



PLANO DE CURSO

**Instituição: SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL
SENAC SÃO PAULO**

CNPJ: 03.709.814/0001-98

Data: 17 de Março de 2010

Número do Plano: 141

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design

Habilitação Técnica de Nível Médio

Nome do Curso: TÉCNICO EM COMUNICAÇÃO VISUAL

Carga Horária: 800 horas

Qualificação Técnica de Nível Médio de Assistente de Arte

Carga Horária: 180 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design
Institucional**

Carga Horária: 160 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design
Editorial e Publicitário**

Carga Horária: 190 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design
Promocional e de Marketing Direto**

Carga Horária: 190 horas

**Este Plano de Curso é válido para turmas iniciadas a partir de 17/03/2010,
aprovado pela Portaria SENAC/NSE nº 09 de 17/03/2010.**

I. JUSTIFICATIVA e OBJETIVOS

A **Habilitação Técnica de Nível Médio em Comunicação Visual** – Eixo Tecnológico – Produção Cultural e Design, de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos instituído pela Resolução CNE/CEB nº 03/08, fundamentada no Parecer CNE/CEB nº 11/08, atende ao disposto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) – Lei Federal nº 9.394/96 no Decreto Federal nº 5.154/04 na Resolução CNE/CEB nº 04/99 e no Parecer CNE/CEB nº 16/99 do Conselho Nacional de Educação, na Indicação CEE/SP nº 08/2000 do Conselho Estadual de Educação de São Paulo, no Regimento das Unidades Educacionais Senac São Paulo e nas demais normas do sistema de ensino.

Com o objetivo de atualizar o perfil profissional de conclusão do egresso desta habilitação, o Plano de Curso de Técnico em Produção Gráfica aprovado pela Portaria Senac/GDE nº 27/2002, publicada no Diário Oficial do Estado – DOE de 26/06/02 através da Portaria CEE-GP nº 217/2002, passa nesta oportunidade por revisão e atualização, para manter-se em sintonia com as demandas do mercado de trabalho, da sociedade e do cidadão, tendo em vista o crescimento e a diversificação das atividades ligadas ao segmento da Comunicação Visual e o campo de trabalho para os profissionais da produção gráfica.

Segundo a comissão técnica TC130 da ISO (*International Organization for Standardization/ Organização Internacional para Normalização*), o termo *tecnologia gráfica* é definido como a “aplicação de técnicas, sistemas e processos para realizar as etapas de pré-impressão, impressão e pós-impressão do fluxo de trabalho para a produção de impressos”. De acordo com esta mesma comissão, a tecnologia gráfica estuda e aplica técnicas gráficas, ou seja, “qualquer conjunto de operações utilizadas na transformação de matérias primas em produtos acabados ou semi-acabados e bens de consumo, durante as três etapas do fluxo de trabalho de produção gráfica”.

Conforme a normalização da ISO, a programação visual gráfica (*graphic design*) responsável pela criação de imagens originais comunicativas, constitui o passo inicial deste fluxo de trabalho, cujo desfecho é a reprodução das mesmas imagens sob forma de impressos. Portanto, as imagens originais podem ser consideradas “matérias primas” tanto quanto suportes de impressão, tintas, vernizes, adesivos, entre outros.

No universo da comunicação visual, o design gráfico está em franca expansão, tornando-se cada vez mais competitivo e exigindo uma formação técnica polivalente. No campo da tecnologia gráfica ocorreram profundas transformações com a chegada dos sistemas e processos digitais de pré-impressão, impressão e pós-impressão.

Todos os setores responsáveis pelo planejamento, produção e reprodução de imagens sobre suportes físicos foram afetados pelas mudanças das novas tecnologias que se sucedem num ritmo frenético ao ponto de conviverem num mesmo espaço de tempo.

Para desenvolver essas novas competências, o profissional que atua, nos vários setores de produção de impressos necessita de uma formação técnica polivalente,

destinada principalmente aos cinco setores de atuação denominados de editorial, institucional, publicitário, promocional e marketing direto.

Apesar dos inúmeros elementos que unem os cinco setores que abrangem, desde técnicas de criação até operações nas fases de pré-impressão, impressão e pós-impressão comuns a todos, cada um deles produz impressos diferenciados, cujos propósitos são distintos dos demais.

Diante dessa nova realidade, torna-se imperativa a formação de um novo tipo de técnico, com amplos conhecimentos das tecnologias, e capaz de produzir arquivos digitais para os principais processos de reprodução como *offset*, *flexografia*, *letterpress*, *rotogravura* e *serigrafia*, incluindo a própria impressão digital.

Surge assim a necessidade de um técnico capaz de juntar a criação de projetos de comunicação impactantes com a habilidade de produzi-los por meio de técnicas de visualização apropriada, que respeitem as características dos processos de impressão indicados para sua reprodução. A combinação *design/produção gráfica* impõe a formação de um profissional capaz de conferir uma nova sustentabilidade aos processos de comunicação visual da atualidade.

Embora o trabalho deste profissional tenha desdobramentos e envolva a produção gráfica de materiais impressos, sua atuação limita-se a acompanhar e especificar procedimentos de produção e não o habilita a atuar operando equipamentos que oferecem riscos. Seu campo de trabalho é o de criação e produção de matrizes em estúdios e escritórios destinados a este fim.

Considerando esses aspectos, o Senac São Paulo oferece esta habilitação técnica de nível médio, em sintonia com sua Proposta Pedagógica, respeitando valores estéticos, políticos e éticos, mantendo compromisso com a qualidade, o trabalho, a ciência, a tecnologia e as práticas sociais relacionadas com os princípios da cidadania responsável.

A Instituição se propõe a permanente atualização deste Plano de Curso, a fim de acompanhar as transformações tecnológicas e socioculturais no mundo do trabalho, especialmente, aquelas voltadas ao segmento da Comunicação Visual.

2. REQUISITOS DE ACESSO

Para matrícula no curso o candidato deve estar cursando, no mínimo, a 3ª série do Ensino Médio.

Documentos:

- Requerimento de Matrícula.
- Cédula de Identidade (RG) (cópia simples).
- Histórico Escolar de conclusão do Ensino Médio (cópia autenticada e cópia simples).

- Declaração da escola comprovando que o aluno está cursando a escolaridade mínima exigida (original).

As inscrições e as matrículas serão efetuadas conforme cronograma estabelecido pela Unidade, atendidos os requisitos de acesso e nos termos regimentais.

A Unidade poderá admitir processo seletivo, quando julgar necessário, aplicando procedimentos/instrumentos que avaliem os conhecimentos e habilidades adquiridos pelo candidato no ensino médio, desde que relacionados com as competências essenciais ao desenvolvimento do curso.

3. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO

O **Técnico em Comunicação Visual**, ao exercer suas funções, atenderá às necessidades identificadas no mercado de trabalho nas áreas de criação e produção de peças gráficas editoriais, institucionais, publicitárias, promocionais e de marketing direto.

Poderá atuar em empresas prestadoras de serviços gráficos (birôs), editoras, gráficas convencionais e digitais, estúdios de design gráfico, agências de publicidade e propaganda e de promoções, na qualidade de funcionário ou prestador de serviço.

Para atender às exigências da profissão, no decorrer do curso o aluno deve mobilizar e articular com pertinência os saberes necessários à ação eficiente e eficaz, integrando suporte científico, tecnológico e valorativo que lhe permita:

- Buscar atualização constante e autodesenvolvimento, por meio de estudos e pesquisas no mercado nacional e internacional para propor inovações, identificar e incorporar, criticamente, novos métodos, técnicas e tecnologias às suas ações e responder às situações cotidianas e inesperadas com flexibilidade e criatividade.
- Assumir postura profissional condizente com os princípios que regem as ações na área da Comunicação Visual, atuando em equipes multidisciplinares e relacionando-se adequadamente com os profissionais envolvidos no processo de trabalho, bem como com os clientes, contribuindo de forma efetiva para a qualidade do serviço.
- Gerenciar seu percurso profissional, com iniciativa e de forma empreendedora, atuando dentro de organizações ou na condução do seu próprio negócio.
- Atuar com responsabilidade, comprometendo-se com os princípios da ética, da sustentabilidade ambiental, da preservação da saúde e do desenvolvimento social, orientando suas atividades por valores expressos no *ethos* profissional, resultante, da qualidade e do gosto pelo trabalho bem feito.

Para atender às demandas do processo produtivo, o **Técnico em Comunicação Visual**, além das competências já constituídas nas qualificações técnicas que integram o itinerário formativo desta habilitação, deverá também constituir as seguintes competências profissionais:

- Projetar peças gráficas com base em técnicas sistematizadas de criação, visando a comunicação adequada com o público alvo.
- Produzir peças gráficas utilizando *softwares* de tratamento de imagem, ilustração, editoração e fechamento de arquivos para adequar os resultados aos diferentes processos de impressão.
- Utilizar padrões de qualidade, aplicando normas nacionais e internacionais para prestação de serviços no desenvolvimento de projetos na área gráfica.
- Criar, produzir e finalizar peças gráficas nos setores institucional, editorial, promocional, publicitário e de marketing direto, utilizando recursos digitais, buscando inovações e propondo soluções de problemas de maneira criativa.
- Desenvolver trabalho em equipe, considerando os princípios da ética e da cidadania, relacionando-se de forma produtiva com outros profissionais e clientes.
- Criar e produzir quaisquer peças gráficas, respeitando a atual legislação referente aos direitos autorais sobre textos e imagens.
- Criar peças gráficas cuja elaboração e finalização não prejudiquem o meio ambiente, assegurando a sustentabilidade de seu ciclo de produção.

O **Assistente de Arte** é o profissional que atua nos setores institucional, editorial, publicitário, promocional e de marketing direto.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso desta Qualificação Técnica de Nível Médio prevê o desenvolvimento da seguinte competência específica:

- Executar e finalizar trabalhos de tratamento e editoração de imagens digitais, por meio de recursos apropriados, para vários processos de impressão e pós-impressão, seguindo instruções do chefe de estúdio e do diretor de arte.

O **Programador Visual de Design Institucional** é o profissional que atua em estúdios de design.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso desta Qualificação Técnica de Nível Médio prevê o desenvolvimento da seguinte competência específica:

- Planejar e criar a identidade visual do cliente de acordo com as diretrizes do *briefing*, produzindo e finalizando digitalmente as peças componentes do projeto, a partir do símbolo institucional do cliente.

O **Programador Visual de Design Editorial e Publicitário** é o profissional que atua em editoras, em agências de marketing direto ou em departamentos de marketing direto de agências de propaganda.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso desta Qualificação Técnica de Nível Médio prevê o desenvolvimento das seguintes competências específicas:

- Projetar a programação visual de livros, jornais e revistas para criar, produzir e finalizar seus respectivos *layouts* e cópias mestres através de recursos digitais apropriados, visando sua posterior impressão.
- Desenvolver e finalizar digitalmente anúncios impressos, com base nas diretrizes do plano de marketing e do *briefing* para criar imagens impactantes que atinjam o público-alvo.

O **Programador Visual de Design Promocional e de Marketing Direto** é o profissional que atua em agência de promoções ou departamentos de promoções de agências de propaganda.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso desta Qualificação Técnica de Nível Médio prevê o desenvolvimento das seguintes competências específicas:

- Criar, produzir e finalizar embalagens cartotécnicas e peças de apoio promocionais por meio de recursos digitais apropriados, tendo em vista o Ponto de Venda (PDV).
- Desenvolver e finalizar digitalmente catálogos e malas diretas, que podem ser personalizadas de acordo com tecnologias de dados variáveis, abrindo um canal de comunicação direta com o consumidor.

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular do curso **Técnico em Comunicação Visual** está estruturada em cinco módulos, compreendendo em seu itinerário formativo, quatro Qualificações Técnicas de Nível Médio.

- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Assistente de Arte* (Mod. I).
- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Institucional* (Mod. II).
- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Editorial e Publicitário* (Mod. III).
- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Promocional e de Marketing Direto* (Mod. IV).

Os Módulos de I a V correspondem à Habilitação Técnica de Nível Médio em Comunicação Visual.

O Módulo I é pré-requisito para o prosseguimento nos demais módulos não sequenciais que podem ser oferecidos de maneira independente.

O (a) aluno (a) somente poderá cursar os módulos II, III, IV e V após a conclusão com aprovação no módulo I.

MÓDULOS		Carga Horária
I	Programação Visual Gráfica	180
II	Programação Visual de Design Institucional	160
III	Programação Visual de Design Editorial e Publicitário	190
IV	Programação Visual de Design Promocional e de Marketing Direto	190
V	Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design	80
Total de Horas		800

Módulo I – Programação Visual Gráfica: Prevê o desenvolvimento de competências, contextualizando as possibilidades de trabalho do Assistente de Arte, na execução de *layouts* e gabaritos, composição de textos, edição e tratamento de imagens e finalização de projetos. **Este módulo é pré-requisito para os demais, devendo ser realizado isoladamente e no início do curso.**

Módulo II – Programação Visual de Design Institucional: Possibilita o desenvolvimento de competências, envolvendo atividades em que o aluno irá criar, desenvolver e finalizar digitalmente projetos de identidade visual em meios eletrônicos. **Pode ser oferecido isoladamente ou em concomitância com os módulos III, ou IV, ou V.**

Módulo III – Programação Visual de Design Editorial e Publicitário: são desenvolvidas competências para a criação, o desenvolvimento e a finalização digital de projetos editoriais tais como revistas e livros, e anúncios para mídia impressa. **Pode ser oferecido isoladamente ou em concomitância com os módulos II, ou IV, ou V.**

Módulo IV – Programação Visual de Design Promocional e de Marketing Direto propicia ao aluno o desenvolvimento de capacidades para criar, produzir e finalizar digitalmente embalagens cartotécnicas, integrando-as com suas peças de Ponto de Venda (PDV), malas diretas e catálogos por meio da realização de projetos individuais orientados pela demanda de mercado. **Pode ser oferecido isoladamente ou em concomitância com os módulos II, ou III, ou V.**

Módulo V – Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design: possibilita ao aluno identificar oportunidades de negócios nas áreas de comunicação, arte e design, planejar ações para implementá-las e de gerir sua carreira como funcionário, profissional autônomo ou empresário, assumindo postura empreendedora em suas atividades. **Pode ser oferecido isoladamente ou em concomitância com os módulos II, ou III, ou IV.**

Este curso não prevê estágio profissional supervisionado, ficando a critério da Direção da Unidade Senac autorizar a sua realização como uma atividade opcional do aluno, acrescida à

carga horária total do curso e desde que o aluno esteja matriculado e frequente regularmente o curso, de acordo com os dispositivos legais.

COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS A SEREM DESENVOLVIDAS NOS MÓDULOS

Módulo I – Programação Visual Gráfica

- Desenvolver imagens impactantes para projetos gráficos, identificando suas etapas e mobilizando conceitos de programação visual com base em aspectos éticos, legais e mercadológicos bem como técnicas de criatividade que possibilitem possíveis mudanças de comportamento do público-alvo.
- Tratar e preparar imagens digitais através de *softwares* adequados, com base nas informações sobre cor, dimensão e resolução para a aplicação em projetos gráficos.
- Desenvolver ilustrações digitais manipulando corretamente *softwares* de ilustração com o objetivo de finalizar peças gráficas.
- Selecionar os processos de impressão apropriados para a reprodução das peças gráficas dos cinco setores, atualizando os próprios conhecimentos a respeito dessas tecnologias de acordo com as tendências do mercado.
- Produzir arquivos digitais em formato *pdf* (Portable Document Format) de acordo com as diversas possibilidades de implementação, tendo como finalidade a geração de arquivos adequados para a pré-impressão, impressão e pós-impressão.

Módulo II – Programação Visual de Design Institucional

- Criar e desenvolver símbolos institucionais, segundo os fundamentos da programação visual gráfica, para elaborar um programa de identidade visual que diferencie a empresa em relação aos concorrentes.
- Criar e desenvolver manuais de identidade visual para empresas e corporações de vários setores, com base na análise de suas atividades.
- Desenvolver portfólios digitais em *pdf* (Portable Document Format), finalizando arquivos de ilustração, editoração e tratamento de imagens para impressão e apresentação de projetos gráficos.

Módulo III – Programação Visual de Design Editorial e Publicitário

- Desenvolver projetos editoriais para livros e periódicos, utilizando diagramação modular para a criação de publicações visualmente adequadas ao público-alvo.
- Propor soluções visuais a uma publicação, analisando características tipológicas e outros aspectos gráficos de revistas concorrentes para sua adequação à linha editorial do projeto.
- Aplicar a legislação de direitos autorais na reprodução de imagens e ilustrações para o desenvolvimento de projetos editoriais, considerando e analisando criticamente as inovações encontradas na área.

- Finalizar projetos editoriais, utilizando ferramentas e conceitos de *softwares* de editoração eletrônica para atender às necessidades do mercado editorial.
- Produzir anúncios, mobilizando técnicas de criatividade, *layout* e uso de cores apropriadas para comunicar o conteúdo da mensagem determinada pelo plano de marketing, visando mudanças de atitude do público-alvo.
- Preparar digitalmente anúncios, utilizando ferramentas e conceitos de softwares de tratamento de imagens, editoração e ilustração e considerando os diferentes tipos de mídia e formatos, de acordo com as especificações técnicas necessárias para sua impressão.
- Criar arquivos digitais em formato *pdf* (Portable Document Format) compreendendo as suas diversas possibilidades de utilização, com a finalidade de gerar arquivos para a pré-impressão e impressão.

Módulo IV – Programação Visual de Design Promocional e de Marketing Direto

- Desenvolver peças gráficas de embalagens cartotécnicas com *softwares* apropriados, acompanhando as inovações propostas para o setor de embalagens e finalizando digitalmente o material para atender às necessidades do mercado.
- Criar digitalmente embalagens padronizadas, de acordo com diretrizes do *briefing* e as normas e leis pertinentes ao setor, para atender às demandas do mercado.
- Criar digitalmente peças promocionais de apoio para dar suporte às embalagens no ponto de venda (PDV).
- Finalizar digitalmente os projetos de embalagens e materiais promocionais, utilizando ferramentas e conceitos de *softwares* de tratamento de imagens e ilustração eletrônicas, para atender às necessidades do mercado promocional.
- Criar arquivos digitais em formato *pdf*, compreendendo as suas diversas possibilidades de utilização, com a finalidade de gerar arquivos para a pré-impressão e impressão.
- Desenvolver e finalizar digitalmente catálogos e malas diretas, que podem ser personalizadas de acordo com tecnologias de dados variáveis, abrindo um canal de comunicação direta com o consumidor, sem intermediação.

Módulo V – Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design

- Visualizar as características do comportamento empreendedor e sua importância para o desenvolvimento pessoal e profissional na área de comunicação, arte e design, assumindo atitude profissional responsável e respeitando as questões éticas e legais no desenvolvimento de projetos de criação.
- Reconhecer a convergência da linguagem em comunicação, arte e design, utilizando conceitos e recursos tecnológicos disponíveis para uma atuação profissional criativa, tendo em vista sua atualização constante e a abertura de novas possibilidades de trabalho.

- Identificar oportunidades e elaborar plano de negócio como ferramenta de gestão e organização, mobilizando conceitos e princípios de empreendedorismo e habilidades na definição de estratégias para minimizar riscos envolvidos e aumentar a chance de sucesso do empreendimento.
- Planejar a abertura de uma empresa, mobilizando conceitos, técnicas e princípios de gestão que contribuam para a viabilização de um negócio e a definição de sua arquitetura organizacional, tendo em vista o desempenho eficiente das pessoas e da empresa.
- Propor um plano de marketing com ênfase em estratégias de comunicação, utilizando a análise de ambiente de negócios e baseando-se em conceitos e práticas da área a fim de buscar a sustentabilidade do empreendimento.
- Propor o processo operacional do empreendimento, aplicando metodologias adequadas para o controle da produção e da gestão dos recursos materiais, utilizando modelos financeiros e contábeis para sistematizar a tomada de decisões exigidas pelo negócio.

Indicações Metodológicas

As indicações metodológicas que orientam este curso, em consonância com a Proposta Pedagógica do Senac São Paulo, pautam-se pelos princípios da aprendizagem com autonomia e do desenvolvimento de competências profissionais, entendidas como a “capacidade de mobilizar, articular e colocar em ação valores, conhecimentos e habilidades necessários para o desempenho eficiente e eficaz de atividades requeridas pela natureza do trabalho”¹.

As competências profissionais descritas na organização curricular foram definidas com base no perfil profissional de conclusão, considerando processos de trabalho de complexidade crescente relacionados com o Técnico em Comunicação Visual. Tais competências desenham um caminho metodológico que privilegia a prática pedagógica contextualizada, colocando o aluno perante situações problemáticas que possibilitam o exercício contínuo da mobilização e da articulação dos saberes necessários para a ação e solução de questões inerentes à natureza do trabalho nesse segmento.

A incorporação de tecnologias e práticas pedagógicas inovadoras previstas para este curso, como o trabalho por projeto, atende aos processos de produção da área, às constantes transformações que lhe são impostas e às mudanças socioculturais relativas ao mundo do trabalho, pois propicia aos alunos a vivência de situações contextualizadas, gerando desafios que levam a um maior envolvimento, instigando-os a decidir, opinar, debater e construir com autonomia o seu desenvolvimento profissional. Permite, ainda, a oportunidade de trabalho em equipe, assim como o exercício da ética, da responsabilidade social e da atitude empreendedora.

¹ Definição de competência profissional presente nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico – Resolução CNE/CEB 04/99.

As situações de aprendizagem previstas para cada módulo têm como eixo condutor um Projeto que considera contextos similares àqueles encontrados nas condições reais de trabalho e estimula a participação ativa dos alunos na busca de soluções para os desafios que dele emergem.

Estudo de casos, proposição de problemas, pesquisas em diferentes fontes, contato com empresas e especialistas da área, visitas técnicas, atividades comunitárias, trabalho de campo, simulações de contextos e vivências em laboratório compõem o repertório de atividades do trabalho por projeto, que serão especificadas no planejamento dos docentes a ser elaborado sob a coordenação da área técnica da Unidade Senac e registrado em documento próprio.

Cabe ressaltar que, na mediação dessas atividades, o docente deve atuar no sentido de possibilitar a identificação de problemas diversificados e desafiadores, orientando a busca de informações, estimulando o uso do raciocínio lógico e da criatividade, incentivando respostas inovadoras e criando estratégias que propiciem avanços, tendo sempre em vista que a competência é formada pela prática e que esta se dá em situações concretas.

PLANO DE REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO PROFISSIONAL SUPERVISIONADO

O estágio opcional do aluno poderá ser realizado se o mesmo tiver, **no mínimo, 16 anos**.

O estágio não poderá exceder **06 horas diárias e 30 horas semanais**, devendo constar do respectivo Termo de Compromisso.

Mesmo não sendo obrigatório, o estágio será orientado e supervisionado por um responsável da parte concedente e acompanhado por docente orientador indicado pelo Senac, que se responsabilizará pela sua avaliação e pela verificação do local destinado às atividades do estágio, procurando garantir que as instalações e as atividades desenvolvidas sejam adequadas para a formação cultural e profissional do educando.

Os estágios poderão ser desenvolvidos em organizações privadas, públicas e do terceiro setor onde a atividade do **Técnico em Comunicação Visual** se faça necessária, desde que ofereçam as condições essenciais ao cumprimento de sua função educativa, de maneira a evitar situações em que o aluno seja compelido a assumir responsabilidades de profissionais já qualificados e, dessa forma, desenvolvendo as atividades compatíveis com as previstas no Termo de Compromisso.

Serão aplicadas estratégias e instrumentos de avaliação do desempenho do aluno, com registros em formulário próprio de acompanhamento do estágio, com anotações diárias feitas pelo estagiário e validadas pelo supervisor do campo de estágio.

O aluno que optar pelo estágio poderá **iniciá-lo após a conclusão, com aprovação, do Módulo I**.

A carga horária do estágio deverá ser de, no mínimo, **160 horas** (20% do total de horas do curso) e o aluno poderá **concluí-lo até o último dia letivo do curso**, estabelecido

no Termo de Compromisso firmado entre o aluno ou seu responsável legal, a parte concedente e o Senac, que indicará as condições para sua realização.

Periodicamente o aluno deverá apresentar ao docente designado para acompanhar o estágio relatório das atividades realizadas.

Um **relatório final** deverá ser entregue **até 30 dias após o encerramento do curso**, devidamente assinado pelo supervisor do estágio.

Para realização do estágio há necessidade dos seguintes documentos:

- Acordo de Cooperação entre a Unidade Senac que oferecer o curso e a parte concedente que oferecer o campo de estágio. Este documento deverá definir as responsabilidades de ambas as partes e todas as condições necessárias para a realização do estágio.
- Termo de Compromisso de Estágio, consignando as responsabilidades do estagiário e da parte concedente, firmado pelo seu representante, pelo estagiário e pela Unidade Senac, que deve zelar pelo cumprimento das determinações constantes do respectivo termo.
- Plano de Atividades do estagiário, elaborado em acordo com aluno, parte concedente e o Senac, incorporado ao termo de Compromisso.
- Seguro de Vida em Grupo e contra Acidentes Pessoais para os estagiários, com cobertura para todo o período de duração do estágio pela parte concedente e, alternativamente, assumida pelo Senac. A apólice deve ser compatível com valores de mercado, ficando também estabelecidos no Termo de Compromisso.

Durante a realização do estágio devem ser elaborados:

- Relatório de Estágio, segundo orientações do supervisor.
- Ficha de Acompanhamento de Estágio com registros diários feitos pelo estagiário e com visto do supervisor.

O aluno ao qual for concedida a oportunidade do estágio opcional e que realizar integralmente as horas e atividades previstas no respectivo Termo de Compromisso terá apostilado no verso do seu Diploma o estágio realizado. Caso não cumpra o mínimo de horas e das atividades previstas, não terá direito a qualquer aditamento em seu documento de conclusão.

5. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

As competências anteriormente adquiridas pelos alunos, relacionadas com o perfil profissional de conclusão do **Técnico em Comunicação Visual** podem ser avaliadas para aproveitamento de estudos, nos termos da legislação e normas vigentes.

Assim, podem ser aproveitados no curso os conhecimentos e experiências adquiridos:

- Em cursos, módulos, etapas ou certificação profissional técnica de nível médio, mediante comprovação e análise da adequação ao perfil profissional de conclusão e, se necessário, com avaliação do aluno;
- Em cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional, no trabalho ou por outros meios informais, mediante avaliação do aluno.

O aproveitamento, em qualquer condição, deve ser requerido antes do início do módulo ou da competência correspondente e em tempo hábil para deferimento pela direção da Unidade e devida análise por parte dos docentes, aos quais caberá a avaliação das competências e a indicação de eventuais complementações.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem será contínua e cumulativa, priorizando aspectos qualitativos relacionados ao processo de aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno observado durante a realização das atividades propostas, individualmente e/ou em grupo tais como: pesquisas, visitas técnicas, estudo de casos, palestras, trabalhos individuais e em grupo, procedimentos em laboratório de informática, projetos desenvolvidos, entre outras.

A observação deve se pautar por critérios e indicadores de desempenho porque se considera que cada competência traz em si determinado grau de experiência cognitiva, valorativa e comportamental que se pode traduzir por desempenhos. Assim, pode-se dizer que o aluno adquiriu determinada competência quando seu desempenho expressar esse patamar de exigência qualitativa.

Para orientar o processo de avaliação, torná-lo transparente e capaz de contribuir para a promoção e a regulação da aprendizagem, é necessário que os indicadores de desempenho sejam definidos no plano de trabalho do docente e explicitados aos alunos desde o início do curso, a fim de direcionar todos os esforços da equipe técnica, docente e do próprio aluno para que ele alcance o desempenho desejado.

Desse modo, espera-se potencializar a aprendizagem e reduzir ou eliminar o insucesso. Isso porque a educação por competência implica em **assegurar condições para que o aluno supere dificuldades de aprendizagem** diagnosticadas durante o processo educacional.

A **autoavaliação** será estimulada e desenvolvida por meio de procedimentos que permitam que o aluno acompanhe seu progresso e pela identificação de pontos a serem aprimorados, considerando-se que esta é uma prática imprescindível à aprendizagem com autonomia.

O resultado do processo de avaliação será expresso em menções:

- **Ótimo:** capaz de desempenhar, com destaque, as competências exigidas pelo perfil profissional de conclusão.
- **Bom:** capaz de desempenhar, a contento, as competências exigidas pelo perfil profissional de conclusão.

- **Insuficiente:** ainda não capaz de desempenhar, no mínimo, as competências exigidas pelo perfil profissional de conclusão.

As **menções** serão atribuídas por **módulo**, considerando-se os critérios e indicadores de desempenho relacionados com as competências previstas em cada um deles, as quais integram as competências profissionais descritas no perfil de conclusão.

Será considerado **aprovado** aquele que obtiver, ao **final** de cada módulo, as menções **Ótimo** ou **Bom** e frequência mínima de **75%** do total de horas de efetivo trabalho educacional.

Será considerado **reprovado**, aquele que obtiver a menção **Insuficiente** em qualquer um dos módulos, mesmo após as oportunidades de recuperação, ou tiver **frequência inferior a 75%** do total de horas de efetivo trabalho educacional.

Ao aluno **com** frequência mínima de **75%** e menção **Insuficiente** será oferecida oportunidade de **recuperação de aprendizagem**, organizada em diferentes formatos e desenvolvida de maneira contínua, no decorrer do módulo ou, quando couber, no final do processo.

O aluno com menção **Ótimo** ou **Bom**, mas com frequência **inferior a 75% e igual ou superior a 60%**, por motivos justificados, poderá ter sua situação apreciada pelo Conselho de Curso para avaliação da possibilidade de promoção.

Os alunos devem ter pleno conhecimento dos procedimentos a serem adotados para o desenvolvimento do curso, bem como sobre as normas regimentais e os critérios de avaliação, recuperação, frequência e promoção.

7. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

Infraestrutura mínima:

Sala de aula com:

- Computador
- Data show
- Mesas ou pranchetas para desenho.

Laboratório de Informática equipado com:

- Acesso à Internet.
- Computadores multimídia em plataforma *Windows* ou *Macintosh* com *softwares* específicos que atendam às necessidades do curso.
- Data show
- Gravador de DVD (no mínimo, uma unidade para cada 5 alunos).
- Impressora *laser* monocromática formato A4.
- *Scanner*.

Bibliografia Básica:

AAKER, David. *Construindo Marcas Fortes*. Porto Alegre: Bookman, 2007.

ABRÃO, Eliane Y. *Propriedade Imaterial. Direitos Autorais, Propriedade Industrial e Bens de Personalidade*. São Paulo: Senac, 2006.

ADG BRASIL. *O Valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico*. São Paulo: Senac São Paulo e ADG Brasil, 2008.

ANDRADE, Marcos Serafim. *InDesign CS4: Editoração Eletrônica*. São Paulo: Editora Senac, 2009. (*)

ANDRADE, Marcos Serafim. *Photoshop CS4: Tratamento de Imagem*. São Paulo: Editora Senac, 2009. (*)

ANDRADE, Maria Angela Serafim de. *CorelDRAW X4*. São Paulo: Editora Senac, 2008. (*)

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Pioneira, 1986.

BAER, Lorenzo. *Produção Gráfica*. São Paulo: Editora SENAC, 1995.

BARROS, Lilian R. M. *A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Edições 70, 1995.

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CALAZANS, Flávio. *Propaganda Subliminar Multimídia*. São Paulo: Summus Editorial, 1992.

CÉSAR, Newton. *Direção de Arte em Propaganda*. Distrito Federal: Editora Senac, 2007.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. *Manual de Tipografia- A História, as técnicas e a arte*. Porto Alegre: Bookman, 2008.

COSTA, Joan. *A Imagem da Marca - um Fenômeno Social*. São Paulo: Rosari, 2008.

CUNHA, Frederico Carlos. *A proteção legal do Design*. São Paulo: Editora Senac, 2000.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. *O Guia Completo Da Cor*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

FRUTIGER, Adrian. *Sinais e Símbolos: Desenho, Projeto e Significado*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HELLER, Steven. *Linguagem do Design*. São Paulo : Rosari, 2007.

HOLLIS, Richard. *Design Gráfico: Uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

- KOTLER, Philip. *Marketing de A a Z: 80 conceitos que todo profissional precisa saber*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- LAS CASAS, Alexandre Luzzi. *Marketing no varejo*. Atlas, 2006.
- LEITE, Norberto Chamma; PASTORELO, Pedro D. *Marcas & Sinalização*. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- LEITE, Ricardo. *Ver é compreender: design como ferramenta estratégica de negócio*. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2009.
- LIMA, João Ademar de Andrade. *Propriedade Intelectual*. Rio de Janeiro: Editora Novas Idéias, 2008.
- LUPTON, Ellen. *Pensar com Tipos: uma guia para designers, escritores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbot. *ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design*. São Paulo, Cosac Naify, 2009.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MESTRINER, Fábio. *Design de Embalagem: curso básico*. São Paulo, Pearson Education, 2008.
- MESTRINER, Fábio. *Design de Embalagem: curso avançado*. São Paulo, Pearson Education, 2008.
- MONTENEGRO, Gildo Aparecido. *A perspectiva dos profissionais*. São Paulo: Edgard Blücher, 1997.
- MUNARI, Bruno. *Das Coisas Nascem Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- NEGRÃO, Celso. *Design de Embalagem – do Marketing a Produção*. São Paulo, Novatec, 2008.
- NETO, Mario Carramilho. *Contato imediato com Produção Gráfica*. São Paulo: Global, 1987.
- NEWARK, Quentin. *O que é Design Gráfico?* Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.
- OSBORN, Alex F. *O Poder Criador da Mente*. São Paulo: IBRASA, 1996.
- OSTROWER, Fayga. *Universos da Arte*. Rio de Janeiro: Campus, 2004.
- PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2009.
- PHILLIPS, Peter L. *Briefing: A Gestão do Projeto de Design*. São Paulo: Blucher, 2008.
- RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. *Design retrô: 100 anos de design gráfico*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- RIBEIRO, Milton. *Planejamento Visual Gráfico*. São Paulo: L.G.E, 2003.
- RIES, Al; TROUT, Jack. *Marketing de Guerra*. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.

RIES, Al; TROUT, Jack. *As 22 Consagradas Leis do Marketing*. São Paulo: Makron Books, 1993.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

STEWART, Bill. *Estratégias do Design de Embalagem*. São Paulo, Blucher, 2006.

STRUNCK, Gilberto. *Viver de Design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

* Essas indicações devem ser atualizadas conforme o lançamento das novas versões dos softwares.

8. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

Estão habilitados para a docência neste curso profissionais licenciados (licenciatura plena ou programa especial de formação) na área profissional ou com pós-graduação *lato sensu* específica para a docência ou, ainda, mestrado ou doutorado na área em que ministram aulas.

Poderão, ainda, ser admitidos, em caráter excepcional, profissionais na seguinte ordem preferencial:

- na falta de licenciados, graduados na correspondente área profissional ou de estudos;
- na falta de graduados nas áreas específicas, profissionais graduados em outras áreas e que tenham experiência comprovada na área do curso;
- na falta de profissionais graduados, técnicos de nível médio na área do curso, com comprovada experiência profissional na área;
- na falta de profissionais de nível técnico com comprovada experiência, outros reconhecidos por sua notória competência com, no mínimo, ensino médio completo.

Aos não licenciados será propiciada formação docente em serviço.

A coordenação do curso será realizada por profissional com graduação e experiência profissional compatível com as necessidades da função.

9. CERTIFICADOS E DIPLOMA

Será conferido o certificado de Qualificação Técnica de Nível Médio, àquele que concluir com aprovação os seguintes módulos:

- Módulo I – certificado de *Qualificação Técnica de Nível Médio de Assistente de Arte*, com validade nacional.
- Módulos I e II – certificado de *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Institucional*, com validade nacional.

- Módulos I e III – certificado de *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Editorial e Publicitário*, com validade nacional.
- Módulos I e IV – certificado de *Qualificação Técnica de Nível Médio de Programador Visual de Design Promocional e de Marketing Direto*, com validade nacional.

Àquele que concluir, com aprovação, todos os módulos que compõem a organização curricular desta Habilitação Técnica de Nível Médio e comprovar a conclusão do ensino médio, será conferido o diploma de **TÉCNICO EM COMUNICAÇÃO VISUAL**, com validade nacional e direito a prosseguimento de estudos na educação superior.