suporte no desenvolvimento de competências, transversais ou não, que dizem respeito às relações étnico-raciais, ao reconhecimento e valorização da história e cultura dos afro-brasileiros, à diversidade da nação brasileira, ao igual direito à educação de qualidade. O programa dá suporte para o desenvolvimento:

I. da **Unidade Curricular de LIBRAS - optativa**

Acontece sempre no segundo semestre do ano e os alunos são comunicados por meio de edital, inscrevendo-se quando do seu interesse. A divulgação é feita pelo Coordenador do Curso em sala de aula, no Espaço do Estudante e por meio de folders disponibilizados nos murais. A carga horária é de 70h e a ementa está descrita no APÊNDICE A.

A metodologia de ensino foca em desenvolvimento de competências, norteando as práticas pedagógicas a partir de aulas expositivo-dialógicas, com teoria e prática interligadas; utilização de estudos de caso, simulações e discussão em grupo. A avaliação foca em atividades que contribuam para a compreensão dos conteúdos explorados através de prova escrita e prática com apresentação de trabalhos que permitam ao aluno gesticular e demonstrar os conteúdos absorvidos, conforme características da disciplina de Libras.

II. das **Relações Étnico-Raciais e História da Cultura Afro-Brasileira e Africana**

Relações Étnico-Raciais e História da Cultura afro-Brasileira e Africana faz parte dos conhecimentos da unidade curricular de Introdução ao Design. O PSAI subsidia o curso e os docentes na implantação de diretrizes educacionais que norteiem tais estudos, contribuindo para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes dentro do contexto educacional.

As diretrizes encontram-se delimitadas no documento interno da Faculdade, "**Requisitos Legais - Relações Étnico-Raciais e o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**", citando estratégias de ensino-aprendizagem, sistema de avaliação, formas de implementação, bem como os instrumentos para a execução.

III. da Inclusão das Pessoas com Deficiência (PCDs)

O PSAI fornece suporte para atendimento na Faculdade aos deficientes visual, auditivo, intelectual, físico, múltiplas deficiências, **síndrome do espectro autista**, surdocegueira, condutas típicas, altas habilidades, **acessibilidade**, entre outras. Nos casos em que se fizer necessário, o curso passa por adaptação curricular quanto ao itinerário formativo, a matriz curricular e as unidades curriculares para atender PCDs. A certificação só será realizada quando o estudante atinge as competências previstas no PPC. O Interlocutor do PSAI auxilia ao atendimento as pessoas com deficiência, de cada curso, com as seguintes orientações:

- garantir acessibilidade, incluindo a estrutura física permanente (rampas; telefone público, sanitários), recursos didáticos (programa específicos para a capacitação de deficientes visuais e auditivos) e recursos humanos (interprete de libras, docentes capacitados para ministrarem aulas para deficientes mentais,)), quando necessário;
- promover a educação profissional para pessoas com deficiência por meio de metodologias e estratégias apropriadas;
- buscar parcerias com as instituições representantes das pessoas com deficiência para a oferta de cursos que atendam aos interesses dos respectivos deficientes;
- garantir os registros dos atendimentos para PCDs no SGN;
- buscar a capacitação dos docentes no atendimento de PCDs, quando necessário;
- disponibilizar softwares necessários para os deficientes visuais e App de mediação da comunicação em libras;
- realizar a adaptação curricular para: alunos com deficiência visual, com deficiência auditiva, com deficiência intelectual, com deficiências múltiplas, com condutas atípicas.

3.4.2. Políticas de Educação Ambiental

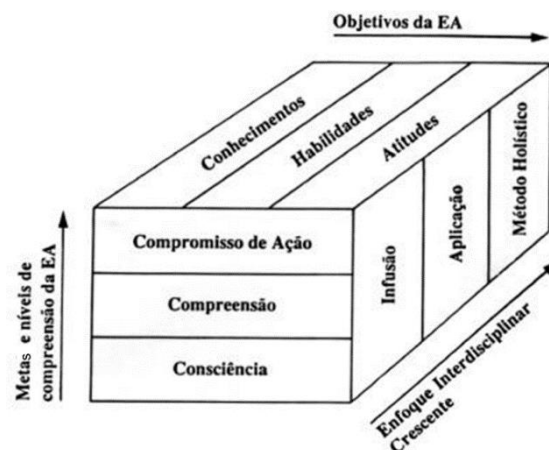
A unidade curricular Modelos e Protótipos I trata das políticas de educação ambiental, visando práticas educativas contextualizadas pela interdisciplinaridade e holismo, reconhecendo que a formação técnica compreende informações sobre as mudanças ambientais resultantes de cada atividade profissional. A Faculdade trabalha as políticas de educação ambiental em seus cursos conforme diretrizes da Lei nº 9.795/1999, Art. 4º, que destaca:

- I - o enfoque humanista, holístico, democrático e participativo;
- II - a concepção do meio ambiente em sua totalidade, considerando a interdependência entre o meio natural, o socioeconômico e o cultural, sob o enfoque da sustentabilidade; [...]
- IV - a vinculação entre a ética, a educação, o trabalho e as práticas sociais;
- V - a garantia de continuidade e permanência do processo educativo;
- VI - a permanente avaliação crítica do processo educativo;
- VII - a abordagem articulada das questões ambientais locais, regionais, nacionais e globais;
- VIII - o reconhecimento e o respeito à pluralidade e à diversidade individual e cultural.

Neste contexto, compreende o meio ambiente em suas múltiplas e complexas relações, envolvendo aspectos ecológicos, psicológicos, legais, políticos, sociais, econômicos, científico-culturais e éticos com o objetivo de apresentar uma sistemática de implementação de políticas de Educação Ambiental com práticas educacionais.

(Fonte: DIAS, 2003)

As possibilidades para a implementação de práticas pedagógicas, bem como o acompanhamento e a avaliação junto ao curso, além da unidade curricular de Processos Produtivos de Produtos de Moda, a educação ambiental será tema para:



1. **Workshop/palestras** que abordem os diferentes temas dentro do contexto proposto, envolvendo docentes, discentes e corpo técnico-administrativo, como práticas desenvolvidas ao longo do ano letivo.
2. **Projetos Sociais** ou **Projetos de Pesquisa do Artigo 170** (conforme Lei Complementar no. 281 de 20/01/2005, Lei Complementar no. 296 de 25/07/2005 e Lei Complementar no. 420 de 01/08/2008 da Constituição do Estado de Santa Catarina), desenvolvidos com foco em Educação Ambiental.
3. **Projeto(s) Integrador(es)** predefinido(s) com a proposta de Educação Ambiental como foco.
4. Instruir alunos a desenvolver pesquisa com foco em Educação Ambiental, culminando com o **Trabalho de Conclusão de Curso**.
5. **Eventos** previamente programados.
6. **Divulgação das competências transversais** desenvolvidas pela Faculdade, ofertadas gratuitamente, com temas relevantes desta área.

Atividades que foquem em conhecimentos, habilidades e atitudes específicas e relacionadas a responsabilidade socioambiental poderão ser implementadas ao longo do ano letivo pelos docentes vinculados ao curso, como forma de trabalhar a Educação Ambiental nas diferentes Unidades Curriculares.

3.4.3. Educação em Direitos Humanos

A Faculdade preocupa-se com o cidadão e desenvolve sua metodologia com base em competências para potencializar e oportunizar condições de cada um competir em iguais condições na sociedade.

A Educação em Direitos Humanos, na Faculdade, é trabalhada de modo transversal, considerando a inserção dos conhecimentos concernentes a questão por meio de temas relacionados aos Direitos Humanos e tratados interdisciplinarmente, principalmente quando do desenvolvimento dos Projetos Integradores.

A inserção de temas específicos acontece na unidade curricular Introdução ao Design, mas o modelo de ensino, a pesquisa, a extensão, a gestão da IES e os diferentes formatos de avaliação consideram a questão sobre direitos humanos na Faculdade.

4. DO CORPO DOCENTE E COORDENAÇÃO DO CURSO

4.1. NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

O NDE do Curso em Designe de Produto conta com os docentes elencados, sendo que 100% possuem titulação *stricto sensu* e 60% em regime de tempo integral e 40% em regime de tempo parcial. A composição do NDE atende a Resolução CONAES nº 01/2010.

N.º	DOCENTE	REGIME DE TRABALHO (*)	TITULAÇÃO
01	Cláudio Olívio Piotto	TI	Mestre
02	Pablo Varela Branco	TP	Mestre
03	Márcia Sotoriva	TI	Mestre
04	Reginaldo Motta	TI	Mestre
05	Paulo César de Moura Saban	TP	Mestre

* TI = Tempo Integral (mensalista) | TP = Tempo Parcial (no mínimo, 12h e 25% fora da sala de aula)

Conforme Regimento Interno da Faculdade, Capítulo II Dos Órgãos de Administração do Curso, Seção V, Art. 35, o NDE tem função consultiva, propositiva e de assessoramento sobre matéria de natureza acadêmica. Integra a estrutura de gestão acadêmica do curso, sendo responsável pela elaboração, implementação, atualização e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso (PPC),

Constitui-se num grupo permanente de docentes, com atribuições de formulação e acompanhamento do curso, atuando no processo de concepção, consolidação e contínua atualização do PPC. Os docentes possuem conhecimento na área do curso, no acréscimo ao ensino e em outras dimensões entendidas como importantes pela instituição.

O Perfil Profissional e o Desenho Curricular do Curso foram construídos pelo Núcleo Docente Estruturante, com base no trabalho desenvolvido pelo **Comitê Técnico Setorial**. A constante avaliação do curso é feita pelo NDE, em havendo necessidade de mudanças o Comitê é acionado e as informações levantadas repassadas para subsidiar a reestruturação do curso.

4.2. COORDENAÇÃO DE CURSO

4.2.1. Atuação

Conforme o Regimento Interno da Faculdade, Capítulo I Dos Órgãos de Administração da Faculdade, Seção II, Art. 24, os cursos de graduação e pós-graduação ofertados pela Faculdade são coordenados por profissionais

que atendam aos seguintes requisitos: titulação mínima exigida, experiência em docência e em gestão acadêmica, bem como dedicação para coordenar o curso no seu horário de funcionamento, de acordo com o que preconiza o instrumento de avaliação do Ministério da Educação.

O Coordenador do tem como atribuições:

- acompanhar os projetos pedagógicos dos cursos e sua execução;
- acompanhar o mercado e o perfil profissional do egresso;
- participar das atividades de acompanhamento do curso;
- gerenciar e executar as atividades didático-pedagógicas para atendimento à legislação;
- manter a integridade física e financeira do seu curso.

As memórias das reuniões do NDE são arquivadas em um documento único e servem de subsídio para as decisões posteriores do curso. O NDE garante o acompanhamento ao curso; a consolidação do curso; e a avaliação do PPC.

4.2.2. Regime de trabalho, Carga horária, Titulação e Experiência profissional

Regime de Trabalho:	Carga Horária dedicada ao Curso	Horário de Funcionamento do curso
Integral	20h semanais	18:30 -22:00

Titulação e Experiência Profissional	
Graduação:	Graduação em Moda pela Universidade de Caxias do Sul (2005).
Pós-Graduação <i>lato sensu</i> :	Especialização em Criatividade em Produtos e Negócios da Moda pela Universidade de Caxias do Sul (2008)
Pós-Graduação <i>stricto sensu</i> :	Mestrado em Comunicação de Moda pela Universidade do Minho, UMINHO, Portugal (2012)
Experiência Profissional em Gestão Acadêmica:	Coordenadora do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da Faculdade SENAI Jaraguá do Sul desde 2017.
Experiência Profissional no Magistério Superior:	Lecionou desde 2015 para os cursos de Bacharelado em Moda do Centro Universitário Católica de Santa Catarina até 2018, e a partir de 2017 para os cursos de Tecnologia em Design de Moda da Faculdade de Tecnologia SENAI Jaraguá do Sul até o presente momento.
Link Currículo Lattes:	http://lattes.cnpq.br/4606245515317533

A experiência profissional em gestão acadêmica e no magistério superior encontra-se disponível no Currículo Lattes do Coordenador, disponível no ANEXO A.

4.3. CORPO DOCENTE

4.3.1. Titulação, Regime de trabalho, Tempo de Experiência Profissional e no Magistério Superior

O quadro a seguir apresenta as informações dos docentes alocados no curso, sendo que: 14,25% possui titulação lato sensu, 85,75% stricto sensu, 42,86% deles foram contratados em tempo integral, 28,57% parcial e 28,57% como horistas.

Docente	UNIDADE CURRICULAR (Código)	TITULAÇÃO (Lato Sensu ou Stricto Sensu)	REGIME TRABALHO (TI, TP, H)	EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL (anos)	EXPERIÊNCIA MAGISTÉRIO SUPERIOR (anos)
À contratar	Metodologia de Projeto de Produto I				
Marcia Sotoriva	Introdução ao Design	Stricto Sensu	TI	14	06
Cláudio Olívio Piotto	História da Arte e do Design	Stricto Sensu	TI	24	06
Paulo Cezar de Moura Saban	Fundamentos da Linguagem Visual	Stricto Sensu	TP	25	15
Reginaldo Motta	Desenho Técnico	Stricto Sensu	TI	10	05
À contratar	Metodologia de Projeto de Produto II				
À contratar	Projeto de Produto I				
Carla Feder Wick	Técnicas de Ilustração, Desenho de Observação e Perspectiva	Stricto Sensu	H	06	04
Fernando Persike	Materiais e Processos de Fabricação	Lato Sensu	H	10	02
Pablo Varela Branco	Métodos e Técnicas de Pesquisa	Stricto Sensu	TP	22	14

TI = Tempo Integral / TP = Tempo Parcial / H = Horista

4.3.2. Corpo Técnico-Administrativo

O corpo técnico-administrativo da IES está representado no quadro a seguir.

COLABORADOR	FUNÇÃO	TITULAÇÃO (Lato Sensu ou Stricto Sensu)	CARGA HORÁRIA
Flávia Martins Mendes	Secretária Acadêmica	Administração	40h
Jussara Cardoso Souza	Bibliotecária	Biblioteconomia	40h

Rita Böger	Financeiro	Mestrado em Educação	40 h
Josiane Schotten Lemos	Coordenação Pedagógica	Pedagogia	40h
Maycon Renzi Machado	Suporte e Manutenção	Ciências da Computação	40h

4.3.3. Produção científica, cultural, artística ou tecnológica

A composição de produção científica, cultural, artística ou tecnológica nos últimos três anos está assim distribuída:

- 04 docentes possuem artigos publicados;
- 04 docentes possuem capítulos de livros publicados;
- 03 docentes possuem trabalhos publicados em anais de eventos;
- 00 docentes realizaram palestras ou apresentação de trabalhos, fizeram prefácios, traduções, entre outros;
- 01 docentes tem produções técnicas (Assessoria e consultoria; Extensão tecnológica; Programa de computador sem registro; Produtos; Processos ou técnicas; Trabalhos técnicos; Cartas, mapas ou similares; Curso de curta duração ministrado; Desenvolvimento de material didático ou instrucional; Editoração; Manutenção de obra artística; Maquete; Entrevistas, mesas redondas, programas e comentários na mídia; Relatório de pesquisa; Redes sociais, websites e blogs; Outra produção técnica);

A Faculdade oferece aos docentes a “**Revista E-Tech: Atualidades Tecnológicas para Competitividade Industrial**”, uma plataforma *online* de publicação semestral do SENAI/SC (mantenedora) que recebe artigos inéditos de pesquisadores e estudiosos das áreas temáticas de interesse da Revista. São aceitos para publicação artigos considerados originais no idioma português e inglês, revisão de literatura, relatos de pesquisa ou *case* (experiência) de caráter científico, bem como resenha de trabalhos publicados nas áreas temáticas da revista.

A E-Tech tem o objetivo de divulgar estudos e pesquisas multidisciplinares em Educação Profissional e Tecnologia; Inovação e Tecnologias industriais e utiliza o Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER), que é um *software* desenvolvido para a construção e gestão de uma publicação periódica eletrônica. Esta ferramenta contempla ações essenciais a automação das atividades de editoração de periódicos científicos. O SEER segue a política de arquivos abertos que é uma tendência mundial para divulgação.

4.4. COLEGIADO DO CURSO

O Colegiado de Curso está estruturado para atender as demandas inerentes aos processos didático-pedagógicos e de gestão e acontece 2 vezes durante o ano letivo.

Órgão deliberativo encarregado de elaborar e implantar a política de ensino do respectivo curso e acompanhar a sua execução, conforme Capítulo I Dos Órgãos de Administração da Faculdade, Seção IV, Art. 32.

Composição:

- Coordenador do Curso, seu presidente, por 3 docentes do curso, por um representante do corpo discente, pela Coordenação Pedagógica, pelo Coordenador do Núcleo de Negócio ao qual o curso está inserido e pelo secretário escolar, com mandato predefinido no Regimento da Faculdade.

FM-NP-209-SENAI-002	Revisão: 01	Data da Revisão: 04/11/2020	Aprovado por: Michael Eberle Siemeintcoski	Pág.: 58 de 138
---------------------	-------------	-----------------------------	--	-----------------

São atribuições macros do Coordenador do Curso:

- acompanhar a execução e a política de ensino do curso;
- propor programas de extensão;
- apreciar e sugerir melhorias no plano de ensino das unidades curriculares e no calendário anual de atividades do curso;
- garantir a qualidade do curso e o gerenciamento dos seus processos;
- sugerir medidas que visem ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento das atividades curriculares;
- validar melhorias no projeto pedagógico do curso e na reestruturação da organização curricular, propostas pelo Núcleo Docente Estruturante;
- deliberar sobre o reconhecimento de atividades acadêmicas complementares para inserção no histórico escolar do aluno;
- analisar as competências adquiridas pelos alunos em relação às estabelecidas no perfil final de saída;
- discutir e incentivar formas de promover a interdisciplinaridade do curso;
- auxiliar no planejamento, acompanhamento e avaliação do Projeto Pedagógico do Curso, deliberando sobre sua aprovação;
- fixar as diretrizes didático-pedagógicas do respectivo curso;
- propor ao Conselho Superior normas complementares sobre currículos e programas;
- deliberar, em primeira instância, sobre questões referentes à matrícula, à transferência, à matriz curricular e seus pré-requisitos, às representações de professores e alunos e aos recursos interpostos sobre matérias de ordem acadêmica e disciplinar;
- aprovar, no âmbito de sua competência, regulamentos e normas de aplicação para a execução de estágios curriculares, bem como para o exercício da monitoria, em conformidade com as políticas e diretrizes superiores;
- apresentar ao Conselho Superior proposta de mudanças curriculares sugeridas pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE).

4.5. CAPACITAÇÕES, TREINAMENTOS E DESENVOLVIMENTO

A Faculdade, por meio da mantenedora, oferece a todos os colaboradores programas de incentivo ao aperfeiçoamento profissional. Dentre os programas disponibilizados estão:

- Capacitações Técnicas: relacionados ao conhecimento e compreensão do negócio, atividades e operações. Sua realização promove o desenvolvimento de competências técnicas. Ex: idiomas, palestras (qualquer tema), feiras, congressos, treinamentos de legislação, treinamentos de produtos, processos e sistemas.
- Capacitações Comportamentais: visam o desenvolvimento de competências humanas e relacionais, alinhadas à estratégia da organização. Ex: Programa de desenvolvimento de Lideranças, Workshop de Autoconhecimento.
- Capacitações Obrigatórias: são aquelas obrigatórias por lei para execução de determinadas atividades, como NRs, CIPA, Equipe de Emergência, etc.
- DNA (Diagnóstico de Necessidades de Aprendizagem): método conduzido pela Gestão de Pessoas (GEPES) para identificar às necessidades de aprendizagem e desenvolvimento.
- PDP (Plano de Desenvolvimento de Pessoas) Local: São eventos *in company* ou inscrições em eventos externos, promovidos por uma Regional para seus colaboradores.

- PDP (Plano de Desenvolvimento de Pessoas) Corporativo: São eventos *in company* ou inscrições em eventos externos, promovidos pela Sede que envolve a participação das Faculdades.

Com relação a verba alocada para estes programas:

- 60% dos investimentos sobre demandas para o desenvolvimento de competências técnicas.
- 40% dos investimentos direcionados para desenvolvimento de competências comportamentais.
- A verba de PDP fica concentrada na Mantenedora e a Faculdade pode autorizar a realização de capacitações locais, conforme alinhamento estratégico e orçamento disponível.

A Mantenedora disponibiliza algumas oportunidades de aprendizagem aos seus profissionais ao longo do ano. Para maior aproveitamento dessas oportunidades, os profissionais devem:

- Estar preocupados com o seu desenvolvimento pessoal e profissional, mantendo-se atualizado.
- Procurar oportunidades que atendam às suas necessidades de desenvolvimento, desde que estejam alinhados às estratégias da sua área de atuação.
- Manter sua pasta funcional atualizada com comprovante de participação em eventos que não tenham sido demandados pelo Sistema FIESC.
- Atender ao convite de empresa para participação em eventos de desenvolvimento.
- Disponibilizar-se para o aprendizado durante os eventos.
- Aplicar o aprendizado adquirido em seu dia a dia.
- Atuar como multiplicadores de conhecimento, por meio de repasse dos conteúdos para outros colaboradores.

Em parceria com a Confederação Nacional da Indústria (CNI), a Mantenedora disponibiliza aos seus profissionais a **Universidade Corporativa - Unindústria**. Destina-se ao desenvolvimento de competências para todos os colaboradores, ofertando variedades de capacitações na modalidade EaD, em diversos temas de cunhos técnicos e comportamentais. As informações são acessadas pelo site (<http://www.unindustria.com.br/>), do 0800-200 98 20 ou, ainda, por e-mail, unindustria@cni.com.br.

Além das oportunidades de aprendizagem, a Mantenedora oferece programas que possuem regras específicas para ingresso e participações dos colaboradores:

- Idiomas: oferecido a colaboradores que utilizam outros idiomas na sua atuação profissional. Instruções no artigo 3598 da Base de Conhecimentos.
- Mestrado e Doutorado: oportunizado aos docentes das Faculdades para aumentar a qualificação profissional. Instruções no artigo 4275 da Base de conhecimentos.
- Incentivo ao Desenvolvimento Profissional --IDP: foco em formação escolar (técnico e graduação), disponível por meio de Edital. Informações no artigo 3474 da Base de Conhecimentos.
- Desenvolvimento Gerencial (PDG): programas pontuais para o desenvolvimento de líderes e/ou futuros líderes, desenvolvido e gerenciado pela GEPES-Sede/Mantenedora das Faculdades.
- MBI (Master in Business Innovation) - uma pós-graduação destinada aos docentes. O programa tem Edital publicado anualmente. Desenvolvido e gerenciado pela GEPES em parceria com a área da Educação.

5. DA INFRAESTRUTURA

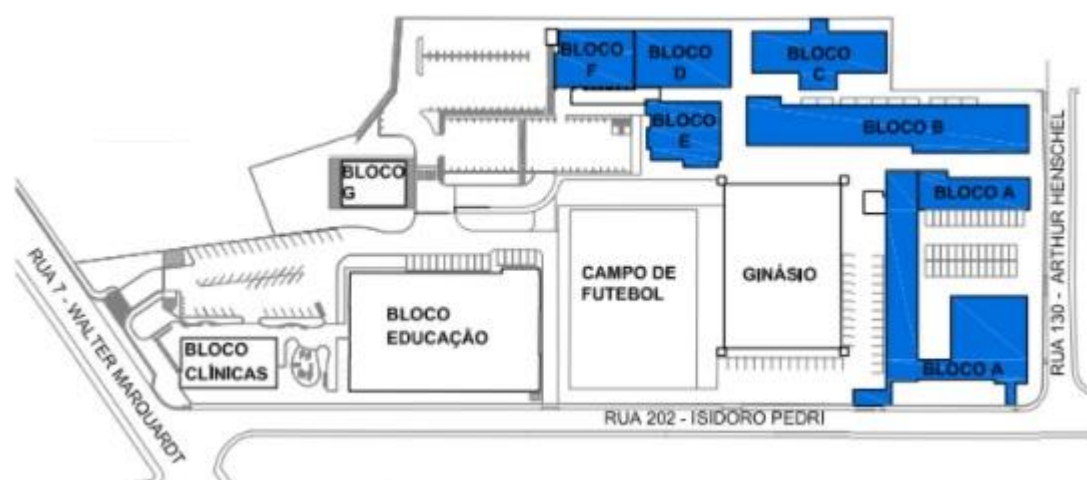
A Faculdade encontra-se instalada na Unidade do SENAI Jaraguá do Sul, localizada na rua Isidoro Pedri, n. 263, bairro Barra do Rio Molha na cidade de Jaraguá do Sul.

A Unidade possui um terreno de 14158,02m² para uma área construída de 10524,01m² com uma área de 4865m² disponibilizado como estacionamento para os estudantes.

As aulas do curso de Design de Produto acontecerão no(s) Bloco(s) da Unidade, sendo eles:

- Bloco A – Laboratório de Desenho Manual
- Bloco B – laboratórios de Informática
- Bloco C – laboratórios de Informática
- Bloco D – salas de aula e laboratório de informática
- Bloco D – Biblioteca
- Bloco E – cantina
- Bloco F – Laboratórios e espaços didáticos

A figura a seguir apresenta um *layout* da infraestrutura disponibilizada para os estudantes durante o desenvolvimento do curso na Faculdade.



5.1. INFRAESTRUTURA FÍSICA E RECURSOS MATERIAIS

As instalações administrativas atendem às necessidades institucionais, considerando a sua adequação às atividades, a guarda, manutenção e disponibilização de documentação acadêmica, a acessibilidade, a avaliação periódica dos espaços, o gerenciamento da manutenção patrimonial e a existência de recursos tecnológicos diferenciados.

Faculdade conta com as seguintes instalações administrativas:

- 1 sala de Direção;
- 1 sala de Gerência Educacional;
- 1 sala de Coordenação da Faculdade;
- 1 sala de Coordenação Pedagógica;
- 1 sala de Coordenação de Cursos;
- 1 sala de Recepção;
- 1 sala para Secretaria Acadêmica;
- 1 sala para atendimento financeiro;
- 1 sala de reuniões;
- 1 sala de reuniões do NDE/CPA;

As instalações administrativas existentes atendem de maneira excelente às necessidades institucionais, considerando, em uma análise sistêmica e global, os aspectos: quantidade, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, segurança, acessibilidade e conservação.

Todos o mobiliário é tombado e possui manutenção patrimonial.

Todos os colaboradores que ocupam as instalações acadêmicas possuem seu próprio computador, ou notebook, ramal direto, contam com conta Google e toda sua plataforma para o gerenciamento das atividades diárias.

5.1.1. Ambientes de trabalho

SALA DOS PROFESSORES

A sala dos professores é arejada, com dimensão adequada a quantidade de docentes que a utiliza no período em que acontece o Curso Superior, tem uma boa acústica, sistema de ventilação próprio e de excelente acessibilidade. A Faculdade conta com uma equipe de limpeza que mantém o ambiente sempre limpo e adequado ao uso dos professores.

Na sala de professores existem estações de trabalho com microcomputadores conectados à internet, rede sem fio disponível e espaço para uso de notebooks para os docentes. É um espaço arejado, amplo, com disponibilidade para atendimento aos discentes (no espaço anexo para reuniões privadas) e possui ar-condicionado.

Os professores dispõem, também, de uma sala própria de professores próxima a cantina.

Disponibilidade de equipamentos de informática: a sala dos professores conta com equipamentos de informática disponibilizados em espaços separados, com scanner e impressora conectados. Neste mesmo ambiente os docentes podem fazer uso de notebook, pois o espaço conta com internet wireless.

A Faculdade disponibiliza aos docentes um espaço virtual (Moodle) para atendimento as demandas decorrentes de manutenção para a sala dos professores, bem como um ramal próprio para contato com todos os ambientes da IES.

Os membros do NDE fazem possuem gabinetes de trabalhos individuais.

A sala de professores, considerando uma análise sistêmica e global, possui disponibilidade de equipamentos de informática em função do número de professores, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade.

GABINETE DE TRABALHO DE DOCENTES EM TEMPO PARCIAL OU INTEGRAL

Os gabinetes de trabalho implantados para os docentes em tempo integral consideram, em uma análise sistêmica e global, os aspectos de disponibilidade de equipamentos de informática em função do número de professores, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade e estão de acordo com o perfil do Cursos de Engenharia de Controle e Automação.

O coordenador de curso trabalha em gabinete de trabalho reservado em uma sala conjunta com outros coordenadores de curso, em estação de trabalho com microcomputador de uso exclusivo conectado à internet e telefone privativo.

O ambiente é climatizado e antecede a sala da coordenação e gabinete de trabalho para professores um balcão de atendimento para docentes e discentes, permitindo atendimento a todos que procuram pelos coordenadores e docentes.

O coordenador dispõe de armários para organização de documentos e outros materiais de escritório e há uma sala de reunião reservada para atendimento, privativo, de professores e estudantes, anexa à sala da coordenação.

O coordenador dispõe de uma sala de reuniões para atendimento dos discentes e público em geral.



SALAS DE AULA

A Faculdade SENAI Jaraguá do Sul dispõe de salas de aula à disposição do curso, com média de 60,00m².

Todas as salas possuem mesa de professor com computador com acesso à internet, projetor multimídia, quadro branco e número de carteiras compatível ao número de estudantes alocados em cada unidade curricular (disciplina).

As salas possuem boa iluminação, ventilação, conforto acústico e climatização e estão em excelente estado de conservação e limpeza.

Além das salas de aula, os alunos possuem à disposição os seguintes ambientes: biblioteca; auditório; laboratórios de informática e laboratórios didáticos especializados.

As instalações estão identificadas, são de fácil acesso e possuem acessibilidade para portadores de necessidades especiais.

ESPAÇO DE ATENDIMENTO DISCENTE

A IES ainda dispõe de uma sala de atendimento discente equipada para atendimento individualizado e em grupos, caso seja necessário. A sala está identificada, sendo que é de fácil acesso e possui acessibilidade para portadores de necessidades especiais.

5.1.2. Infraestrutura de acessibilidade às Pessoas com Deficiências (PCDs)

Item totalmente atendido como determinam a Lei Federal Nº 10.098/2000 e a Portaria MEC Nº 1.679/1999.

Assunto	SIM ou NÃO
Há rampas com corrimãos e/ou elevadores que permitam o acesso do estudante com deficiência física aos espaços de uso coletivo da instituição (secretaria, sala dos professores ...)?	SIM
Há rampas com corrimãos e/ou elevadores que permitam o acesso do estudante com deficiência física a todas as salas de aula/laboratórios da instituição. ?	SIM
Há reservas de vagas em estacionamentos nas proximidades das unidades da instituição, para pessoas portadoras de necessidades especiais ?	SIM
Há banheiros adaptados que disponham de portas largas e espaço suficiente para permitir o acesso de cadeira de rodas ?	SIM
Há barras de apoio nas paredes dos banheiros ?	SIM
Há lavabos e bebedouros instalados em altura acessível aos usuários de cadeiras de rodas ?	SIM

5.1.3. Laboratórios didáticos

A Faculdade conta com laboratórios didáticos para atender todas as unidades curriculares específicas do segmento tecnológico, todos estruturados de maneira adequada para atender o desenvolvimento das habilidades necessárias para a obtenção dos perfis profissionais propostos pelos cursos.

Os laboratórios possuem espaço físico adequado para o número de postos de trabalho coerentes com o número de alunos matriculados e necessários para as aulas práticas, atendendo os padrões das normas de segurança vigentes.

Os laboratórios são adequados para a realização das aulas práticas previstas no curso, organizados de acordo com as normas de acessibilidade e ergonomia. Permitem a interação entre a teoria e a prática profissional.

Os insumos utilizados são constantemente repostos, de acordo com a necessidade de utilização dos mesmos, e observando sempre as condições adequadas de utilização e de segurança.

Os alunos frequentam os laboratórios ou sob orientação de professores e na presença destes para o aprimoramento dos estudos, conforme fora mencionado, ou livremente, para dar prosseguimento aos seus estudos.

Os laboratórios contam com a atuação de técnicos responsáveis em auxiliar os docentes nas aulas práticas, preparando com antecedência os ambientes e insumos necessários, conforme solicitação prévia dos docentes. Também auxiliam na manutenção dos ambientes observando as condições ideais de funcionamento e de segurança.

Os ambientes e laboratórios utilizados para práticas didáticas possuem espaço físico adequado analisando quesitos como: dimensão, limpeza, iluminação, ventilação, segurança e conservação. Possuem constante plano de atualização tecnológicas dos equipamentos assim como os prédios são adaptados visando uma melhor acessibilidade (elevador, rampas, sanitários, etc). Os ambientes utilizados com uma estimativa de suas respectivas dimensões:

Os laboratórios didáticos, de acordo com a localização e capacidade, são:

LOCAL	LABORATÓRIO	DESCRIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS/SOFTWARES
ESPAÇO para GEOMETRIZAR Audaces	Laboratório de CAD - Modelagem computadorizado	24 Computador i3, 15" 24 Cadeira estofadas 01 Ar condicionado 10 Mesa para computador 01 Tela para multimídia 01 Multimídia 01 Quadro branco móvel
ESPAÇO para CRIAR Marisol	Laboratório de Criatividade e Projetos	08 Computador i3, 15" 36 Cadeira 01 Arquibancada para aproximadamente 24 pessoas 02 Ar condicionado 08 Mesa para computador 01 Tela para multimídia 01 Multimídia 01 Quadro branco móvel 04 Manequim articulado de madeira, específico para desenho de moda
ESPAÇO para CAPTAR	Laboratório de fotografia	01 Computador i3, 15" 04 Cadeira estofadas

Sol Paragliders		01 Ar condicionado 01 Mesa para computador 04 Tochas de iluminação Mako 02 Tocha para iluminação portátil 01 Gerador para tocha de iluminação portátil 08 Acessórios para trabalhar a luz
ESPAÇO para DIALOGAR Proma	Sala de diálogos	08 Cadeiras 01 Sofá para aproximadamente 15 pessoas 08 Banquetas 02 Mesas secundárias 01 Mesa principal para reuniões 02 Ar condicionado 01 Tela para multimídia 01 Multimídia 01 Quadro branco
B 114	Laboratório Desenho	30 Cadeiras 30 Mesas para desenho manual 01 Ar condicionado 01 Mesa do professor 01 Computador 01 Projetor Multimídia 01 Armário de madeira com divisórias 01 Quadro branco 01 Arquivo de aço

5.2. BIBLIOTECA

A biblioteca é o órgão de apoio, encarregado de proporcionar suporte às atividades de ensino, pesquisa e extensão, com seus serviços sob a responsabilidade de um bibliotecário e de seus auxiliares.

Inauguração:	A biblioteca foi inaugurada em 1999 para atender a demanda do SENAI Jaraguá do Sul, bem como da Faculdade de Tecnologia.
Acervo:	<u>Geral</u> : 9163 títulos com 21291 exemplares

	<u>Para o Curso:</u> 234 títulos com 632 exemplares
Demanda:	<u>Número de estudantes da Faculdade:</u> 180 <u>Número de estudantes do curso:</u> 40
Recursos Humanos:	A biblioteca da Faculdade conta com 01 Bibliotecário(s) e 01 Assistente(s) de Biblioteca para atender os docentes e discentes, sendo que: - Bibliotecário: Jussara Cardoso de Souza Horário: De segunda-feira à quinta-feira: Das 12 horas às 16 horas. Das 17h10 às 22 horas. Sexta-feira: Das 12 horas às 16h30. Das 17h45 às 22 horas. - Assistente: Amália Aparecida dos Santos Mendes. Horário: De segunda-feira à sexta-feira: Das 7h30 às 13 horas. Das 12h45 às 17h10.
Atribuições:	As atribuições do bibliotecário, com relação aos cursos de graduação e de pós-graduação, estão definidas no Regimento da Faculdade.

5.2.1. Bibliografia básica e complementar por unidade curricular

Os exemplares do primeiro ano estarão disponíveis, tombados e catalogados na biblioteca quando da visita da comissão verificadora. Todos os títulos indicados como bibliografia básica estão, obrigatoriamente, disponíveis na biblioteca da Faculdade.

Unidade Curricular	Tipo	Títulos (Referência)	Total
Metodologia de Projeto de Produto I	B	PINHEIRO, Tenny. The service startup: design gets lean: inovação e empreendedorismo por meio do design thinking. Rio de Janeiro (RJ): AltaBooks, 2015. 217 p. ISBN 9788576088851.	4
	B	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo (SP): Edgard Blücher, c1998. 260 p. ISBN 8521202652.	5
	B	BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo (SP): Edgard Blücher, c2010. 496 p. ISBN 9788521205234.	7
	C	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo (SP): Martins Fontes, c1998. 378 p. ISBN 8533608756.	1
	C	BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro (RJ): Campus, c2010. 249 p. ISBN 9788535238624.	1
	C	MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo (SP): Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533.	2
	C	BERNSEN, Jens. Design: defina primeiro o problema = Design : defina primero el problema. Florianópolis: SENAI/SC DR, 1995. 118 p.	8

	C	MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais . 1. ed. São Paulo: EDUSP, 2002. 366 p. ISBN 8531407311.	2
Introdução ao Design	B	BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.	4
	B	BURDECK, Benhard E. História, Teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.	1
	B	SCHNEIDER, Beat. Design: uma introdução. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.	1
	C	BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.	1
	C	HESKETT, John. Design. São Paulo: Ática, 2008.	1
	C	NEWARK, Quentin. O que é design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2009.	1
História da Arte e do Design		CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. São Paulo (SP): Blucher, 2008. 273, [1] p.	7
		A história da arte. Autor: Gombrich, E.H (Ernst Hans)	Em processo de compra
Desenho de Observação e Perspectiva	B	DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo (SP): Martins Fontes, 2000. 236 p (Coleção a). ISBN 8533605838.	6
	B	SCHEINBERGER, Felix. Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher. São Paulo: GG, 2017. 159 p. ISBN 9788584521005.	4
	B	MORRIS, Bethan. Fashion illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo (SP): Cosac & Naify, c2007. 208 p. ISBN 9788575035580.	6
	C	SENAI Departamento Nacional. O desenho de arquitetura: introdução/histórico. Rio de Janeiro (RJ): Divisão de Ensino e Treinamento, 1979. 1 v. (Coleção básica SENAI - CBS)	1
	C	HALLAWELL, Philip. À mão livre 1: a linguagem do desenho. 12. ed. São Paulo (SP): Melhoramentos, c1994. 91 p. (Arte & técnica) ISBN 8506018080.	2
	C	CARVALHO, Benjamin de A. Desenho geométrico. 3. ed. Rio de Janeiro (RJ): Ao Livro Técnico, 1967. 332 p.	1
	C	VIEIRA, Thaís Letícia Pinto; MONTEIRO, Gisela Pinheiro. Linguagem do produto. Rio de Janeiro (RJ): SENAI/CETIQT, 2010. 158 p. ISBN 9788560447480.	1
	C	CARVALHO, Benjamin de A. Desenho geométrico. 3. ed. Rio de Janeiro (RJ): Ao Livro Técnico, 1967. 332 p.	1
Fundamentos da Linguagem Visual	B	DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2000	6
	B	LURIE, Alison. A linguagem das roupas. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 1997. 285 p	6

	B	ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo, SP: Pioneira, 2002. 503 p	5
	C	KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano: contribuição à análise dos elementos da pintura. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997.	4
	C	CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. Discursos da moda: semiótica, design e corpo. 2. ed. São Paulo, SP: Anhembi Morumbi, 2008.	2
	C	CASTILHO, Kathia. Moda e linguagem. 2. ed. São Paulo, SP: Anhembi Morumbi, 2006.	7
	C	HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. São Paulo (SP): Nobel, 2002.	8
	C	TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo (SP): Blucher, 2009. 208 p.	4
Desenho Técnico	B	MICELI, Maria Teresa; FERREIRA, Patricia. Desenho técnico básico. 2. ed. Rio de Janeiro (RJ): Ao Livro Técnico, c2003. 143 p. ISBN 8521509375.	5
	B	RIBEIRO, Claudia Pimentel Bueno do Valle. Desenho técnico para engenharias. Curitiba: Juruá, 2012. 196 p. ISBN 9788536216799.	4
	B	MATSUMOTO, Élia Yathie. AutoCAD 2000: fundamentos 2D & 3D. 3. ed. São Paulo (SP): Érica, 2001. 310 p. ISBN 851796272.	5
	C	SENAI Departamento Nacional. O desenho de arquitetura: introdução/histórico. Rio de Janeiro (RJ): Divisão de Ensino e Treinamento, 1979. 1 v. (Coleção básica SENAI - CBS)	1
	C	SILVA, Júlio César da et al. Desenho técnico auxiliado pelo Solidworks. Florianópolis: Visual Books, 2011. 174 p. ISBN 9788575022696.	1
	C	ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Coletânea de normas de desenho técnico. São Paulo (SP): SENAI, 1990. 86 p. (Programa de Publicações Técnicas e Didáticas, Série Organização e Administração; 1).	1
	C	CARVALHO, Benjamin de A. Desenho geométrico. 3. ed. Rio de Janeiro (RJ): Ao Livro Técnico, 1967. 332 p.	1
Metodologia de Projeto de Produto II	C	FRENCH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 2. ed. São Paulo (SP): Globo, c1985. 1093 p. ISBN 8525007331.	1
	B	PINHEIRO, Tenny. The service startup: design gets lean: inovação e empreendedorismo por meio do design thinking. Rio de Janeiro (RJ): AltaBooks, 2015. 217 p. ISBN 9788576088851.	4
	B	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo (SP): Edgard Blücher, c1998. 260 p. ISBN 8521202652.	5
	B	BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo (SP): Edgard Blücher, c2010. 496 p. ISBN 9788521205234.	7

	C	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo (SP): Martins Fontes, c1998. 378 p. ISBN 8533608756.	1
	C	BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro (RJ): Campus, c2010. 249 p. ISBN 9788535238624.	1
	C	MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo (SP): Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533.	2
	C	BERNSEN, Jens. Design: defina primeiro o problema = Design : defina primero el problema. Florianópolis: SENAI/SC DR, 1995. 118 p.	8
	C	MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. 1. ed. São Paulo: EDUSP, 2002. 366 p. ISBN 8531407311.	2
Projeto de Aplicado I	B	MALDONADO, Tomás. Design industrial. Lisboa: Edições 70, c1991. 127 p. ISBN 9789724413310.	8
	B	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo (SP): Edgard Blücher, c1998. 260 p. ISBN 8521202652.	6
	B	LOBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo (SP): Edgard Blücher, 2001. 206 p. ISBN 8521202881	8
	C	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo (SP): Martins Fontes, c1998. 378 p. ISBN 8533608756.	1
	C	MONTENEGRO, Luciana; CANTANHEDE, Anna. Comunicação visual aplicada. Rio de Janeiro: SENAI/CETIQT, 2010. 70 p. ISBN 9788560447213.1	1
	C	MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. 1. ed. São Paulo: EDUSP, 2002. 366 p. ISBN 8531407311.	2
	C	BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo (SP): Edgard Blücher, 2006. 496 p. ISBN 8521203756.	1
	C	MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo (SP): Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533.	2
Técnicas de Ilustração	B	HORIE, Ricardo Minoru; OLIVEIRA, Ana Cristina Pedrozo. Crie projetos gráficos com Adobe Photoshop CS4, Corel Draw X4 e InDesign CS4: em português. São Paulo (SP): Érica, c2009. 238 p. ISBN 9788536502533.	4
	B	RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo (SP): Edgard Blücher, 2011. 208 p. ISBN 9788521205647.	8
	B	BORRELLI, Laird. Fashion illustration now. Londres: Thames and Hudson, c2000. 176 p. ISBN 050028234X.	5
	C	MORRIS, Bethan. Fashion illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo (SP): Cosac & Naify, c2007. 208 p. ISBN 9788575035580.	6

	C	ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS3. São Paulo (SP): SENAC, 2008. 474 p. (Nova série informática) ISBN 9788573597363.	1
	C	NUNNELLY, Carol A. Enciclopédia das técnicas de ilustração de moda. Barcelona: G. Gilli, 2012. 160 p. ISBN 9788425225093.	1
	C	BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC, 1997. 191 p.	2
	C	TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout . São Paulo (SP): Blucher, 2009. 208 p. ISBN 9788521204947.	5
Materiais e Processos de Fabricação	B	Livro: Design industrial: materiais e Processos de Fabricação Autor: Jim Lesko	Em Processo de Compra
	B	Livro: Como se faz Autor: Chris Lefteri	Em Processo de Compra
	B	Livro: Materiais e Design Autor: Michael Ashby	Em Processo de Compra
Métodos e Técnicas de Pesquisa	B	FERREIRA, Gonzaga. Redação científica : como entender e escrever com facilidade. São Paulo (SP): Atlas, c2011. 155 p.	05
	B	MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica . 5. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2003. 311 p.	05
	B	DEMO, Pedro,. Pesquisa: princípio científico e educativo . 120 p. (Biblioteca da educação. Série 1. Escola ; v. 14)	07
	C	RUDIO, Franz Victor. Introdução ao projeto de pesquisa científica . 30. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. 144 p.	4
	C	GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa . 4. ed. São Paulo (SP): Atlas, 2002. 175 p.	06
	C	SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico 22. ed. São Paulo (SP): Cortez, 2002. 335 p.	05

TIPO = **B** (referências básicas) e **C** (referências complementares)

5.2.2. Base e Periódicos especializados

PERIÓDICOS	Impresso	On-line
FUNDIÇÃO E SERVIÇOS. 2011-. Mensal. Disponível em: http://www.arandanet.com.br/revista/fs . Acesso em: 5 dez. 2019.		X
MÁQUINAS E METAIS. São Paulo (SP): Aranda, 1964-. ISSN 0025-2700. (2017)	X	
MELHOR: gestão de pessoas. São Paulo (SP): Segmento, 2004-. Mensal. Índice acumulado. ISSN 1518-2150. (2020)	X	
METROLOGIA & INSTRUMENTAÇÃO. São Paulo (SP): EPSE, 2000-2010. Bimestral. ISSN 1519-1575. (2017)		X
PLÁSTICO MODERNO. São Paulo, SP: QD Ltda, 1982-. Mensal. Continuação de Plásticos e embalagens: revista de negócios 1973- [1982?]. ISSN 0102-1931. (2017)	X	
QUÍMICA E DERIVADOS. São Paulo (SP): QD Ltda, 19uu-... ISSN 0481-4118. (2020)	X	
HSM MANAGEMENT: informação e conhecimento para gestão empresarial. Barueri: HSM do Brasil, 1997-. Bimestral. ISSN 1415-8868. (2020)	X	
PROTEÇÃO. Novo Hamburgo: MPF Publicações, 1977-. Mensal. (2020)	X	

BASES	Forma de Acesso
Google Acadêmico	scholar.google.com
Base de Dados Scientific Electronic Library Online	scielo.br
Periódico CAPES	periodicos.capes.gov.br/português/index.jsp
Periódicos UFSC	periodicos.ufsc.br
Domínio Público	dominiopublico.gov.br/pesquisa/pesquisaobraform.jsp
Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	bdtd.ibict.br

A relação dos demais títulos importantes utilizados no curso, disponíveis na biblioteca para consulta, mas não apresentado na organização curricular encontram-se disponibilizados no ANEXO C.

5.2.3. Espaço Físico da Biblioteca

Área total (m ²)	Área para usuários (m ²)	Capacidade (Nº de usuários)
288,34	126	84
Outras informações:		

5.2.4. Demais serviços

A Faculdade conta com uma infraestrutura de Bibliotecas em rede - a **Rede de Bibliotecas do SENAI/SC**, que funcionam interligadas por um servidor central, tendo como sistema gerencial o *Pergamum*, *software* de maior diferencial no País. Um dos preceitos desta rede é promover a padronização dos produtos e serviços, bem como dinamizar os acervos através do empréstimo interbibliotecário, o que amplia o acervo disponível.

Armazenamento do acervo:

- Para a classificação a Bibliotecária usa a Classificação Decimal Universal (CDU).
- Sistema de classificação bibliográfico baseado no princípio da divisão dos números em classe de dez algarismos. Os números por ele usados possuem a propriedade de poder receber contínuas subdivisões. Permite a classificação de qualquer assunto ou fato independente da língua ou modo de escrever dos diversos povos.

Preservação do acervo:

- O acervo é mantido em local apropriado com temperatura controlada.

Catálogo:

Todo o processamento técnico é de responsabilidade do bibliotecário, auxiliada pelos auxiliares. O material que vai ser processado recebe carimbo da instituição e etiquetas com os dados do registro de tomo. É classificado de acordo com a CDU – Classificação Decimal Universal. O CDU é um sistema de classificação bibliográfica, dividida por números que englobam todas as áreas do conhecimento humano. Os números podem ser subdivididos a fim de especificar o assunto. A CDU é estruturada pelos seguintes números básicos: 0 – Generalidades; 1 – Filosofia; 2 – Religião, Teologia; 3 – Ciências; 4 – Está Vaga; 5 – Matemática, Ciências Naturais; 6 – Ciências Aplicadas, Medicina, Tecnologia; 7 – Artes, Arquitetura, Esportes; 8 – Línguas, Literatura; 9 – Geografia, Biografia, História

Juntamente com a classificação é informado o número da tabela *Cutter*, numeração do autor. Para cada sobrenome do autor, há um número correspondente na tabela. Essa numeração serve para auxiliar a identificar o livro na estante. A indexação é a retirada das palavras-chaves que identificam o assunto da obra, e é realizado através dos tesauros especializados, elaborados pelo SENAI. As áreas que ainda não foram contempladas nos tesauros e são indexadas livremente pelo bibliotecário. É feito também um resumo da obra. Após essas etapas, são tirados os dados técnicos da obra: autor, título e subtítulo, imprensa (local, editora e data de publicação), edição, número de páginas, volumes. No caso de audiovisuais são retirados dados específicos como som, cor, tempo de duração, sistema de gravação.

Serviços disponibilizados: os serviços oferecidos pela Biblioteca são:

- consulta *online* às bases de dados;
- visita orientada para alunos e novos colaboradores, com treinamento formal e informal de usuários;

- acesso à Internet;
- comutação bibliográfica;
- empréstimo domiciliar e inter-bibliotecas;
- orientação na pesquisa bibliográfica;
- divulgação de informações técnico-científicas, culturais e educacionais;
- serviços web: consulta, reserva, renovação e pedidos de compras.

Sistema de recuperação das informações:

- Para a recuperação de informações o usuário utiliza-se do Sistema Pergamum via WEB. A Base de dados armazena informações sobre livros, artigos de periódicos, vídeos, CDs, catálogos etc. e permite a recuperação por diversos pontos de acesso, entre eles: título, autor, palavras-chave, séries etc

Empréstimos:

- O empréstimo domiciliar segue as diretrizes do Regulamento Interno da Rede. Diversas operações podem ser executadas a distância, via WEB, a saber: renovação e reserva de materiais; consulta a históricos de movimentação de materiais; consulta a sugestão de bibliografias; envio de sugestão/reclamação; entre outras.
- A IES oferece, também, empréstimo inter-bibliotecas, sendo que o estudante pode solicitar qualquer livro disponível nas Bibliotecas do SENAI/SC por meio do Sistema Pergamum, que será entregue via malote conforme cronograma previamente definido.

Acesso à internet:

- Rede fixa disponível nos computadores da Biblioteca e wifi.
- Todos os estudantes e colaboradores tem acesso por meio do login e senha cadastrado durante a matrícula ou a contratação, respectivamente.
- A comunidade por fazer uso da Biblioteca, mas localmente.

Recursos audiovisuais disponíveis:

- A biblioteca possui sala de vídeo comportando 6 usuários.

Horário de funcionamento:

- Matutino: De segunda-feira à sexta-feira das 7h30 às 22 horas.
- Vespertino: De segunda-feira à sexta-feira das 7h30 às 22 horas.
- Noturno: De segunda-feira à sexta-feira das 7h30 às 22 horas.

Mecanismos e periodicidade de atualização do acervo:

Os critérios para desenvolvimento/atualização da coleção são definidos por meio das diretrizes estabelecidas para formação ideal de um acervo, visando manter um conjunto de documentos (material bibliográfico e multimeios), que atenda às necessidades de informação dos clientes e aos objetivos da instituição. A Faculdade adota a seguinte política de aquisição:

- **Por compra** - A aquisição por compra (livros, revistas, jornais, multimeios, etc.) deve ser feita após processo de seleção, e aprovação do orçamento que, dentro de suas possibilidades financeiras, deve procurar adquirir as obras que são necessárias para complementação do acervo.

A compra é feita por processo de licitação, porém os títulos importados e os não localizados no mercado local são comprados diretamente pela Faculdade. Durante o ano também são realizadas compras de acordo com a necessidade dos cursos.

- **Por doação:** Consiste em receber gratuitamente os documentos selecionados para fazerem parte do acervo. A Unidade poderá solicitar às empresas e entidades científicas, culturais, títulos disponíveis para doação. As doações recebidas de forma espontânea serão submetidas aos critérios de seleção. As selecionadas passarão a fazer parte do patrimônio da Unidade, e os demais serão descartados ou oferecidos em lista de doações.
- **Por permuta:** Consiste na troca de materiais disponíveis por outros de interesse da Biblioteca oriundos de outras Instituições ou de outras unidades do SENAI/SC.

Professores, colaboradores e alunos participam na atualização do acervo com sugestões de compra, realizadas através de *software* específico. Outro instrumento utilizado para atualização do acervo é a solicitação de doações e a permuta de material com outras Bibliotecas.

A Mantenedora libera anualmente verba para investimento na atualização tecnológica das Faculdades do SENAI/SC, parte dessa verba destina-se a compra de materiais bibliográficos.

A Biblioteca auxilia com pesquisas na Internet em busca de títulos interessantes verificação de preços, cotações, contatos com fornecedores para substituições de livros esgotados e envio de catálogos de livros ao corpo docente para sugestão de novas aquisições.

Reprografia:

- Os serviços de reprografia são terceirizados prestando serviços para toda a unidade e de fácil acesso, localizando-se no bloco D.

MATRIZ CURRICULAR – Tecnologia em Design de Produto					
1ª Fase (350 horas)	2ª Fase (350 horas)	3ª Fase (350 horas)	4ª Fase (350 horas)	5ª Fase (350 horas)	6ª Fase (350 horas)
Metodologia de Projeto de Produto I 70h	Metodologia de Projeto de Produto II 70h	Computação Gráfica I 105h	Computação Gráfica II 70h	Projeto de Imagem e Fotografia I 70h	Projeto de Imagem e Fotografia II 70h
Introdução ao <i>Design</i> 35h	Projeto Aplicado I 70h	Modelos e Protótipos I 105h	Modelos e Protótipos II 70h	Design da Interação E Usabilidade 70h	Projeto Aplicado III 70h
História da Arte e do <i>Design</i> 70h	Técnicas de Ilustração 70h	Ergonomia 70h	Projeto Aplicado II 70h	Design de Serviços 70h	Gestão do Design 70h
Desenho de Observação e Perspectiva 70h	Materiais e Processos de Fabricação 70h	Gestão de Projetos 70h	Estética e Semiótica 70h	Antropologia 70h	Análise de Viabilidade De Produto 70h
Fundamentos da Linguagem Visual 35h	Métodos e Técnicas De Pesquisa 70h		Fundamentos de Empreendedorismo 70h	Marketing 70h	Design para Inovação 70h
Desenho Técnico 70h					
MÓDULO BÁSICO: 350h			Libras (optativa): 70h		
MÓDULO INRODUTÓRIO: 350h			TCC: 60h		
MÓDULOS ESPECÍFICOS (I, II, II E IV): : 1400h			AACs: 60h		

APÊNDICE A – DETALHAMENTO DA MATRIZ CURRICULAR DO CURSO

Módulo: BÁSICO			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Metodologia de Projeto de Produto I			
Período Letivo: 1º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências direcionadas a compreensão, planejamento e utilização de métodos e ferramentas aplicáveis a projeto(s) de produto(s).			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Possuindo domínio teórico dos processos de design; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução;	• Fundamentos teóricos para o desenvolvimento de projeto de Design. • Elaboração e execução de projeto de produtos. • Metodologias e ferramentas para a execução de projeto de produto.	• Princípios de projeto de produto; • Metodologia de design para desenvolvimento de produtos; • Ferramentas de desenvolvimento aplicadas para projetos de produtos; • Noções de elaboração e execução de projeto de produto;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional;			
FM-NP-209-SENAI-002	Revisão: 01	Data da Revisão: 04/11/2020	Aprovado por: Michael Eberle Siemeintcoski
			Pág.: 77 de 138

• Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: BÁSICO		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Introdução ao Design		
Período Letivo: 1º Semestre		
Carga Horária Total: 35 horas	Presencial: 28 horas	EAD: 07 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Compreender as principais aplicações, campos de atuação e características do Design.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Definir materiais, equipamentos e insumos; • Representar graficamente o produto;	• Possuindo domínio teórico dos processos de design; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Conhecendo os materiais e tecnologias disponíveis para execução do projeto; • Aplicando normas técnicas;	• Análise de demanda e diálogo com cliente; • Compreender potencialidades do profissional do design e suas fragilidades; • Fundamentos teóricos para o desenvolvimento de projeto de Design; • Compreender as questões legais referentes aos Direitos Humanos;	• Princípios e conceitos de design; • Habilitações do design; • Campos de atuação, profissionais e cases de destaque; • Tendências e estilos; • O conceito do design, o elo entre homem e máquinas; • Direitos humanos, ética e cidadania; • Aspectos legais;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: BÁSICO**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** História da Arte e do Design**Período Letivo:** 1º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Conhecer o desenvolvimento histórico/cultural da arte e suas implicações no desenvolvimento do Design;**Conteúdos Formativos**

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Representar graficamente o produto;	• Representando esboço inicial/proposta do projeto; • Analisando os requisitos do projeto; • Criando e editando imagens;	• Fundamentos teóricos para o desenvolvimento de projeto de Design. • Elaboração e execução de projeto de produtos. • Utilização da teoria e técnicas de arte aplicadas ao design de produto;	• Princípios e conceitos da arte; • A arte no Brasil; • Influências da cultura afro-brasileira e africana no desenvolvimento artístico do Brasil; • Arte e design no contexto contemporâneo; • Referências de projetos de design; • Relações entre arte e design; • O uso da arte pelo design;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;

- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: BÁSICO		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Desenho de Observação e Perspectiva		
Período Letivo: 1º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Desenvolver competências para elaboração de desenhos de observação e perspectiva aplicados ao desenvolvimento de projetos de design.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
- Atuar no desenvolvimento do projeto; - Representar graficamente o produto;	- Representando esboço inicial/proposta do projeto; - Criando e editando imagens utilizando ferramentas computacionais; - Aplicando normas técnicas;	- Fundamentos teóricos para o desenvolvimento de projeto de Design. - Utilização de técnicas manuais de construção dos desenhos por observação; - Elaboração e execução de projeto de produtos. - Metodologias e ferramentas para a execução de projeto de produto.	- Teoria do desenho; - Expressão gráfica; - Prática de desenho: linhas, malhas e texturas gráficas; - Desenho de observação por meio da prática de croquis; - Representação de objetos e espaços; - Métodos construtivos: perspectiva, estrutura, proporção e composição.
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: BÁSICO

Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

Unidade Curricular: Fundamentos da Linguagem Visual

Período Letivo: 1º Semestre

Carga Horária Total: 35 horas

Presencial: 28 horas

EAD: 07 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Desenvolver competências sobre os fundamentos da linguagem visual necessários ao desenvolvimento de habilidades de interpretação e expressão aplicados ao design de produtos.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Representar graficamente o produto;	• Possuindo domínio teórico dos processos de design; • Conhecendo ferramentas computacionais e softwares gráficos para criação e edição de imagens; • Criando e editando imagens utilizando ferramentas computacionais; • Aplicando normas técnicas • Utilizando softwares específicos;	• Fundamentos teóricos para o desenvolvimento de projeto de Design. • Aplicação das técnicas introdutórias de linguagem visual no desenvolvimento de projetos de produtos;	• Alfabetismo visual; • Elementos básicos da linguagem visual; • Fundamentos teóricos e práticos aplicados da linguagem visual ao design de produto; • Princípios da Gestalt; • Relação de espaço bidimensional e tridimensional; • Teoria da cor;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;

- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais)	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: BÁSICO		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Desenho Técnico		
Período Letivo: 1º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências direcionadas a compreensão, planejamento e utilização das técnicas do desenho técnico aplicáveis ao desenvolvimento do projeto(s) de produto(s).		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Representar graficamente o produto;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Dominando a utilização de softwares CAD para criação de projetos de produto em caráter bidimensional e tridimensional; • Utilizando softwares específicos;	• Interpretar desenho técnico; • Desenhar peças e produtos em software CAD 3D; • Compreender a importância e saber apresentar cotas nos desenhos desenvolvidos;	• Modelagem em sistemas CAD 2D e CAD 3D; • Estratégias de criação de modelos geométricos virtuais; • Ferramentas de visualização; Ferramentas de esboço; Ferramentas de modelagem de sólidos; • Cotagem; Eixo de simetria e simbologia; • Cortes e seções: Definição, Tipos de cortes, Tipos de seções, Hachuras; • Interpretação de tolerâncias dimensionais e geométricas; • Representação de Rugosidade.
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: INTRODUTÓRIO**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Metodologia de Projeto de Produto II**Período Letivo:** 2º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências direcionadas a compreensão, planejamento e utilização da metodologia de projeto de produto aplicáveis ao desenvolvimento do projeto(s) de produto(s).

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto;	• Analisando o perfil dos usuários; • Adequando a proposta conforme critérios de ergonomia; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Verificando insumos para execução do projeto; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução;	• Seguir etapas de desenvolvimento de projeto; • Conhecer ferramentas para desenvolvimento e gerenciamento do projeto; • Executar simulações de práticas situacionais para validar método de elaboração de projetos;	• Etapas para desenvolvimento de produto(s); • Metodologias de design para o desenvolvimento de produtos; • Ferramentas de desenvolvimento aplicadas para o projeto de produtos; • Noções práticas para a elaboração e execução de um projeto de produto e de pesquisa aplicada; • Selecionar método(s) a ser aplicado(s) na execução do modelo ou protótipo, conforme solicitações do projeto;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: INTRODUTÓRIO		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Projeto Aplicado I (Atividade de Extensão)		
Período Letivo: 2º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Desenvolver competências para compreender, planejar e utilizar metodologia de “Projeto Aplicado” como proposta de otimização em situações reais e/ou simuladas, utilizando equipamentos, softwares e materiais de fácil operação e baixa complexidade.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
- Compreender a situação problema apresentada/existente - Aplicar técnicas de levantamento e análise de dados utilizando fontes de pesquisas acadêmicas.	- Interpretando especificações técnicas da situação problema proposta; - Pesquisando em plataformas acadêmicas e buscando compreender o atual estado da arte por meio de análise bibliométrica;	- Aplicar técnicas para desenvolvimento de projeto; - Propor, avaliar e selecionar propostas de implementação por meio de critérios técnicos claros e eficientes;	- Avaliação da situação problema apresentada; - Técnicas de gerenciamento e avaliação da equipe do projeto, evidenciando potencialidades individuais com intuito de otimizar a delegação de atividades;
- Planejar e apresentar proposta do protótipo/processo juntamente com etapas de execução; - Analisar e avaliar o protótipo/processo desenvolvido juntamente com documentos descritivos; - Apresentar e validar o protótipo/processo junto ao cliente (banca de professores do curso);	- Utilizando máquinas, equipamentos e softwares; - Aplicando técnicas de elaboração e construção do protótipo/processo proposto; - Comparando as características técnicas existentes no projeto com as verificadas no protótipo/processo; - Promovendo o contato do cliente com o protótipo/processo desenvolvido;	Utilizar equipamentos, softwares e materiais específicos e necessários para execução e validação do protótipo/processo proposto;	- Aplicação de Métodos de pesquisa acadêmica para desenvolvimento da fundamentação teórica do protótipo/processo a ser executado; - Definição das etapas para o desenvolvimento do projeto, considerando prazos, insumos e equipamentos a serem requisitados e utilizados; - Aplicação de materiais, equipamentos e softwares para o desenvolvimento das etapas do projeto aplicado com baixa complexidade; - Métodos de análise, validação e apresentação do protótipo/processo desenvolvido;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;			

• Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: INTRODUTÓRIO

Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

Unidade Curricular: Técnicas de Ilustração

Período Letivo: 2º Semestre

Carga Horária Total: 70 horas

Presencial: 56 horas

EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências direcionadas a compreensão, planejamento e utilização da metodologia de Projeto de Produto em situações reais durante execução de Projeto Integrador utilizando materiais de fácil manipulação e baixa complexidade;

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
- Atuar no desenvolvimento do projeto; - Representar graficamente o produto;	- Representando esboço inicial/proposta do projeto; - Conhecendo ferramentas computacionais e softwares gráficos para criação e edição de imagens; - Criando e editando imagens utilizando ferramentas computacionais; - Aplicando normas técnicas; - Utilizando softwares específicos;	- Desenvolver ilustrações manuais e digitais; - Aplicar técnicas de ilustração em animações; - Produzir comunicação visual utilizando ilustrações; - Executar atividades gráficas utilizando ilustração vetorial e pintura digital;	- Técnicas para produção de ilustrações (manuais e digitais); - Utilização da ilustração nos processos de pré-produção e produção de animações; - Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários no âmbito industrial; - Ilustração vetorial e pintura digital;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: INTRODUTÓRIO**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Materiais e Processos de Fabricação**Período Letivo:** 2º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências para analisar o projeto e definir materiais e processos de fabricação garantindo eficiência e viabilidade.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Definir materiais, equipamentos e insumos;	• Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Identificando os recursos necessários; • Verificando insumos para execução do projeto; • Conhecendo os materiais e tecnologias disponíveis para execução do projeto; • Definindo materiais e equipamentos necessários para o desenvolvimento/fabricação do produto;	• Conhecer os principais materiais utilizados em design e sua aplicação; • Selecionar materiais e processos de fabricação para execução do projeto conforme disponibilidade e análise de custos envolvidos;	• Propriedades dos materiais; • Caracterização e classificação de materiais e matéria-prima; • Técnicas de processamento de materiais; • Metrologia: paquímetro, micrometro e relógio comparador. • Operação de equipamentos e máquinas para produção de produtos e componentes (torneamento, fresamento, furação e atividades envolvendo ferramentas manuais em bancada);

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;

• Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: INTRODUTÓRIO		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Métodos e Técnicas de Pesquisa		
Período Letivo: 2º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Propiciar o desenvolvimento de competências para utilizar métodos e técnicas de pesquisa no processo de construção documental do projeto de produto.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
- Atuar no desenvolvimento do projeto; - Estruturar cronograma do projeto; - Gerar documentação técnica do projeto;	- Apresentando e validando proposta do projeto; - Divulgando comunicação assertiva para os integrantes da equipe; - Providenciando o envio ou produção dos documentos desenvolvidos para socialização com equipes de manufatura, engenharia e gestão;	- Classificar os tipos de pesquisa científica; - Localizar, identificar e selecionar fontes de informação adequadas à realização de trabalhos acadêmicos e de pesquisa científica; - Elaborar resumos; - Aplicar normas da ABNT;	- Tipos de conhecimento; Tipos de pesquisa; Métodos, técnicas e instrumentos de pesquisa; Interpretação de dados e apresentação de resultados de pesquisa; Ética na pesquisa (postura); Pesquisa Bibliográfica e suas etapas; - Fontes de informação (artigo científico, livros, normas, leis, patentes, dicionários, enciclopédias, bibliografias, índices); - Eventos técnicos e científicos; Estratégias de pesquisa e qualidade da informação na Internet.
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: ESPECÍFICO I**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Computação Gráfica I**Período Letivo:** 3º Semestre**Carga Horária Total:** 105 horas**Presencial:** 84 horas**EAD:** 21 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Utilizar softwares e ferramentas computacionais para tratamento de imagens e produção gráfica voltada para o desenvolvimento do projeto de produto.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Atuar no desenvolvimento do projeto; • Representar graficamente o produto;	• Conhecendo ferramentas computacionais e softwares gráficos para criação e edição de imagens; • Criando e editando imagens utilizando ferramentas computacionais; • Utilizando softwares específicos;	• Conhecer as aplicações de ferramentas de computação gráfica; • Utilizar processo de análise e edição de imagens e arquivos digitais; • Realizar tratamento de imagens utilizando software específico; • Produzir, editar e validar produção de imagens em ambiente computacional; • Utilizar ferramentas de renderização;	• Ferramentas de computação gráfica; • Edição de imagens e arquivos digitais; • Tratamento de imagens utilizando ferramentas computacionais; • Produção de imagens e arquivos digitais; • Renderização;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;

• Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Unidade Curricular: Modelos e Protótipos I		
Período Letivo: 3º Semestre		
Carga Horária Total: 105 horas	Presencial: 84 horas	EAD: 21 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Executar a construção de protótipos utilizando máquinas e equipamentos conforme orientações e dimensões do projeto.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
- Gerenciar o projeto; - Definir materiais, equipamentos e insumos; - Realizar as etapas de construção do projeto;	- Analisando os requisitos do projeto; - Identificando os recursos necessários; - Verificando insumos para execução do projeto; - Conhecendo os materiais e tecnologias disponíveis para execução do projeto; - Definindo materiais e equipamentos necessários para o desenvolvimento/fabricação do produto; - Executando a construção dos protótipos; - Utilizando máquinas e equipamentos; - Aplicando técnicas de montagem dos componentes;	- Operar máquinas-ferramenta convencionais; - Determinar parâmetros de corte; - Selecionar acessórios e ferramentas; - Planejar o processo de fabricação; - Disseminar os princípios de Educação Ambiental; - Buscar a conscientização sobre os cuidados e encaminhamentos dos resíduos;	- Teoria e prática de oficina (ferramentas, segurança, processo); - Instrumentos de medição; - Estudo da prototipagem; - Produção de modelos e protótipos; - Tipos de materiais e técnicas para produção de modelos e protótipos; - Seleção de métodos a serem aplicados para produção de modelos ou protótipos para atendimento das necessidades do projeto; - Educação Ambiental; - Descarte de resíduos gerados pelos processos de fabricação e os impactos ambientais; - Sustentabilidade;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital		

Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.
----------------------------------	---

Módulo: ESPECÍFICO I			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Ergonomia			
Período Letivo: 3º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Compreender e aplicar técnicas de ergonomia nos projetos de produto desenvolvidos visando conforto, segurança e eficiência.			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos

• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Verificando e compreendendo sua funcionalidade, aspectos ergonômicos e estéticos; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Adequando a proposta conforme critérios de ergonomia; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Criando momentos para que a “experiência do usuário” possa fortalecer a negociação ou possibilitar a escuta ativa das sugestões de melhoria;	• Conhecer os fundamentos da ergonomia; • Compreender as técnicas de ergonomia e suas aplicações em projetos de design; • Analisar os critérios de usabilidade de produtos, adotando ou adequando as técnicas de ergonomia; • Fornecer características ao projeto de produto que garantam design universal e possibilitem acessibilidade;	• Fundamentos da ergonomia; • Classificação, aplicação e técnicas de ergonomia; • Usabilidade; • Antropometria; • Acessibilidade e design universal;
--	---	--	--

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO I

Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

Unidade Curricular: Gestão de Projetos

Período Letivo: 3º Semestre

Carga Horária Total: 70 horas

Presencial: 56 horas

EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Aplicar técnicas de gerenciamento de projetos e negociação com cliente para alinhamentos de requisitos, garantindo entrega conforme prazos estabelecidos.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Estruturar cronograma do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Apresentando e validando proposta do projeto; • Analisando os requisitos do projeto; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Conhecendo e mantendo contato com equipes de desenvolvimento e produção; • Definindo prazos; • Definindo responsáveis pelas atividades; • Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionando prospecção das tratativas comerciais;	• Analisar as características técnicas do produto; • Estabelecer junto ao cliente, critérios de aceite e definição de escopo; • Identificar níveis de exigência da qualidade e complexidade do produto; • Aplicar as ferramentas de gerenciamento de projetos; • Acompanhar as etapas de desenvolvimento do projeto;	• Método de gerenciamento de projetos; • Gerenciamento de Escopo; • Gerenciamento de Tempo; • Gerenciamento de Custos; • Gerenciamento da Qualidade; • Gerenciamento de Pessoas; • Gerenciamento da Comunicação; • Gerenciamento de Aquisições; • Gerenciamento de Riscos.

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;

• Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO II		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Computação Gráfica II		
Período Letivo: 4º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Representar virtualmente projetos de média e alta complexidade utilizando softwares CAD 3D.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Atuar no desenvolvimento do projeto; • Representar graficamente o produto;	• Dominando a utilização de softwares CAD para criação de projetos de produto em caráter bidimensional e tridimensional; • Desenvolvendo o projeto mecânico; • Utilizando softwares específicos;	• Produzir montagens de modelos geométricos virtuais de média e alta complexidade utilizando sistemas CAD 3D; • Executar processos de montagem e suas animações virtuais; • Utilizar procedimentos de análise e correção em processos de engenharia reversa; • Gerar modelos geométricos virtuais de superfície;	• Representação de conjuntos mecânicos de média e alta complexidade em sistemas CAD 3D; • Vista explodida e definição de sequência de montagem; • Geração de desenhos para fabricação e montagem; • Animações de funcionamento; • Engenharia reversa; • Modelagem de superfícies;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: ESPECÍFICO II**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Modelos e Protótipos II**Período Letivo:** 4º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Construir modelos e protótipos funcionais adotando técnicas de engenharia reversa e processos especiais de fabricação;

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Definir materiais, equipamentos e insumos; • Gerar documentação técnica do projeto; • Realizar as etapas de construção do projeto; • Analisar o produto e/ou protótipo desenvolvido;	• Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Compreendendo os detalhes técnicos do projeto e dialogando com especialistas de outras áreas envolvidas no projeto; • Validando a proposta do projeto de melhoria e/ou novo produto com os demais setores envolvidos; • Executando a construção dos protótipos; • Respeitando e atuando conforme as etapas de construção do projeto e/ou protótipo, visando o cumprimento do cronograma previamente estabelecido; • Comparando as características técnicas existentes no projeto com as verificadas no produto e/ou protótipo; • Avaliando a qualidade do protótipo;	• Identificar os processos especiais de fabricação utilizados nas indústrias; • Executar engenharia reversa; • Compreender os procedimentos de aquisição de dados geométricos com e sem contato; • Operar máquinas de manufatura aditiva;	• Construção de modelos e protótipos funcionais; • Seleção e adequação do processo de fabricação; • Processos Especiais de Fabricação; • Engenharia reversa; • Aplicação de máquinas de medir por coordenadas e optometria em engenharia reversa; • Manufatura aditiva; • Utilização de técnicas de engenharia reversa e manufatura aditiva para construção de protótipos;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO II		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Projeto Aplicado II (Atividade de Extensão)		
Período Letivo: 4º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		

3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Analisar situação problema real apresentada e desenvolver proposta de projeto e/ou melhoria a ser desenvolvida.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Avaliar situação problema apresentada; • Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto aplicado; • Analisar viabilidade do projeto aplicado; • Gerenciar e participar das etapas de execução do projeto; • Gerenciar a equipe do projeto aplicado; • Avaliar e apresentar o protótipo/processo proposto;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Determinando os processos de elaboração necessários para a execução do projeto; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Apresentando e validando proposta do projeto aplicado; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais existentes; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/processo elaborado; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/processo apresentado;	• Analisar tecnicamente a situação problema; • Desenvolver proposta de projeto para construção de protótipo ou melhoria de processo; • Aplicar ferramentas e tecnologias existentes para o desenvolvimento do projeto; • Utilizar materiais, equipamentos e softwares específicos para construção do protótipo/processo;	• Avaliação da situação problema apresentada; • Técnicas para elaboração e gerenciamento do projeto aplicado buscando usabilidade, ergonomia e otimização de custos envolvidos; • Técnicas de gerenciamento e avaliação da equipe do projeto, evidenciando potencialidades individuais com intuito de otimizar a delegação de atividades; • Definição das etapas para o desenvolvimento do projeto, considerando prazos, insumos e equipamentos a serem requisitados e utilizados; • Aplicação de materiais, equipamentos e softwares para o desenvolvimento das etapas do projeto aplicado; • Métodos de análise, validação e apresentação do protótipo/processo desenvolvido, visando o atendimento das demandas do cliente;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO II			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Estética e Semiótica			
Período Letivo: 4º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Aplicar os conceitos de estética e semiótica no desenvolvimento e execução de projeto e/ou protótipos de produto;			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos

• Propor soluções inovadoras • Realizar as etapas de construção do projeto; • Analisar o produto e/ou protótipo desenvolvido;	• Verificando e compreendendo sua funcionalidade, aspectos ergonômicos e estéticos; • Garantindo qualidade nos processos desenvolvidos por meio do atendimento das solicitações dimensionais e também visuais; • Analisando e documentando alterações dimensionais e/ou visuais que se fizeram necessárias durante processo de construção;	• Conhecer a importância da estética e sua história; • Aplicar a semiótica para garantir assertividade no processo de comunicação;	• Princípios da arte e da estética; • Estética como forma de conhecimento e organização da experiência humana; • História da estética; • Conceito de estética e suas implicações; • Semiótica aplicada aos processos de comunicação; • Semiótica e cultura contemporânea;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital		
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.		

Módulo: ESPECÍFICO II**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Fundamentos do Empreendedorismo**Período Letivo:** 4º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Desenvolver competências para elaboração de plano de negócio e técnicas para comunicação e apresentação de projetos.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Estruturar cronograma do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Analisando constantemente as etapas e possíveis correções com intuito de otimização de recursos e minimização de tempo da entrega; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/produto construído; • Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionado prospecção das tratativas comerciais;	• Identificar e aplicar técnicas de empreendedorismo; • Desenvolver plano de negócios; • Aplicar ferramentas de inovação em propostas de empreendedorismo; • Conhecer e aplicar ferramentas de comunicação e apresentação de projetos;	• Empreendedorismo: Introdução; Conceitos e processo empreendedor; • Fatores do sucesso, características e comportamento do empreendedor; • Identificação do perfil empreendedor; • Modelagem de negócio; • Inovação e ideação; • Desenvolvimento de Plano de Negócios; • Cenários mercadológicos; • Técnicas de comunicação e apresentação;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO III

Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

Unidade Curricular: Projeto de Imagem e Fotografia I

Período Letivo: 5º Semestre

Carga Horária Total: 70 horas

Presencial: 56 horas

EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Utilizar técnicas de fotografia como forma de representação gráfica de projeto e/ou protótipo do produto.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Representar graficamente o produto; • Gerar documentação técnica do projeto;	• Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Adotando o uso de técnicas de fotografia; • Utilizando máquinas e equipamentos; • Validando a proposta do projeto de melhoria e/ou novo produto com os demais setores envolvidos;	• Conhecer história e formas de representação com utilização da fotografia; • Compreender técnicas de fotografia para projeto de produto; • Operar equipamentos de fotografia; • Realizar ajustes de sistemas de iluminação para execução de fotografias;	• História e linguagem da fotografia; • Imagem digital e analógica; • Conceitos e nomenclaturas; • Projeto fotográfico; • Técnicas e equipamentos de fotografia; • Iluminação; • Fotografia – meio de representação de ideias e expressão – aplicada ao Design;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO III**Perfil Profissional:** TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO**Unidade Curricular:** Design da Interação e Usabilidade**Período Letivo:** 5º Semestre**Carga Horária Total:** 70 horas**Presencial:** 56 horas**EAD:** 14 horas**Função**

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Desenvolver e aplicar os conceitos de design de interação e usabilidade para validar e/ou ajustar o projeto de produto;

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Analisando o perfil dos usuários; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/produto construído; • Criando momentos para que a “experiência do usuário” possa fortalecer a negociação ou possibilitar a escuta ativa das sugestões de melhoria; • Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionado prospecção das tratativas comerciais;	• Compreender a importância do design de interação e usabilidade para validação do projeto de produto; • Criar uma relação com o cliente (usuário) com a finalidade de coletar informações e relatos de experiências; • Executar ações de design de interação e usabilidade; • Ajustar projeto conforme relatos dos usuários;	• Conceitos do design de interação e usabilidade; • Processo do design de interação e usabilidade; • Comunicação entre produto e usuário; • User Experience Design; • Relação de experiência; • Técnicas de coleta de dados e aplicação.

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO III		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Design de Serviços		
Período Letivo: 5º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Conhecer e aplicar projeto de design de serviços utilizando técnicas consolidadas de análise e aprovação de propostas conforme validação do cliente.

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Realizar as etapas de construção do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Possuindo domínio teórico dos processos de design; • Analisando o perfil dos usuários; • Executando a construção dos protótipos; • Criando momentos para que a “experiência do usuário” possa fortalecer a negociação ou possibilitar a escuta ativa das sugestões de melhoria; • Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação;	• Utilizar metodologia de design Thinking e Design de serviços; • Executar processos de pesquisa e coleta de dados dos usuários; • Desenvolver propostas de protótipos em design de serviços;	• Conceitos de Design Thinking e Design de Serviços; • Levantamento de dados utilizando pesquisas; • Atividades de co-criação para geração de propostas de serviços; • Protótipos de soluções de serviços;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO III		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Antropologia		
Período Letivo: 5º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.		
Objetivo Geral: Compreender a importância e aplicação dos elementos sócio-antropológicos no Design. Destacando também as contribuições no processo de desenvolvimento de produtos em suas dimensões culturais, estéticas, étnicas e tecnológicas.		

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Verificando e compreendendo sua funcionalidade, aspectos ergonômicos e estéticos; • Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionado prospecção das tratativas comerciais;	• Conhecer o conceito de antropologia e sua importância para o design; • Analisar o comportamento da sociedade; • Utilizar o design como ferramenta de impacto cultural e social;	• Campo da Antropologia; • Conceito antropológico de cultura; • Etnocentrismo; • Elementos de organização social; • Identidade, gênero e cidadania; • Corpo e sociedade; • Cultura brasileira e influências da cultura indígena, europeia e africana;
Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas			
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);			
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS			
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.		
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.		
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.		
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital		

Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.
----------------------------------	---

Módulo: ESPECÍFICO III			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Marketing			
Período Letivo: 5º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Utilizar técnicas de marketing para aplicação direta em etapas de apresentação, negociação e entrega do projeto de produto ao cliente.			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos

• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/produto construído; • Criando momentos para que a “experiência do usuário” possa fortalecer a negociação ou possibilitar a escuta ativa das sugestões de melhoria; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionado prospecção das tratativas comerciais;	• Aplicar ferramentas de marketing durante reuniões de alinhamento com cliente; • Analisar o perfil regional dos clientes e definindo melhores práticas para prospecção dos negócios; • Estabilizar marca por meio de ações que garantam confiabilidade e credibilidade diante dos clientes; • Criar um elo de comunicação com clientes: antes, durante e após a execução dos trabalhos;	• Conceitos e fundamentos de marketing; • Ambiente de marketing; • Comportamento do consumidor; • Pesquisa de marketing; • Conceito de marca; • Tendências nas práticas de marketing; • Desenvolvimento de estratégias e planos de marketing;
---	--	---	---

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital

Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.
----------------------------------	---

Módulo: ESPECÍFICO IV			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Projeto de Imagem e Fotografia II			
Período Letivo: 6º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Aplicar técnicas de fotografia e edição gráfica no desenvolvimento de projetos de Design de produto.			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Representar graficamente o produto; • Gerar documentação técnica do projeto;	• Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Adotando o uso de técnicas de fotografia; • Utilizando máquinas e equipamentos; • Validando a proposta do projeto de melhoria e/ou novo produto com os demais setores envolvidos;	• Desenvolver projeto de design de produto utilizando técnicas de fotografia; • Validar proposta de projeto fotográfico juntos aos clientes; • Executar edição de imagens com software específico;	• Projeto fotográfico; • Técnicas e equipamentos de fotografia; • Iluminação; • A fotografia no design de produto; • Fotografia Still • Análise e representação de produtos utilizando fotografia; • Macrofotografia; • Edição de imagens utilizando ambiente computacional;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO IV		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Projeto Aplicado III (Atividade de Extensão)		
Período Letivo: 6º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Avaliar problema real da indústria/sociedade e atuar no desenvolvimento de soluções inovadoras utilizando técnicas de planejamento e gerenciamento de projeto aplicado.

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Conduzir reunião de alinhamento para compreensão das necessidades do cliente; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Analisar viabilidade do Projeto • Gerenciar o projeto; • Avaliar e providenciar equipamentos e insumos necessários para execução do projeto; • Coordenar: etapas de execução e os membros da equipe; • Apresentar o protótipo/processo ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Determinando os processos, materiais e equipamentos necessários para a execução do projeto; • Desenvolvendo propostas de projeto que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais a sua disposição; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/processo desenvolvido; • ao protótipo/processo desenvolvido;	• Analisar tecnicamente a situação problema; • Desenvolver proposta de projeto de produto ou melhoria de processo; • Aplicar ferramentas e metodologias para gerenciamento e execução das etapas do projeto aplicado; • Utilizar equipamentos, materiais e softwares específicos para execução do projeto; • Apresentar proposta do protótipo/processo desenvolvido como solução da situação-problema;	• Avaliação do problema apresentado pelo cliente; • Desenvolvimento e gerenciamento de projeto; • Elaboração de documentação para gerenciamento do projeto; • Análise de viabilidade econômica de projetos; • Gerenciamento de equipe; • Planejamento e execução de etapas; • Comunicação e partes interessadas; • Utilização de equipamentos e softwares específicos; •
	• Buscando a validação e aprovação do cliente em relação		• Avaliação de resultados alcançados; • Técnicas de apresentação ao cliente;

Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Conduzir reunião de alinhamento para compreensão das necessidades do cliente; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Analisar viabilidade do Projeto • Gerenciar o projeto; • Avaliar e providenciar equipamentos e insumos necessários para execução do projeto; • Coordenar: etapas de execução e os membros da equipe; • Apresentar o protótipo/processo ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Determinando os processos, materiais e equipamentos necessários para a execução do projeto; • Desenvolvendo propostas de projeto que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais a sua disposição; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/processo desenvolvido; • ao protótipo/processo desenvolvido;	• Analisar tecnicamente a situação problema; • Desenvolver proposta de projeto de produto ou melhoria de processo; • Aplicar ferramentas e metodologias para gerenciamento e execução das etapas do projeto aplicado; • Utilizar equipamentos, materiais e softwares específicos para execução do projeto; • Apresentar proposta do protótipo/processo desenvolvido como solução da situação-problema;	• Avaliação do problema apresentado pelo cliente; • Desenvolvimento e gerenciamento de projeto; • Elaboração de documentação para gerenciamento do projeto; • Análise de viabilidade econômica de projetos; • Gerenciamento de equipe; • Planejamento e execução de etapas; • Comunicação e partes interessadas; • Utilização de equipamentos e softwares específicos; •
	• Buscando a validação e aprovação do cliente em relação		• Avaliação de resultados alcançados; • Técnicas de apresentação ao cliente;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
• Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; • Apresentar postura ética no ambiente educacional; • Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; • Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; • Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; • Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO IV		
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO		
Unidade Curricular: Gestão do Design		
Período Letivo: 6º Semestre		
Carga Horária Total: 70 horas	Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Desenvolver competências de gestão, atuando diretamente nas questões estratégicas de liderança, análise de resultados e negociação com clientes.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Estruturar cronograma do projeto; • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Analisando constantemente as etapas e possíveis correções com intuito de otimização de recursos e minimização de tempo da entrega; • Aplicando técnicas de negociação com o cliente e gerenciamento das situações inerentes ao processo de validação;	• Aplicar ferramentas de gestão de pessoas; • Realizar negociação e gestão de novos negócios; • Gerenciar as etapas do projeto; • Liderar equipes direcionando-as para o alcance das metas de orçamento organizacional;	• Conceitos de Gestão; • O papel do gestor; • Posicionamento do design nas indústrias; • Função da Gerência de Projetos/Produtos; • Gestão: serviços, negócios e novos produtos; • Técnicas de negociação com liderados, lideranças e clientes; • Gestão Estratégica do processo de design;

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO IV			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Análise de Viabilidade de Produto			
Período Letivo: 6º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Analisar viabilidade econômico-financeira para execução de projetos de Design.			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos

• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Estruturar cronograma do projeto; • Analisando viabilidade do Projeto;	• Conhecendo as etapas necessárias para sua fabricação; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Apresentando e validando proposta do projeto; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Analisando constantemente as etapas e possíveis correções com intuito de otimização de recursos e minimização de tempo da entrega; • Avaliando custos envolvidos na execução do projeto; • Levantando necessidades de investimentos; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais a sua disposição;	• Realizar análise de viabilidade para execução do projeto; • Avaliar custos e sugerir ações de negociação para adequação econômica; • Validar proposta de projeto de design ou solicitar ajustes em relação aos custos junto ao cliente / empresa;	• Analisar o projeto do produto; • Equipamentos e insumos para execução; • Compreender e descrever quantitativamente os setores industriais envolvidos para execução do projeto; • Análise da viabilidade econômico-financeira: - Projeção de receitas; - Projeção de custos, despesas e investimentos; - Projeção dos fluxos de caixa; - Análise de indicadores; - Conclusão da análise;
--	--	---	---

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital

Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.
----------------------------------	---

Módulo: ESPECÍFICO IV			
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO			
Unidade Curricular: Design para Inovação			
Período Letivo: 6º Semestre			
Carga Horária Total: 70 horas		Presencial: 56 horas	EAD: 14 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.			
Objetivo Geral: Compreender os princípios de inovação em projetos de Design e as questões legais que permeiam o referido processo criativo.			
Conteúdos Formativos			
Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos

• Propor soluções inovadoras; • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Realizar as etapas de construção do projeto;	• Possuindo domínio teórico dos processos de design; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Viabilizando uma proposta de projeto de design com enfoque na tríade básica da ergonomia: conforto, segurança e eficiência; • Seguindo os critérios técnicos descritos no projeto;	• Aplicar conceitos de inovação em projetos de Design de Produto; • Conhecer leis e implicações dos mecanismos de proteção ao Design; • Avaliar se as propostas de projeto seguem as diretrizes legais de propriedade intelectual;	• Definição de Ciência, Tecnologia e Inovação; • Inovação em projetos de Design; • Propriedade intelectual; • Mecanismos de proteção ao Design (marca, patente, direito autoral e desenho industrial); • Procedimentos de proteção aos ativos; • Banco de dados de propriedade intelectual; • Transferência de tecnologias; • Direito do consumidor aplicado ao design;
---	--	--	--

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	• Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

Módulo: ESPECÍFICO IV

Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

Unidade Curricular: Projeto de Produto III

Período Letivo: 6º Semestre

Carga Horária Total: 70 horas

Presencial: 56 horas

EAD: 14 horas

Função

1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.
3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Compreender os princípios de inovação em projetos de Design e as questões legais que permeiam o referido processo criativo.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Propor soluções inovadoras • Atuar no desenvolvimento do projeto; • Gerenciar o projeto; • Analisando viabilidade do Projeto • Apresentar o protótipo/produto ao cliente;	• Compreendendo as necessidades e solicitações do cliente; • Buscando propostas inovadoras e que garantam usabilidade e design universal; • Determinando os processos de fabricação necessários para a execução do projeto; • Desenvolvendo propostas de projeto de design que garantam eficiência técnica, viabilidade de construção e aceitação do cliente; • Avaliando e adequando o projeto conforme viabilidade de execução; • Identificando necessidade de parcerias e/ou terceirização diante das limitações técnicas ou operacionais a sua disposição; • Promovendo o contato do cliente com o protótipo/produto construído; • Buscando satisfação do cliente diante do protótipo/produto apresentado, proporcionando prospecção das tratativas comerciais;	• Analisar tecnicamente a situação problema; • Desenvolver proposta de projeto de produto ou melhoria de processo; • Aplicar ferramentas de design para o desenvolvimento do projeto; • Utilizar softwares de computação gráfica; • Utilizar processos de fabricação para construção do protótipo;	• Desenvolver proposta de projeto e/ou melhoria de processo; • Construir e gerenciar documentação de projeto; • Produzir modelos e protótipos com conceito inovador e funcionais; • Analisar e compreender as necessidades do cliente para o desenvolvimento do produto; • Utilização ferramentas de design de interação e usabilidade; • Comunicação entre produto e usuário: criação da relação de experiência, ergonomia e atendimento das necessidades industriais.

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas	
- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente; - Apresentar postura ética no ambiente educacional; - Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas; - Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas; - Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas; - Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);	
AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS	
Equipamentos	Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	Livro impresso e/ou digital
Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.

OPTATIVA
Perfil Profissional: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO
Unidade Curricular: Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)
Carga Horária Total: 60 horas
Função 1. Criar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 2. Planejar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental. 3. Executar projetos de design direcionados ao desenvolvimento de produtos e serviços, buscando otimização de aspectos estéticos, dimensionais e funcionais, de acordo com normas técnicas de segurança, ergonomia, sustentabilidade e preservação ambiental.

Objetivo Geral: Propiciar desenvolvimento de capacidades técnicas e comportamentais para compreender a importância da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), atender com qualidade, robustez e integridade e segurança as necessidades do deficiente auditivo, entendendo e estabelecendo comunicação utilizando-a.

Conteúdos Formativos

Subfunção	Padrão de Desempenho	Capacidades Técnicas	Conhecimentos
• Aplicar os conceitos e técnicas básicas para comunicação; • Interpretar palavras utilizando LIBRAS; • Articular frases com a gramática própria de LIBRAS	• Adotando os conceitos e técnicas básicas de comunicação; • Adotando os sinais como meio de comunicação com os demais colegas; • Analisando a gramática apresentada, conforme parâmetro de regularidade da língua.	• Comunicando-se com a comunidade surda • Oferecendo suporte necessário. • Realizando as atividades envolvendo as palavras básicas trabalhadas. • Identificando a gramática e suas nuances. • Exercitando a gramática com os colegas.	• O mundo do silêncio • Datilologia • Falando com as mãos • Entendimentos por meio de sinais

Capacidades Socioemocionais, Organizativas e Metodológicas

- Desenvolver as atividades respeitando normas de saúde, segurança, ergonomia e meio ambiente;
- Apresentar postura ética no ambiente educacional;
- Demonstrar espírito colaborativo e participativo no desenvolvimento de atividades coletivas;
- Aplicar princípios de organização do trabalho desenvolvido, seguindo planejamento proposto e entregas solicitadas;
- Demonstrar profissionalismo no desenvolvimento de suas responsabilidades em sintonia com as diretrizes institucionais estabelecidas e conhecidas;
- Participar de atividades de pesquisa individuais e/ou coletivas, promovendo a inovação por meio de soluções aplicáveis a situações reais (sociais e/ou industriais);

AMBIENTES PEDAGÓGICOS, COM RELAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, MÁQUINAS, FERRAMENTAS, INSTRUMENTOS E MATERIAIS

Equipamentos	• Rede local; Projetor multimídia; Computador/notebook.
Ambientes Pedagógicos	• Laboratório de Informática; Sala de aula; Biblioteca.
Ferramentas e Equipamentos	• Sistemas Operacionais; Softwares de Aplicativos de Escritório.
Recursos didáticos	• Livro impresso e/ou digital

Observações/recomendações	Serão asseguradas as condições de acessibilidade, reconhecendo a especificidade e a peculiaridade do aluno com deficiência, levando-se em conta a(s) Norma(s) Regulamentadora(s) da ocupação, Lei nº 13.146/2015, o Decreto nº 3298/2009, a LDM nº 9304/96 e a legislação específica em vigência da deficiência em questão, quando for o caso. Portanto, no planejamento e na prática docente, deverão ser indicadas as condições e os pré-requisitos para o desenvolvimento das capacidades que envolvam risco. Asseguradas as adequações de grande e pequeno porte.
----------------------------------	---

ANEXO B – CURRÍCULO LATTES COORDENADOR DO CURSO



Márcia Sotoriva

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/4606245515317533>

ID Lattes: 4606245515317533

Última atualização do currículo em 07/02/2020

Márcia é mestre em Comunicação de Moda - Merchandising, pela Universidade do Minho em Portugal (2012), com a dissertação intitulada: A Comunicação do Calçado Conceitual (Diploma revalidado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte). É pós-graduada em Criatividade em Produtos e Negócios da Moda, pela Universidade de Caxias do Sul (2008) com o projeto final: Um Novo Espaço Antropológico, também é graduada em Tecnólogo em Moda e Estilo (2005) pela mesma instituição. Realizou três cursos de curta duração relacionados a pesquisa, criação de produto e stylist de moda na Central Saint Martins - University Of the Arts London. Atualmente é docente e coordenadora do curso de Design de Moda na Faculdade SENAI - Jaraguá do Sul. **(Texto informado pelo autor)**

Identificação

Nome Márcia Sotoriva

Nome em citações bibliográficas SOTORIVA, M.

Lattes iD <http://lattes.cnpq.br/4606245515317533>

Endereço

Formação acadêmica/titulação

- 2010 - 2012** Mestrado em Comunicação de Moda.
Universidade do Minho, UMINHO, Portugal.
Título: A Comunicação do Calçado Conceitual, Ano de Obtenção: 2012.
Orientador: Ana Cristina Luz Broega.
Coorientador: Ana Mery Sehbe De Carli.
Palavras-chave: Comunicação; Calçado Conceitual; Semiótica.
Grande área: Ciências Sociais Aplicadas
Grande Área: Linguística, Letras e Artes / Área: Artes / Subárea: Fundamentos e Crítica das Artes.
Setores de atividade: Confeção de artigos do vestuário e acessórios; Preparação de couros e fabricação de artefatos de couro, artigos para viagem e calçados; Atividades artísticas, criativas e de espetáculos.
- 2006 - 2008** Especialização em Criatividade em Produtos e Negócios da Moda. (Carga Horária: 375h).
Universidade de Caxias do Sul, UCS, Brasil.
Título: Um Novo Espaço Antropológico.
Orientador: Ana Mery Sehbe De Carli.
- 2001 - 2005** Graduação em Moda.
Universidade de Caxias do Sul, UCS, Brasil.
Título: Desenvolvimento de Coleção - Vestígios.

Formação Complementar

- 2018 - 2019** Principles Of Personal Fashion Styling 2. (Carga horária: 30h).
Central Saint Martins - University Of the Arts London, UAL, Inglaterra.
- 2018 - 2018** Extensão universitária em Desenvolvimento de Líderes. (Carga horária: 12h).
Faculdade SENAI Jaraguá do Sul, SENAI, Brasil.
- 2018 - 2018** KGB - Processos Criativos. (Carga horária: 10h).
Perestroika, PERESTROIKA, Brasil.
- 2018 - 2018** Consultoria de Imagem. (Carga horária: 32h).
ENMODA, ENMODA, Brasil.
- 2018 - 2018** 7 Jornada Inovação e Competitividade da Indústria Catarinense. (Carga horária: 8h).
Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina, FIESC, Brasil.
- 2017 - 2017** Extensão universitária em Adobe Illustrator com Foco em Desenvolvimento de Marca. (Carga horária: 20h).
Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul, UNERJ, Brasil.
- 2017 - 2017** Extensão universitária em Photoshop Básico - Foco em Manipulação de Imagens. (Carga horária: 24h).
Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul, UNERJ, Brasil.
- 2017 - 2017** Formação Docente Metodologias Ativas. (Carga horária: 3h).
Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul, UNERJ, Brasil.
- 2015 - 2015** Formação Docente Continuada. (Carga horária: 20h).
Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul, UNERJ, Brasil.
- 2012 - 2012** Contemporary Collage. (Carga horária: 30h).
Central Saint Martins - University Of the Arts London, UAL, Inglaterra.
- 2011 - 2011** 100 Design Projects. (Carga horária: 30h).
Central Saint Martins - University Of the Arts London, UAL, Inglaterra.

- 2008 - 2010** Italiano.
Associação Vêneta do Rio Grande do Sul, AVERGS, Brasil.
- 2003 - 2008** Inglês.
Wizard Brasil, WIZARD, Brasil.
- 2006 - 2006** Extensão universitária em Visual Merchandising.
Universidade de Caxias do Sul, UCS, Brasil.
- 2006 - 2006** Rendering para Ilustração de Moda. (Carga horária: 50h).
Universidade de Caxias do Sul, UCS, Brasil.
- 2004 - 2004** Desenvolvimento de Coleção com Ronaldo Fraga.
Universidade de Caxias do Sul, UCS, Brasil.
- 2003 - 2003** Desenvolvimento de Coleção com Mário Queiroz.
Camara de Indústria Comércio e Serviços de Canoas, CICS, Brasil.

Atuação Profissional

Faculdade SENAI Jaraguá do Sul, SENAI, Brasil.

Vínculo institucional

2017 - Atual Vínculo: Celetista, Enquadramento Funcional: Coordenador - Docente, Carga horária: 30, Regime: Dedicção exclusiva.

Atividades

09/2017 - Atual Ensino, Design de Moda, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas
Laboratório de Criatividade
Produção de Moda I
Produção de Moda II
Projeto de coleção
Projeto e desenvolvimento de coleção
Trabalho de Conclusão de Curso

Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul, UNERJ, Brasil.**Vínculo institucional**

2015 - 2018 Vínculo: Professora, Enquadramento Funcional: Professora, Carga horária: 8

Atividades

02/2015 - Atual Ensino, Moda, Nível: Graduação

Disciplinas ministradas
Estágio Curricular Supervisionado Obrigatório
Figurino
Projeto Integrador III
Projeto Integrador V
Projeto Integrador VI
Representação Técnica do Vestuário
Trabalho de Conclusão de Curso

Marisol S/A, MARISOL, Brasil.**Vínculo institucional**

2014 - 2017 Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer de Calçados, Carga horária: 44, Regime: Dedicção exclusiva.

Outras informações Atuou na pesquisa de tendências, desenvolvimento de matéria-prima (couros, tecidos e sintéticos), desenvolvimento de cartela de cores, criação e acompanhamento de projetos de calçados femininos infantis para a marca Lilica Ripilica. Acompanhava tendências de moda e comportamento através de viagens de pesquisa.

Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, UNIVATES, Brasil.**Vínculo institucional**

2013 - 2013 Vínculo: Professor, Enquadramento Funcional: Professor, Carga horária: 4

Outras informações Disciplina Ministrada: Ateliê de Moda I

DAKOTA S/A, DAKOTA, Brasil.**Vínculo institucional**

2006 - 2010 Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer de calçados, Carga horária: 44, Regime: Dedicção exclusiva.

Outras informações Atuou na pesquisa de tendências utilizando variados sites de moda (WGSN, Usefashion e Shoesplanet), desenvolvimento de matéria-prima (couros e sintéticos), criação e acompanhamento de projetos de calçados femininos para as marcas Dakota (feminino fashion) e Campesi (feminino conforto) e cartela de cores. Acompanhava tendências de moda e comportamentais através de viagens às principais cidades europeias (Paris, Londres, Milão, Barcelona, Atenas, Amsterdã, entre outras) e através de visitas a feiras e desfiles relacionados ao setor (São Paulo Fashion Week).

Enecentury, ENC, Portugal.**Vínculo institucional**

2010 - 2011 Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer de calçados, Carga horária: 30, Regime: Dedicção exclusiva.

Outras informações Atuou na pesquisa de tendências utilizando o site WGSN, desenvolvimento de coleção de calçados femininos, cartela de cores e desenvolvimento de materiais.

Confecções Sotoriva, SIMM, Brasil.**Vínculo institucional**

1999 - 2004 Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Designer de roupas, Carga horária: 40, Regime: Dedicção exclusiva.

Outras informações Atuou na pesquisa e desenvolvimento de roupas femininas.

Áreas de atuação

1. Grande área: Linguística, Letras e Artes / Área: Artes / Subárea: Desenvolvimento de produto de moda.
2. Grande área: Linguística, Letras e Artes / Área: Artes / Subárea: Moda Conceitual.
3. Grande área: Ciências Sociais Aplicadas / Área: Comunicação / Subárea: Merchandising.

Idiomas

- Inglês** Compreende Bem, Fala Razoavelmente, Lê Bem, Escreve Razoavelmente.
- Italiano** Compreende Bem, Fala Razoavelmente, Lê Bem, Escreve Razoavelmente.
- Espanhol** Compreende Bem, Fala Pouco, Lê Bem, Escreve Pouco.
- Português** Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Bem.

Prêmios e títulos

- 2012** 1º Prêmio no Concurso de Fotografia - TEDx Vimarões, TED e Guimarães 2012 - Capital europeia da cultura.

Produções**Produção bibliográfica****Capítulos de livros publicados**

1. ROSA, P. S.; OLIVEIRA, C. R.; MOMM, J.; **SOTORIVA, M.** . Criação de coleção de vestuário inspirada na valorização da diversidade.. In: Ivanete Lurdes Costacurta; Myrthes Meinicke; Roberto de Medeiros Junior. (Org.). Ensinar é aprender. 1ed.Florianópolis: Expressão, 2018, v. 2, p. 172-175.

Trabalhos completos publicados em anais de congressos

1. ★ PESSOA, J.; **SOTORIVA, M.**; MATOS, C. . Desmistificando o processo criativo. In: CIMODE - Congresso Internacional de Moda e Design, 2016, Buenos Aires. CIMODE, 2016.
2. **SOTORIVA, M.**; PESSOA, J.; ALMEIDA NETTO, N. M. . A relação do consumo e o conforto do calçado de salto.. In: CIMODE - Congresso Internacional de Moda e Design, 2016, Buenos Aires. CIMODE, 2016.
3. **SOTORIVA, M.**; BROEGA, A. C.; De CARLI, A. M. S. . A Comunicação no Produto Conceitual de Moda - Um Caso de Estudo. In: X Colóquio de Moda, 2014, Caxias do Sul. X Colóquio de Moda, VII Edição Internacional, 2014.
4. **SOTORIVA, M.**; MATOS, C.; OENNING, J. . Será o declínio das tendências de moda?. In: IX Colóquio de Moda - VI Edição Internacional, 2013, Fortaleza. IX Colóquio de Moda - IV Edição Internacional, 2013.
5. ★ **SOTORIVA, M.**; BROEGA, A. C.; De CARLI, A. M. S. . A comunicação e a diferenciação entre calçado comercial X calçado conceitual através de análise semiótica. In: CIMODE 2012 - 1º Congresso Internacional de Moda e Design, 2012, Guimarães. Proceedings: CIMODE 2012. Guimarães: Universidade do Minho, 2012. p. 1785-1800.

6. ★ **SOTORIVA, M.**; PESSOA, J. ; BROEGA, A. C. ; MATOS, C. . A New Language for Creativity in Fashion Design. In: Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of Modacult, 2012, Milão. Fashion Tales 2012 - Proceedings Milão: Modacult, 2012.
7. SOUTO, A. ; **SOTORIVA, M.** ; MATOS, C. ; PESSOA, J. . The consumer perception of sustainability. In: Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of Modacult, 2012, Milão. Fashion Tales 2012 - Proceedings Milão: Modacult, 2012.
8. BAQUIT, G. ; **SOTORIVA, M.** . Branding e Interação: A experiência como identidade corporativa. In: WCCA 2012 - V World Congress on Communication and Arts, 2012, Guimarães. Proceedings of the V World Congress on Communication and Arts, WCCA, 2012.
9. **SOTORIVA, M.**; LEAL, N. S. . A Criatividade e o Pensamento Lateral. In: 6º CIPED - Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2011, Lisboa. Proceedings of the 6º CIPED - Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2011.
10. REFOSCO, E. ; **SOTORIVA, M.** ; BROEGA, A. C. ; MAZZOTTI, K. . O novo consumidor de moda e a sustentabilidade. In: VII Colóquio de Moda, 2011, Maringá. Anais do Colóquio de Moda 2011, 2011. p. GT 11.
11. **SOTORIVA, M.**. Um Novo Espaço Antropológico para a Moda. In: IV Colóquio de Moda, 2008, Novo Hamburgo. Anais do Colóquio de Moda 2008, 2008.

Resumos publicados em anais de congressos

1. FAVERO, J. ; **SOTORIVA, M.** ; GAEBLER, D. M. . Como reduzir o consumo de produtos de moda e com lucro?. In: Seminário de Pesquisa em Gestão, Tecnologia e Educação, 2019, Florianópolis. Seminário de Pesquisa em Gestão, Tecnologia e Educação, 2019.
2. **SOTORIVA, M.**; MATOS, C. ; OENNING, J. . Será o declínio das tendências de moda?. In: IX Colóquio de Moda - VI Edição Internacional, 2013, Fortaleza. IX Colóquio de Moda - VI Edição Internacional, 2013.
3. **SOTORIVA, M.**; BROEGA, A. C. ; De CARLI, A. M. S. . A comunicação e a diferenciação entre calçado comercial X calçado conceitual através de análise semiótica. In: CIMODE 2012 - 1º Congresso Internacional de Moda e Design, 2012, Guimarães. Livro de Resumos do 1º Congresso Internacional de Moda e Design. Guimarães: Universidade do Minho, 2012. p. 157-157.
4. **SOTORIVA, M.**; PESSOA, J. ; BROEGA, A. C. ; MATOS, C. . A New Language for Creativity in Fashion Design. In: Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of Modacult, 2012, Milão. Fashion Tales 2012 Abstract Book, 2012. p. 74-74.
5. SOUTO, A. ; **SOTORIVA, M.** ; MATOS, C. ; PESSOA, J. . The consumer perception of sustainability. In: Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of Modacult, 2012, Milão. Fashion Tales 2012 - Abstract Book, 2012. p. 19-19.
6. BAQUIT, G. ; **SOTORIVA, M.** . Branding e Interação: A experiência como identidade corporativa. In: WCCA 2012 - V World Congress on Communication and Arts, 2012, Guimarães. Book of Abstracts - V World Congress on Communication and Arts, 2012. p. 48-48.
7. **SOTORIVA, M.**; LEAL, N. S. . A Criatividade e o Pensamento Lateral. In: 6º CIPED - Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2011, Lisboa. 6º CIPED - Abstract Book. Lisboa, 2011. p. 311-311.

Apresentações de Trabalho

1. FAVERO, J. ; GAEBLER, D. M. ; **SOTORIVA, M.** . Como reduzir o consumo de produtos de moda e com lucro?. 2019. (Apresentação de Trabalho/Seminário).
2. **SOTORIVA, M.**; BROEGA, A. C. ; De CARLI, A. M. S. . A Comunicação no Produto Conceitual de Moda - Um Caso de Estudo. 2014. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
3. **SOTORIVA, M.**; MATOS, C. ; OENNING, J. . Será o declínio das tendências de moda?. 2013. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
4. **SOTORIVA, M.**. A Comunicação do Calçado Conceitual. 2012. (Apresentação de Trabalho/Seminário).
5. **SOTORIVA, M.**; BROEGA, A. C. ; De CARLI, A. M. S. . A comunicação e a diferenciação entre calçado comercial X calçado conceitual através de análise semiótica. 2012. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
6. **SOTORIVA, M.**; LEAL, N. S. . A Criatividade e o Pensamento Lateral. 2011. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
7. **SOTORIVA, M.**; MAZZOTTI, K. . Workshop em pesquisa e desenvolvimento de calçados femininos.. 2011. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra).

Demais tipos de produção técnica

1. ★ **SOTORIVA, M.**. Desbloqueio Mental para a Criação de Produtos. 2018. (Curso de curta duração ministrado/Extensão).
2. ★ **SOTORIVA, M.**. Seminário Design Work - A Comunicação do Calçado Conceitual. 2012. (Curso de curta duração ministrado/Outra).
3. **SOTORIVA, M.**; MAZZOTTI, K. . Workshop em Pesquisa e Desenvolvimento de Calçados Femininos. 2011. (Curso de curta duração ministrado/Outra).

Produção artística/cultural

Outras produções artísticas/culturais

1. **SOTORIVA, M.**. 12ª Prêmio UCS/Sultêxtil - Pablo Picasso, 2005 (Desfile).
2. **SOTORIVA, M.**. Energia, Virtualidade e Ecologia. 2004 (Desfile de materiais alternativos).
3. **SOTORIVA, M.**. As Mulheres de Chico. 2004 (Desfile de materiais alternativos).

Bancas

Participação em bancas de trabalhos de conclusão

Trabalhos de conclusão de curso de graduação

1. ANDRIGHI, J. F.; **SOTORIVA, M.**; BATISTI, M.. Participação em banca de Bruno da Silva e Lucas Ramos.Desenvolvimento de calçado a partir de materiais de descarte. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
2. SCHNEIDER, T.; **SOTORIVA, M.**; BERNZ, M.. Participação em banca de Fernanda Lange.Desenvolvimento de coleção fitness infantil para crianças praticantes de atividades físicas. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
3. AVILA, M. E. A.; **SOTORIVA, M.**; ALMEIDA NETTO, N. M.. Participação em banca de Tâmis Mendes Lucena.O mundo da moda e o segmento plus size: análise da variedade de produtos no e-commerce de marcas femininas de Jaraguá do Sul e região.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
4. RIECHEL, D.; **SOTORIVA, M.**; PETRIS, J. P.. Participação em banca de Sabrina Rodrigues.O figurino da novela Verdades Secretas e sua influência no consumo de moda.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
5. RIECHEL, D.; **SOTORIVA, M.**; GUNTHER, R. F.. Participação em banca de Camila Pauli Antes.Comunicação não verbal: as representações do uniforme na formação da identidade profissional.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
6. AVILA, M. E. A.; **SOTORIVA, M.**. Participação em banca de Mariana Linheira dos Santos.O segmento pet na moda: uma análise em Jaraguá do Sul.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
7. BAGATOLI, V. M.; **SOTORIVA, M.**; GASCHO, C. L.. Participação em banca de Daiana Mendonsa de Vargas.Desenvolvimento de coleção de calçados artesanais com solado trançado a partir de resíduos têxteis inspirados nos anos 1970.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
8. SCHNEIDER, T.; **SOTORIVA, M.**; SABAN, P.. Participação em banca de Mariana Silva de Lima.Feminismo e Moda: retrato contemporâneo do movimento e sua influência no comportamento da sociedade.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
9. RIECHEL, D.; **SOTORIVA, M.**; ALMEIDA NETTO, N. M.. Participação em banca de Jeniffer Dalri.Desenvolvimento de coleção de bolsas ecobags.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
10. BAGATOLI, V. M.; **SOTORIVA, M.**; GUNTHER, R. F.. Participação em banca de Ealine Zipper Vicente; Mariele Marques.Sapatos Sustentáveis: desenvolvimento de coleção a partir de materiais tecnológicos e resíduos têxteis.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
11. SCHNEIDER, T.; **SOTORIVA, M.**; ANDRIGHI, J. F.. Participação em banca de Juliane Weidauer; Suelym Fernanda Moraes.Desenvolvimento de coleção para praticantes de ciclismo e corrida de rua.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.
12. RIECHEL, D.; **SOTORIVA, M.**; ALMEIDA NETTO, N. M.. Participação em banca de Caroline Deschamps; Márcia Laube.Desenvolvimento de coleção de moda infantil com foco na otimização do uso do produto.. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.

Participação em bancas de comissões julgadoras

Livre docência

1. **SOTORIVA, M.**. Design de processos: desenvolvimento de matéria prima composta utilizando retalhos têxteis da produção de estofados.. 2017. Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul.

Eventos

Participação em eventos, congressos, exposições e feiras

1. Seminário de Pesquisa em Gestão, Tecnologia e Educação.Como reduzir o consumo de produtos de moda e com lucro?. 2019. (Seminário).
2. 1º CIMODE. A comunicação e a diferenciação entre calçado comercial X calçado conceitual através de análise semiótica. 2012. (Congresso).
3. BANG - Estimula a criatividade. 2012. (Simpósio).
4. Conferência Internacional: Indústrias criativas como chave para o futuro: análise e perspectivas. 2012. (Seminário).
5. Conferência Internacional de Design Sustentável e Inclusivo. 2012. (Congresso).
6. Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of ModaCult. A new language for creativity in fashion. 2012. (Congresso).
7. Fashion Tales 2012 - 13º International Conference of ModaCult. The consumer perception of sustainability. 2012. (Congresso).
8. TEDx Vimaranes.Ser Minho é poder amadurecer junto com a história. 2012. (Outra).
9. 6º CIPED Congresso Internacional de Pesquisa em Design. A Criatividade e o Pensamento Lateral. 2011. (Congresso).
10. Conferência Gilles Lipovetsky: Culture-monde et culture européenne. 2011. (Outra).
11. Moda Lisboa - Semana de Moda de Portugal. 2011. (Outra).
12. XII Fórum da Indústria Têxtil - Inovação Tecnológica - Citeve. 2010. (Simpósio).
13. Fórum de Inspiração para a indústria calçadista. 2009. (Encontro).
14. São Paulo Fashion Week - Semana de Moda do Brasil. 2009. (Outra).

Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

1. SOTORIVA, M.. Desafio Tecnológico, 2 edição - Empresa parceira: Marisol. Pesquisa e Desenvolvimento de soluções para o "Sassarico".. 2019. (Outro).

Orientações

Orientações e supervisões concluídas

Trabalho de conclusão de curso de graduação

1. Luiza Bianca Schroeder. Desenvolvimento de coleção infantil utilizando resíduos têxteis. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
2. Jenifer Cristine Gobbi. Desenvolvimento de coleção de acessórios a partir de materiais reutilizáveis. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
3. Fernanda Brayer Moretti e Giulia Schiochet. Desenvolvimento de coleção inverno 2018 para a marca Loft 96. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
4. Francielle Leticia Hintz. Desenvolvimento de uma coleção de vestidos de noivas inspirado na Belle Époque. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
5. Tálita Forlin Rincaweski. Desenvolvimento de coleção feminina infantil inspirada na mulher maravilha. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
6. Rodrigo Stuber Albuquerque. Desenvolvimento de coleção genderless inspirado na primavera japonesa. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.

7. Naiara Buchinger. Desenvolvimento de uma coleção aplicando técnicas de alfaiataria sob medida. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
8. Daniela Bruna Wenndorff e Geisciane Roberta da Silva. Desenvolvimento de uma coleção conceitual inspirada no estilista Martin Margiela. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.
9. Djane Karla Kupas e Larissa de Cássia Decker. Desenvolvimento de coleção slow fashion utilizando a técnica moulage. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Moda) - Centro Universitário ? Católica de Santa Catarina em Jaraguá do Sul. Orientador: Márcia Sotoriva.

Página gerada pelo Sistema Currículo Lattes em 01/12/2020 às 13:50:42

[Baixar Currículo](#) [Imprimir Currículo](#)

FM-NP-209-SENAI-002	Revisão: 01	Data da Revisão: 04/11/2020	Aprovado por: Michael Eberle Siemeintcoski	Pág.: 137 de 138
---------------------	-------------	-----------------------------	--	------------------

SOLICITAÇÃO PARA:

☒

Autorização de Curso

☐

Reconhecimento de Curso

☐

Renovação de Reconhecimento do Curso

☐

Reformulação (alterações)

Data da alteração:	30 de novembro de 2020
Data do Conselho Superior:	03 de dezembro de 2020
Data do Colegiado de Curso:	08 de setembro de 2020
Responsável pela atualização na Faculdade:	Stephanie de Melo, Juliane Maira Bento
Responsável pela atualização na Mantenedora:	Cleunisse Rauen De Luca Canto

INFORMAÇÕES SOBRE A VERSÃO DA OCUPAÇÃO	
Data de Validação	13/08/2018
Data de Validade	08/04/2020
Comitê Técnico Setorial	SENAI Departamento Nacional SENAI Departamentos Regionais (Mantenedora) Núcleo Docente Estruturante (NDE Mantida)