

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO

Centro Universitário
Sociesc

Joinville, 2022.



1. HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

Em 1998, a SOCIESC efetivou uma parceria com o Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, CEFET-PR (atual UTFPR) visando oferecer em Joinville o Curso Superior de Tecnologia em Automação Industrial, uma necessidade das empresas locais. Para tratar dos aspectos locais do curso, tanto relativas às questões administrativas, a SOCIESC criou, em dezembro de 1997, o Instituto Superior Tupy - IST, atual Centro Universitário SOCIESC - UNISOCIESC. Porém, além do objetivo acima mencionado, pretendia-se também adquirir experiência na implantação e na organização didático-pedagógica e administrativa de um Curso Superior, permitindo que, no futuro, a própria Instituição pudesse oferecer seus cursos superiores.

Crescendo em experiência, o então IST iniciou a elaboração de projetos visando à criação de seus próprios Cursos Superiores, incluindo o Credenciamento da Instituição como entidade de Ensino Superior. No final de julho de 1999, o IST recebeu a autorização do Ministério da Educação para o funcionamento dos cursos superiores de Tecnologia em Automação Industrial e de Tecnologia em Mecânica - Ênfase em Manufatura, bem como o Credenciamento como Instituição de Ensino Superior. No mês de agosto de 1999, foi realizado o processo seletivo, pelo qual ingressaram 90 alunos nos cursos superiores do IST.

Em maio de 2002, o então IST passou a ofertar cursos de pós-graduação lato sensu, com a aprovação pelo seu Conselho Superior do Regulamento da Pós-graduação, tendo iniciado seu primeiro curso denominado Metodologias para Melhoria da Qualidade em Processos e Produtos.

Em março de 2006, o IST foi credenciado pelo MEC para o oferecimento de cursos na modalidade a distância, com a autorização do Curso Superior de Tecnologia em Gestão de Sistemas de Informação (atual Tecnologia em Processos Gerenciais).

No mês de junho de 2006, é credenciado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, o primeiro Programa de Pós-graduação stricto sensu da Instituição, com o Curso de Mestrado em Engenharia Mecânica.

E, em 09 de agosto de 2013, o Instituto Superior Tupy foi credenciado como Centro Universitário Tupy - UNISOCIESC, com a publicação da Portaria 714 de 08 de agosto

de 2013, no Diário Oficial da União, coroando uma trajetória de sucesso e reconhecimento das suas atividades no ensino, pesquisa e extensão.

Buscando um melhor posicionamento e reforço da sua marca, foi solicitada a alteração de denominação da Instituição para Centro Universitário SOCIESC - UNISOCIESC, que foi oficializada com a publicação da Portaria 110 de 02 de fevereiro de 2015, publicada no D.O.U. de 03 de fevereiro de 2015.

No final do ano de 2015, a SOCIESC incorporou-se ao Grupo Anima de Educação visando ser a mais importante marca do segmento educacional da região Sul do Brasil, procurando expandir as atividades da SOCIESC com abertura de outras unidades, além de ampliar a gama de cursos oferecidos para todas as áreas do conhecimento. A partir desta incorporação, tanto a SOCIESC quanto a Anima estão na parte mais elevada do ranking de qualidade de seus cursos no contexto nacional.

Com objetivo de impulsionar a educação em Joinville e no Estado, buscando fortalecimento de sua marca na comunidade, a UNISOCIESC reformulou suas atividades para o ano de 2020, de forma que o Campus Boa Vista passa a ser denominado Campus Park e passa a ser um Complexo Cultural, Esportivo e de Inovação para alunos, professores, empresários e comunidade. O campus também manterá atendimentos gratuitos ou de baixo custo à comunidade, por meio do Núcleo de Práticas Jurídicas (NPJ) e da Clínica Veterinária.

A Unidade Marquês de Olinda recebeu o nome de Campus Anita Garibaldi de forma que todos os cursos de Graduação e Pós-Graduação foram concentrados neste campus, um espaço universitário referência em termos de estrutura: disponibiliza laboratórios de tecnologia; laboratório iMac; incubadora de projetos e novos negócios; estúdio de TV, rádio e fotografia; laboratório de gastronomia e de bebidas, além de salas de metodologias ativas. Alguns dos destaques do campus são a arena multiuso, com arquibancada e o teatro, locais usados para apresentações musicais, aulas inaugurais, palestras e também para estudo e bate-papo.

Em 2022, foi registrado no sistema E-MEC sob nº 202204880 em 26/4/2022 o processo de Aditamento - Transferência de Manutenção, através do qual a Sociedade de Educação Superior e Cultura Brasil S.A., CNPJ nº 84.684.182/0001-57, sede a manutenção da instituição para o IEDUC - Instituto de Educação e Cultura S/A, CNPJ nº

08.446.503/0001-05, NIRE 31300029077 instituição com sede na cidade de Belo Horizonte, Estado de Minas Gerais, processo aguarda deferimento pelo MEC.

As evidências do potencial de nosso país para o ensino superior são demonstradas pelo número crescente de matrícula no ensino médio. Atento a esse fato e às exigências do mundo do trabalho, a Instituição vem, constantemente, desenvolvendo projetos de novos cursos que atendam à demanda dos diversos setores da sociedade.

O Centro Universitário SOCIESC - UNISOCIESC é o resultado e o início de um complexo movimento de mudanças, em que se mesclam as experiências - traduzidas pelos padrões tradicionais de sua mantenedora - pela ousadia em inovar e pelo comprometimento com a verdadeira revolução social e comportamental: a EDUCAÇÃO.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Curso: Design Gráfico
Grau: Tecnólogo
Modalidade: Presencial
Número de vagas: 100, distribuídas nos turnos matutino e noturno
Ato autorizativo: Resolução CONSUNI Nº 51 de 19/08/2016
Duração do curso: 04 semestres
Prazo máximo para integralização do currículo: 07 semestres
Carga horária: 1.670 horas

3. PERFIL DO CURSO

3.1. JUSTIFICATIVA DE OFERTA DO CURSO

A oferta do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário SOCIESC, atende o previsto pela Secretaria de Regulação e Supervisão da Educação Superior/Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, do Ministério da Educação, expresso no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2016), área de Produção Cultural e Design, na qual está inserido.

O curso é concebido em profunda relação com as diretrizes institucionais, em especial o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) e o Projeto Pedagógico Institucional (PPI) da IES. Tem por base: I. as Diretrizes Curriculares para os Cursos Superiores de Tecnologia (Resolução CNE/CP nº 3, de 18/12/2002, publicada no DOU em 23/12/2002); II. o PDI e o PPI da Instituição, verificados no respeito às diretrizes legais oficiais e no respeito à missão institucional e à filosofia educacional delas decorrentes; III. a realidade econômica, política, social, cultural e profissional nacional e local; e IV. a configuração da formação de excelência do profissional tecnólogo de Design gráfico no século XXI.

O Curso está inserido em um cenário global, com fortes impactos regionais e locais, em que a expressão gráfica ganha cada vez mais importância. Em uma era classificada como “de pleno acesso à informação”, marcada pela predominância imagética, pela instantaneidade e pela fluidez, cada vez mais a sociedade se organiza com base nos conteúdos a que tem acesso. A complexidade de relações, causas e efeitos do factual e dos simbolismos, está apoiada não mais em uma visão particular e isolada, mas na noção do coletivo, grupo social ou segmento do qual as pessoas participam, compartilham e no qual se interrelacionam.

É nesse contexto descrito anteriormente que o Curso de Design Gráfico da IES está inserido. O grande avanço das tecnologias digitais trouxe para os mais diversos mercados um poderoso ferramental eletrônico, alcançando as áreas do design de forma positiva e irreversível. Em contrapartida, esses mesmos avanços exigem a formação de um profissional cada vez mais qualificado, capaz de acompanhar a grande velocidade das inovações e das transformações tecnológicas.

Essas mesmas transformações levaram à criação de um cenário no qual o estado da arte é uma constante e a busca pelo belo estende-se hoje ao plano do cotidiano, até como forma de chamar a atenção em meio à grande massa de produtos que se acumulam nas prateleiras das lojas e à imensidão de informações que nos atingem por meio dos mais diversos tipos de mídias. Nesse novo mercado estético, abre-se o campo para o profissional do design, capaz de estabelecer a relação entre o belo, o funcional e o eficiente, fundamentado em uma sólida formação acadêmica.

A comunicação visual é um dos meios mais eficientes para atingir todas as camadas da sociedade, seja nos meios corporativos, seja na livre iniciativa. Atualmente, consiste em uma ferramenta capaz de fazer a diferença no mercado da comunicação, marketing, publicidade e propaganda, sendo um componente indispensável para que os negócios e os projetos sejam colocados em prática com sucesso. A comunicação visual, nas suas variações de visual design, design gráfico, web design e design de multimídia, é uma área atualmente muito demandada por estudantes e por profissionais do mercado de trabalho.

Consideram-se dois fatores principais como itens que alavancaram as carreiras da área comunicação visual. O primeiro diz respeito à abrangência de atuação da atividade do designer, que engloba agências de publicidade e propaganda, editoras, gráficas, birôs de criação e de pré-impressão, gráficas rápidas, departamentos de comunicação e marketing de empresas públicas e privadas, agências de comunicação integrada, agências de relações públicas, empresas de organização de eventos, produtoras culturais, fonográficas, audiovisuais e estúdios fotográficos.

O segundo fator, a globalização, estabeleceu um novo cenário econômico e produtivo, baseado no desenvolvimento acelerado e no emprego de novas tecnologias que, agregadas à produção e à prestação de serviços, mantêm as organizações competitivas. A abertura do mercado brasileiro e as possibilidades de maior participação no mercado mundial aumentaram a concorrência das organizações brasileiras entre si e com as internacionais.

Os mercados de gráficas, de comunicação e publicidade, no país, nos últimos anos, tiveram que enfrentar mudanças radicais de gerenciamento, foco estratégico, bem como de profissionalização. O nível de competitividade atual das empresas obriga as

organizações a requerer sólida base de educação profissional continuada para os funcionários não qualificados, técnicos e profissionais de nível superior com o intuito de atualização, aperfeiçoamento, especialização e requalificação destes profissionais.

Como as características atuais do setor produtivo tornam cada vez mais tênues as fronteiras entre as práticas profissionais, um trabalhador precisa ter competências para transitar com maior desenvoltura e atender às várias demandas de uma área profissional, não se restringindo a uma única habilitação. Dessa forma, as habilitações profissionais, atualmente pulverizadas, deverão ser reorganizadas por áreas profissionais, o que somente será possível com a criação de novas metodologias educacionais. Nesse cenário, muitas ocupações foram criadas e aquelas outrora “emergentes” ganharam mais espaço, dentre as quais se destaca o design gráfico, área que vem se fortalecendo com o aumento substancial de profissionais formados.

A história brasileira dos últimos anos aponta para sensíveis e necessárias mudanças sociais, econômicas, políticas e culturais. A globalização da economia e a necessidade de estabilização dos mercados, dentre outros fatores, têm exigido da economia brasileira maior eficiência e competitividade, bem como perfis profissionais diferenciados e flexíveis às exigências de mercado. Observando esses fatores, o curso de Design Gráfico da IES foi concebido de modo a se integrar ao desenvolvimento econômico, político, cultural e social da sua região de influência.

4. FORMAS DE ACESSO

O acesso aos cursos superiores poderá ocorrer das seguintes formas: alunos calouros aprovados no vestibular, na seleção do Prouni ou usando a nota do Enem. Os cursos superiores são destinados aos alunos portadores de diploma de, no mínimo, ensino médio. A IES publicará o Edital do Vestibular, regulamentando o número de vagas ofertadas para cada um dos cursos, a data e o local das provas, o valor da taxa de inscrição, o período e o local de divulgação dos aprovados, além dos requisitos necessários para efetivação da matrícula. O edital contemplará também outras informações relevantes sobre os cursos e sobre a própria Instituição. Haverá, ainda, a possibilidade de Vestibular Agendado, processo seletivo em que o candidato poderá concorrer às vagas escolhendo a melhor data entre as várias oferecidas pela instituição.

O processo seletivo será constituído de uma prova de redação e de uma prova objetiva de conhecimentos gerais, composta por questões de múltipla escolha, nas áreas de Ciências da Natureza e Suas Tecnologias; Ciências Humanas e Suas Tecnologias; Matemática e Suas Tecnologias; e Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias.

A prova de redação irá propor um tema atual a partir do qual serão verificadas as habilidades de produção de texto, raciocínio lógico, coerência textual, objetividade, adequação ao tema e aos objetivos da proposta, coerência, coesão, pertinência argumentativa, paragrafação, estruturação de frases, morfossintaxe, adequação do vocabulário, acentuação, ortografia e pontuação.

4.1. OBTENÇÃO DE NOVO TÍTULO

Na hipótese de vagas não preenchidas pelos processos seletivos, a Instituição poderá, mediante processo seletivo específico, aceitar a matrícula de portadores de diploma de curso de graduação, para a obtenção de novo título em curso de graduação preferencialmente de área compatível, nos termos da legislação em vigor.

4.2. MATRÍCULA POR TRANSFERÊNCIA

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9394/96), no artigo 49, prevê as transferências de alunos regulares, de uma para outra instituição de ensino, para cursos afins, na hipótese de existência de vagas e mediante processo seletivo. De

acordo com as normas internas, a Instituição, no limite das vagas existentes e mediante processo seletivo, pode aceitar transferência de alunos, para prosseguimento dos estudos no mesmo curso ou em curso afim, ou seja, da mesma área do conhecimento, proveniente de cursos autorizados ou reconhecidos, mantidos por instituições de ensino superior, nacionais ou estrangeiras, com as necessárias adaptações curriculares, em cada caso.

Todas essas diretrizes valem para o curso e serão objeto de comunicação com o ingressante, pelo site institucional ou por comunicação direta.

5. OBJETIVOS DO CURSO

5.1. OBJETIVO GERAL

Oferecer a formação em Design Gráfico, baseada no desenvolvimento integrado de habilidades, conhecimentos e atitudes aplicados no desenvolvimento de projetos gráficos e/ou digitais com soluções técnicas e criativas, de forma ética, competente e capaz de desenvolver e implementar projetos inovadores e alinhados ao conceito da “plena sustentabilidade” (social, ambiental e econômica) com atitude empreendedora, abordagem sistêmica e visão estratégica; bem como que tenham por características a capacidade de operação tecnológica, a capacidade analítica, expressiva e crítica, as competências procedimentais, os princípios éticos e deontológicos e a capacidade de inovação e articulação entre áreas, a inserção no local, região e país, no mercado de comunicação, das artes, do design e da produção cultural, com capacidade de liderar equipes, de compreender e interagir com as mudanças sociais e, sobretudo, com as transformações organizacionais do século XXI.

5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Além do objetivo geral acima descrito, o curso conta ainda com os seguintes objetivos específicos que compreendem competências e especializações definidas pelo Núcleo Docente Estruturante do curso para cada uma das unidades curriculares que compõem a matriz do curso, em alinhamento as normativas do curso. Esse conjunto de objetivos envolve:

- Formar tecnólogos em Design Gráfico com competência técnica, operacional, estratégica, conceitual, humanística, artística e ética, que por meio da reflexão e da ação prática laboratorial, desenvolvam projetos que sejam capazes de compreender e traduzir as necessidades de indivíduos, grupos sociais e comunidade, com relação à produção gráfica, atendendo as demandas dos clientes, do público e da sociedade.
- Desenvolver visão crítica e aptidão, para uma atuação profissional especializada multifacetada, inter-relacionando teoria, técnica e tecnologia de maneira sustentável, tanto no âmbito das percepções humanas - análise, crítica e criatividade - como na sustentabilidade da cadeia produtiva - gestão e inovação;

- Preparar o aluno para ser um profissional atento às mudanças constantes da sociedade e da evolução dos meios tecnológicos, de forma a responder criativamente às demandas do mercado.
- Formar um profissional capaz de acompanhar e atender às constantes transformações tecnológicas impostas pelo mercado por meio do entendimento acerca dos processos, linguagens e materiais do Design Gráfico em quaisquer mídias ou suportes;
- Formar um profissional consciente das especificidades de sua área, da sua relação com o meio-ambiente e das necessidades de desenho, execução e marketing para a idealização de um novo produto;
- Contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências de tecnólogos tecnólogo em Design Gráfico para que compreendam o universo profissional, social e cultural em que estão inseridos, utilizando suas potencialidades de produção gráfica;
- Atender a demanda local e regional por tecnólogos de Design Gráfico com conhecimento e habilidades específicas da área de design, imagem, comunicação, produção, entre outros;
- Contribuir com os processos de entendimento e atuação profissional na região, na cidade, no país e no mundo, a partir da perspectiva do conhecimento sólido, capacidade de reflexão e interpretação da realidade, inovação e criatividade, articulando o conhecimento adquirido no ensino a atividades de investigação e extensão;
- Formar profissionais com consciência crítica em relação a sua atividade e atentos aos aspectos conceituais, procedimentais, estéticos, éticos, culturais e técnicos que conformam o saber, o fazer e o ser do profissional de Design Gráfico;
- Proporcionar uma formação interdisciplinar pautada na prática do diálogo e de uma busca incessante pelo conhecimento, caracterizado pela ousadia da busca, da pesquisa e pela transformação da insegurança no exercício de pensar, experimentar e construir;
- Proporcionar ao ingressante uma formação multifacetada, inter-relacionando teoria, técnica e tecnologia de maneira sustentável, tanto no âmbito das

percepções humanas - análise, crítica e criatividade - como na sustentabilidade da cadeia produtiva - gestão e inovação;

- Valorizar a inserção do aluno na prática profissional coletiva - equipe - orientada pelo conteúdo programático e sua interação com as atividades pedagógicas;
- Formar um cidadão consciente e crítico do seu papel enquanto agente de mudança na sociedade.

6. PERFIL DO EGRESSO

Por perfil e competência profissional do egresso, entende-se:

Uma competência caracteriza-se por selecionar, organizar e mobilizar, na ação, diferentes recursos (como conhecimentos, saberes, processos cognitivos, afetos, habilidades, posturas) para o enfrentamento de uma situação-problema específica. Uma competência se desenvolverá na possibilidade de ampliação, integração e complementação desses recursos, considerando sua transversalidade em diferentes situações (BRASIL Inep, 2011, p. 22).

No eixo da Produção Cultural e Design, os cursos apontam um perfil comum de egresso, com as seguintes características, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Tecnológico e em sintonia com a dinâmica do setor produtivo e os requerimentos da sociedade atual:

- I. Profissional com competências teóricas, técnicas e éticas relacionadas com representações, linguagens, códigos e projetos de produtos, mobilizadas de forma articulada às diferentes propostas comunicativas aplicadas.
- II. Tecnólogo com competências que reflitam a variedade e mutabilidade de demandas sociais e profissionais na área, propiciando uma capacidade de adequação à complexidade e velocidade do mundo contemporâneo.
- III. Profissional que saiba utilizar suas habilidades com criatividade e inovação, baseado em critérios socio-éticos, culturais e ambientais, otimizando os aspectos estético, formal, semântico e funcional, adequando-os aos conceitos de expressão, informação e comunicação, em sintonia com o mercado e as necessidades do usuário.

Critérios gerais para a formação do egresso do curso de Design Gráfico da IES

1. Relação entre saber acadêmico e demandas da sociedade e do mundo do trabalho;
2. Alto grau de profissionalização;
3. Indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão;
4. Apropriação de um referencial analítico de formação geral que permita a leitura crítica da realidade;
5. Formação de ser humano e profissional detentor de saber autônomo, capaz de atuar num mundo globalizado e informatizado;

6. Capacidade de atuar em diferentes espaços, a partir de uma sólida formação prática-metodológica, que lhe assegure referenciais de análise e interpretação da realidade, bem como para a produção autônoma;
7. Ser capaz de atuar em equipe de profissionais, por meio de atitudes cooperativas;
8. Ser capaz de aplicar e mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes;
9. Ter desempenhos flexíveis a partir dos conhecimentos e habilidades que possui;
10. Dominar conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais que compõem estruturalmente sua área de conhecimento;
11. Considerar que o desenvolvimento de competências é processual e seu trajeto de construção se estende para formação continuada, sendo, portanto, um instrumento norteador do desenvolvimento profissional permanente;
12. Pautar-se por princípios da ética democrática: dignidade humana, justiça, respeito mútuo, participação, responsabilidade, diversidade, diálogo e solidariedade, atuando como profissionais e como cidadãos;
13. Orientar suas escolhas e decisões profissionais por princípios e pressupostos epistemológicos coerentes;
14. Compartilhar saberes com especialistas de diferentes áreas/esferas de conhecimento e articular em seu trabalho as contribuições de outras áreas;
15. Participar coletiva e cooperativamente da elaboração, gestão, desenvolvimento e avaliação de projetos, atuando em diferentes contextos da prática profissional;
16. Ser proficiente no uso da língua portuguesa nas atividades e situações que forem relevantes para seu exercício profissional;
17. Fazer uso das novas linguagens e tecnologias, com habilidade de contínua atualização;
18. Conhecer os processos de investigação que possibilitam o aperfeiçoamento da prática profissional;
19. Usar procedimentos de pesquisa para manter-se atualizado e tomar decisões em relação aos conhecimentos que envolvem a atividade profissional;

20. Utilizar resultados de pesquisa para o aprimoramento de sua prática profissional;
21. Mobilizar competências para acessar, processar, produzir, registrar e socializar conhecimentos e recursos profissionais, incluindo-se o domínio das linguagens que utilizam as tecnologias da comunicação, informação e cultura.

Perfil do egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico

O Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário SOCIESC, em âmbito universal e particular, baseado em uma pedagogia por projetos e com currículos integrados, e em diálogo com a realidade local, nacional e global, visa a formação de um egresso que mobilize competências do design, das artes e da sociedade, sendo um tecnólogo apto a desenvolver, de forma plena e inovadora, as atividades em Design Gráfico e com capacidade para utilizar, desenvolver ou adaptar tecnologias com a compreensão crítica das implicações daí decorrentes e das suas relações com o ser humano, a criação, o processo projetual, o mercado e a sociedade.

Perfil do egresso

O egresso do CST em Design Gráfico da IES será um profissional capaz de desenvolver e implementar projetos inovadores, com atitude empreendedora, abordagem sistêmica e visão estratégica, bem como capacidade de liderar equipes, de compreender e interagir com as mudanças sociais e, sobretudo, com as transformações organizacionais do século XXI. Será um profissional formado para o “saber fazer”, com flexibilidade para buscar novas soluções, acompanhar as mudanças tecnológicas do mercado e culturais da sociedade.

O aluno egresso do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico está habilitado a planejar e executar o desenvolvimento da produção gráfica e digital, em sintonia com as tendências mais atuais do mercado. Articula os fatores sócio-econômicos, culturais e ambientais; bem como as competências das artes, comunicação e design para a criação e desenvolvimento de projetos gráficos, estabelecendo uma relação intrínseca entre habilidades profissionais e relações humanas. Trabalha de forma integrada em equipes e trabalhos multidisciplinares, apresentando criatividade, funcionalidade, navegabilidade e interatividade nas peças gráficas e digitais.

O egresso do curso tecnológico em Design Gráfico deverá desenvolver as seguintes competências, sancionadas pela Lei Federal No 13.369; devendo ao formar-se, o Designer Gráfico da IES, poderá a vir atuar empresas como: as agências de publicidade e propaganda, editoras, gráficas, birôs de criação e de pré-impressão, gráficas rápidas, departamentos de comunicação e marketing de empresas públicas e privadas, agências de comunicação integrada, agências de relações públicas, empresas de organização de eventos, produtoras culturais, fonográficas, audiovisuais e estúdios fotográficos. de acordo com os conteúdos ministrados nos seguintes componentes curriculares:

- Dominar o conteúdo teórico e prático para o desenvolvimento consciente da criação no Design Gráfico;
- Apresentar características empreendedoras na sua atuação como Designer Gráfico;
- Gerir amplamente projetos de Design Gráfico na mídia impressa;
- Gerir amplamente projetos de Design Gráfico na mídia eletrônica;
- Acompanhar as transformações e necessidades do mercado gráfico e digital;
- Pesquisar e acompanhar as transformações tecnológicas da produção gráfica e eletrônica;
- Criar trabalhos originais e criativos utilizando-se dos mais diversos meios de expressão;
- Associar criatividade à funcionalidade no processo de criação na mídia impressa;
- Associar criatividade à funcionalidade no processo de criação na mídia eletrônica;
- Combinar os conceitos de navegabilidade e interatividade na construção de recursos gráficos no meio digital;
- Organizar e executar planejamento visual nos diversos suportes midiáticos, tendo em vista os fatores estéticos, simbólicos e técnicos, subsidiados por questões sócio-econômicas, culturais e ambientais;
- Estar atualizado com as novas tendências multimídia;
- Desenvolver o olhar crítico sobre seu trabalho e o material gráfico;
- Agir de forma integrada em equipes e trabalhos multidisciplinares.

7. METODOLOGIAS DO ENSINO/APRENDIZAGEM

O currículo do Curso contempla novas ambientações e formas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Em termos didático-metodológicos de abordagem do conhecimento, isso significa a adoção de metodologias que permitem aos estudantes o exercício interdisciplinar permanente do pensamento crítico, da resolução de problemas, da criatividade e da inovação, articulado a um itinerário de formação flexível e personalizado.

No contexto da matriz curricular estão também previstos projetos ou trabalhos interdisciplinares, que abrangem atividades de diagnóstico e de propostas de intervenção que extrapole os limites da escola. As atividades pedagógicas proporcionam inclusive o alinhamento às necessidades e aos desejos dos estudantes, auxiliando-os na definição dos objetivos profissionais e pessoais que buscam alcançar, valorizando suas experiências e conhecimentos através de uma reformulação do seu papel como sujeitos da aprendizagem, com foco no desenvolvimento de sua autonomia.

A metodologia de ensino coloca ênfase nas metodologias ativas de aprendizagem¹ estimulando a participação do estudante nas atividades em grupo ou individuais, considerando-o como sujeito social, não sendo possível o trabalho sem a análise das questões históricas, sociais e culturais de sua formação. Nesse contexto, em uma abordagem interacionista, o estudante é visto como um ser ativo para conhecer, analisar, aprender e, por fim, desenvolver-se como autor de sua aprendizagem.

Didaticamente, com a adoção das metodologias ativas o curso conquista uma maior eficiência na atividade educativa, deslocando-se o papel do educador como um mediador que favorece, de forma ativa e motivadora, o aprendizado do estudante crítico-reflexivo.

As metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento das competências e das habilidades necessárias ao egresso do curso, estimulando o pensamento crítico-reflexivo, o autoconhecimento e a autoaprendizagem. Para isso, estão no escopo o uso de diversas metodologias ativas, como a sala de aula invertida (*flipped*

¹ O papel positivo que exercem nas formas de desenvolver o processo de aprender tem sido o maior impulsionador de sua proliferação nos ambientes educacionais e o motivo central que levou a IES à sua incorporação.

classroom), a instrução por pares (*peer instruction*), o PBL (*project based learning e problem based learning*), o *storytelling*, dentre outras de acordo com as especificidades do curso e das Unidades Curriculares, havendo inclusive capacitações e programas de treinamento para os educadores.

Em suma, a abordagem didático-metodológica, no conjunto das atividades acadêmicas do curso, favorece o aprimoramento da capacidade crítica dos estudantes, do pensar e do agir com autonomia, além de estimular o desenvolvimento de competências e habilidades profissionais em um processo permanente e dinâmico, estabelecendo a necessária conexão reflexiva sobre si e sobre a realidade circundante, em específico com temas contemporâneos, como ética, sustentabilidade e diversidade cultural, étnico-racial e de gênero.

Estão inclusas dentro dessas metodologias, o ensino híbrido (*blended learning*), abordagem metodológica na qual estudantes e educadores desenvolvem interações tanto no ambiente presencial como no ambiente online. Assim, as atividades presenciais são complementadas pelas atividades *online* e vice-versa, e os objetivos são alcançados com a interação efetiva entre as duas formas de ensino. Essa modalidade permite maior flexibilidade, interação e colaboração entre os estudantes, maior acessibilidade e interatividade na disponibilização de conteúdo. Com a constante evolução das tecnologias digitais, as atividades *online* envolvem tanto momentos síncronos - que são gravados para que o aluno se aproprie das discussões quantas vezes quiser e no momento que lhe for mais apropriado - quanto assíncronos, além de utilizarem recursos tecnológicos que dão dinamismo às aulas e atividades.

A instituição tem a inovação como um de seus pilares e a entende como um processo contínuo e de construção coletiva que se concretiza em um currículo vivo e em movimento que, com o apoio das tecnologias, busca integrar as experiências da formação profissional àquelas oriundas da relação com o mundo fora da escola.

Sendo assim, no currículo do curso, a hibridez é entendida como uma forma de traduzir um importante princípio do seu currículo que é a integração. Nos currículos integrados às Unidades Curriculares, provocam um movimento de cooperação profissional e de integração de pessoas e saberes, que refletem nas diferentes comunidades de aprendizagem, frequentadas pelos estudantes durante o seu

percurso formativo, aproximando a experiência acadêmica da realidade social e profissional.

Como recursos de ensino-aprendizagem são utilizadas as salas de aula virtual do Ulife, um dos muitos ambientes do ciberespaço e pode ser utilizada como ferramenta para aulas síncronas e assíncronas das Unidades Curriculares Digitais, cursos e projetos de extensão, realização e eventos, *workshops*, dentre outras. Nela, os objetos físicos dão lugar aos recursos educacionais digitais. Temos, ainda, a sala de aula invertida, ou *flipped classroom*, onde os alunos estudam previamente o material organizado e indicado pelo educador no ambiente digital virtual para dar continuidade a aprendizagem em ambiente físico, onde nesse momento o educador orienta, esclarece dúvidas e propõe atividades e debates acerca do tema estudado.

Como ferramenta de desenvolvimento da metodologia de ensino híbrido, o Ulife é o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), ou *Learning Management System* (LMS), desenvolvido pelo grupo Ânima Educação, que propicia ao aluno acessibilidade aos materiais didáticos por todos e a qualquer momento, bem como mobilidade através de smartphones, computadores, dentre outras formas, possibilitando interações e trocas entre estudantes e educadores, permitindo retorno por meio de ferramentas textuais e audiovisuais, além do incentivo a pesquisa e produção de conhecimento.

É premissa do Ulife ser uma ferramenta em constante evolução, que já conta com vários e importantes recursos para a vida estudantil, como o Portal de Vagas, em que o estudante encontra oportunidades de estágio e emprego em diversas áreas. O portal disponibiliza trilhas de conteúdo, artigos e atividades elaboradas especificamente para o desenvolvimento profissional. Consultores online de carreira auxiliam na preparação dos estudantes para o mundo do trabalho, ao passo que uma área para a gestão de estágios acelera os processos necessários para a formalização dos contratos.

O Ulife é uma plataforma de ensino-aprendizagem, de acompanhamento da vida acadêmica e de planejamento da carreira profissional, que auxilia o estudante no decorrer de todo o seu percurso formativo, bem como na sua preparação para o mundo do trabalho.

8. ESTRUTURA CURRICULAR

Para a elaboração dos conteúdos curriculares foram analisados diversos fundamentos teóricos, em que se considerou a preparação curricular e a análise da realidade operada com referenciais específicos. Os currículos integrados têm a Unidade Curricular (UC) como componente fundamental, organizadas em 4 eixos: **Formação Geral, Formação na Área, Formação Profissional e Formação Específica**, que se integram e se complementam, criando ambientes de aprendizagem que reúnem os estudantes sob variadas formas, conforme detalhado no percurso formativo do estudante. A partir da estruturação das **Unidades Curriculares**, são formadas “**comunidades de aprendizagens**”, cujos agrupamentos de estudantes se diversificam.

A flexibilidade do Currículo Integrado por Competências permite ao estudante transitar por diferentes comunidades de aprendizagem alinhadas aos seus respectivos eixos de formação. O percurso formativo é flexível, fluído, e ao final de cada unidade curricular o aluno atinge as competências de acordo com as metas de compreensão estudadas e vivenciadas ao longo do semestre.

Figura 1 – Comunidades de aprendizagem e diversidade de ambientes



Assim, durante o seu percurso formativo, o estudante desenvolve, de forma flexível e personalizada, conforme perfil do egresso, as competências, conhecimentos, habilidades e atitudes de trabalho em equipe, resolução de problemas, busca de informação, visão integrada e humanizada.

O itinerário é flexível, visto que as atividades extensionistas e as complementares de graduação possibilitam diferentes escolhas, assim como as outras atividades promovidas pela instituição. A organização do currículo, contempla os conteúdos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais, e inclui, a articulação entre competências técnicas e socioemocionais, sendo este um dos grandes diferenciais do curso.

8.1. MATRIZ CURRICULAR

Curso:	Superior de Tecnologia em Design Gráfico		
Carga Horária Total:	1670 h		
Tempo de Integralização (em semestres)	Semestres	Mínimo 4	Máximo 7

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Metodologia de projeto	160	h
Unidade Curricular	Expressão visual	160	h
Vida & Carreira	Vida & Carreira	60	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Meios de representação	160	h
Unidade Curricular	Estudos críticos: história, arte e cultura	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Imagem e identidade visual	160	h
Unidade Curricular	Informação e projeto gráfico	160	h

Tipo	Denominação	Total CH	
Unidade Curricular	Linguagens visuais e tipografia	160	h
Unidade Curricular	Core Curriculum	160	h

RESUMO DOS COMPONENTES CURRICULARES	CH EAD	CH PRES	Total CH
UNIDADES CURRICULARES	510	830	1.340
VIDA & CARREIRA	60	0	60
UNIDADE CURRICULAR DIGITAL PERSONALIZÁVEL	160	0	160
EXTENSÃO	0	170	170
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	0	0	0
TCC	0	0	0
CH TOTAL		1670	h
CH TOTAL PRESENCIAL		1000	h
CH TOTAL EAD	670		h

8.2. COMPATIBILIDADE DA CARGA HORÁRIA TOTAL (EM HORAS-RELÓGIO)

A Resolução nº 3, de 2 de julho de 2007, dispõe sobre procedimentos a serem adotados, pelas instituições, quanto ao conceito de hora-aula e as respectivas normas de carga horária mínima para todas as modalidades de cursos – bacharelados, licenciaturas, tecnologia e sequenciais. Estabelece que a hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Ensino Superior, sendo sua organização uma atribuição das Instituições, desde que feitas sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos. Enfatiza, ainda, que cabe a instituição a definição da duração das atividades acadêmicas ou do trabalho discente efetivo que compreendem aulas expositivas, atividades práticas supervisionadas e pesquisa ativa pelo estudante, respeitando o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo.

Além de regulamentar a necessidade de a carga horária mínima dos cursos ser medida em horas (60min) **de atividade acadêmica e de trabalho discente efetivo**, cabendo as instituições a realização dos ajustes necessários e efetivação de tais definições em seus projetos pedagógicos, seguindo com a Convenção Coletiva de Trabalho- CLT local para o cálculo do pagamento da hora-aula docente.

Art. 1º A hora-aula decorre de necessidades de organização acadêmica das Instituições de Educação Superior.

§ 1º Além do que determina o caput, a hora-aula está referenciada às questões de natureza trabalhista.

§ 2º A definição quantitativa em minutos do que consiste em hora-aula é uma atribuição das Instituições de Educação Superior, desde que feita sem prejuízo ao cumprimento das respectivas cargas horárias totais dos cursos.

Art. 2º Cabe às Instituições de Educação Superior, respeitado o mínimo dos duzentos dias letivos de trabalho acadêmico efetivo, a definição da duração da atividade acadêmica ou do trabalho discente efetivo que compreenderá:

I – preleções e aulas expositivas;

II – atividades práticas supervisionadas, tais como laboratórios, atividades em biblioteca, iniciação científica, trabalhos individuais e em grupo, práticas de ensino e outras atividades no caso das licenciaturas.

Art. 3º A carga horária mínima dos cursos superiores é mensurada em horas (60 minutos), de atividades acadêmicas e de trabalho discente efetivo. (Resolução nº3, de 2 de julho de 2007)

Assim, amparada legalmente pela Resolução nº 3, de 2 de julho de 2007 as **Unidades Curriculares** incentivam a pesquisa por meio da **busca ativa** como forma de garantir **o trabalho discente efetivo, por meio de atividades de pesquisas supervisionadas.**

Para isso, **conforme resolução institucional**, a hora-aula dos cursos presenciais compreende o total de 60 minutos, assim entendida:

- I. **50 Minutos:** para exposição de conteúdos e atividades que envolvem o processo de ensino aprendizagem;
- II. **10 Minutos:** para o exercício das atividades acadêmicas discente, denominadas como **busca ativa**. Sempre orientadas, acompanhadas e avaliadas pelos docentes das Unidades Curriculares, em consonância com as normativas de cada curso e com apoio das tecnologias digitais, principalmente para hospedar os materiais elaborados e curados pelos professores e que devem ser previamente estudados pelos alunos seguindo o conceito de sala de aula invertida.

Tendo em vista a premissa de que a pesquisa é imprescindível para o ensino, todas **Unidades Curriculares são complementadas com carga horária de busca ativa**, correspondendo à diferença entre 50min e 60min. Excluindo-se desta prática a carga horária de Atividades Complementares, das UCs ministradas na modalidade a distância, caso haja, e de Estágio Supervisionado, quando ofertado pelo curso, pois já são contabilizadas como horas relógio.

8.3. BUSCA ATIVA

A prática pedagógica denominada “**busca ativa**” consiste em uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem na qual se busca o desenvolvimento de competências, conhecimentos, habilidades e atitudes por meio de ações dos estudantes, **orientadas e supervisionadas pelos educadores das respectivas Unidades Curriculares**, com a finalidade de ampliar e problematizar a abordagem dos temas ministrados nos diversos ambientes de aprendizagem, trazendo à discussão novos elementos, promovendo uma reflexão crítica, ética e responsável sobre o tema e sobre o seu

impacto na realidade de cada estudante e as possíveis respostas aos problemas da atualidade.

O estudante não é visto como um sujeito passivo, que apenas recebe informações e conhecimentos, mas sim como um **sujeito ativo**, incentivado a buscar outros pontos de vista e gerar suas significações, contribuindo para a ampliação e aprofundamento dos conhecimentos construídos nas aulas.

Na prática, a busca ativa se concretiza por meio da pesquisa orientada em diversos tipos de formatos e linguagens, considerando a personalização do ensino, as individualidades dos estudantes e seus interesses, além da promoção da compreensão e da apropriação de linguagens, signos e códigos da área.

Com a busca ativa pretende-se despertar o interesse do estudante em relação aos temas propostos pelos educadores nas Unidades Curriculares, tornando-os mais independentes na busca do conhecimento, o que contribui inclusive com seu desenvolvimento profissional. Ao se tornar um hábito, a busca ativa perpetua o aprimoramento das competências, através da capacidade de seleção e identificação da relevância de um certo conteúdo a ser trabalhado.

Cabe aos educadores de cada Unidade Curricular propor as atividades acadêmicas relacionadas à busca ativa nos seus planos de aula, informando as diferentes possibilidades para o cumprimento da carga horária estabelecida para o curso e para a Unidade Curricular, com acompanhamento efetivo para fins de acompanhamento e avaliação.

Em consonância com a legislação supra, os projetos dos cursos fomentam a pesquisa como metodologia de ensino- aprendizagem, por meio da **Busca Ativa** que engaja os estudantes na construção de suas aprendizagens, pelo trabalho de curadoria educacional, **orientada por projetos** cujos princípios norteadores são a pesquisa e a investigação ativa, além de fomentar a utilização dos recursos da plataforma Ulife (o ambiente virtual de aprendizagem da IES) em todas as suas funcionalidades.

Para a curadoria da Busca Ativa, o educador é o especialista na área de conhecimento da unidade curricular e conhece o planejamento em todos os seus pontos de articulação. Dessa forma, no desenvolvimento das aulas, realiza as conexões entre

os tópicos e os recursos educacionais, provocando os estudantes a avançarem. Ao criar uma nova aula, o docente define os conceitos centrais, os objetivos de aprendizagem, as metodologias adotadas e o plano de avaliação ou sequência didática. Sendo possível, inclusive, definir e cadastrar as tarefas que os estudantes terão que desenvolver para acompanhar as aulas.

Os conteúdos da Busca Ativa são inseridos no Ulife, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) institucional que visa à mediação tecnológica do processo de ensino-aprendizagem nos cursos.

8.4. ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio é um ato educativo que oportuniza a preparação profissional por meio da vivência na área do curso em consonância com os conhecimentos adquiridos. É nele que o estudante poderá explorar seu potencial, desenvolver capacidades e competências importantes para sua formação profissional e aplicar seus conhecimentos na prática.

O estágio supervisionado foi instituído pela Lei Nº 6.494/1977, atualmente é regulamentado pela Lei Nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, respeitadas as normas editadas pelo Conselho Nacional de Educação e Conselhos de Profissão e, ainda, atendendo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso.

Conforme legislação supra, o estágio poderá ocorrer em duas modalidades: obrigatório ou não-obrigatório, conforme determinação dos documentos normativos que regem o curso, cuja distinção é apresentada a seguir:

- **Estágio supervisionado obrigatório** é aquele presente como componente curricular obrigatório na matriz curricular do curso e cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção do diploma; e
- **Estágio supervisionado não-obrigatório** é aquele desenvolvido como atividade opcional e, por isso, não está presente na matriz curricular, não sendo um requisito para aprovação e obtenção do diploma. Deve, obrigatoriamente,

compatibilizar-se com o horário escolar, não prejudicando as atividades acadêmicas do estudante conforme determina a Lei de Estágio.

As atividades do estágio supervisionado – obrigatório e não-obrigatório – devem estar necessariamente ligadas às competências do perfil do egresso do curso.

Para o curso de Design Gráfico não contamos com estágio obrigatório em sua matriz curricular, em conformidade com as normativas e regulamentações do curso. Dessa forma, o estágio supervisionado não-obrigatório é opcional e proporciona ao aluno o desenvolvimento de atividades pré-profissionais de vivenciar situações práticas de trabalho. Os estudantes do curso são incentivados a participar de atividades de estágio não-obrigatório, visando à articulação da teoria com a prática e o diálogo entre o mundo acadêmico e o profissional, permitindo ao estagiário refletir, sistematizar e testar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, bem como aprofundar conhecimentos, habilidades e atitudes em suas áreas de interesse.

8.5. TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

O curso não contempla Trabalho de Conclusão de Curso, pois este componente não é exigido pelo Catálogo Nacional dos Cursos de Tecnologia.

8.6. ATIVIDADES COMPLEMENTARES DA GRADUAÇÃO (ACGS)

As atividades complementares são práticas acadêmicas obrigatórias de múltiplos formatos, com o objetivo de complementar a formação do aluno, ampliar o seu conhecimento teórico-prático com atividades extraclasse, fomentar a prática de trabalho entre grupos e a interdisciplinaridade, estimular as atividades de caráter solidário e incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor dos alunos. Essas atividades poderão ser realizadas dentro ou fora da Instituição, desde que reconhecidas e aprovadas pela IES como úteis à formação do aluno. Essas práticas se distinguem das unidades curriculares que compõem o currículo pleno de cada curso.

O aluno do curso de Design Gráfico deverá contabilizar 40 horas de atividades complementares. O modelo pedagógico Institucional prevê a categorização das atividades complementares, levando-se em consideração agrupamentos de ações similares que promovam a experiência a ser reconhecida, a título norteador, quais sejam: experiências de ensino e aprendizagem; experiências de pesquisa e produção científica; experiências culturais e desportivas; experiências administrativas e de representação estudantil; experiências de inovação tecnológica; experiências internacionais e experiências no mundo do trabalho.

As atividades complementares serão ofertadas de acordo com as diretrizes para esse curso, e algumas atividades serão oferecidas pela instituição para a formação complementar do aluno, com o objetivo de ampliar seu conhecimento teórico-prático, relacionadas ao desenvolvimento de determinadas competências aliadas ao currículo do curso.

8.7. EMENTÁRIO

BIBLIOGRAFIA - CORE CURRICULUM
ÉTICA E LÓGICA
Tipos e possibilidades do conhecimento; Produção de respostas a partir das dúvidas - do mito ao logos; Conhecimento e Ética; Noções de lógica matemática; Uso do raciocínio matemático na organização social; Quantificadores e conectivos; Implicações, negações e equivalências; Tabelas tautológicas; Modelos éticos e lógicos em uma perspectiva histórica; Contribuição da lógica para o debate ético e para a análise de problemas; Solução de problemas contemporâneos em situações complexas e em momentos de crise.
CULTURA E ARTES
Conceitos de cultura e arte; Inter-relações entre sociedade, cultura e arte; Identidades culturais; Cultura e relações interpessoais; Cultura e arte sob a perspectiva da ideologia; Cultura, arte, política e direitos humanos; Cidadania cultural; Paradigma da diversidade cultural; Inclusão pela cultura e para a cultura; Cultura e arte no tempo histórico; Cultura e território; Dimensões sustentáveis da cultura; Culturas brasileiras; Cultura e arte sob a perspectiva das relações étnico-raciais; Expressões e manifestações culturais e artísticas; Indústria cultural; Ética e estética; Relações entre gosto e saber; Feio versus bonito; beleza; Radicalidade e transgressão; As linguagens da arte na realização cotidiana; O ser artístico e o ser artista; Criação, produção, circulação e fruição das artes; Arte e sustentabilidade; Inclusão pela arte; Cultura, arte e pensamento complexo; Cultura e arte na construção do ethos profissional; Vivências culturais; Vivências artísticas.
MEIO AMBIENTE, SUSTENTABILIDADE E ANÁLISE SOCIAL

Construção de uma visão macro de questões sociais, políticas, econômicas, culturais, e sua relação com o desenvolvimento humano e o equilíbrio ambiental. Tecnologia, inovação, educação ambiental, ética socioambiental, novas formas de consolidação dos direitos humanos, diversidade étnico racial, questões de gênero, processos de exclusão e inclusão social, pactos para o desenvolvimento sustentável. Criação de uma nova perspectiva destas relações e para a adoção de novas posturas individuais e coletivas voltadas à construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

INGLÊS INSTRUMENTAL E PENSAMENTO DIGITAL

Vivemos diversas revoluções simultâneas: Cognitiva, Científica, Industrial e Tecnológica. Nesse cenário, a língua inglesa se mostra como uma importante ferramenta de apoio e meio de acesso a esses múltiplos saberes que envolvem o pensamento digital. O Core Curriculum de Inglês Instrumental e Pensamento Digital abordará estratégias e técnicas de leitura e interpretação de textos em inglês para analisar e discutir sistemas digitais de informação e comunicação. Serão abordados temas como: Inteligência Artificial, Pensamento digital e Análise de Dados; Sociedade digital; A revolução tecnológica; Indústria 4.0; Internet das Coisas, com vistas ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na língua inglesa.

PORTUGUÊS E LIBRAS

Língua Portuguesa e Língua Brasileira de Sinais: fundamentos, metodologias e tecnologias para comunicação. Diversidade dos gêneros textuais e literários. Concepções e estratégias de leitura e escrita. História dos direitos humanos; cidadania e democracia. Inclusão social e escolar; multiculturalismo, multiculturalidade, diversidades: étnico-racial, sexualidade e gênero. Políticas públicas de inclusão e suas bases legais específicas: PNE e BNCC. A argumentação nos textos orais e escritos. Libras como facilitador da inclusão. Libras: módulo básico, particularidades e práticas.

SAÚDE INTEGRAL E AMPLIAÇÃO DA CONSCIÊNCIA

Concepções de saúde e de saúde integral: práticas integrativas e complementares, alimentação saudável, saúde do sono, saúde mental e atividade física. Relação entre doenças crônicas não transmissíveis e estilo de vida. Políticas de promoção à saúde. Determinantes sociais em saúde. Anatomia e fisiologia básica do sistema nervoso central e conexões com o comportamento humano e as emoções. Abordagem multissistêmica, fisiológica e o gerenciamento do estresse: Modelagem do comportamento humano. Mindfulness. Emoção, assinaturas emocionais, sentimentos e razão. Bem-estar e qualidade de vida: estratégias individuais e coletivas. Consciência e atenção plena: autoconsciência e competências autorregulatórias. Neurociência e neuropsicologia das emoções. Competências socioemocionais, relacionamentos interpessoais e comunicação não violenta. Transcendência humana: atitude mental positiva e fluida. Hierarquia e competências socioemocionais e suas relações com tomada de decisões. Consciência de sujeitos, profissionais e cidadãos. Responsabilidade social e ambiental. Direitos humanos, diversidade, igualdade e justiça social. Paz positiva e cultura de paz.

NOVA ECONOMIA E ESPAÇO URBANO

Estudo das relações entre dinâmicas de poder e ocupação do território no mundo globalizado. Cidades globais como pólos de poder econômico e político. A distinção entre fronteiras políticas e fluxos econômicos como desafios para a política internacional. Fundamento da economia urbana e regional. Externalidades e economias de aglomeração. Migrações de corpos e cérebros. City branding. O que é marca-lugar?. Condições para a diversidade urbana. Economia 4.0, realidade digital e o mundo do trabalho. Políticas públicas para criação de novos negócios, profissões, e espaço para o surgimento de PMEs, em decorrência da informatização dos produtos e serviços. Fundamentos da economia urbana e regional. Direito à cidade, gentrificação e liberdade urbana.

BIBLIOGRAFIA - DESIGN GRÁFICO

Metodologia de projeto

Partido de projeto na economia criativa, criatividade e processo criativo; etapas do processo, métodos, técnicas, ferramentas e documentação de projetos; gestão de projeto, escopo e mínimo produto viável (mvp); fotografia aplicada ao projeto; propriedade intelectual, direito autoral e ética profissional; materialidade, prototipação e testagem; ergonomia, acessibilidade, usabilidade e experiência do usuário; sistema de produto-serviço (PSS), ecodesign e conceituação do ciclo de vida dos produtos. Diálogo com diferentes áreas de conhecimento e atividades humanas em situações de projeto; realização de leitura, análise de contexto e de todo o espectro de necessidades, aspirações e expectativas individuais e/ou coletivas quanto a objeto a ser desenvolvido; diagnóstico, conceito, geração de alternativas, estudo de viabilidade, desenvolvimento, implementação e avaliação de projetos com reflexão crítica, na pesquisa e na prática projetual, sobre conhecimentos teóricos e históricos considerando o contexto social, cultural, político e econômico; síntese e configuração de projeto com as informações obtidas em análise sistêmica e na atuação multidisciplinar; concepção, análise, representação e expressão do projeto por meio de várias linguagens; identificação e seleção, entre as diferentes metodologias projetuais, a mais adequada para distintas situações e contextos

Expressão visual

Capacidade criativa e expressiva em meios bidimensionais e tridimensionais. Linguagens e técnicas de construção imagética em meios manuais/digitais. Projetos expressivos bidimensionais e/ou tridimensionais. Aspectos técnicos das linguagens artísticas. Imagem. Campo visual. Estrutura Visual. Abordagem gestáltica. Alfabetismo visual. Sintaxe visual e seus elementos. Contrastes, cores, meios (desenho, pintura, fotografia, colagem, técnicas digitais, hibridismo, instalação, site-specific e performance) e técnicas (esboço, volumetria, proporção, ocupação do plano, equilíbrio, textura) de temas (retrato, natureza-morta, paisagem e espaço tridimensional e arquitetônico). Corpo Humano (estudo da imagem, proporções e linguagem corporal). Espaço Tridimensional, modelos e maquetes.

Vida & Carreira

Identidade e autoconhecimento. Competências socioemocionais. Equilíbrio e dimensões da vida. Valores e talentos. Projeto de Vida e Carreira. Autogestão da carreira. Resolução de problemas. Responsabilidade Social Global. Ética.

Cidadania. Diversidade Cultural. Tendências do mundo do trabalho. Auto avaliação. Metacognição. Projeto de Engajamento Social.

Meios de representação

Instrumentos para resolução de problemas. Representação técnica do objeto/projeto por meio da prática de desenhos elaborados à mão - com uso de instrumentos -, e com auxílio do computador. Elementos e fases para a leitura e interpretação da linguagem comum na prática profissional. Croqui e construção de maquetes. Desenhos de projeções bidimensionais com entendimento de escalas e proporções. Peso gráfico, traçado, hierarquia, cotas e normas. Perspectivas isométricas e representação tridimensional no plano. Técnicas digitais para a representação bi e tridimensional.

Estudos críticos: história, arte e cultura

Análise e desenvolvimento de repertório sobre conhecimentos da história das artes e da estética na produção de projetos na área de arquitetura e urbanismo, design e moda; promoção de conexões entre os conhecimentos históricos, estéticos e/ou culturais e artístico no percurso do projeto; compreensão das relações entre visualidade, design, sociedade, educação e cultura; interpretação da Arquitetura e Urbanismo, da arte e das diversas formas do design, em suas transformações tecnológicas, midiáticas e sociais, considerando os períodos históricos e a diversidade dos contextos culturais; estudos sobre as artes europeia, americana, africana, asiática e da Oceania; promoção das conexões sobre as relações interculturais afro-brasileiras em processos identitários que caracterizam a diversidade da cultura brasileira; análise da produção e influências da cultura ameríndia na sociedade brasileira.

Imagem e identidade visual

Projeto de identidade visual e sinalética; Fundamentos da imagem, da identidade e da campanha publicitária; sistemas de identidade visual, branding, estratégias mercadológicas e comunicacionais; manual de identidade visual e brandbook; Sistemas de representação da cor; imagem, fotografia, tipografia e iconografia; Brandsense, som, movimento e processos gráficos; estratégias, estéticas e aplicações da identidade visual nas diversas mídias e interfaces; sistemas de orientação, sinalização e signos visuais no ambiente urbano, digital e institucional; gestão e avaliação técnica, funcional e econômica do projeto. Ferramentas digitais para comunicação gráfica e visual, desenho vetorial, tratamento de imagens e arte-finalização.

Informação e projeto gráfico

Projeto gráfico; Aspectos e recursos gráfico-textuais; Composição visual, fotografia, tipografia e diagramação aplicados a projetos editoriais; Notícia visual; Elaboração de narrativas visuais (gráficos, infográficos e imagens); Gênero opinativo visual: cartum, charge e ilustração; Veículos e meios, produção e tecnologias, implicações e perspectivas; Materiais, sistemas de impressão e produção gráfica; O orçamento gráfico; Relações usuário/objeto/multimeio/impressão; Cenários sustentáveis; Uso de softwares de editoração eletrônica e tratamento visual de dados; Concepção de layout e desenvolvimento de projeto gráfico para produtos editoriais.

Linguagens visuais e tipografia

Design de superfície e experimentações tipográficas. Inter-relações visuais, comunicacionais e conceituais entre elementos da linguagem visual. Pensamento visual em layout analógico e digital. Compreensão da interface tátil em design de superfície. A Tecnologia de Materiais das artes gráficas e dos processos artesanais

em aplicação no Design. Os processos de impressão fundamentais em Design: xilogravura, serigrafia, carimbagem e pigmentação em design de superfície. A aplicação de conceitos estéticos e práticas expressivas na construção da imagem e aprofundamento e aplicação prática de Gestalt. A experimentação em composição modular, a ilustração em Design e a criação e aplicação de padronagens e estamperia em diversos suportes. A tipografia em design de superfície: princípios do desenho de letras aplicado em diversos suportes: legibilidade e kerning; Desenvolvimento de caligrafia, lettering e fontes; os processos de estruturação de formas das letras e dos processos de impressão mecânica das letras; a legibilidade e o layout tipográfico em experimentações em design. As novas tecnologias e a tipografia aplicadas no design de superfície. Ferramentas digitais e softwares para projetos de tipografia e de design de superfície.

9. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DISCENTE

A proposta de avaliação está organizada considerando o conceito de avaliação contínua, ou seja, avaliações e feedbacks mais frequentes, para que seja possível acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e intervir com mais assertividade. Além disso, as avaliações propostas têm diferentes objetivos, todos alinhados com as competências que os estudantes devem desenvolver neste nível de ensino. Desta forma, as avaliações estão planejadas da seguinte forma:

Avaliação 1 (A1) – Dissertativa | 30 pontos

Avalia a expressão da linguagem específica de determinada área. O aluno precisa saber se expressar, sobretudo, na área em que ele irá atuar – com os códigos, símbolos, linguajar e dialeto inerentes a determinada área do conhecimento, levando-se em conta a realidade profissional ali compreendida. Pretende-se, nessa etapa avaliativa, verificar a capacidade de síntese e de interpretação, analisando-se a capacidade do aluno de não apenas memorizar, mas expressar-se criativamente diante de situações semelhantes aos reais.

Avaliação 2 (A2) – Múltipla escolha | 30 pontos

Avalia a leitura, a interpretação, a análise e o estabelecimento de relações considerando, portanto, essas competências.

Avaliação 3 (A3) – Avaliação dos desempenhos | 40 pontos

Avalia a compreensão efetiva do aluno em relação à integração dos conhecimentos propostos na unidade curricular. Consistirá no desenvolvimento de um projeto em que demonstre, por meio de um produto que pode ser texto, artigo, vídeo, entre outros, a mobilização dos conteúdos para resolver uma situação problema do mundo contemporâneo. É analisada, especialmente, a capacidade e a tendência de usar o que se sabe para operar o mundo e, também, a criatividade na proposta de soluções.

Durante todo o processo da A3, também são desenvolvidas e avaliadas as *soft skills* – competências socioemocionais dos estudantes.

Ressalta-se que o *feedback* dos professores constituirá elemento imprescindível para construção do conhecimento, portanto, será essencial que o docente realize as devolutivas necessárias, ao longo do semestre letivo. Para a A1 e A2 a devolutiva deverá ocorrer, necessariamente, após a divulgação das notas e, no caso da A3, durante o processo.

Na unidade curricular presencial, estará aprovado – naquela unidade curricular – o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos e atingir, no mínimo, 75% de frequência nas aulas presenciais. Nas unidades curriculares digitais (UCD), estará aprovado o aluno que obtiver, na soma das três avaliações (A1+A2+A3), a nota mínima de 70 pontos.

Para os alunos que não obtiveram a soma de 70 pontos será oferecida a Avaliação Integrada, conforme esclarecido a seguir, com o valor de 30 pontos.

O aluno que tenha obtido nota final inferior a 70 pontos e, no mínimo 75% de presença nas aulas da unidade curricular presencial, poderá realizar avaliação integrada (AI) no início do semestre seguinte, que valerá de 0 (zero) a 30 (trinta) pontos.

9.1. AVALIAÇÃO INTEGRADA

A avaliação integrada consiste em uma prova, a ser realizada em data prevista no calendário acadêmico, abrangendo o conteúdo integral da unidade curricular e substituirá, entre A1 e A2, a menor nota. Após o lançamento da nota da avaliação integrada (AI), o aluno que obtiver 70 pontos, como resultado da soma das avaliações (A1, A2 e A3), será considerado aprovado. O aluno que, porventura, vier a ser reprovado na unidade curricular, deverá refazê-la, na modalidade presencial ou digital, respeitada a oferta. A reprovação em componente curricular não interromperá a progressão do aluno no curso.

9.2. AVALIAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR VIDA & CARREIRA

O componente curricular Vida & Carreira será avaliado por meio de atribuição de conceito e, por presença, quando o componente for presencial. O aluno que cursa o

Vida & Carreira presencial será aprovado quando comparecer ao menos em 75% das aulas presenciais e receber o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre. O aluno que cursar o Vida & Carreira digital será aprovado se obtiver o conceito aprovado (A), resultante da avaliação das atividades propostas ao longo do semestre.

9.3. CUMPRIMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES E EXTENSÃO

Nas atividades complementares e nas atividades de extensão o aluno que comprovar, durante a integralização, o cumprimento integral da carga horária definida na matriz curricular, observado no Projeto Pedagógico do Curso, obterá o conceito “cumpriu”.

10. AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL E DO CURSO

Em atendimento as diretrizes do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) e às Orientações da Comissão Nacional da Avaliação da Educação Superior (CONAES), a instituição conta uma Comissão Própria de Avaliação (CPA) que atua junto aos setores da Instituição promovendo medidas de avaliação interna e de acompanhamento e análise das avaliações externas.

O processo de avaliação institucional compreenderá dois momentos: o da avaliação interna e o da avaliação externa. No primeiro, ou seja, na autoavaliação, a instituição reunirá percepções e indicadores sobre si mesma, para então construir um plano de ação que defina os aspectos que poderão ser melhorados a fim de aumentar o grau de realização da sua missão, objetivos e diretrizes institucionais, e/ou o aumento de sua eficiência organizacional.

Essa autoavaliação, realizada em todos os cursos da IES, a cada semestre, de forma quantitativa e qualitativa, atenderá à Lei do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES), nº 10.8601, de 14 de abril de 2004. A legislação irá prever a avaliação de dez dimensões, agrupadas em 5 eixos, conforme ilustra a figura a seguir.

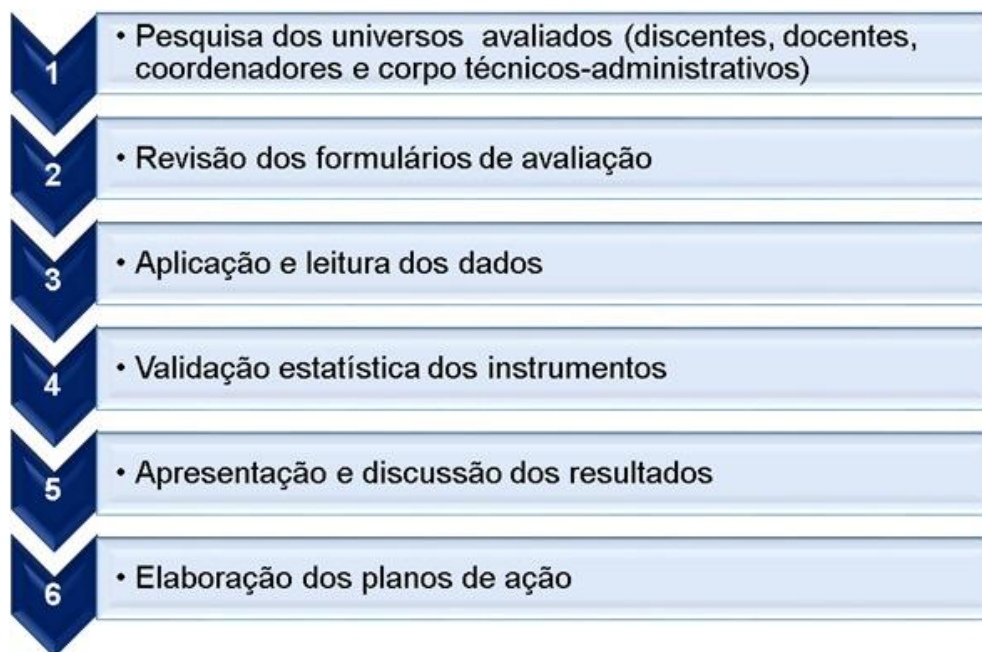
Figura 2 – Eixos e dimensões do SINAES



Fonte: SINAES / elaborado pela CPA.

O processo de autoavaliação da IES será composto por seis etapas que, de forma encadeada, promoverão o contínuo pensar sobre a qualidade da instituição.

Figura 3 – Etapas do processo avaliativo



Fonte: elaborado pela CPA.

Os objetivos traçados para a avaliação institucional são atingidos com a participação efetiva da comunidade acadêmica, em data definida no calendário escolar para aplicação dos instrumentos e envolve, primeiramente, os diretores e coordenadores de cursos, em seguida os docentes e funcionários técnico-administrativos e, por fim, a comunidade discente. A versão dos modelos específicos é amplamente divulgada e apresentada aos respectivos coordenadores para deliberação.

As iniciativas descritas compõem recursos de avaliação interna. Contudo, destaque deve ser feito para a avaliação externa, que consideram: Avaliação do curso por comissões de verificação in loco designadas pelo INEP/MEC; Exame Nacional de Avaliação de Desempenho do Estudante (ENADE); Conceito Preliminar do Curso (CPC) que é gerado a partir da nota do ENADE combinado com outros insumos, como o delta de conhecimento agregado ao estudante (IDD), corpo docente, infraestrutura e organização didático-pedagógica

O ENADE fornece informações que podem auxiliar a IES e o curso na análise do perfil de seus estudantes e, conseqüentemente, da própria instituição e o curso. Após a

divulgação dos resultados do ENADE, realiza-se uma análise do relatório de avaliação do curso, a fim de verificar se todas as competências abordadas no Exame estão sendo contempladas pelos componentes curriculares do curso. Após a análise, elabora-se um relatório com as ações previstas para a melhoria do desempenho do curso. Ao integrar os resultados do ENADE aos da autoavaliação, a IES inicia um processo de reflexão sobre seus compromissos e práticas, a fim de desenvolver uma gestão institucional preocupada com a formação de profissionais competentes tecnicamente e, ao mesmo tempo, éticos, críticos, responsáveis socialmente e participantes das mudanças necessárias à sociedade.

Dessa forma, a gestão do curso é realizada considerando a autoavaliação e os resultados das avaliações externas, por meio de estudos e planos de ação que embasam as decisões institucionais com foco no aprimoramento contínuo.

11. DOCENTES

O corpo docente do curso é composto por educadores com sólida formação acadêmica e relevante qualificação profissional, além da experiência na docência superior (presencial e a distância), aptos a atuarem nos diversos ambientes de aprendizagem utilizados pelo curso. Em sua maioria, são docentes com título de mestre ou doutor, oriundos de reconhecidos programas de pós-graduação stricto sensu.

Os educadores são selecionados de acordo com as Unidades Curriculares a serem ofertadas, considerando as demandas formativas do curso, os objetivos de aprendizagem esperados e o fomento ao raciocínio crítico e reflexivo dos estudantes.

Os docentes do curso que conduzem os encontros presenciais e a tutoria das atividades realizadas no AVA. Para isso, são incentivados e orientados a participarem da capacitação docente, visando ao constante aperfeiçoamento na sua atuação como profissionais, assim como na preparação de atividades, objetivando a verticalização dos conhecimentos nas diversas áreas de atuação do profissional a ser formado. Os docentes do curso participam também de programas e projetos de extensão mediante editais internos e externos.

Todos os educadores/tutores que atuam nas unidades curriculares do curso possuem ampla experiência na docência do ensino superior. Para o atendimento relativo às demandas do ambiente virtual de aprendizagem, a IES conta com professores do seu corpo docente já capacitados a realizar tal demanda. São professores que recebem semestralmente orientação e capacitação da equipe de Gestão Docente da IES para atuar e conduzir com excelência o ensino híbrido, identificar possíveis dificuldades de aprendizagem dos alunos e propor estratégias para saná-las.

12. INFRAESTRUTURA

A Instituição possui uma infraestrutura moderna, que combina tecnologia, conforto e funcionalidade para atender as necessidades dos seus estudantes e educadores. Os múltiplos espaços possibilitam a realização de diversos formatos de atividades e eventos como atividades extensionistas, seminários, congressos, cursos, reuniões, palestras, entre outros.

Todos os espaços da Instituição contam com cobertura *wi-fi*. As dependências estão dentro do padrão de qualidade exigido pela Lei de Acessibilidade n. 13.146/2015, e o acesso às salas de aula e a circulação pelo *campus* são sinalizados por pisos táteis e orientação em braile. Contamos, também, rampas ou elevadores em espaços que necessitam de deslocamento vertical.

12.1. ESPAÇO FÍSICO DO CURSO

Os espaços físicos utilizados pelo curso serão constituídos por infraestrutura adequada que atenderá às necessidades exigidas pelas normas institucionais, pelas diretrizes do curso e pelos órgãos oficiais de fiscalização pública.

12.1.1. Salas de aula

As salas de aula do curso estarão equipadas segundo a finalidade e atenderão plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade necessários à atividade proposta. As salas possuirão computador com projetor multimídia e, sempre que necessário, os espaços contarão com manutenção periódica.

Ademais, serão acessíveis, não somente em relação à questão arquitetônica, mas também, quando necessário, a outros âmbitos da acessibilidade, como o instrumental, por exemplo, que se materializará na existência de recursos necessários à plena participação e aprendizagem de todos os estudantes.

Outro recurso importante será a presença do intérprete de Libras na sala de aula caso também seja necessário e solicitado. A presença do intérprete contribuirá para superar

a barreira linguística e, conseqüentemente, as dificuldades dos estudantes surdos no processo de aprendizagem.

12.1.2. Instalações administrativas

As instalações administrativas serão adequadas para os usuários e para as atividades exercidas, com o material indicado para cada função. Além disso, irão possuir iluminação e ventilação artificial e natural. Todos os mobiliários serão adequados para as atividades, e as salas serão limpas diariamente, além de dispor de lixeiras em seu interior e nos corredores.

12.2. INSTALAÇÕES PARA OS DOCENTES

12.2.1. Sala dos professores

A instituição terá à disposição dos docentes uma sala coletiva, equipada com recursos de informática e comunicação. O espaço contará com iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação, comodidade e limpeza apropriados ao número de professores, além de espaço destinado para guardar materiais e equipamentos didáticos. O local será dimensionado de modo a considerar tanto o descanso, quanto a integração dos educadores.

12.2.2. Espaço para professores em tempo integral

O curso irá oferecer gabinete de trabalho plenamente adequado e equipado para os professores de tempo integral, atendendo de forma excelente aos aspectos de disponibilidade de equipamentos de informática em função do número de professores, dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, acessibilidade, conservação e comodidade apropriados para a realização dos trabalhos acadêmicos.

Com relação aos equipamentos e aos recursos de informática, a facilitação do acesso por parte de professores com deficiência ou mobilidade reduzida poderá se dar por meio da adequação dos programas e da adaptação dos equipamentos para as necessidades advindas da situação de deficiência (deficiências físicas, auditivas, visuais e cognitivas) a partir do uso de *softwares* especiais, ponteiras, adaptações em teclados e mouses, etc. A tecnologia assistiva adequada será aquela que irá

considerar as necessidades advindas da especificidade de cada pessoa e contexto e favorecerá a autonomia na execução das atividades inerentes à docência.

12.2.3. Instalações para a coordenação do curso

A coordenação do curso irá dispor de gabinete de trabalho que atenderá plenamente aos requisitos de dimensão, limpeza, iluminação, acústica, ventilação, conservação e comodidade necessários à atividade proposta, além de equipamentos adequados, conforme poderá ser visto na visita *in loco*. A coordenação do curso contará com uma equipe de apoio, uma central de atendimento ao aluno a fim de auxiliar e orientar os discentes em questões financeiras e em relação à secretaria, a estágio e à ouvidoria.

12.3. LABORATÓRIOS DO CURSO

12.3.1. Laboratórios de informática

A instituição providenciará recursos de informática aos seus discentes (recursos de *hardware* e *software*), a serem implantados de acordo com as necessidades do curso. Serão disponibilizados laboratórios específicos e compartilhados de informática entre os vários cursos, todos atendendo às aulas e às monitorias. Os alunos terão acesso aos laboratórios também fora dos horários de aulas, com acompanhamento de monitores e uso de diferentes *softwares* e internet.

Os laboratórios de informática irão auxiliar tecnicamente no apoio às atividades de ensino e pesquisa, da administração e da prestação de serviços à comunidade. Os laboratórios de informática, a serem amplamente utilizados pelos docentes e discentes, irão garantir as condições necessárias para atender às demandas de trabalhos e pesquisas acadêmicas, promovendo, também, o desenvolvimento de habilidades referentes ao levantamento bibliográfico e à utilização de bases de dados. O espaço irá dispor de equipamentos para propiciar conforto e agilidade aos seus usuários, que poderão contar com auxílio da equipe de Tecnologia da Informação (TI), nos horários de aulas e em momentos extraclasse, para esclarecer dúvidas e resolver problemas.

Existirão serviços de manutenção preventiva e corretiva na área de informática. O mecanismo *helpdesk* permitirá pronto atendimento pelos técnicos da própria IES, que também irá firmar contratos com empresas de manutenção técnica. A instituição irá dispor de plano de expansão, proporcional ao crescimento anual do corpo social. Será atribuição da área de TI a definição das características necessárias para os equipamentos, servidores da rede de computadores, base de dados, telecomunicações, internet e intranet.

12.4. BIBLIOTECA

A biblioteca é gerenciada em suas rotinas pelo *software* Pergamum, programa desenvolvido pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná em conjunto com a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Em seu acervo, constam não apenas livros da bibliografia básica das UCs ofertadas, mas também da bibliografia complementar, além de livros para consulta interna, dicionários, *e-books*, enciclopédias, periódicos, jornais e materiais audiovisuais especializados nas áreas de atuação das unidades, e está totalmente inserido no Sistema Pergamum, com possibilidade de acesso ao catálogo *on-line* para consulta (autor, título, assunto e booleana), reserva e renovação.

A composição do acervo está diretamente relacionada aos novos meios de publicação de materiais bibliográficos, constituindo uma variedade de recursos que atende às indicações bibliográficas dos cursos e da comunidade em geral.

A instituição mantém assinaturas das bases de dados multidisciplinares da EBSCO e Vlex, conforme quadro abaixo:

Quadro 1 – Bases de Dados disponíveis

Bases de Dados	Conteúdo
Vlex	Revistas especializadas e atualizadas, coleções de doutrinas essenciais, legislação comentada e pareceres da área jurídica.
Academic Search Premier	Ciências biológicas, sociais, humanas e aplicadas; educação, engenharias, idiomas e linguística, arte e literatura; tecnologia da informação, negócios, medicina, direito, arquitetura, design, comunicação.
Dentistry & Oral Sciences Source	Odontologia geral e estética, anestesia dental, saúde pública, ortodontia, odontologia forense, odontologia geriátrica e pediátrica, cirurgia.

Business Source Premier	Negócios, incluindo contabilidade e impostos, finanças e seguros, marketing e vendas, ciências da computação, economia, recursos humanos, indústria e manufatura, direito, psicologia para negócios, administração pública, transporte e distribuição.
SPORTDiscus With Full Text	Medicina esportiva, fisiologia do esporte e psicologia do esporte à educação física e recreação.
World Politics Review	Análise das tendências globais.
Nutrition Reference Center	Conteúdo sobre nutrição, desde dietas específicas a condições até habilidades e práticas dietéticas, elaboradas por uma equipe de nutricionistas e nutricionistas de classe mundial.
MEDLINE Complete	Revistas biomédicas e de saúde.
Fonte Acadêmica	Agricultura, ciências biológicas, ciências econômicas, história, direito, literatura, medicina, filosofia, psicologia, administração pública, religião e sociologia
Engineering Source	Engenharia Civil, Elétrica, Computação, Mecânica, entre outras.
Regional Business News	Esta base de dados fornece cobertura abrangente de texto completo de publicações regionais da área de negócios. O Regional Business News incorpora mais de 80 publicações de negócios regionais cobrindo todas as áreas urbanas e rurais nos EUA.
Ageline	O AgeLine é a fonte premier da literatura de gerontologia social e inclui conteúdo relacionado a envelhecimento das ciências biológicas, psicologia, sociologia, assistência social, economia e políticas públicas.
Legal Collection	Essa base de dados contém o texto completo de mais de 250 das mais respeitadas revistas acadêmicas de direito do mundo. O Legal Collection é uma fonte reconhecida de informações sobre atualidades, estudos atuais, pensamentos e tendências do mundo jurídico.

O acesso ao acervo é aberto ao público interno da IES e à comunidade externa. Além disso, é destinado espaço específico para leitura, estudo individual e em grupos. O empréstimo é facultado a alunos, professores e colaboradores administrativos e poderá ser prorrogado desde que a obra não esteja reservada ou em atraso.

Além do acervo físico, a IES oferece também a toda comunidade acadêmica o acesso a milhares de títulos em todas as áreas do conhecimento por meio de cinco plataformas digitais. A Biblioteca Virtual Pearson, a Minha Biblioteca, Biblioteca Digital Senac e Biblioteca Digital ProView, que irão contribuir para o aprimoramento e aprendizado do aluno. Elas possuem diversos recursos interativos e dinâmicos que contribuirão para a disponibilização e o acesso a informação de forma prática, acessível e eficaz. A plataforma da Biblioteca Virtual Pearson é disponibilizada pela editora Pearson e seus selos editoriais. O aluno terá à sua disponibilidade o acesso a aproximadamente 10.000 títulos. Na plataforma Minha Biblioteca, uma parceria dos Grupos A e Gen e seus selos editoriais. Com estas editoras o aluno terá acesso a aproximadamente 11.000 títulos, além de poder interagir em grupo e propor

discussões no ambiente virtual da plataforma. Na plataforma Biblioteca Digital Senac nossa comunidade acadêmica terá acesso a aproximadamente 1200 títulos publicados pela Editora Senac São Paulo. Na plataforma Biblioteca Digital ProView são disponibilizados aproximadamente 1.200 títulos específicos para a área jurídica. É disponibilizado ainda, o acesso a plataforma de Coleção da ABNT, serviço de gerenciamento que proporciona a visualização das Normas Técnicas Brasileiras (NBR). As plataformas estarão disponíveis gratuitamente com acesso ilimitado para todos alunos e professores. O acesso será disponibilizado pelo sistema Ulife.

As bibliotecas virtuais têm como missão disponibilizar ao aluno mais uma opção de acesso aos conteúdos necessários para uma formação acadêmica de excelência com um meio eficiente, acompanhando as novas tendências tecnológicas. A IES, dessa forma, estará comprometida com a formação e o desenvolvimento de um cidadão mais crítico e consciente.