



Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Design Gráfico

Projeto Pedagógico Resumido

CST em Design Gráfico

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral/Crédito

CARGA HORÁRIA

1794 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

04 semestres

MODALIDADE

EaD: aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

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

A Resolução do Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, autoriza a oferta do curso de Tecnologia em Design Gráfico a partir do 1º semestre de 2019.

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. A abrangente e crescente importância deste profissional impulsiona e movimenta o mercado tornando uma empresa ou uma marca

conhecida e competitiva em um mundo em que representação estética é, cada vez mais uma assinatura e 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 e evolução.

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

Série	Disciplina	CH	Modalidade	
			Presencial	EAD
1	INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA	66	Presencial	Online
1	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online	Online
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial	Presencial
1	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online	Online
1	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial	Presencial
1	DESIGN CONTEMPORÂNEO	66	Online	Online
		396		
2	DESIGN EDITORIAL	66	Presencial	Presencial
2	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	66	Online	Online
2	HISTÓRIA DO DESIGN	66	Online	Online
2	SEMIÓTICA E PERCEPÇÃO VISUAL	66	Presencial	Online
2	TECNOLOGIA GRÁFICA	66	Presencial	Online
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO	66	Extensão	Extensão
2	PROJETO : IMPRESSO	66	Presencial	Presencial
		462		
3	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online	Online
3	FOTOGRAFIA	66	Presencia I	Online
3	GESTÃO DE DESIGN	66	Online	Online
3	BRANDING E IDENTIDADE VISUAL	66	Presencia I	Online

3	DESIGN DIGITAL	66	Presencia I	Online	Online
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM ARTES	66	Extensão	Extensão	Extensão
3	PROJETO: TEMAS TRANSVERSAIS EM DESIGN	66	Presencia I	Presencial	Online
		462			
4	DESIGN E SOCIEDADE	66	Online	Online	Online
4	ERGONOMIA EM DESIGN	66	Presencia I	Online	Online
4	MOTION GRAPHICS	66	Presencia I	Online	Online
4	OPTATIVA	66	Online	Online	Online
4	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	30	Presencia I	Presencial	Online
4	PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA	66	Online	Online	Online
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM ARTES I	48	Extensão	Extensão	Extensão
4	PROJETO: ECODESIGN	66	Presencia I	Online	Online
		474			

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 a análise as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU - 2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA EXTENSIONISTA

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

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 CONTEMPORÂNEO

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 em 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 10interdisciplinary 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. Introduz 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 online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, 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 atividades avaliativa 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.

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.fmu.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)
EaD	Resolução CONSUNEPE nº 140, de 05/11/2018	-	-	-	-