

# Ementário do Curso Técnico em Design Gráfico



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
*Secretaria da Educação*

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Fundamentos do Design

#### Objetivos

Desenvolver a compreensão da Sintaxe Visual e da Metodologia de Projeto como processos heurísticos e sistêmicos. Estimular a experimentação com materialidade e o olhar crítico para que o estudante analise o design como prática social, compreendendo as condicionantes de forma, função e uso no contexto da estrutura do trabalho e da produção industrial, fomentando a cidadania.

#### Ementa

- Estudo dos fundamentos da linguagem visual (Sistemas cromáticos e compositivos) e da percepção estética.
- Introdução à Metodologia de Projeto (Design Centrado no Usuário, Design Social e Design Centrado no Ser Humano) com foco em exercícios de experimentação explorando Forma X Materialidade X Função.
- Análise das especificidades do produto industrial e das transformações sociais no design, relacionando forma/função com a organização do trabalho e o consumo.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Dominar a sintaxe visual e a notação técnica na criação de artefatos, articulando rigor técnico com responsabilidade ética e social.
- Desenvolver senso crítico e estético para a avaliação ergonômica e ideológica de projetos, reconhecendo seu impacto nas relações de trabalho.
- Aplicar princípios de composição, metodologia de projeto e acessibilidade na busca por soluções funcionais e socialmente justas.

### 1ª série

#### Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Fundamentos do Design

### Habilidades

- Dominar as técnicas de experimentação material e estruturação do volume.
- Compor peças gráficas utilizando sistemas compositivos e sistemas de cores com rigor técnico.
- Traduzir briefings em variáveis formais e requisitos técnicos de projeto com foco na ética profissional.
- Analisar criticamente a estética da mercadoria e o papel social das especificidades do produto industrial.
- Dominar o uso de tipografias em variados projetos visuais

### Base Tecnológica

- Sintaxe, Semântica e Pragmática da linguagem visual.
- Teoria da Gestalt e Princípios de organização visual (ritmo, tensão, equilíbrio).
- Metodologia de Projeto: Design Centrado no Usuário (DCU) e Processos Heurísticos.
- Experimentação e Materialidade: Estruturação do volume, movimento cinético e sistemas de representação tridimensional.
- Especificidades do Produto Industrial: Relação Forma x Função, Usabilidade, Ergonomia e Acessibilidade.
- Análise crítica da estética da mercadoria.
- Tipografia

### Bibliografia Básica

FMUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FORTY, Adrian. Objetos de desejo - design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 248 p. ISBN 978-857-503-239-8.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

PATER, Reuben. Políticas do design. Tradução de Fábio Alamino. Brasília, DF: Editora UBU, 2021.

### Competências

- Interpretar e aplicar sistemas visuais e metodológicos do design, compreendendo-os como parte da cultura material e das relações de produção.
- Desenvolver projetos experimentais (incluindo modelos compositivos) com base em princípios estéticos, funcionais e metodológicos, demonstrando consciência crítica sobre a acumulação e o consumo.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Arte: Análise estética e crítica para a intervenção consciente na cultura visual.
- Língua Portuguesa: Redação Técnica (relatórios de requisitos) e Leitura Crítica (Semiótica) com foco na ética da comunicação.
- História: Contextualização da produção industrial e da organização do trabalho para entender a evolução do design.

### Bibliografia Complementar

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 3. ed. revista e ampliada. São Paulo: Olhares, 2021.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. 2. ed. São Paulo: Editora Senac, 2010.

GUIMARÃES, Luciano. Cor Como Informacao-a. Annablume, 2001.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo: Ed. Calis., 1995.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### História do Design e da Arte

#### Objetivos

Compreender e analisar criticamente os principais movimentos artísticos e correntes estéticas que moldaram o design, utilizando esse conhecimento histórico e cultural como base para a intervenção consciente na prática profissional. O estudo deve promover a valorização cultural e o pensamento crítico sobre o papel do design na produção e reprodução ideológica, capacitando o estudante para contextualizar suas produções visuais de forma autônoma e ética, ligando a estética à realidade social e às relações de trabalho.

#### Ementa

- Estudo da evolução da arte e do design como manifestações culturais, sociais e tecnológicas
- Análise crítica das transformações históricas e sua influência na produção e nas relações de trabalho no design
- Abordagem dos principais estilos visuais e movimentos artísticos e suas contribuições para o design gráfico contemporâneo
- Compreensão do design como agente ativo de reprodução ou transformação ideológica
- Contextualização das produções visuais e valorização da dimensão humana e ética do trabalho
- Estímulo à autonomia intelectual para intervir criticamente na realidade

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Reconhecer e analisar criticamente as influências históricas e culturais nas produções gráficas, compreendendo como essas tendências se relacionam com as estruturas sociais e as relações de trabalho.
- Aplicar referências artísticas na criação de projetos visuais com autonomia, usando o repertório cultural como ferramenta para a intervenção social consciente e a valorização da diversidade.
- Desenvolver um repertório estético e crítico que capacite o egresso para a tomada de decisões éticas e emancipatórias na atuação profissional, ligando o domínio técnico à responsabilidade cidadã.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do Design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## História do Design e da Arte

### Competências

- Relacionar movimentos artísticos com as práticas do design gráfico, analisando-os criticamente como produtos de transformações sociais e relações de trabalho.
- Contextualizar produções visuais em diferentes períodos históricos, utilizando essa compreensão para a intervenção consciente na realidade contemporânea e o desenvolvimento da autonomia intelectual.

### Base Tecnológica

- História da arte e do design: Principais períodos e movimentos estudados sob a ótica da dialética entre produção, consumo e relações de poder.
- Estilos visuais e suas características: Análise dos estilos como respostas culturais às transformações sociais e tecnológicas.
- Relações entre arte, cultura e sociedade: Estudo do design como mediação entre os processos de trabalho e a formação da cultura de massas.
- História do design gráfico e suas transformações: Foco na influência dos movimentos artísticos no design contemporâneo e nas condições de trabalho da área.
- Análise de obras e peças gráficas históricas: Exercício do pensamento crítico sobre a função social e ideológica do design ao longo do tempo.

### Bibliografia Básica

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. Tradução: Cid Knipel Moreira. 5. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GOMBRICH, Ernst H. A história da arte. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1979.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

### Habilidades

- Identificar e desconstruir estilos e movimentos artísticos relevantes, relacionando-os com as estruturas econômicas e ideológicas de cada época.
- Analisar obras de arte e peças gráficas com senso crítico e ético, avaliando seu papel na reprodução ou contestação das desigualdades sociais.
- Utilizar referências históricas na criação de projetos visuais, aplicando o repertório cultural como ferramenta para a valorização da diversidade e a expressão emancipatória.
- Conduzir pesquisas sobre a gênese e o impacto social das tendências visuais, utilizando o conhecimento científico para a tomada de decisões autônomas na profissão.
- Conduzir pesquisas sobre a gênese e o impacto social das tendências visuais, utilizando o conhecimento científico para a tomada de decisões autônomas na profissão.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- História: Estudo dos contextos históricos, culturais e econômicos da arte para compreender a estrutura do trabalho e a produção de artefatos visuais.
- Arte: Apreciação estética e análise crítica de obras visuais, transformando o juízo estético em instrumento de intervenção social e valorização da diversidade cultural.
- Língua Portuguesa: Produção de textos interpretativos e críticos que contextualizem as produções visuais, desenvolvendo a capacidade argumentativa sobre as implicações sociais do design.

### Bibliografia Complementar

SCOSTA, Maria Cristina Castilho. Questões de arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico. 2. ed. reform. São Paulo: Moderna, 2004.

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna - do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo : Cia. das Letras, 1996.

NORMAN, Donald A. O design do dia a dia: edição revista e ampliada. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Meios e Métodos de Representação Gráfica

#### Objetivos

Desenvolver habilidades de expressão, representação, e ilustração; Análise e crítica de diferentes recursos, estilos e técnicas de representação; Experimentação de técnicas de expressão gráfica, visando exercitar a linguagem visual.

#### Ementa

- Conceituação e características da representação gráfica, seus estilos e técnicas.
- Meios e métodos de expressão e representação gráfica.
- Aspectos estéticos, significativos e funcionais de representação gráfica para concepção e desenvolvimento de projetos de design.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Representar graficamente ideias e conceitos com clareza e criatividade.
- Utilizar o desenho como recurso técnico e expressivo no design gráfico.
- Desenvolver percepção visual e sensibilidade estética para criação de projetos.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do Design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Meios e Métodos de Representação Gráfica

### Competências

- Aplicar técnicas na representação visual.
- Percepção de estilos visuais existentes para uso em projetos visuais.
- Estimular a criatividade e a expressão gráfica pessoal.

### Base Tecnológica

- Fundamentos do desenho de observação e da Ilustração digital.
- Introdução à Sintaxe Visual: ponto, plano, linha, forma.
- Leis da Gestalt.
- Composição visual.
- Técnicas de representação gráfica: grafite, carvão, nanquim.
- Proporção, perspectiva e volume.
- Estímulo à criatividade e expressão artística.
- Análise e interpretação de estilos de representação visual.

### Bibliografia Básica

FERREIRA, Ana Cristina Saúde Neres; ARAÚJO, Thais  
B WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer.  
São Paulo: Ed. Calis,. 1995.  
GOMES FILHO, J. Gestalt do objeto: sistema de leitura  
visual da forma. 8. ed. ampl. e rev. São Paulo: Escrituras,  
2008. Alamut, 2008.  
DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São  
Paulo: Martins Fontes, 1997.  
JUROSEK Steven; CHING, Francis. Representação Gráfica  
para Desenho e Projeto. Barcelona: Gustavo Gilli, 2001.  
PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de  
desenho, esboços de conceito, design auxiliado por  
computador, ilustração, ferramentas e materiais,  
apresentações, técnicas de produção. São Paulo, SP:  
Blücher, 2010.  
LOOMIS, Andrew. Drawing the Head and Hands.  
Londres: Titan Books, 2011.  
LOOMIS, Andrew. Creative Illustration. Londres: Titan  
Books, 2012.  
VIGNA, Carolina. Ilustração digital. São Paulo: Editora  
Senac São Paulo, 2022.

### Habilidades

- Utilizar diferentes materiais e técnicas na  
representação visual.
- Compor imagens com equilíbrio e harmonia visual.
- Representar formas, volumes e texturas com  
precisão.
- Perceber estilos de representação visuais diferentes.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Arte – Desenvolvimento da expressão artística e  
visual.
- Língua Portuguesa – Produção de textos descritivos e  
interpretativos sobre imagens.
- Matemática – Aplicação de proporções e simetrias na  
composição gráfica.

### Bibliografia Complementar

SANMIGUEL, David (Coord.). Materiais e técnicas: guia  
completo. 2. ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes,  
2013.  
RUBIM, R. Desenhando a superfície: + considerações  
além da superfície. 3. ed. rev. e atual. São Paulo: Rosari,  
2013.  
WOLLNER, Alexandre; PIGNATARI, Décio; WEYNE, Goebel.  
Visual design 50 years: design visual 50 anos. São Paulo:  
Cosac Naify, 2003.  
LOOMIS, Andrew. Fun with a Pencil. Nova York: Viking  
Press, 1939.  
GURNEY, James. Color and Light: A Guide for the Realist  
Painter. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2010.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Introdução às Ferramentas Digitais

#### Objetivos

A disciplina tem como objetivo introduzir os estudantes ao uso das ferramentas digitais essenciais para o design, favorecendo o desenvolvimento de competências técnicas básicas, a organização do processo criativo e a compreensão crítica do papel das tecnologias na sociedade e no mundo do trabalho. Pretende ainda estimular a autonomia, a criatividade e o pensamento crítico, preparando o aluno para etapas mais avançadas do curso técnico.

#### Ementa

- Estudo das ferramentas digitais aplicadas ao design gráfico
- Práticas iniciais de edição de imagens, vetorização e composição visual
- Promoção do domínio técnico inicial
- Compreensão do papel das tecnologias na produção criativa e no mundo do trabalho
- Estímulo à autonomia e ao pensamento crítico
- Integração de teoria, prática e reflexão no contexto da Educação Profissional e Tecnológica
- Valorização do trabalho como princípio educativo
- Formação cidadã e profissional

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- s de Correlação com o Perfil do Egresso
- Domínio técnico em ferramentas digitais básicas.
- Criatividade aplicada à comunicação digital.
- Capacidade crítica sobre uso da tecnologia.
- Ética e cidadania no ambiente digital.
- Organização e autonomia no trabalho digital.
- Comunicação clara em meios digitais.
- Integração teoria, prática e mundo do trabalho.
- Sustentabilidade e responsabilidade no uso de recursos.
- Trabalho colaborativo em ambientes digitais.
- Inovação e adaptação às novas tecnologias.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Introdução às Ferramentas Digitais

### Competências

- Dominar fundamentos digitais essenciais ao design gráfico.
- Resolver problemas com uso de ferramentas digitais.
- Atuar com ética e responsabilidade tecnológica.
- Exercitar pensamento crítico sobre tecnologias digitais.
- Preparar-se para softwares avançados do design gráfico.

### Base Tecnológica

- Fundamentos de informática aplicada.
- Sistemas operacionais e organização de arquivos.
- Softwares de edição básica de imagens.
- Processadores de texto e planilhas.
- Ferramentas de apresentação digital.
- Introdução a softwares gráficos vetoriais e bitmap.
- Fluxos digitais de criação e armazenamento.
- Noções de ergonomia digital e saúde ocupacional.
- Ética, cidadania e segurança digital.
- Pensamento crítico no uso da tecnologia.
- Ferramentas de Inteligência Artificial.

### Bibliografia Básica

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

SENAI-SP. Introdução às Ferramentas Digitais. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1002-introducao-ferramentas-digitais>

### Habilidades

- Operar softwares básicos de edição digital.
- Organizar e padronizar arquivos digitais.
- Criar documentos e apresentações profissionais.
- Utilizar planilhas em projetos de design.
- Aplicar normas de ética digital.
- Relacionar tecnologia e mundo do trabalho.
- Reconhecer limitações e potencialidades das ferramentas.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa: comunicação digital e escrita formal.
- Matemática: organização lógica e planilhas digitais.
- Arte: uso criativo de recursos digitais.
- História: evolução das tecnologias digitais.
- Sociologia: tecnologia, sociedade e trabalho.
- Filosofia: ética e pensamento crítico.
- Geografia: inclusão digital e desigualdades sociais.
- Física: noções de luz e imagem digital.

### Bibliografia Complementar

RGOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

Software Adobe Illustrator – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/illustrator.html>

Software Adobe InDesign – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/indesign.html>

Software Adobe Photoshop – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>

Software Canva – Editor gráfico online gratuito. Disponível em: <https://www.canva.com/>

Software Figma – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.figma.com/>

IFSP. Material didático de ferramentas digitais. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Callis, 2006.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Design de Informação e Comunicação Visual

#### Objetivos

Compreender os fundamentos do design da informação, um campo que abrange a infografia e as narrativas gráficas. Esse domínio inclui o estudo de áreas essenciais como a comunicação visual, a sinalização e o próprio design da informação, sempre abordadas por meio de metodologias de projeto em design que garantem uma aplicação prática e estruturada.

#### Ementa

- Fundamentos do design da informação contextualizados na área do design
- Atualização do campo de atuação do design da informação
- Estudo dos princípios da percepção visual
- Análise de sistemas de informação sob os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos
- Estabelecimento das bases para o desenvolvimento de infografias
- Produção de narrativas gráficas
- Criação de outros artefatos de comunicação visual

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Utilizar os fundamentos do design de forma funcional em projetos gráficos.
- Compor peças visuais com equilíbrio, clareza e hierarquia.
- Aplicar princípios de organização visual na comunicação gráfica.

#### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

#### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

#### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Design de Informação e Comunicação Visual

### Competências

- Selecionar e aplicar elementos gráficos de forma funcional para transmitir informações de forma eficiente.
- Organizar elementos gráficos com base em princípios de composição para transmitir mensagens de forma eficiente.

### Base Tecnológica

- Fundamentos da infografia e das narrativas gráficas.
- Comunicação Visual.
- Princípios de composição gráfica.
- Sinalização.
- Design da Informação.
- Hierarquia visual e legibilidade.
- Metodologias de projeto em design.
- Aplicações práticas em peças gráficas.

### Bibliografia Básica

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: CosacNaify, 2011.

D'AGOSTINI, Douglas. Design de sinalização. São Paulo: Blucher, 2017.

GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: Sistema e leitura visual da forma. 8a. ed. São Paulo: Escrituras, 2008.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. Tradução de Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VISOCKY O'GRADY, Jennifer; VISOCKY O'GRADY, Kenneth. The information design handbook. Cincinnati, Ohio: How Books, 2008.

FLUSSER, Vilém; DENIS, Rafael Cardoso (Org.). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

LUPTON, Ellen. O design como storytelling. Tradução de Mariana Bandarra. Osasco: Editora Olhares, 2022.

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 3. ed. revista e ampliada. São Paulo: Olhares, 2021.

BRINGHURST, Robert. The elements of typographic style. Versão 4.0. Point Roberts: Hartley & Marks, 2012.

### Habilidades

- Identificar famílias tipográficas e suas aplicações.
- Criar composições visuais com hierarquia e contraste.
- Utilizar alinhamentos e espaçamentos de forma funcional.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa – Leitura e produção de textos visuais.
- Arte – Estudo da estética e da comunicação visual.
- Matemática – Proporções, medidas e organização espacial.

### Bibliografia Complementar

PATER, Reuben. Políticas do design. Tradução de Fábio Alamino. Brasília, DF: Editora UBU, 2021.

CAIRO, Alberto. Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamut, 2008.

FLUSSER, Vilém; DENIS, Rafael Cardoso (Org.). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007

MIJKSENAAR, P. Visual function: An Introduction to Information Design. New York: Princeton Architectural, 1997.

HELLER, Steven. Nigel Holmes: On Information Design. New York: Jorge Pinto Books, 2006.

TUFTE, Edward R. Envisioning Information. Cheshire: Graphics Press, 1990.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Análise e Construção da Imagem

#### Objetivos

Desenvolver competências para analisar, editar, tratar e aprimorar imagens utilizando os recursos disponíveis, sejam eles analógicos ou digitais. Promovendo a qualidade visual e a adequação técnica das produções para diferentes mídias. Construção sgnica de projetos em design.

#### Ementa

- Estudo analítico e aplicação de técnicas de edição analógica e digital de imagens.
- Utilização de quaisquer ferramentas analógicas e digitais para ajustes, correções, manipulações e aprimoramento visual.
- Leitura da imagem e interpretação de seus significados.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Analisar imagens e seus elementos visuais.
- Fazer a leitura de imagens e interpretar seus significados.
- Editar imagens com qualidade técnica e estética.
- Utilizar softwares gráficos para tratamento digital de imagens.
- Utilizar técnicas de construção e reprodução de imagens.
- Preparar imagens para diferentes formatos e mídias.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Análise e Construção da Imagem

### Competências

- Aplicar técnicas de edição e manipulação de imagens digitais.
- Utilizar ferramentas e técnicas de tratamento e correção visual.

### Base Tecnológica

- Fundamentos da imagem.
- Composição da imagem.
- Leitura e interpretação de imagens.
- Fotografia: enquadramentos, plano (geral, close, primeiro plano, plano americano, etc), iluminação, profundidade de campo, exposição.
- Semiótica.
- Arquétipos.
- Ferramentas de edição de imagens e suas características.
- Técnicas analógicas e digitais de construção da imagem.
- Ajustes de cor, luz e nitidez.
- Montagens e manipulações criativas da imagem.
- Exportação e preparação de arquivos para impressão e web.

### Bibliografia Básica

- SANTAELLA, Lucia. Leitura de imagens. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.
- GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.
- SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. Tradução de Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MACHADO, Ludmila Ayres. Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto. São Paulo: Blucher, 2011
- REVELL, Jeff. Exposição: de simples fotos a grandes imagens. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.
- SENAI-SP. Edição de Imagens e Tratamento Digital. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1004-edicao-imagens-tratamento-digital>

### Habilidades

- Ajustar brilho, contraste, saturação e nitidez de imagens.
- Realizar recortes, montagens e correções em imagens.
- Aplicar filtros e efeitos visuais com propósito comunicativo.
- Realizar a leitura de imagens e compreender suas mensagens.
- Editar a imagem para processos gráficos e digitais.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa: Análise e produção de narrativas gráficas e textos informacionais (aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos).
- Arte: Estudo dos princípios da percepção visual, estética e composição para o desenvolvimento de infografias e artefatos visuais.
- Matemática: Raciocínio lógico na análise de sistemas de informação e organização estruturada de dados para visualização.
- Sociologia/Filosofia: Contextualização do campo de atuação, análise pragmática (impacto da comunicação no usuário) e discussões sobre ética no tratamento da informação.

### Bibliografia Complementar

- GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.
- SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Introdução à semiótica. São Paulo: Paulus Editora, 2021.
- IFSP. Material didático de edição de imagens. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>
- Museu Virtual de Arte Brasileira – Acervo digital. Disponível em: <https://www.museuvirtualbrasil.com.br>

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

#### Objetivos

Compreender os fundamentos do design de interfaces e da experiência do usuário, promovendo a criação de soluções visuais funcionais, acessíveis e centradas no usuário para ambientes digitais.

#### Ementa

- Estudo dos princípios de design de interfaces e usabilidade.
- Aplicação de conceitos de arquitetura da informação, acessibilidade, prototipagem e testes de experiência do usuário.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Criar interfaces digitais funcionais e atrativas.
- Aplicar princípios de usabilidade e acessibilidade.
- Desenvolver soluções visuais centradas no usuário.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

### Competências

- Planejar e estruturar interfaces digitais com foco na experiência do usuário.
- Utilizar ferramentas de prototipagem e testes de usabilidade.

### Habilidades

- Criar wireframes e protótipos navegáveis.
- Aplicar padrões de design responsivo.
- Avaliar a experiência do usuário por meio de testes e feedbacks.

### Base Tecnológica

- Fundamentos de UI e UX.
- Arquitetura da informação e fluxos de navegação.
- Usabilidade e acessibilidade digital.
- Heurísticas de Nielsen.
- Ferramentas de prototipagem: Figma, Adobe XD.
- Design responsivo e adaptativo.
- Testes de usabilidade e análise de experiência.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Matemática – Organização lógica e estrutura de navegação.
- Língua Portuguesa – Clareza na comunicação textual em interfaces.
- Arte – Estética e composição visual digital.

### Bibliografia Básica

NIELSEN, Jakob. *Projetando websites*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. *Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade*.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar*. 2. ed. São Paulo: Alta Books, 2010. ISBN 978-85-7602-252-6.

GARRETT, Jesse James. *Elementos da experiência do usuário*. São Paulo: Pearson, 2011. ISBN 978-85-7605-985-0.

GRILO, André. *Experiência do Usuário em Interfaces Digitais*. Natal: SEDIS-UFRN, 2019.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. *Design de interação: além da interação humano-computador*.

UX E A USABILIDADE EM MOBILE E WEB Disponível em: <<https://docente.ifsc.edu.br/mello/livros/java/caelum-ux-usabilidade-wd41.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2025.

WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. *Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.0*

### Bibliografia Complementar

ANORMAN, Donald A. *O design do dia a dia*. Tradução de Ana de Lacerda. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

Software Figma – Ferramenta de prototipagem. Disponível em: <https://www.figma.com>

Software Adobe XD – Ferramenta de design de interface. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>

Google Material Design – Guia de padrões de interface. Disponível em: <https://material.io>

IFSP. Material didático de UI/UX. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>

SENAI-SP. *Design de Interfaces e Experiência do Usuário*. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1005-ui-ux-design>

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Design e Vídeo

#### Objetivos

Desenvolver competências técnicas e criativas para a produção e pós-produção, utilizando softwares, recursos digitais e equipamentos de audiovisual. Estimular o senso estético e a capacidade de contar histórias por meio da montagem e produção audiovisual. Promover o domínio técnico e criativo sobre os processos de captação de vídeo.

#### Ementa

- Fundamentos da narrativa visual, cinematográfica e técnicas de montagem.
- Recursos de produção: luz, câmera, lente, som.
- Composição, plano (decupagem), diegese, elementos de linguagem audiovisual, movimentação de câmara e angulação.
- Desenho de Som como recurso narrativo audiovisual, com foco em dramaturgia e imersão como projeto.
- Fundamentos da captação sonora e tipos de microfones.
- Planejamento de vídeo (ideia, storyline, sinopse, roteiro, storyboard).
- Design como construção audiovisual.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Coordenar e executar projetos de comunicação visual de mídias impressas e digitais seguindo padrões e normas técnicas, referentes à propriedade intelectual, acessibilidade, usabilidade e sustentabilidade.
- Aplicar e implementar sinalizações, ilustrações, tipografias e animações de projetos de design gráfico.
- Analisar, interpretar e propor a produção da identidade visual das peças gráficas.
- Criar, controlar, organizar e armazenar arquivos e materiais de produção gráfica e digital.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Design e Vídeo

### Competências

- Dominar técnicas básicas de montagem de vídeo, aplicando efeitos e transições com propósito narrativo.
- Realizar gravações de som com qualidade técnica e estética.
- Criar narrativas audiovisuais coerentes e criativas.
- Construção de significado a partir dos elementos da direção de arte: objetos de cena, figurino, cores, locação, cenário, cabelo, maquiagem, mobiliário, iluminação diegética.

### Base Tecnológica

- Softwares de edição não linear (Adobe Premiere).
- Equipamentos de gravação (gravadores portáteis, interfaces de áudio).
- Softwares e plug-ins para edição de som (Audacity, Adobe Audition).
- Conceitos de edição: corte seco, continuidade, ritmo.
- Introdução à história da animação.
- Imagem figurativa e imagem gráfica.
- Quadros-chave, interpolação e manipulação de editor gráfico.
- Animação de formas, texto e partículas.
- Efeitos, mesclagem de camadas, máscara, hierarquia.
- Animação de logos, animação de UI, vinhetas, lower-third.
- Linguagem audiovisual: plano, enquadramentos, roteiro, edição e áudio.

### Bibliografia Básica

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

MACHADO, A. Por um audiovisual gráfico. Rebeca-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 4, n. 1, 2015.

MOLLETA, Alex. Fazendo cinema na escola: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula.

MURCH, Walter. Num Piscar de Olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre.

RODRÍGUEZ, Ángel (ou RODRIGUEZ, Angel). A dimensão sonora da linguagem audiovisual.

SENAI-SP. Ilustração Digital. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1006-ilustracao-digital>

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop Motion e de internet. São Paulo: Senac, 2016.

### Habilidades

- Criar e definir aparências: cores, formatos, dimensões, legibilidade e comunicação.
- Utilizar variadas técnicas e ferramentas: a ilustração, a fotografia, tipografia, entre outros.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Matemática – coordenadas cartesianas; interpretação de gráficos
- Física - tempo, espaço, movimento e aceleração; leis da física: gravidade, ação e reação, inércia;
- Sociologia – Sociologia – Trabalho em grupo e relações interpessoais.
- Arte – Estudo da estética visual e sonora; composição.

### Bibliografia Complementar

CHONG, Andrew. Animação Digital: Coleção Animação Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

JÚNIOR, Alberto Lacerda. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2008.

SHANASA, Dhyhan. Manual de sobrevivência do motion designer. São Paulo: Layer Lemonade, 2020.

VELHO, João Carlos Pacheco Rodrigues. Motion graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise. 2008. 193 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

Software Krita – Editor gráfico e de ilustração digital. Disponível em: <https://krita.org/pt/>

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Design para Mídias Sociais e Web

#### Objetivos

Desenvolver competências para criar conteúdos visuais digitais voltados para mídias sociais e ambientes web, considerando aspectos de identidade visual, comunicação, formatos e estratégias de engajamento.

#### Ementa

- Estudo e prática do design aplicado às mídias sociais e web.
- Criação de peças gráficas digitais e adaptação de formatos.
- Criação de identidade visual e estratégias de comunicação visual online.
- Criação de infoprodutos e gerenciamento de conteúdos nas mídias sociais e web.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Criar conteúdos visuais para mídias sociais e web com qualidade técnica e estética.
- Aplicar identidade visual em diferentes formatos digitais.
- Utilizar estratégias visuais para comunicação e engajamento online.
- Desenvolvimento de infoprodutos diversos.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Design para Mídias Sociais e Web

### Competências

- Planejar e desenvolver peças de multimídia para mídias digitais.
- Adaptar conteúdos visuais para diferentes plataformas e públicos.
- Desenvolvimento de infoprodutos para marketing digital.

### Habilidades

- Criar posts, banners e layouts para redes sociais.
- Aplicar princípios de design responsivo e adaptativo.
- Utilizar ferramentas digitais para produção de conteúdo visual.
- Criação e produção de infoprodutos.
- Desenvolver peças multimídia diversas para internet.
- Construir e gerenciar conteúdos para as mídias sociais e web.

### Base Tecnológica

- Fundamentos do design digital para mídias sociais.
- Identidade visual e branding online.
- Formatos e dimensões para redes sociais.
- Ferramentas de criação diversas.
- Uso de Inteligência artificial.
- Estratégias visuais para engajamento e comunicação.
- Adaptação de conteúdo para diferentes plataformas.
- Noções de Marketing Digital.
- Produção e gerenciamento de conteúdos para a web.
- Desenvolvimento de Sites e Landing Pages.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa – Análise retórica, semiótica e produção textual persuasiva para legendas, títulos e infoprodutos digitais.
- Arte – Estética, composição visual, teoria das cores, tipografia e utilização de repertório cultural na criação de identidade visual e peças gráficas.
- Geografia – Análise de públicos, contextos socioculturais e regionais para o gerenciamento estratégico de conteúdos nas mídias sociais.
- Filosofia/Sociologia – Desenvolvimento do pensamento crítico e avaliação ética das estratégias de comunicação visual, impacto social e tendências das mídias digitais.
- Matemática – Aplicação de raciocínio lógico e análise de dados (métricas) para adaptação de formatos e otimização das estratégias de comunicação visual.

### Bibliografia Básica

LUPTON, Ellen. O design como storytelling. Tradução de Mariana Bandarra. Osasco: Editora Olhares, 2022.

INFOPRODUTOS: A Fórmula para a criação de produtos digitais lucrativos e de sucesso (edição Kindle): Livro de Tiago Faria que detalha a criação de produtos digitais lucrativos e de sucesso. Disponível na Amazon.

KLEON, Austin. Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade. Tradução de Leonardo Villa-Forte. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

KLEON, Austin. Mostre seu trabalho!. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

KLEON, Austin. Siga em frente: 10 maneiras de manter a criatividade nos bons e maus momentos. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

KLEON, Austin. Roube como um artista: a edição comemorativa de 10 anos. Rio de Janeiro: Rocco, 2022.

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

### Bibliografia Complementar

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

Software Canva – Editor gráfico online gratuito. Disponível em: <https://www.canva.com/>

Software Figma – Ferramenta de design digital. Disponível em: <https://www.figma.com>

Google Web Designer – Ferramenta de criação de conteúdo interativo. Disponível em: <https://webdesigner.withgoogle.com>

IFSP. Material didático de design digital. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Processos Gráficos e Publicações Digitais

#### Objetivos

A disciplina tem como objetivo apresentar ao estudante os processos gráficos e digitais, permitindo o desenvolvimento de publicações impressas e digitais de forma criativa, crítica e tecnicamente qualificada. Busca estimular o pensamento crítico, o uso de softwares de editoração, o controle de qualidade nos projetos e a prática sustentável. Além disso, promove a compreensão do papel do designer no contexto da Educação Profissional e Tecnológica, preparando o aluno para atuar de forma ética, responsável e inovadora no mercado de trabalho.

#### Ementa

- Estudo dos processos de produção gráfica e digital, com foco em fluxos de pré-impressão, impressão e pós-impressão e publicações digitais interativas.
- Abordagem de materiais e tecnologias de impressão
- Utilização de softwares de editoração
- Aplicação de normas técnicas com ênfase em qualidade, ética e sustentabilidade.
- Integração de noções da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), estimulando o pensamento crítico.
- Desenvolvimento de competências para atuação no mundo do trabalho, conectando teoria, prática e inovação no design gráfico

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Domínio técnico em processos gráficos e digitais.
- Criatividade aplicada à comunicação visual.
- Capacidade de análise crítica em design.
- Uso ético e responsável da tecnologia.
- Comunicação clara em diferentes linguagens visuais.
- Autonomia na resolução de problemas.
- Integração teoria, prática e mundo do trabalho.
- Sustentabilidade em projetos gráficos.
- Trabalho colaborativo e gestão de projetos.
- Inovação e adaptação a novas demandas.

#### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

#### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

#### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Processos Gráficos e Publicações Digitais

### Competências

- Planejar e executar projetos gráficos completos.
- Integrar teoria e prática no contexto do mundo do trabalho.
- Resolver problemas técnicos de impressão.
- Comunicar ideias de forma clara e visual.
- Atuar com ética, sustentabilidade e inovação.
- Exercitar pensamento crítico no design gráfico.

### Base Tecnológica

- Fluxo de produção gráfica.
- Construção de grid.
- Pré-impressão e finalização de arquivos.
- Sistemas de impressão offset e digital.
- Tipos de papéis, tintas e acabamentos.
- Softwares de editoração eletrônica.
- Publicações digitais e interativas.
- Normas técnicas e padronização.
- Controle de qualidade gráfica.
- Direitos autorais e legislação.
- Sustentabilidade em processos gráficos.
- Pensamento crítico e inovação em design.
- Noções de EPT e mundo do trabalho.

### Bibliografia Básica

SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

HASLAM, Andrew. O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2007.

HENDEL, Richard. O Design do Livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. 3. ed. revista e ampliada. São Paulo: Olhares, 2021.

SENAI-SP. Produção Gráfica e Pré-Impressão. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1008-producao-grafica-pre-impressao>

VILLAS-BOAS, André. Produção Gráfica para Designers. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Callis, 2006.

### Habilidades

- Preparar arquivos para impressão.
- Editar e diagramar publicações digitais.
- Escolher materiais e acabamentos adequados.
- Aplicar normas técnicas em projetos gráficos.
- Utilizar softwares profissionais de editoração.
- Integrar design, técnica e contexto cultural.
- Analisar criticamente produtos gráficos.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa: redação, revisão e padronização de textos.
- Matemática: medidas, proporções e cálculos de tiragem.
- Arte: composição estética e criatividade visual.
- História: evolução das técnicas de impressão.
- Geografia: recursos naturais e indústria gráfica.

### Bibliografia Complementar

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

Software Scribus – Editor de layout gratuito. Disponível em: <https://www.scribus.net>

Software Adobe Illustrator – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/illustrator.html>

Software Adobe InDesign – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/indesign.html>

Software Adobe Photoshop – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>

Software Figma – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.figma.com/>

IFSP. Material didático de produção gráfica. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Design de Identidade Visual

#### Objetivos

Desenvolver competências para criar e aplicar sistemas de identidade visual, considerando aspectos conceituais, estéticos e funcionais que representem marcas, organizações e projetos de forma coerente e estratégica; capacitando o estudante a analisar criticamente o papel social e econômico dessas identidades no contexto da produção e do consumo.

#### Ementa

- Estudo aprofundado dos elementos que compõem a identidade visual, entendendo-os como produtos da cultura e dispositivos de comunicação.
- Criação de logotipos, paletas de cores, tipografia e suas aplicações em uma perspectiva de trabalho como princípio educativo.
- Integração da técnica com a análise sociológica de seu impacto nas relações de consumo, trabalho e sociedade.
- Elaboração do manual de identidade visual como exercício de cidadania e ética profissional, incluindo critérios de acessibilidade, sustentabilidade e responsabilidade social
- Representação crítica de marcas, organizações e projetos.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Criar sistemas de identidade visual com coerência, funcionalidade e consciência crítica sobre seu papel na construção de valor social e ideológico.
- Aplicar princípios de design na construção de marcas visuais, incorporando ativamente os preceitos de acessibilidade e usabilidade como exercício de cidadania e inclusão.
- Elaborar peças gráficas que respeitem diretrizes de identidade visual, agindo com autonomia profissional e ética ao integrar as demandas do mundo do trabalho com a responsabilidade socioambiental inerente ao trabalho.

#### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

#### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

#### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Design de Identidade Visual

### Competências

- Planejar e desenvolver projetos de identidade visual com autonomia, integrando a análise sociológica do público e do mercado com as diretrizes éticas e de sustentabilidade no processo criativo.
- Aplicar elementos gráficos em diferentes suportes e mídias, utilizando a tecnologia de forma crítica e visando à inclusão e à acessibilidade, e gerenciando o impacto desses projetos nas relações de consumo e trabalho.

### Base Tecnológica

- Fundamentos do design gráfico.
- Pesquisa e briefing com clientes.
- Processos criativos e conceituais.
- Elementos visuais e simbologia.
- Tipografia aplicada à identidade.
- Psicologia e teoria das cores.
- Construção de logotipos e marcas.
- Sistemas de identidade visual.
- Normatização e manuais de marca.
- Aplicações em diferentes mídias.
- Sinais e Símbolos.

### Bibliografia Básica

NOGUEIRA, Galileu. Branding de perto: Um guia prático para construir e gerenciar a sua marca. São Paulo: Planeta Estratégia, 2024.

SILVA JUNIOR, Jair Alves da. Identidades visuais flexíveis: das origens ao projeto. São Paulo: Blucher, 2021.

MUNHOZ, Daniela Michelena. Manual de identidade visual: guia para construção de manuais. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

FORMIGA, Eliana. Símbolos gráficos: métodos de avaliação de compreensão. São Paulo: Blucher, 2011.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Senac, 2013.

SENAI-SP. Design de Identidade Visual. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1009-identidade-visual>

STRUNCK, Gilberto. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Rio Books, 2012.

### Habilidades

- Criar logotipos e símbolos gráficos representativos.
- Definir paletas de cores e tipografias institucionais.
- Elaborar manuais de identidade visual.
- Branding: gerir marcas.
- Desenvolver padrões visuais.
- Identificar/construir sinais e símbolos.
- Compreender o papel da identidade visual na estratégia e posicionamento da marca.
- Definir o estilo de fotografias e imagens para garantir a consistência da marca.
- Traduzir briefings e valores da marca em conceitos visuais.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa: leitura, interpretação e produção de textos
- Matemática: proporção, geometria e raciocínio lógico
- Arte: estética, criatividade e expressão visual
- História: contextos culturais e evolução do design
- Sociologia: consumo, identidade e comportamento social
- Filosofia: ética e reflexão crítica no design
- Geografia: regionalismos e identidade cultural brasileira

### Bibliografia Complementar

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

Software Adobe Illustrator – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/illustrator.html>

Software Adobe InDesign – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/indesign.html>

Software Figma – Ferramenta de editoração. Disponível em: <https://www.figma.com/>

Software Canva – Editor gráfico online gratuito. Disponível em: <https://www.canva.com/>

Software Inkscape – Editor de vetores livre. Disponível em: <https://inkscape.org/pt-br/>

IFSP. Material didático de identidade visual. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes. 2. ed. São Paulo: Callis, 2006.

# Curso Técnico em Design Gráfico

## Componente Curricular

### Multimídia

#### Objetivos

Apresentar e explorar a linguagem dos multimeios e a convergência de mídias, estimulando a capacidade de expressão e comunicação por meio do uso conjugado de diversos meios (texto, som e imagens). Desenvolver a capacidade de planejar e elaborar um projeto multimídia, com ênfase na adaptação e distribuição de conteúdo para plataformas digitais e mídias sociais..

#### Ementa

- A linguagem dos multimeios: conceituação.
- O uso conjugado de diversos meios (texto, som e imagens) e sua análise, incluindo recursos operacionais.
- Produção de mensagens interativas.
- Introdução à linguagem audiovisual e o conceito de movimento, captação e reprodução de imagens.
- Estratégias de produção de vídeos, animações e imagens para plataformas digitais (Social Media).
- Gestão de conteúdo e interação com o público em ambientes de multimídia.

#### Pontos de Correlação com o Perfil do Egresso

- Criar projetos multimeios com consciência técnica e estética.
- Utilizar criticamente ferramentas analógicas e digitais para diagramação e publicação.
- Aplicar princípios de acessibilidade e usabilidade em diferentes meios e suportes.

### 1ª série

Fundamentos do Design

História do design e da Arte

Meios e Métodos de Representação Gráfica

Introdução às Ferramentas Digitais

### 2ª série

Design de Informação e Comunicação Visual

Análise e Construção da Imagem

Design de Interfaces e Experiência do Usuário (UI/UX)

Design e Vídeo

### 3ª série

Design para Mídias Sociais e Web

Processos Gráficos e Publicações Digitais

Design de Identidade Visual

Multimídia

# Componente Curricular

## Multimídia

### Competências

- Compreender as possibilidades de expressão e comunicação dos multimeios para distribuição em ambientes de rede.
- Planejar e desenvolver peças para diferentes mídias e suportes.
- Organizar conteúdos visuais e textuais de forma funcional e atrativa.
- Dominar a produção de mensagens interativas.
- Criar narrativas utilizando recursos visuais e sonoros.

### Base Tecnológica

- Utilizar softwares para animações 2D e 3D.
- Dominar técnicas de animação.
- Analisar animações em seus elementos gráficos.
- Adobe Premiere, After Effects e correlatos: Análise crítica e intervenção na pós-produção audiovisual.
- Fundamentos Audiovisuais: Análise da imagem, som, tempo e espaço como dispositivos de sentido.
- Audacity, Adobe Audition e correlatos: Softwares de áudio para reflexão social e cultural.
- Game Maker, Construct e correlatos: Produção interativa para simular e criticar relações de trabalho.
- OBS Studio e plataformas correlatas: Estudo da gestão e das relações de trabalho no streaming.
- Conceitos de Edição e softwares correlatos: Aplicados à resolução de problemas e à inclusão (acessibilidade).
- Concept Art.

### Bibliografia Básica

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica.

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Fundamentos do design. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2015. ISBN 978-85-63687-84-5.

LUZ, Alan Richard da. Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019..

### Habilidades

- Criar narrativas visuais e sonoras coerentes para mídias digitais.
- Aplicar usabilidade e acessibilidade em projetos multimídia.
- Dominar técnicas de edição profissional de vídeo e áudio.
- Gerenciar conteúdo e interação em plataformas digitais.
- Analisar criticamente o discurso das mensagens midiáticas.
- Planejar e executar todas as etapas de um projeto multimídia.
- Utilizar softwares e ferramentas de forma ética e legal.
- Adaptar conteúdo multimídia para diferentes suportes e formatos.
- Aplicar princípios estéticos e de composição visual no design.
- Elaborar animações.

### Pontos de Integração com a Formação Geral Básica

- Língua Portuguesa: Análise de discurso e ética em roteiros e copywriting.
- Arte: Uso da semiótica e história da arte para crítica estética do design.
- História: Contextualização do impacto social da cultura e das tecnologias digitais.
- Língua Portuguesa: Produção de textos profissionais que reflitam as relações de trabalho.
- Arte: Criação multimídia com identidade cultural e engajamento social.
- História: Compreensão da evolução dos meios e do mercado de trabalho digital.

### Bibliografia Complementar

MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas & Pós-Cinemas.

SENAI-SP. Design Editorial e Publicações Digitais. Disponível em: <https://www.sp.senai.br/cursos/1010-design-editorial-publicacoes-digitais>

GOMES, Luiz Cláudio Gonçalves. Composição visual. 1. ed. Curitiba: Editora do Livro Técnico, 2012. ISBN 978-85-63687-33-3.

PATER, Ruben. Políticas do design: Um guia (não tão) global de comunicação visual. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

IFSP. Material didático de design editorial. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br>



GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
*Secretaria da Educação*

