



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: 142

Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design

Habilitação Técnica de Nível Médio

Nome do Curso: TÉCNICO EM MULTIMÍDIA

Carga Horária: 800 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Tratamento de Ilustrações,
Imagens e Publicações Digitais**

Carga Horária: 180 horas

Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Web sites

Carga Horária: 196 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Multimídia e Interfaces
Interativas**

Carga Horária: 168 horas

**Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Produção de Animações
e Web games**

Carga Horária: 176 horas

**Este Plano de Curso é válido para turmas iniciadas a partir de 17/03/2010,
aprovado pela Portaria SENAC/NSE nº 11 de 17/03/2010.**

I. JUSTIFICATIVA e OBJETIVOS

A **Habilitação Técnica de Nível Médio em Multimídia** – 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 Digital – *Web* e Multimídia aprovado pela Portaria Senac/GDE nº 09/2006, publicada no Diário Oficial do Estado – DOE de 18/01/06 através da Portaria CEE-GP nº 03/2006, 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 produção digital, no universo da comunicação que se encontra em amplo desenvolvimento, tornando-se cada vez mais competitivo e exigindo profissionais com formação de nível técnico.

As tecnologias multimídias atuais vêm apresentando novas soluções decorrentes dos avanços tecnológicos e das formas de interação homem-máquina e, com o auxílio dessas tecnologias, os processos criativos têm mais possibilidades de apresentar soluções inovadoras e eficazes para atender às necessidades do mercado competitivo.

Para atender a demanda desse mercado, o profissional que atua nesses setores precisa de uma formação técnica que compreenda a criação, o tratamento e a manipulação digital de imagens, a produção de interfaces para aplicações *web* e multimídia, animações e *web games*, processos que possibilitem interatividade com ênfase em *web*, permitindo-lhe atuar desde a fase de planejamento até a finalização de produtos comunicacionais e de arte.

Ao oferecer este curso, o Senac São Paulo tem por objetivo preparar profissionais com as competências necessárias para atuação na área de Design, Comunicação e Arte, utilizando os recursos da Tecnologia da Informação (TI) para compor um perfil que atenda às necessidades do mundo do trabalho e contribua para a consolidação dos valores voltados à cidadania e à responsabilidade social.

Para tanto, serão criadas situações de aprendizagem pautadas nos princípios de autonomia e respeito à diversidade e que possibilitem aos alunos o desenvolvimento integral de suas potencialidades.

O curso não se baseia no domínio de *softwares* específicos, podendo deles se utilizar, mas, procura desenvolver no aluno uma postura crítica com relação à linguagem e seus significados, enfatizando a comunicação, a arte e o design para possibilitar as diversas formas de interação e entretenimento digitais.

Com o propósito de atender continuamente às demandas sociais e do setor produtivo, o Senac São Paulo se propõe à permanente revisão e atualização deste Plano de Curso mediante as mudanças necessárias do perfil profissional de conclusão do Técnico em Multimídia.

A Instituição 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.

2. REQUISITOS DE ACESSO

Para matrícula no curso o candidato deve estar cursando, no mínimo, a 2ª série do Ensino Médio.

Documentos:

- Requerimento de Matrícula.
- Cédula de Identidade (RG) (cópia simples).
- Histórico Escolar de conclusão do Ensino Médio (original e cópia simples ou 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 Multimídia**, ao exercer suas funções, atenderá às necessidades identificadas no mercado de trabalho nas áreas de criação, desenvolvimento e produção de publicações digitais, *Web sites*, multimídia e interface interativa e *Web game*.

Poderá atuar em empresas provedoras de conteúdo para Internet, agências de publicidade, produtoras de vídeo, departamento de comunicação e marketing de empresas, Editoras de Jornais e revistas *on-line*, ONGs, entre outras.

Para atender às exigências dessa 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 de Multimídia, 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 Multimídia**, além das competências já constituídas nas qualificações técnicas que integram o itinerário formativo desta habilitação, deverá também constituir as seguintes competências profissionais:

- Desenvolver e otimizar imagens para diferentes mídias, mobilizando conceitos e princípios da comunicação visual, por meio das tecnologias disponíveis, com atenção à legislação dos direitos autorais.
- Apresentar soluções criativas em comunicação visual, explorando recursos físicos e virtuais e mobilizando conhecimentos e habilidades sobre arquitetura da informação e design de interface para atender aos padrões de qualidade do produto.
- Criar, produzir e implementar animações e *games*, utilizando conceitos e princípios de desenho e animação vetorial, bem como habilidade de raciocínio lógico e de orientação espacial, com respeito aos princípios da ética e da cidadania responsável.
- Desenvolver e implementar projetos e novos produtos, aplicando princípios de marketing, relacionados com o setor de comunicação audiovisual, respeitando padrões de qualidade e normas nacionais e internacionais na prestação de serviços.

O **Desenvolvedor de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais** é o profissional que atua na captura, manipulação e tratamento de imagens e ilustrações tendo em vista a classificação e o armazenamento de dados para publicações digitais.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso da *Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais* prevê a seguinte competência específica:

- Desenvolver e implementar projetos com imagens digitais para diferentes mídias, mobilizando conceitos e princípios da comunicação visual e marketing, por meio das tecnologias disponíveis, com atenção à legislação dos direitos autorais.

O **Desenvolvedor de Web sites** é o profissional que cria, atualiza e publica produtos de comunicação visual para mídias digitais a partir de conceitos de arquitetura da informação, navegabilidade e marketing, considerando características de hospedagem e domínio.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso da *Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Web sites* prevê a seguinte competência específica:

- Criar, atualizar e publicar interfaces digitais na web a partir de conceitos de marketing, arquitetura da informação, navegabilidade e acessibilidade, norteando-se por padrões de qualidade, pelas normas nacionais e internacionais na prestação de serviços e pela legislação dos direitos autorais.

O **Desenvolvedor de Multimídia e Interfaces Interativas** é o profissional que cria produtos de multimídia, incluindo a arquitetura da informação, interface, edição audiovisual e finalização.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso da *Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Multimídia e Interfaces Interativas* prevê a seguinte competência específica:

- Desenvolver e disponibilizar produtos de comunicação em mídias digitais, utilizando conhecimentos e habilidades sobre arquitetura da informação, edição audiovisual e *design* de interface, com atenção à legislação dos direitos autorais.

O **Desenvolvedor de Animações e Web games** é o profissional que atua na criação de personagens, cenários, animações e *web games*, utilizando conhecimentos de enredo, roteirização, *storyboard* e lógica de programação.

Para atender às demandas do processo produtivo, o perfil de conclusão do egresso da *Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Produção de Animação e Web game* prevê a seguinte competência específica:

- Criar, produzir e editar *animações* e *games*, utilizando conhecimentos de desenho vetorial, habilidades de raciocínio lógico e de orientação espacial, com respeito aos princípios da ética e da cidadania responsável.

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular do curso **Técnico em Multimídia** está estruturada em cinco módulos independentes que não requerem aprovação em um para continuidade nos demais, compreendendo em seu itinerário formativo, quatro Qualificações Técnicas de Nível Médio.

- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais* (Módulo I).
- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Web sites* (Módulo II).
- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Produção de Multimídia e Interfaces Interativas* (Módulo III).

- *Qualificação Técnica de Nível Médio de Criação e Produção de Animações e Web games* (Módulo IV).

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

Observação:

Os Módulos II, III e IV são independentes, porém recomenda-se que sejam desenvolvidos de forma sequencial.

MÓDULOS		Carga Horária
I	Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais	180
II	Produção de Web sites	196
III	Produção de Multimídia e Interfaces Interativas	168
IV	Criação e Produção de Animações e Web games	176
V	Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design	80
Total de Horas		800

Módulo I – Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais – são desenvolvidas competências para atuar na criação de ilustrações, edição e tratamento de imagens, elaboração de layouts digitais e finalização de projetos. **Deve ser oferecido no início do curso e, preferencialmente, em concomitância com o Módulo V.**

Módulo II – Produção de Web sites – propicia ao aluno o desenvolvimento de capacidades para criar, produzir, atualizar e finalizar páginas de *Web site*, desde a estrutura de navegação, *layout*, animação e conteúdo, considerando as características de servidores de hospedagem e criação de domínio. **Pode ser desenvolvido isoladamente ou em concomitância com o Módulo V e, se possível, antes do Módulo III e IV.**

Módulo III – Produção de Multimídia e Interfaces Interativas – possibilita ao aluno desenvolver competências para criar, produzir, atualizar e finalizar projetos de multimídia, trabalhando com edição de áudio, vídeo e elaboração de animações. **Pode ser desenvolvido isoladamente ou em concomitância com o Módulo V e, se possível, antes do Módulo IV.**

Módulo IV – Criação e Produção de Animações e Web games – possibilita ao aluno criar, produzir e finalizar ilustrações e animações digitais de personagens e cenários, bem como, criar enredo de animação para *Web*, considerando técnicas de roteirização e *storyboard*. **Pode ser desenvolvido isoladamente ou em concomitância com o Módulo V e, se possível, após o Módulo III.**

Módulo V – Gestão Empreendedora para Comunicação, Arte e Design – O aluno desenvolve competências para identificar oportunidades de negócios nas áreas de comunicação, arte e design, planejar ações para implementá-las e gerir sua carreira como funcionário, profissional autônomo ou empresário, assumindo postura empreendedora em suas atividades.

Pode ser desenvolvido em concomitância com qualquer módulo, preferencialmente com o módulo I no início do curso.

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 – Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais

- Elaborar *briefing* e proposta comercial com base no levantamento das necessidades do cliente, considerando princípios de marketing e sistematizando as produções de acordo com a proposta apresentada.
- Criar imagens e elaborar *layout* para aprovação do cliente, considerando conhecimentos de história da arte, design e comunicação visual e utilizando-se de repertório iconográfico, de modo a garantir a compreensão da mensagem.
- Capturar, manipular e tratar imagens com base em processos de indexação, classificação e armazenamento, utilizando recursos tecnológicos disponíveis, com crítica e respeito aos princípios da ética e da estética, bem como da legislação autoral.

Módulo II – Produção de Web sites

- Definir arquitetura da informação de *web site*, a partir de um *briefing*, considerando princípios de marketing na *web*, navegabilidade, acessibilidade e tecnologias envolvidas, para assegurar a complexidade e a organização do conteúdo.
- Elaborar identidade digital e *layout* de *web site* para aprovação do cliente, mobilizando conhecimentos e habilidades de comunicação visual e de redação publicitária.
- Desenvolver animações para *web*, capturando, manipulando e tratando imagens por meio dos recursos tecnológicos disponíveis e apoiando-se nos princípios da ética e da legislação autoral.
- Produzir, atualizar e publicar *web sites*, com base em proposta comercial, considerando características de servidores de hospedagem e criação de domínio, visando o seu adequado funcionamento.

Módulo III – Produção de Multimídia e Interfaces Interativas.

- Definir arquitetura da informação de projeto em multimídia a partir de um *briefing*, considerando princípios de *marketing promocional* e as tecnologias envolvidas, assim como a complexidade e o volume de conteúdo.
- Elaborar *layout* de interfaces para projetos multimídia, mobilizando conhecimentos e habilidades de comunicação visual, tratamento de imagens e tipografia digital.
- Capturar, editar e testar elementos audiovisuais, considerando características de mídias e equipamentos de reprodução, tendo em vista o adequado funcionamento e a implementação de um projeto multimídia.

Módulo IV – Criação e Produção de Animações e Web games

- Criar enredo para animação e roteiro em *web game* por meio de técnicas de roteirização, narrativa textual, *storyboard* e animação, mobilizando habilidades de comunicação e técnicas de publicidade *on-line*, com respeito aos princípios da ética e da cidadania responsável.
- Produzir ilustração, animação e game para *web* com o auxílio de *softwares* vetoriais e animação 2D, mobilizando conhecimentos de raciocínio lógico e conceitos de funcionalidade, interatividade e entretenimento para o adequado funcionamento do Jogo.

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 técnicas de criatividade bem como recursos tecnológicos disponíveis para uma atuação profissional inovadora, tendo em vista a 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 Multimídia**. 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.

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.

¹ Esta é a definição de competência profissional presente nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico. Resolução CNE/CEB nº 04/99.

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 opcional do aluno 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 e públicas onde a atividade do Técnico em Multimídia 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 aplicados 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 a partir do Módulo I.

A carga horária do estágio deverá ser de, no mínimo, **160 horas (20% da carga horária total 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 orientador do estágio, relatório das atividades realizadas.

Um **relatório final** deverá ser entregue **até 30 dias após o término 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 à 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 Multimídia** 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, relatórios de atividades, estudo de casos, palestras, simulações de situações de trabalho, procedimentos em laboratório de informática, projetos, entre outras.

A observação deve se pautar por critérios e indicadores de desempenho, pois considera-se 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

Sala de aula contendo:

- Data show e computador.
- Mesas ou pranchetas para desenho.

Equipamentos para Laboratório Digital:

- Acesso à Internet.
- Computadores multimídia em plataforma *Windows* ou *Macintosh* com *softwares* específicos que atendam às necessidades do curso.
- Gravador de DVD (um por máquina).
- *Scanner*.

Observação: Recomendável um aluno por micro, não devendo ultrapassar o limite de dois alunos por máquina.

Equipamentos de apoio:

- Impressora.
- Máquina Fotográfica Digital.
- Mesa de Luz.
- *Tablet*.

Outros equipamentos:

- Câmera de Vídeo Digital
- DVD *player*.
- Monitor de TV.
- Retroprojeter.
- Videocassete (VHS).

Bibliografia Básica:

Para atender às necessidades de consulta e pesquisa de docentes e alunos, a Unidade constituirá seu acervo com livros, revistas e publicações técnicas, incluindo, necessariamente, os seguintes títulos:

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 (org.) Caderno de Ética no Design. São Paulo: ADG, 2004.

ANDRADE, Marcos Serafim. Adobe Photoshop CS4. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2009.

_____. Adobe Illustrator CS3 Guia Autorizado Adobe, Editora Campus, 2008. (*)

_____. Adobe Fireworks CS3 Guia Autorizado Adobe, Adobe Creative Team, 2009. (*)

_____. Adobe Dreamweaver CS4. Classroom In a Book, Bookman Companhia Ed, 2009. (*)

_____. Adobe Flash CS3 Guia Autorizado Adobe, Adobe Creative Team, 2009. (*)

_____. Adobe Premiere Pro. Guia Autorizado Adobe, Editora Campus, 2004. (*)

_____. ActionScript 3.0 for Adobe Flash CS4 Professional Professional Classroom in a Book, Adobe Creative Team, 2009. (*)

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

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

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

CÉSAR, Newton. Direção de Arte em Propaganda. Distrito Federal: SENAC, 2007.

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.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

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

KRUG, Steve. Não Me Faça Pensar. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos: uma guia para designers, escritores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MARTINS, Nelson. A imagem digital na editoração. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2004.

MONTENEGRO, Gildo Aparecido. A perspectiva dos profissionais. São Paulo: Edgard Blücher, 1997.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

OSBORN, Alex F. O Poder Criador da Mente. São Paulo: IBRASA, 1996.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Senac Editoras, 2009.

PEDROSA, Israel. O Universo da cor. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2004.

PHILLIPS, Peter L. Briefing: A Gestão do Projeto de Design. São Paulo: Blucher, 2008.

RAIMES, Jonathan e BHASKARAN, Lakshmi. Design retrô: 100 anos de design gráfico. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

ROYO, Javier. Design Digital. São Paulo: Rosari, 2008.

SÁ, Carlos Alexandre. Contabilidade para não-contadores. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2008.

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

SHUYTEMA, Paul. Design de Games – Uma abordagem prática. São Paulo: Ed. Cengage, 2007.

SILVA, Maurício Samy. Construindo sites com CSS e (X)HTML. São Paulo: Ed. Novatec, 2007.

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

XAVIER, Gley Fabiano C. Lógica de Programação. São Paulo: Editora Senac, 2004.

() 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

Àquele que concluir, com aprovação, o Módulo I – Criação e Tratamento de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais, será conferido o certificado de Qualificação Técnica de Nível Médio de *Desenvolvedor de Ilustrações, Imagens e Publicações Digitais*, com validade nacional.

Àquele que concluir, com aprovação, o Módulo II – Produção de *Web sites* será conferido o certificado de Qualificação Técnica de Nível Médio de *Desenvolvedor de Web sites*, com validade nacional.

Àquele que concluir, com aprovação, o Módulo III – Produção de Multimídia e Interfaces Interativas será conferido o certificado de Qualificação Técnica de Nível Médio de *Desenvolvedor de Multimídia e Interfaces Interativas*, com validade nacional.

Àquele que concluir, com aprovação, o Módulo IV – Criação e Produção de Animações e *Web games* será conferido o certificado de Qualificação Técnica de Nível Médio de *Desenvolvedor de Animações e Web games*, 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 MULTIMÍDIA**, com validade nacional e direito a prosseguimento de estudos na educação superior.