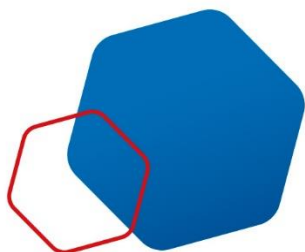




GUIA DE PERCURSO

CST EM DESIGN GRÁFICO

 unopar



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO DO CURSO

OBJETIVOS DO CURSO

PERFIL DO EGRESSO

2. ORGANIZAÇÃO DO CURSO

ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A PRÁTICA

ATIVIDADES PRÁTICAS

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO

3. APOIO AOS ESTUDOS

4. MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO

MATRIZ CURRICULAR

EMENTÁRIO

CARO(A) ESTUDANTE,

Seja bem-vindo(a)!

Iniciando a sua trajetória acadêmica, é importante que você receba as informações acerca da organização do seu curso, bem como dos espaços pelos quais sua jornada se concretizará.

No intuito de orientá-lo, apresentamos neste Guia de Percurso informações objetivas sobre o funcionamento do seu curso e suas especificidades.

Desejamos a você uma ótima leitura e um excelente período de estudos. Você perceberá que o tempo passa muito rápido e é muito bom saber que você escolheu preenchê-lo de forma muito sábia para a sua vida!

Coordenação do Curso

1 APRESENTAÇÃO DO CURSO

O Curso de CST em Design Gráfico, ofertado na modalidade EaD, cumpre integralmente ao que é estabelecido na Legislação Nacional vigente, em relação às competências e aos conteúdos obrigatórios a serem desenvolvidos com vistas ao que está estabelecido para o perfil profissional e quanto ao uso de recursos tecnológicos como viabilizador do processo didático-pedagógico.

Nesse sentido, o curso é ofertado no(s) formato(s) abaixo:

DIGITAL (100% On-line): Nessa oferta, você acessará às vídeoaulas e todo conteúdo didático digital no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), de acordo com o horário e o local que forem mais convenientes. Embora você tenha autonomia para decidir quando e onde estudar, recomendamos que crie um cronograma de estudos para melhor uso do seu tempo. Importante lembrar que o seu planejamento, o seu foco, a sua disciplina, a sua determinação e a sua consistência serão um grande diferencial!

Você contará com o suporte dos tutores a distância e dos docentes das disciplinas, viabilizadas por meio do AVA.

Você irá ao polo de apoio presencial para realizar a sua prova presencial.

OBJETIVOS DO CURSO

Os objetivos do curso estão previstos, considerando o perfil profissional do egresso, a estrutura curricular, o contexto educacional e as características locais e regionais.

Nesse contexto caracteriza-se o perfil profissional a ser formado pela IES com a expressão das principais competências a serem desenvolvidas pelo aluno, durante sua formação acadêmica, à luz das disposições do Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia presentes na Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021.

A estrutura curricular foi concebida para atender às necessidades locais, regionais e nacionais, permitindo a integração social na comunidade externa por meio de ações desenvolvidas no decorrer do curso.

O contexto educacional em que o curso foi constituído contempla as demandas nacionais, de modo efetivo, considerando as questões de natureza social, econômica e educacional.

Os objetivos do curso de Tecnologia em Design Gráfico foram concebidos e implementados buscando uma coerência, em uma análise sistêmica e global, com os seguintes aspectos: perfil profissional do egresso, estrutura curricular e contexto educacional.

Nesse contexto, ao se definir a estrutura curricular do curso de Tecnologia em Design Gráfico, foi determinado o perfil profissional em consonância com os ideais de sua mantenedora, das orientações estabelecidas no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST), no Projeto Político Institucional (PPI) e no Plano de Desenvolvimento institucional (PDI), que direcionaram o principal objetivo do Designer Gráfico a ser formado pela IES, os quais estão alinhados à luz dos agentes regulatórios.

Assim, o curso tem como objetivo principal, formar um Designer Gráfico, deve com capacidade para assumir o compromisso de atuar no contexto socioeconômico e político do país como um cidadão comprometido com os interesses e desafios da sociedade atual e capaz de acompanhar a evolução científica e tecnológica da sua área de atuação, mantendo adequado padrão de ética, responsabilidade profissional, conduta moral e respeito ao ser humano.

Como objetivo específico do curso:

- I. Desenvolver projetos e atividades para aproximá-lo da comunidade regional na qual ele irá se inserir profissionalmente;
- II. Habilitar o aluno na criação de peças gráficas utilizando diferentes técnicas aderentes com o mercado;
- III. Capacitar o aluno para desenvolver criações integradas a comunicação da arte e expressão gráfica;
- IV. Capacitar o aluno no desenvolvimento e trabalho com diferentes linguagens visuais e suas aplicações no mercado gráfico.
- V. Desenvolver propostas criativas que prezem pela inovação e resolução de questões projetuais inerentes ao seu campo de atuação e adjacentes.

O contexto educacional em que o curso foi constituído contempla as demandas da região, de modo efetivo, considerando as questões de natureza social, econômica e educacional. “O design gráfico faz parte, atualmente, da cultura e da economia dos países industrializados” (HOLLIS, 2001) e está enraizado profundamente na sociedade da informação ao englobar tanto a produção de itens impressos, artefatos editoriais, peças publicitárias e identidades visuais quanto obras multimidiáticas, produtos interativos e produções audiovisuais (AYNSLEY, 2001). Com a expansão da tecnologia e a adesão do trabalho remoto na pandemia da COVID-19, os setores que trabalham

com criatividade estão com alta demanda. Além disso, a partir do Relatório Workana: Mercado Freelancer 2020, a projeção de demanda pós-pandemia tende a aumentar 67,7%, principalmente no meio online.

Neste contexto, o curso de Tecnologia em Design Gráfico encontra-se ajustado às solicitações do mercado de trabalho brasileiro e regional, e integrado às áreas prioritárias de atuação da IES, possuindo como diferencial, as suas metodologias de ensino aprendizagem as quais colocam o aluno como protagonista, além de proporcionar contato com ensino híbrido, foco atual das premissas em educação brasileira, tratando inclusive das questões sócio emocionais, que devam englobar o profissional do futuro por meio do seu Projeto de Vida, estando ainda organizado em três eixos básicos e complementares: o ensino, a pesquisa e a extensão.

O Curso de Tecnologia em Design Gráfico proposto pela IES reúne elementos que asseguram, na formulação curricular, o atendimento às exigências atuais relativas à complexidade do ambiente profissional, tendo em vista a formação do profissional com habilitação técnica e científica, postura ética e comprometimento com a sociedade. A política do curso prima pela qualidade do ensino, com o comprometimento de oportunizar uma formação integral do aluno, através do ensino, pesquisa e extensão, como elementos indissociáveis do processo de formação.

PERFIL DO EGRESSO

Para a concepção do perfil do egresso, a proposta de organização curricular foi articulada em observância às competências e habilidades que você precisa desenvolver, respeitando-se as aprendizagens, os conhecimentos e as construções adquiridas anteriormente.

O curso, por meio do modelo acadêmico, preocupa-se com uma formação do profissional-cidadão competente e capacitado a ingressar e manter-se no mercado de trabalho, desenvolvendo-se com eficiência e eficácia na área que escolheu atuar.

Para a formação desse egresso, a proposta de organização curricular foi realizada em função das competências que os alunos precisam desenvolver, respeitando-se as aprendizagens, os conhecimentos e as construções adquiridas anteriormente. Nessa proposta, a elaboração do currículo teve como referência o que a IES busca para seu egresso, definindo as áreas de atuações profissionalizantes, a composição das competências a serem desenvolvidas e, conseqüentemente, o conjunto de componentes curriculares que contribuem para se estabelecer as conexões necessárias para o futuro profissional.

Assim, a IES busca que o egresso do curso seja um profissional que, de acordo com as determinações legais do curso de Tecnologia em Design Gráfico previstas no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, tenha como valores e pressupostos essenciais um perfil generalista, crítico, reflexivo, propositivo, humanístico e dinâmico, para atuar no contexto socioeconômico do país, sendo um profissional e um cidadão comprometido com os interesses e desafios da sociedade contemporânea e capaz de acompanhar a evolução científica e tecnológica da sua área de atuação, mantendo adequado padrão de ética profissional, conduta moral e respeito ao ser humano, estando apto a:

- I. Desenvolver o projeto e a programação visual em meios diversos, tanto físicos como digitais;
- II. Desenvolver, traduzir e trabalhar as linguagens visuais;
- III. Desenvolver os projetos de forma que a funcionalidade e a usabilidade sejam adaptadas aos diversos tipos de processos gráficos;
- IV. Elaborar criações integradas aos sistemas de comunicação, da arte e da cultura;
- V. Desenvolver portfólios, utilizando técnicas diferenciadas de expressão gráfica.

Dessa maneira, compreende-se que os conteúdos previstos desenvolvem o conhecimento científico, acadêmico e profissional no aluno, contudo no processo de ensino-aprendizagem do aluno também são desenvolvidas as competências esperadas para o egresso.

Vale destacar que, as disciplinas e competências a serem trabalhadas no curso estão de acordo com as determinações legais e demandas do mercado de trabalho para o curso. Uma das estratégias utilizadas para retroalimentar essa característica é obtida através do Canal Conecta, que por meio das pesquisas de empregabilidade permite conhecer a evolução do desempenho do egresso em suas carreiras.

O perfil apresentado ainda tem como cerne aquilo que o egresso necessitará conhecer para ser capaz de desenvolver suas atividades nas diversas áreas da sua profissão, articulando-as com suas realidades locais e regionais. Destaca-se que as competências que serão desenvolvidas ao longo do curso estão no Anexo do documento.

Dessa forma, espera-se que o egresso esteja apto para atuar nas seguintes áreas profissionais:

- I. Desenho e ilustração gráfica;
- II. Criação e desenvolvimento de projetos de design gráfico;
- III. Criação e comunicação com design gráfico.

2 ORGANIZAÇÃO DO CURSO

ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA

O desenvolvimento das disciplinas ocorre conforme o Calendário Acadêmico, observando a linha do tempo, disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que você irá acessar com seu *login* e sua senha exclusivos.

O material didático, é fundamental para a realização das atividades programadas além de ser componente obrigatório das provas presenciais. Sempre que necessitar de orientações para a realização das atividades propostas, você poderá entrar em contato com o seu tutor a distância.

Você também pode consultar o detalhamento destas atividades no Manual Acadêmico disponível no AVA.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

No sistema de Avaliação, cada disciplina possui um nível que determina quais atividades valem pontos e a quantidade total de pontos disponíveis.

Para entender cada uma dessas atividades, quanto vale e os critérios de avaliação, veja os detalhes no Manual da Avaliação disponível no AVA.

Acesse sempre a linha do tempo, disponível em seu AVA, para organizar a sua rotina de estudo e se preparar para todas as atividades previstas no curso.

CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A PRÁTICA

A estruturação curricular do curso prevê a articulação entre a teoria e a prática, com o objetivo de possibilitar a aplicabilidade dos conceitos teóricos das disciplinas, por meio de vivência de situações inerentes ao campo profissional, contribuindo para o desenvolvimento das competências e habilidades necessárias para sua atuação nas áreas da futura profissão.

ATIVIDADES PRÁTICAS

No intuito de cumprir os objetivos de ensino-aprendizagem relacionados as disciplinas com carga horária prática, serão desenvolvidas por meio de um conjunto de atividades de aprendizagem e

aprimoramento profissional, através de objetos de aprendizagem digitais, que contextualizam o conteúdo e desenvolvem as competências estabelecidas para o componente curricular.

Os objetos de aprendizagem são recursos didáticos pedagógicos que compreendem os simuladores educacionais, os softwares e as estratégias audiovisuais que proporcionam uma ênfase no uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), permitindo a você uma experiência acadêmica focada na realidade do mercado de trabalho.

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

As atividades extensionistas são componentes obrigatórios, conforme estabelecido pela Legislação.

Têm como finalidade articular os conteúdos teóricos em aplicações práticas, por meio de ações voltadas à sociedade, tendo como premissa, o atendimento das necessidades locais, de forma integrada e multidisciplinar, envolvendo a comunidade acadêmica.

A realização das atividades de extensão universitária tem como um dos pilares a convivência realística fundada no intercâmbio de conhecimentos e benefícios entre sociedade e comunidade acadêmica, permitindo que sejam realizadas ações que articulem também ensino e iniciação científica, quando possível, e o auxílio prático e efetivo junto ao público assistido.

Você terá a oportunidade de desenvolver projetos com ações comunitárias a partir de um problema local, vinculado a um dos Programas de Extensão Institucional, a saber: atendimento à comunidade; ação e difusão cultural, inovação e empreendedorismo, e sustentabilidade.

As ações extensionistas serão realizadas presencialmente, baseadas nas especificidades regionais escolhidas por você. As orientações de funcionamento da extensão estarão disponíveis no AVA e terão suporte de tutores e professores.

Você terá a oportunidade de colocar a “mão na massa” e compartilhar conhecimentos e competências que você já desenvolveu no seu curso!

ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO

No seu percurso acadêmico, você poderá realizar o Estágio Curricular Não Obrigatório, que tem como objetivo desenvolver atividades extracurriculares que proporcionem o inter-relacionamento dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso.

Esse estágio pode ser realizado no setor privado, em entidades e órgãos de administração pública, instituições de ensino e/ou pesquisa em geral, por meio de um termo de compromisso, desde que traga vivência efetiva de situações reais de trabalho e ofereça o acompanhamento e orientação de um profissional qualificado.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO

As Atividades Complementares Obrigatórias (ACO) são componentes curriculares obrigatórios, que permitem diversificar e enriquecer sua formação acadêmica e se efetivam por meio de experiências ou vivências do aluno, durante o período de integralização do curso, contemplando atividades que promovam a formação geral, como também a específica, ampliando suas chances de sucesso no mercado de trabalho.

Alguns exemplos de modalidades de ACO são: estágio curricular não obrigatório, visitas técnicas, monitoria acadêmica, programa de iniciação científica, participação em cursos, palestras, conferências e outros eventos acadêmicos, relacionados ao curso.

Recomendamos que você se organize e vá realizando as atividades, aos poucos, em cada semestre.

3 APOIO AOS ESTUDOS

Para que você organize seus estudos, é necessário que tenha disciplina, responsabilidade e administre seu tempo com eficiência no cumprimento das atividades propostas.

Para apoiá-lo, disponibilizamos no AVA os manuais abaixo:

- **Manual da Avaliação:** descreve o modelo de avaliação, as atividades previstas por tipo de disciplina, como obter pontuação e os critérios de aprovação.
- **Manual Acadêmico:** detalha o sistema acadêmico, as atividades a serem realizadas, o sistema de avaliação, procedimentos acadêmicos, atendimento ao estudante e outros serviços de apoio. É o documento que deve nortear sua vida acadêmica, pois contém todas as informações necessárias do ingresso no curso à formatura.
- **Guia de Orientação de Extensão:** orienta a realização das atividades extensionistas, detalhando o objetivo, as ações, operacionalização dos projetos, entrega e critérios de avaliação.

Consulte também em seu AVA:

- **Sala do tutor:** espaço no AVA onde são divulgadas orientações gerais pelos tutores a distância.
- **Biblioteca Virtual:** disponibiliza diversos materiais que vão desde os livros didáticos, periódicos científicos, revistas, livros de literatura disponíveis nas diversas bases de dados nacionais e internacionais.
- **Avaliação Institucional:** anualmente, o aluno é convidado a participar da avaliação institucional, mediante questionários que são disponibilizados em seu AVA. O acadêmico avalia a instituição, o curso, os docentes, os tutores, o material didático, a tecnologia adotada, entre outros aspectos. Os resultados possibilitam ações corretivas e qualitativas dos processos, envolvendo todos os setores da Instituição.

4 MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO

MATRIZ CURRICULAR

SEM	DISCIPLINAS	CH TOTAL
1	ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE	60
1	HISTÓRIA E ACEPTÕES DO DESIGN	60
1	PROCESSO DA CRIATIVIDADE*	60
1	RESPONSABILIDADE SOCIAL E AMBIENTAL - OPTATIVA	60
1	SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA	60
2	COMPUTAÇÃO GRÁFICA*	60
2	COMUNICAÇÃO VISUAL	60
2	DESENHO DE OBSERVAÇÃO*	60
2	DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS I - OPTATIVA	60
2	PROJETO DE EXTENSÃO I - DESIGN GRÁFICO	200
2	SINTAXE DA EXPRESSÃO VISUAL*	60
3	ANIMAÇÃO DIGITAL*	60

3	DESIGN EDITORIAL E DE INFORMAÇÃO	60
3	DESIGN GRÁFICO*	60
3	DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS II - OPTATIVA	60
3	FOTOGRAFIA BÁSICA*	60
3	PROJETO DE EXTENSÃO II - DESIGN GRÁFICO	200
4	EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO - OPTATIVA	60
4	ILUSTRAÇÃO DIGITAL*	60
4	PRODUÇÃO GRÁFICA*	60
4	PROJETO E GESTÃO DO DESIGN	60
4	WEB DESIGN*	60
-	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	100

*Disciplina com carga horária prática

EMENTÁRIO

CST EM DESIGN GRÁFICO

1

ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE

ARTE CONTEMPORÂNEA
DA ARTE NEOCLÁSSICA ÀS VANGUARDAS EUROPEIAS
IDADE MÉDIA E IDADE MODERNA
PRIMÓRDIOS DA ARTE E ANTIGUIDADE

HISTÓRIA E ACEPTÕES DO DESIGN

CONSIDERAÇÕES BÁSICAS PARA O DESIGN
DESAFIOS DO DESIGN NA PÓS MODERNIDADE
DESIGN PÓS 2ª GUERRA MUNDIAL
DESIGN, INDÚSTRIA E AS TRANSFORMAÇÕES PÓS 1ª GUERRA MUNDIAL

PROCESSO DA CRIATIVIDADE

BLOQUEADORES DA CRIATIVIDADE
FACILITADORES DA CRIATIVIDADE
PROCESSOS CRIATIVOS
TEORIAS DA CRIATIVIDADE

RESPONSABILIDADE SOCIAL E AMBIENTAL - OPTATIVA

ALTERNATIVAS SÓCIOAMBIENTAIS
CONTRADIÇÕES DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E A ABORDAGEM ECOLÓGICA E SOCIAL

CRISES AMBIENTAL E SOCIAL E O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
POLÍTICAS SÓCIOAMBIENTAIS E A GESTÃO CORPORATIVA

SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA

CIDADANIA E DIREITOS HUMANOS
DILEMAS ÉTICOS DA SOCIEDADE BRASILEIRA
ÉTICA E POLÍTICA
PLURALIDADE E DIVERSIDADE NO SÉCULO XXI

2

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

CRIAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE IMAGEM
CRIAÇÃO VETORIAL E DIAGRAMAÇÃO EDITORIAL
INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA
INTRODUÇÃO À EDIÇÃO AUDIOVISUAL

COMUNICAÇÃO VISUAL

COMUNICAÇÃO VISUAL
ESTRATÉGIAS DA COMUNICAÇÃO VISUAL
LINGUAGEM VISUAL
PROJETOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

EXPERIMENTANDO MATERIAS
FUNDAMENTOS E ATITUDES PARA O DESENHO
REPRESENTAÇÃO DA FORMA, VOLUME E PROPOÇÃO NO DESENHO
REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO TRIDIMENSIONAL NO DESENHO.

DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS I - OPTATIVA

MÍDIAS DIGITAIS DINÂMICAS PARA DESIGN AUDIOVISUAL
MÍDIAS DIGITAIS DINÂMICAS PARA DESIGN DE ANIMAÇÃO
MÍDIAS DIGITAIS E SUAS ESPECIFICIDADES.
MÍDIAS DIGITAIS ESTÁTICAS E DINÂMICAS PARA DESIGN WEB

PROJETO DE EXTENSÃO I - DESIGN GRÁFICO

PROGRAMA DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO. AS ATIVIDADES EXTENSIONISTAS DO CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO VINCULADAS AO PROGRAMA DE INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO, PODEM REPRESENTAR UMA OPORTUNIDADE PARA O ENTENDIMENTO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DIVERSIFICADOS PRESENTES NO CONTEXTO SOCIAL DA COMUNIDADE LOCORREGIONAL. AO IDENTIFICAR AS NECESSIDADES DE SEU ENTORNO, OS ALUNOS PODERÃO REALIZAR AÇÕES ONDE, A INOVAÇÃO E O EMPREENDEDORISMO POSSAM OFERECER IMPORTANTE IMPACTO ECONÔMICO E PRODUTIVO, DESENVOLVENDO COMPETÊNCIAS E SOFT SKILLS ESPECÍFICAS DENTRO DA SUA ÁREA DE FORMAÇÃO. AS AÇÕES PODERÃO SER REALIZADAS EM LOCAIS DIVERSOS, COMO: ONGS, CENTROS CULTURAIS, PREFEITURA, ASSOCIAÇÕES DE BAIROS, ASSOCIAÇÕES COMERCIAIS, ESCOLAS E DIVERSOS ÓRGÃOS PÚBLICOS.

SINTAXE DA EXPRESSÃO VISUAL

COMPOSIÇÃO VISUAL
COR, PERCEPÇÃO E EXPRESSÃO
GESTALT
TEXTURA E RETÍCULAS

3

ANIMAÇÃO DIGITAL

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO, ARGUMENTOS E FORMATOS
MOTION GRAPHICS, SINCRONIZAÇÃO E FINALIZAÇÃO
PRINCÍPIOS BÁSICOS DA ANIMAÇÃO E ANIMAÇÃO DIGITAL
PRINCÍPIOS E FERRAMENTAS DE ANIMAÇÃO

DESIGN EDITORIAL E DE INFORMAÇÃO

DESIGN EDITORIAL
DESIGN INFORMACIONAL
PRODUTO DE DESIGN EDITORIAL
PRODUTO DE DESIGN INFORMACIONAL

DESIGN GRÁFICO

ALFABETISMO VISUAL E A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
DESIGN GRÁFICO E CRIAÇÃO
IDENTIFICAÇÃO DE PROCESSOS UTILIZADOS
O QUE É DESIGN GRÁFICO

DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS II - OPTATIVA

DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS INTERATIVAS: O DESIGN DE APPS E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX).

DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS INTERATIVAS: O DESIGN DE INTERFACES (UI).

DESIGN PARA MÍDIAS DIGITAIS INTERATIVAS: O DESIGN DE JOGOS.

MÍDIAS DIGITAIS INTERATIVAS E SUAS ESPECIFICIDADES: PRINCÍPIOS DO DESIGN DE INTERAÇÃO.

FOTOGRAFIA BÁSICA

CÂMERA
FLUXO FOTOGRÁFICO
FUNDAMENTOS DA FOTOGRAFIA
MÉTODOS E POSICIONAMENTO

PROJETO DE EXTENSÃO II - DESIGN GRÁFICO

PROGRAMA DE SUSTENTABILIDADE. O PROGRAMA DE SUSTENTABILIDADE PARA A EXTENSÃO DO CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO, BUSCA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E SOFT SKILLS ESPECÍFICAS PELOS ALUNOS NO ÂMBITO DE SUA INTERAÇÃO JUNTO À COMUNIDADE, NA CONTRIBUIÇÃO COM INICIATIVAS DE RESPONSABILIDADE SOCIOAMBIENTAL QUE IRÃO ENRIQUECER SUA FUTURA ATUAÇÃO PROFISSIONAL, BEM COMO EM SUAS ATIVIDADES PESSOAIS. PELA PROPOSTA DE AÇÕES QUE POSSAM SER REALIZADAS JUNTO A: ONGS, PREFEITURA, ASSOCIAÇÃO DE BAIRRO, ASSOCIAÇÃO COMERCIAL, ESCOLA, ÓRGÃOS PÚBLICOS DE TODAS AS INSTÂNCIAS.

4

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO - OPTATIVA

FUNDAMENTOS E ASPECTOS INICIAIS DA INOVAÇÃO E PROCESSOS DE INOVAÇÃO

PANORAMA DO EMPREENDEDORISMO E OPORTUNIDADE EMPREENDEDORA
PERSPECTIVA LEAN, PLANO DE NEGÓCIOS E METODOLOGIAS DE GESTÃO
TÓPICOS AVANÇADOS EM INOVAÇÃO E ESTRATÉGIA

ILUSTRAÇÃO DIGITAL

COMPOSIÇÃO INFO-ICONOGRÁFICA
ILUSTRAÇÃO DIGITAL E ILUSTRAÇÃO FINEART
ILUSTRAÇÃO PARA ESTAMPA E PRODUTOS
TÉCNICA MISTA DE ILUSTRAÇÃO DIGITAL (VETOR / BITMAP)

PRODUÇÃO GRÁFICA

ACABAMENTO FÍSICO E DIGITAL
PROJETO GRÁFICO
SISTEMA DE IMPRESSÕES
TEORIA DAS CORES

PROJETO E GESTÃO DO DESIGN

ASPECTOS DA GESTÃO DE DESIGN
DESENVOLVIMENTO E IMPLANTAÇÃO DO PROJETO
PROPOSTA E PLANEJAMENTO DE PROJETO
SISTEMA DE IDENTIDADE VISUAL

WEB DESIGN

CONSTRUÇÃO DE WEBSITES
ELEMENTOS DO DESENVOLVIMENTO WEB
FERRAMENTAS CMS
FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO WEB