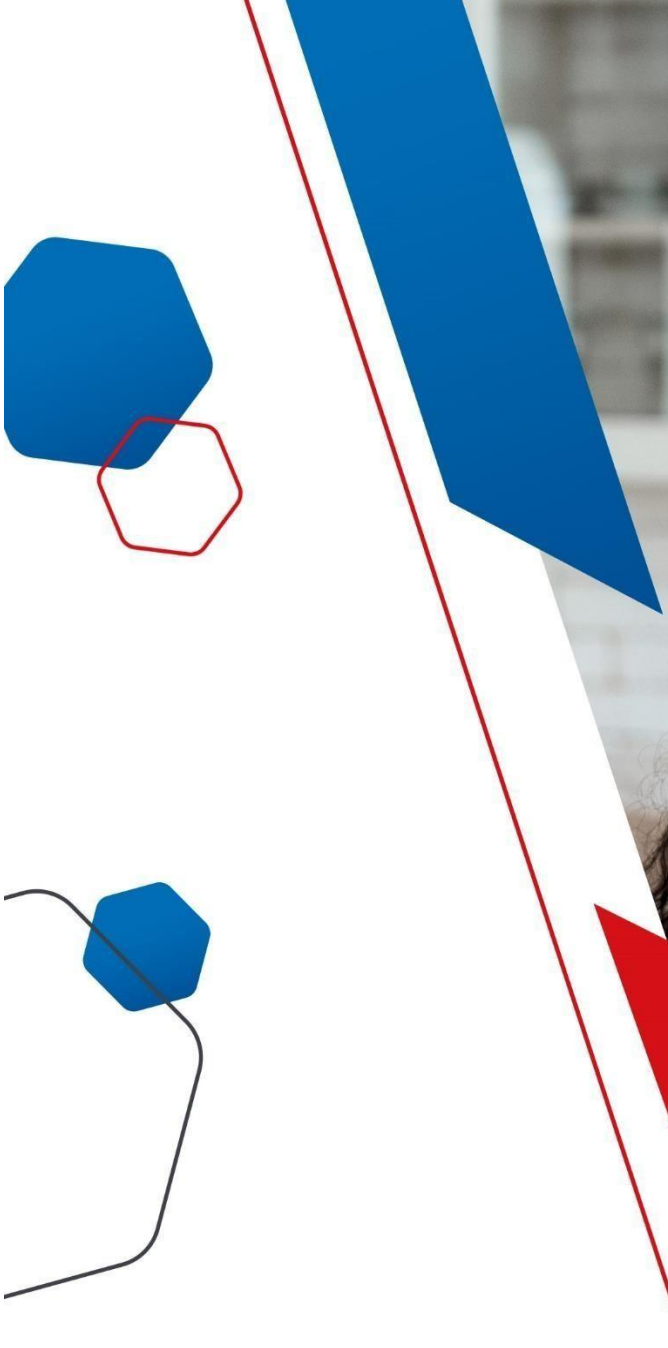
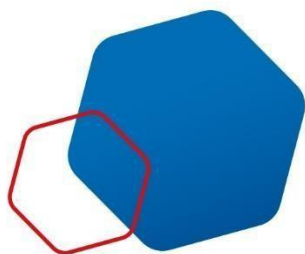




GUIA DE PERCURSO

 unopar

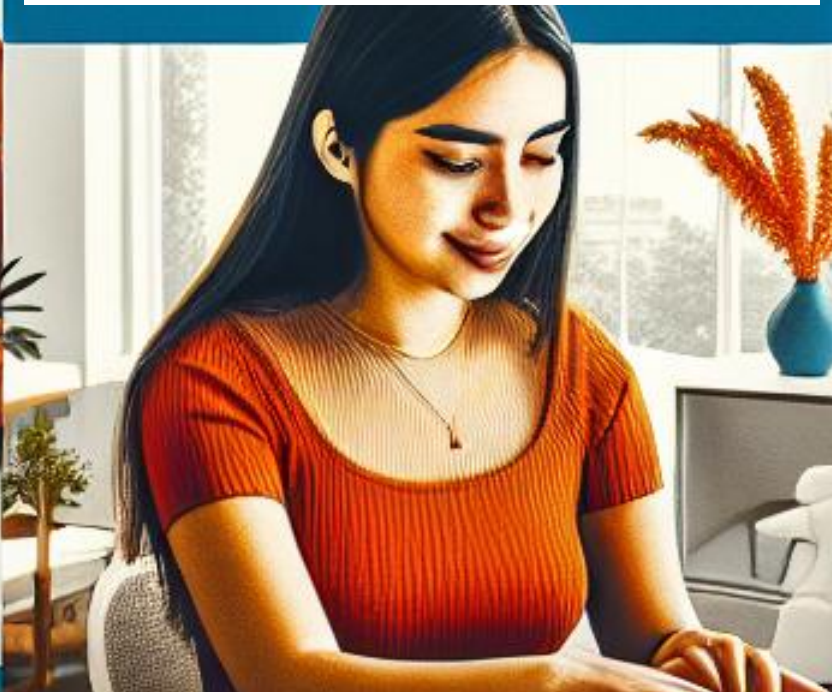




**Guia de
percurso**

2026.1

CST EM DESIGN GRÁFICO



SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DO CURSO.....	5
OBJETIVOS DO CURSO	5
PERFIL DO EGRESSO.....	6
2 ORGANIZAÇÃO DO CURSO	8
ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA	8
SISTEMA DE AVALIAÇÃO	8
ARTICULAÇÃO TEORIA E PRÁTICA	8
ATIVIDADES PRÁTICAS.....	9
EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	9
ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO	10
ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO	10
3 APOIO AOS ESTUDOS.....	11
4 MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO.....	12
MATRIZ CURRICULAR	12
EMENTÁRIO	13

CARO(A) ESTUDANTE,

Seja bem-vindo(a)!

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

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

Desejamos a você uma ótima leitura e um excelente período de estudos.

Coordenação do Curso

1 APRESENTAÇÃO DO CURSO

O Curso é ofertado no formato a distância, com conteúdo didático digital, atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com o suporte dos mediadores e dos docentes das disciplinas. Consulte o polo de apoio para receber mais informações sobre o modelo de oferta do seu Curso.

Embora você tenha autonomia para decidir quando e onde estudar, recomendamos que crie um cronograma de estudos para melhor uso do seu tempo. Você contará com o suporte dos mediadores e dos docentes das disciplinas, viabilizadas por meio do AVA.

O Curso cumpre integralmente ao que é estabelecido na Legislação Nacional vigente, em relação às competências e aos conteúdos obrigatórios estabelecidos para o perfil profissional e quanto ao uso de recursos tecnológicos como viabilizador do processo didático-pedagógico.

OBJETIVOS DO CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico tem como objetivo formar um profissional com senso crítico, apto a agir eticamente, com sólida formação geral e humanística, capacidade de análise, domínio dos conceitos de sua área aliada a uma postura reflexiva e de visão crítica que fomente a capacidade e a aptidão para a aprendizagem autônoma e dinâmica de forma a atender ao mercado de trabalho, competente para responder às demandas sociais da prática projetual, fundamentada em uma perspectiva metodológica que integre recursos tecnológicos, amplo repertório cultural, criatividade, pesquisa e reflexão sobre o papel do design e seu impacto na comunidade.

Objetivos específicos:

- I. Formar profissionais aptos a gerenciar o desenvolvimento de projetos de design gráfico, considerando conceitos como qualidade, produtividade e administração de tempo, recursos humanos e materiais.

- II. Possibilitar uma formação que permita ao profissional criar projetos de design gráfico, com base em fatores estéticos, ergonômicos, simbólicos, técnicos, ambientais, socioeconômicos e culturais.
- III. Promover uma formação voltada para o desenvolvimento de peças gráficas (digitais ou analógicas) articulando a criação artística, conceito e a usabilidade e interatividade com rigor técnico-científico.
- IV. Capacitar o estudante para analisar oportunidades no mercado gráfico a fim de empreender projetos que estejam articulados com o mundo dos negócios dentro de um contexto globalizado; e
- V. Formar profissionais capazes de realizar pesquisas e estarem atualizados sobre as tendências em design gráfico, acompanhando as atualizações técnicas, tecnológicas, as mudanças dos paradigmas da sociedade, as mudanças perceptivas e nos processos de criação e produção ampliando seu repertório cultural e profissional.

PERFIL DO EGRESSO

O curso, por meio do modelo acadêmico e da proposta de organização curricular, busca que você seja um profissional que, de acordo com as determinações legais, apresente valores, competências e habilidades necessários para atuação nos diferentes campos de abrangência da profissão, estando apto a:

- I. Aplicar métodos de desenvolvimento de projetos dominando as etapas de: definição de objetivos, técnica de coleta, tratamento e análise de dados; geração e avaliação de alternativas; configuração de solução e comunicação de resultados,
- II. Conceituar o projeto por meio de uma visão sistêmica, promovendo a adequação de diversos componentes no âmbito da criação;
- III. Criar identidade visual de uma empresa, instituição, produto ou evento, por meio de elementos gráficos tais como um logotipo, um símbolo gráfico, uma tipografia, um conjunto de cores;
- IV. Desenvolver repertório sobre comunicação visual para dialogar com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos, propondo soluções na área de design gráfico;

- V. Desenvolver visão histórica e prospectiva, para conhecer e interpretar a cultura global e a cultura regional; desenvolver a leitura contextual e visual da história da arte e história do design, bem como ter consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais e éticas de sua atividade;
- VI. Desenvolver visão setorial, através do conhecimento dos setores produtivos e de serviços da especialização, no que diz respeito ao mercado, as linguagens, as tendências, além das potencialidades de seu desenvolvimento, principalmente no contexto regional;
- VII. Propor novas ideias caracterizando trabalhos de vanguarda, desenvolvendo o espírito de pesquisa conceitual, contextual e visual como referência, conceito e conteúdo de seu trabalho;
- VIII. Coordenar equipes e projetos de forma produtiva, planejando, atendendo prazos e estabelecendo boa inter-relação com todos os agentes e setores envolvidos no ciclo e no processo;
- IX. Saber utilizar sistemas de editoração eletrônica, de manipulação, tratamento e finalização de imagens para projetos gráficos/impressos e os sistemas mecânicos e digitais de produção gráfica; e
- X. Desenvolver pesquisas de campo, conceituais e referenciais da cultura material e verbal, bem como as relacionadas à metodologia do projeto e aos elementos projetuais e a relação com o público usuário;
- XI. Atuar de forma consciente e comprometida com o desenvolvimento sustentável, desenvolvendo projetos com qualidade, com a redução do uso de matérias primas, e promovendo o aumento da reutilização e da reciclagem.

2 ORGANIZAÇÃO DO CURSO

ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA

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

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

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

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

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

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

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

ARTICULAÇÃO TEORIA E PRÁTICA

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

ATIVIDADES PRÁTICAS

No intuito de cumprir os objetivos de ensino e de aprendizagem relacionados às disciplinas com carga horária prática, serão desenvolvidas atividades de aprendizagem e aprimoramento profissional, que poderão ocorrer dentro e/ou fora das instalações do seu polo, de acordo com a natureza de cada curso.

Os locais e recursos destinados ao desenvolvimento dos conteúdos práticos podem ser disponibilizados em: bibliotecas, laboratórios, clínicas, núcleos profissionalizantes específicos e por meio de objetos de aprendizagem digitais, que contextualizam o conteúdo e desenvolvem as competências estabelecidas para o componente curricular.

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

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

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

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

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

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

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

ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO

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

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

ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO

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

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

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

3 APOIO AOS ESTUDOS

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

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

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

Consulte também em seu AVA:

- **Biblioteca Virtual:** disponibiliza diversos materiais que vão desde os livros didáticos, periódicos científicos, revistas, livros de literatura disponíveis nas diversas bases de dados nacionais e internacionais.
- **Avaliação Institucional:** anualmente, o aluno é convidado a participar da avaliação institucional, mediante questionários que são disponibilizados em seu AVA. O acadêmico avalia a instituição, o curso, os docentes, os mediadores, o material didático, a tecnologia adotada, entre outros aspectos. Os resultados possibilitam ações corretivas e qualitativas dos processos, envolvendo todos os setores da Instituição.

4 MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO

MATRIZ CURRICULAR

ETAPA	DISCIPLINA	TOTAL
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	60
1	HISTÓRIA E ACEPTÕES DO DESIGN	60
1	PROCESSO DE CRIATIVIDADE	60
1	PRÁTICA PROFISSIONAL DO DESIGNER GRÁFICO	60
1	PROJETO E GESTÃO DO DESIGN	60
1	RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS, DIREITOS HUMANOS E EDUCAÇÃO AMBIENTAL	60
2	COMPUTAÇÃO GRÁFICA	60
2	MARKETING E DESIGN	60
2	SINTAXE DA EXPRESSÃO VISUAL	60
2	FOTOGRAFIA BÁSICA	60
2	COMUNICAÇÃO VISUAL	60
2	PROJETO INTEGRADO - DESIGN GRÁFICO	120
3	DESIGN EDITORIAL E DE INFORMAÇÃO	60
3	COMUNICAÇÃO DE MARKETING EM MEIOS DIGITAIS	60
3	ILUSTRAÇÃO DIGITAL	60
3	ARTE CONTEMPORÂNEA	60
3	DESIGN GRÁFICO	60
3	PROJETO DE EXTENSÃO I - DESIGN GRÁFICO	100
4	ARTES AUDIOVISUAIS	60
4	PRODUÇÃO GRÁFICA	60
4	ANIMAÇÃO DIGITAL	60
4	EMPREENDEDORISMO	60
4	WEB DESIGN	60
4	PROJETO DE EXTENSÃO II - DESIGN GRÁFICO	100
-	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	100
-	CARGA HORÁRIA TOTAL	1700

*disciplina com carga horária prática

EMENTÁRIO

1º SEMESTRE

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Experimentando matérias. Fundamentos e atitudes para o desenho. Representação da forma, volume e proporção no desenho. Representação do espaço tridimensional no desenho.

HISTÓRIA E ACEPÇÕES DO DESIGN

Considerações básicas para o Design. Desafios do Design na Pós Modernidade. Design Pós 2ª Guerra Mundial. Design, Indústria e as Transformações Pós 1ª Guerra Mundial.

PROCESSO DE CRIATIVIDADE

Bloqueadores da criatividade. Facilitadores da criatividade. Processos criativos. Teorias da criatividade.

PRÁTICA PROFISSIONAL DO DESIGNER GRÁFICO

Explora a prática profissional do designer gráfico, abordando ética, gestão de projetos, e relacionamento com clientes e fornecedores. Inclui aspectos legais, direitos autorais e contratos, além de técnicas de apresentação e portfólio.

PROJETO E GESTÃO DO DESIGN

Aspectos da gestão de design. Desenvolvimento e implantação do projeto. Proposta e planejamento de projeto. Sistema de identidade visual.

RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS, DIREITOS HUMANOS E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Direitos humanos; Relações étnico-raciais; Grupos sociais e políticas de inclusão; Educação ambiental

2º SEMESTRE

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Criação e manipulação de imagem. Criação vetorial e diagramação editorial; introdução à computação gráfica; introdução à edição audiovisual.

MARKETING E DESIGN

Definição, escopo e estado do marketing. Design e branding. Mix de marketing, design de produto e análise de ambientes. Comunicação integrada, planejamento estratégico e inteligência de marketing.

SINTAXE DA EXPRESSÃO VISUAL

Composição visual. Cor, percepção e expressão. Gestalt. Textura e retículas.

FOTOGRAFIA BÁSICA

Câmera. Fluxo fotográfico. Fundamentos da fotografia. Métodos e posicionamento.

COMUNICAÇÃO VISUAL

Comunicação visual. Estratégias da comunicação visual. Linguagem visual. Projetos de comunicação visual.

PROJETO INTEGRADO - DESIGN GRÁFICO

O projeto integrado é uma disciplina que promove a criação de projetos baseados nos conceitos aprendidos ao longo do curso. Seu objetivo principal é unir os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o curso e proporcionar uma oportunidade de reflexão sobre a prática profissional, através da aplicação desses conhecimentos em situações do mundo real.

3º SEMESTRE

DESIGN EDITORIAL E DE INFORMAÇÃO

Design editorial. Design informacional; produto de design editorial; produto de design informacional.

COMUNICAÇÃO DE MARKETING EM MEIOS DIGITAIS

Marcas e consumo digital. Marketing e mídias digitais; planejamento de marketing digital; redes sociais digitais.

ILUSTRAÇÃO DIGITAL

Composição Info-Iconográfica. Ilustração Digital E Ilustração Fineart. Ilustração Para Estampa E Produtos. Técnica Mista De Ilustração Digital (Vetor / Bitmap).

ARTE CONTEMPORÂNEA – OPTATIVA

Arte na segunda metade do século XX. Do moderno ao contemporâneo. Linguagens da arte contemporânea. Arte do coletivo.

DESIGN GRÁFICO

Alfabetismo Visual E A Representação Gráfica. Design Gráfico E Criação. Identificação De Processos Utilizados. O Que É Design Gráfico.

PROJETO DE EXTENSÃO I - DESIGN GRÁFICO

Programa de inovação e empreendedorismo. As atividades extensionistas do curso de tecnologia em design gráfico vinculadas ao programa de inovação e empreendedorismo, podem representar uma oportunidade para o entendimento e resolução de problemas diversificados presentes no contexto social da comunidade locorregional. Ao identificar as necessidades de seu entorno, os alunos poderão realizar ações onde, a inovação e o empreendedorismo possam oferecer importante impacto econômico e produtivo, desenvolvendo competências e soft skills específicas dentro da sua área de formação. As ações poderão ser realizadas em locais diversos, como: ongs, centros culturais, prefeitura, associações de bairros, associações comerciais, escolas e diversos órgãos públicos.

4º SEMESTRE

ARTES AUDIOVISUAIS

Conceitos E Escopo Das Linguagens Audiovisuais. Concepção E Produção De Imagens E Sons. Modelos Narrativos E Práticas Artísticas No Campo Do Audiovisual. Pós-Produção De Imagens E Sons.

PRODUÇÃO GRÁFICA

Acabamento Físico E Digital. Projeto Gráfico. Sistema De Impressões. Teoria Das Cores.

ANIMAÇÃO DIGITAL

História da animação, argumentos e formatos. Motion Graphics, sincronização e finalização. Princípios básicos da animação e animação digital. Princípios e ferramentas de animação.

EMPREENDEDORISMO – OPTATIVA

Fundamentos E Aspectos Iniciais Da Inovação E Processos De Inovação. Panorama Do Empreendedorismo E Oportunidade Empreendedora. Perspectiva Lean, Plano De Negócios E Metodologias De Gestão. Tópicos Avançados Em Inovação E Estratégia.

WEB DESIGN

Construção De Websites. Elementos Do Desenvolvimento Web. Ferramentas CMS. Ferramentas De Desenvolvimento Web.

PROJETO DE EXTENSÃO II - DESIGN GRÁFICO

Programa de sustentabilidade. O programa de sustentabilidade para a extensão do curso de tecnologia em design gráfico, busca o desenvolvimento de competências e soft skills específicas pelos alunos no âmbito de sua interação junto à comunidade, na contribuição com iniciativas de responsabilidade socioambiental que irão enriquecer sua futura atuação profissional, bem como em suas atividades pessoais. Pela proposta de ações que possam ser realizadas junto a: ongs, prefeitura, associação de bairro, associação comercial, escola, órgãos públicos de todas as instâncias.

Coordenação do Curso.