

Projeto Pedagógico **CST em Design Gráfico**

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral

CARGA HORÁRIA

1650 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

04 semestres

MODALIDADE

Presencial

- **Presencial:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de ambiente virtual de aprendizagem conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 20% da carga horária total do curso.
- **Presencial Flex:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de ambiente virtual de aprendizagem conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.

ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

A Resolução de 07 de janeiro de 2015 do Conselho Diretor e de Ensino, Pesquisa e Extensão, determinou a criação do curso de Tecnologia em Design Gráfico do FIAM FAAM Centro Universitário.

Reconhecimento do curso de Tecnologia em Design Gráfico do FIAM FAAM Centro Universitário, por meio da Portaria Nº 969 de 06 de setembro de 2017, publicada no DOU no dia 08 de setembro de 2017.

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO

Os designers gráficos interpretam graficamente uma ideia ou um conjunto de informações. Hoje, há uma maior percepção da importância deste profissional para movimentar vendas e tornar uma empresa ou uma marca conhecida e competitiva em um mundo em que a imagem é, cada vez mais, um instrumento de comunicação.

O curso oferece uma formação rápida e completa, por meio de um programa de ensino inovador e focado na empregabilidade. O objetivo é formar profissionais competentes e dinâmicos, que atendam às demandas de um mercado em constante crescimento.

3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências profissionais na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado.

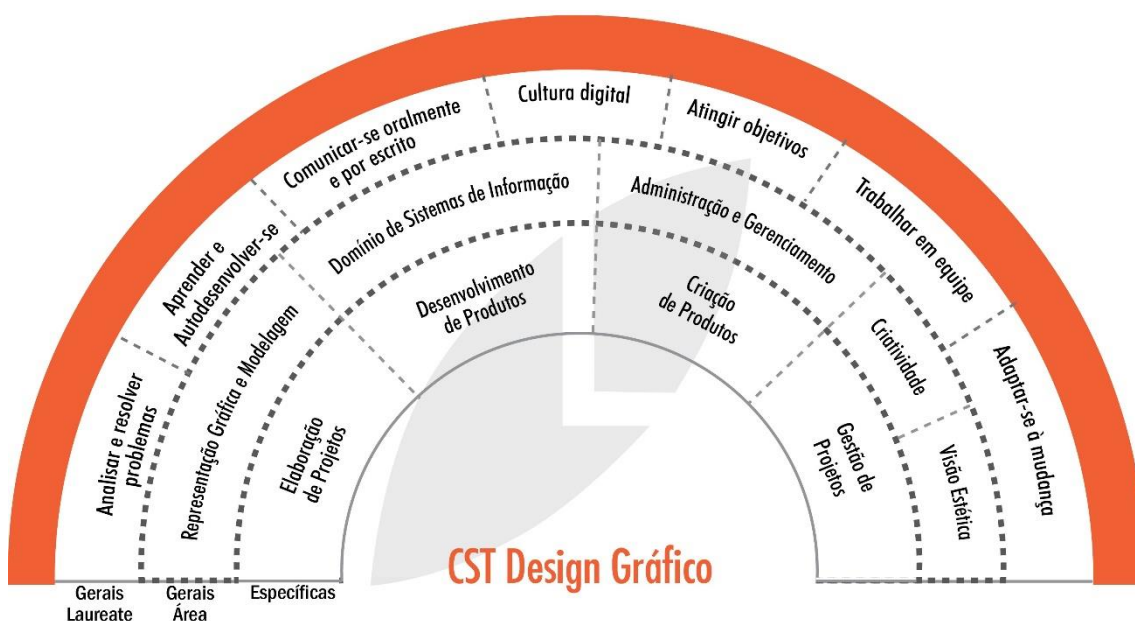
O campo de atuação dos profissionais com formação em Design Gráfico é bastante amplo. O egresso poderá atuar em gráficas, editoras, agências de propaganda e marketing, escritórios de design, produtoras de web, agências multimídias e na área de marketing de empresas dos mais variados setores. Também há a possibilidade de atuar como freelancer e empreender em seu próprio negócio.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar tecnólogos com potencial para articular diferentes linguagens estéticas, gráficas e visuais e aplicá-las aos vários sistemas de informações visuais, sejam eles impressos ou digitais de maneira crítica, reflexiva e criativa, bem como formar o profissional com capacidade para coordenar todas as fases do processo de criação e produção gráfica, incluindo a pesquisa e a organização de referências simbólicas, os insumos gráficos e as técnicas modernas de editoração, além do conhecimento dos processos de impressão e acabamentos gráficos e de gestão do design gráfico.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



6. MATRIZ CURRICULAR

Curso: CST em DESIGN GRÁFICO				Modalidade do Componente Curricular	
CICLOS	Período /Série	Disciplina	CH Total	Presencial	Presencial Flex
1º	1º Período	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	88	Online	Online

		DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial	Presencial
		DESIGN CONTEMPORÂNEO	66	Presencial	Online
		FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Presencial	Presencial
		IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial	Presencial
		INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA	66	Presencial	Presencial
	2º Período	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	88	Online	Online
		DESIGN EDITORIAL	66	Presencial	Presencial
		HISTÓRIA DO DESIGN	66	Presencial	Online
		PROJETO: IMPRESSO	66	Presencial	Presencial
		SEMIÓTICA E PERCEPÇÃO VISUAL	66	Presencial	Presencial
		TECNOLOGIA GRÁFICA	66	Presencial	Presencial
TOTAL:		836			
2º	3º Período	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	88	Online	Online
		BRANDING E IDENTIDADE VISUAL	66	Presencial	Presencial
		DESIGN DIGITAL	66	Presencial	Presencial
		FOTOGRAFIA	66	Presencial	Presencial
		GESTÃO DO DESIGN	66	Presencial	Online
		PROJETO: TEMAS TRANSVERSAIS EM DESIGN	66	Presencial	Presencial
	4º Período	DESIGN E SOCIEDADE	66	Presencial	Online
		ERGONOMIA EM DESIGN	66	Presencial	Presencial
		MOTION GRAPHICS	66	Presencial	Presencial
		OPTATIVA	66	Online	Online
		PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA	66	Presencial	Online
		PROJETO: ECODESIGN	66	Presencial	Presencial
	TOTAL:		814		

7. EMENTÁRIO

ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende e analisa as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

BRANDING E IDENTIDADE VISUAL

Abrange questões relacionadas ao desenvolvimento de marcas e sistemas de identidade visual. Conceituação e análise gráfica. Planejamento, conceituação e concepção de um projeto - desenvolvimento formal, técnico e funcional de Marca e de Manual de Identidade Visual. Orientação para a viabilização e definição da linguagem visual e processo de produção e finalização do projeto gráfico.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

DESIGN CONTEMPORANEO

Enfoca o panorama do design gráfico contemporâneo: a construção e a desconstrução, e o design na modernidade. Investiga o Design no Brasil e no mundo, movimentos, estilos e tendências. Analisa a nova perspectiva e trajetória da linguagem visual, as rupturas estéticas, e os novos paradigmas sobre como se construir uma imagem.

DESIGN DIGITAL

Elabora projetos digitais com base nas análises dos conceitos e dos elementos da linguagem visual na criação dos produtos digitais. Trata dos propósitos e das aplicações do design de interfaces nos seus aspectos humano, artístico, tecnológico e comercial.

DESIGN EDITORIAL

Abrange princípios metodológicos, técnicas e ferramentas no desenvolvimento de projetos de design. Estuda os conceitos relativos ao projeto gráfico editorial e medidas gráficas. Analisa a sintaxe da linguagem visual, e as leis da composição visual. Desenvolve uso de grids, de técnicas de composição e diagramação.

DESIGN E SOCIEDADE

Estuda conceitos de Design e sociedade; conceitos de cultura e teorias da cultura; cultura popular, e fatos da cultura brasileira. Desenvolve análise comparativa da diversidade cultural a partir de estudos etnológicos aplicados ao Design Gráfico.

ERGONOMIA EM DESIGN

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário de projetos de design.

FOTOGRAFIA

A disciplina estuda a história, teoria e crítica da imagem, da linguagem e da tecnologia fotográfica. Aborda a fotografia como meio de expressão e representação estética, enfocando também a direção fotográfica em estúdio e laboratório, e a manipulação e edição fotográfica.

FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

GESTÃO DO DESIGN

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

HISTÓRIA DO DESIGN

A disciplina apresenta a história do design por meio de uma percepção crítica da produção do design, em diferentes períodos históricos, com suas implicações sociais e culturais. Considera o design como linguagem e comunicação, enfatizando a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade, e seus desdobramentos nas produções contemporâneas.

IMAGEM GRÁFICA DIGITAL

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA

Aborda a história, teoria e concepção da tipografia, e seus diferentes aspectos: sua morfologia; de elemento de linguagem gráfica e tecnológicos. Abrange o contexto da criação de cada família tipográfica e respectivos tipógrafos.

MOTION GRAPHICS

Estuda a teoria e a prática da linguagem em movimento para mídias digitais. Contempla a criação e a produção de peças digitais animadas, utilizando técnicas básicas de animação assistida por computador, com a geração de produtos gráficos aplicáveis em diferentes tipos de projeto e plataformas.

PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA

Analisa a construção da estratégia de uma organização, metodologias e teorias atuais e os passos necessários para a concepção do Planejamento Estratégico: análise do ambiente externo, tendências e discontinuidades, análise do ambiente interno, representação do portfólio, estratégia de balanceamento do portfólio.

PROJETO: ECODESIGN

Explora projeto interdisciplinar impresso e/ou digital contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design sustentável - ecodesign.

PROJETO: IMPRESSO

Explora projeto interdisciplinar impresso contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design editorial.

PROJETO: TEMAS TRANSVERSAIS EM DESIGN

Explora projeto interdisciplinar digital contextualizado, aplicando metodologias de projetos com as competências e habilidades adquiridas ao longo do curso, por meio de trabalho em grupo, na busca pela resolução de problemas de design com temas transversais.

SEMIÓTICA E PERCEPÇÃO VISUAL

A disciplina trata do estudo semiótico sobre o conceito dos signos voltado a manifestação da imagem aplicada ao design e a produção da imagem. Analisa as teorias semióticas em seus aspectos fenomenológicos, discursivos e estéticos que envolvam conceitos de signos.

TECNOLOGIA GRÁFICA

Estuda e desenvolve sistemas de impressão: xilogravura e serigrafia. Introduce conceitos e processos de impressão e reprodução da imagem. Aborda conhecimentos e informações sobre tecnologia da produção gráfica aplicada ao segmento de produtos gráficos.

OPTATIVA

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

Componente Curricular presencial

- **Metodologia:** O curso visa desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo, por meio do qual conhecimentos, habilidades e atitudes são construídos pelo estudante a partir da relação que estabelece com o mundo e com as pessoas com quem se relaciona. As aulas são estruturadas de forma a garantir elementos didáticos significativos para a aprendizagem.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada de forma continuada, por meio do uso de diferentes instrumentos de avaliação. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis), além da necessária frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina.

Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem (*Blackboard*), além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de uma prova presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da

completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

No Anexo B, tem-se a relação dos professores que integram o corpo docente do curso.

10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página

da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>

- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.
- Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fiamfaam.br/>

ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Modalidade / Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
Presencial / Campus Vila Mariana II	Resolução sn, de 07/01/2015	Portaria Ministerial nº 969, de 06/09/2017, DOU nº 173, de 08/09/2017, Seção 1, p. 675-676	4	3	3

ANEXO B – RELAÇÃO DOS PROFESSORES QUE INTEGRAM O CORPO DOCENTE DO CURSO

Nome do Docente	Titulação	Regime de Trabalho
Aline Silva Okumura	Mestre	TP
Claudio Habara	Mestre	Horista
Edson Takahasi	Mestre	Horista
Elcio Sartori	Mestre	Horista
Erico Fernando Oliveira	Mestre	TP
Euclides Armando Santos	Especialista	TI
Gilson Gillson Cardoso	Mestre	TI
Guilherme Paranhos Paes	Especialista	Horista
Guilherme Tadeu de Godoy	Mestre	Horista
Gustavo Negreira Barbosa	Especialista	Horista
Jonatas Oliveira Serra	Especialista	Horista

Karin Vecchiatti	Doutora	TI
Luiz Maresca Neto	Especialista	TP
Ricardo Moura Leite	Especialista	Horista
Roberto Carlos Sorima	Mestre	Horista
Rogério Murback Caielli	Mestre	Horista
Sidney Matos Mendes	Mestre	Horista
Thiago Machado Balbi	Doutor	TI
Virginia Pereira Cegato Bertomeu	Mestre	TI