

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DA BAHIA  
SUPERINTENDÊNCIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL - SUPROF  
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL – DIRDEP**

**EIXO TECNOLÓGICO: Produção Cultural e Design**

**EMENTÁRIO: CURSO TÉCNICO EM COMUNICAÇÃO VISUAL**

**Disciplinas da Formação Técnica Específica - FTE**

**CATEGORIA CURRICULAR: Contextualização:**

➤ **História da Arte e Cultura Imagética**

Introdução à História da Arte por meio de comparações entre a produção artística e o pensamento estético de várias partes do mundo. Conceitos e princípios de Arte, Estética e História da Arte. Relações interdisciplinares entre a Estética e a História da Arte. Estudo do desenvolvimento formal nas artes visuais, das cavernas até as tendências digitais. Visão crítica sobre o eurocentrismo da História da Arte e inclusão da produção de outros universos culturais e civilizacionais (Oriente, África, Américas). Tipos e suportes da Arte: Música, Dança, Pintura, Escultura, Gravura, Teatro, Literatura, Poesia, Arquitetura e Mímica. As novas artes: Fotografia, Cinema, Quadrinhos, Videogame e Artes Digitais. Gêneros e estilos artísticos: das cavernas à web-art. História da Arte dos países lusófonos. Artes das civilizações pré-colombianas, africanas e orientais.

O desenvolvimento do conhecimento científico e as transformações sociais. A evolução da tecnologia, desde os primórdios da história com o surgimento da escrita à modernização das sociedades. A consciência histórico-crítica e as mudanças no mundo do trabalho, na cultura, nas relações homem-máquina com a inserção dos recursos tecnológicos e computacionais. Conceito de cultura imagética e os valores estéticos: fotografias, sites, blogs, vídeos, chats e redes sociais. Tecnologias e contradições sociais.

➤ **Empreendedorismo (Individual e Coletivo) e Gestão de Negócio**

Conceitos básicos, processos e ferramentas para a gestão de um empreendimento. Funcionamento e gestão de empresas de comunicação. Compreensão de Empresa e dos processos de negócios na área da Comunicação Visual. O controle e a tomada de decisão gerencial. O desenvolvimento de estratégias eficazes em negociação, bem como habilidades para compreensão dos sistemas de forças, visando assegurar a continuidade dos negócios e a otimização do resultado global. Compreensão do conceito de Empreendedorismo e reflexão sobre oportunidades, perfil e atitudes empreendedoras, estimulando a criatividade e a inovação no mundo do trabalho. Empreendedorismo e sua relevância para o desenvolvimento socioeconômico local e regional. O empreendedorismo como aquisição de novos conhecimentos e experiências, propiciando ações transformadoras da realidade social dos sujeitos de forma individual e coletiva. O empreendedorismo coletivo como possibilidade de construção de tecnologias sociais e da cidadania plena.

## **CATEGORIA CURRICULAR: Fundamentos:**

### ➤ Fundamentos da Comunicação Visual

Noções básicas sobre a linguagem visual e sua aplicação no âmbito da Comunicação Visual. Conhecimento dos elementos (formas, cores e tipologia) e princípios que articulam a linguagem visual. Noções introdutórias sobre o processo de Comunicação Visual e sobre planejamento e desenvolvimento de projetos que envolvam essa linguagem. História da Comunicação Visual e dos movimentos artísticos e sociais que influenciaram o seu desenvolvimento; o processo de comunicação visual e sua linguagem; estudo dos elementos que compõem essa linguagem e dos princípios que articulam os elementos da linguagem visual. Estratégias de comunicação visual; etapas do planejamento e desenvolvimento de projetos de comunicação visual; desenvolvimento da inteligência visual e ampliação da capacidade de manipulação consciente dos seus conteúdos.

### ➤ Linguagem Gráfica Criação

Histórico das artes gráficas. Sintaxe gráfica em seus diferentes suportes: madeira, metal, pedra, tela serigráfica. A imagem gráfica enquanto: original; cópia; simulacro. Estudos e possibilidades de experimentações. Reflexão teórica e produção gráfica coerente entre linguagem, processos e significação. Processos de criação. Transformações da matéria a partir de uma visão gráfica. A reprodutibilidade da imagem impressa.

### ➤ Fotografia

Abordagem das múltiplas e simultâneas ações que resultaram nas descobertas fotográficas. O surgimento da fotografia: a câmara escura e perspectiva renascentista. Os diferentes suportes e processos fotográficos e suas implicações estéticas. A História da Fotografia no Brasil. A técnica fotográfica e a valorização da educação estética como uma apreensão verdadeiramente criadora da realidade. A aquisição de uma cultura visual possibilitando uma atitude crítica diante do conteúdo. Oficinas de criatividade abordando a linguagem fotográfica, as técnicas de iluminação e de composição.

## **CATEGORIA CURRICULAR: Tecnológicas:**

### ➤ Edição e Diagramação

Histórico da representação gráfica. Fundamentos da tipografia. Conceitos básicos de diagramação e layout. Princípios de criação de layout e arte final. A cor na representação gráfica digital e impressa. Modelos gráficos impressos e suas aplicações no Design. O projeto editorial e o projeto gráfico. Edição, planejamento gráfico e diagramação: etapas e processos. Elementos do projeto gráfico: formato, grid, tipografia, imagens, cor. Layout: critérios compositivos e editoriais. Produção gráfica: papéis, sistema de cor, sistema de impressão, acabamentos,

orçamentos. Requisitos técnicos relacionados a utilização de tecnologia digital nas diferentes fases do planejamento gráfico de impressos.

➤ Programação Visual I e II

Componentes Visuais. Estrutura de um sistema baseado em web. Layouts e organização de Formulários. Usabilidade de um sistema. Organização visual de um sistema. Conceitos em multimídia. Recursos computacionais para imagem e som. Formatos de vídeo e áudio. Vídeo e áudio na Internet. Geração, captura, edição e reprodução de áudio e vídeo. Efeitos especiais. Fundamentos de Multimídia. Hardware e software de multimídia. Ferramentas de autoria. Animação e vídeo. Multimídia na Internet. Projeto, produção e disponibilização de aplicações multimídia. O planejamento e execução de projetos: marcas, imagem corporativa, identidade visual. Manual de identidade visual. Projeto gráfico editorial. Design informacional. Design de peças gráficas promocionais, design social, desenvolvimento de produtos sustentáveis, tendências atuais da programação visual.

**CATEGORIA CURRICULAR: Instrumentais:**

➤ Design Publicitário e Web Sites

Definição de Design e criação publicitária. O processo criativo. O desenvolvimento de capacidades criativas. Técnicas de criatividade. Criatividade editorial e visual. Os processos criativos na elaboração de anúncios e campanhas publicitárias. A inovação como estratégia criativa e os limites da publicidade. A função do design na área de publicidade e propaganda. Histórico da internet e da web. O design web como forma e função. Design web e experiência do usuário. Usabilidade na web. Projetos de sites web: do conceito à forma final. Desenvolvimento de sites web. Hospedagem de sites em servidores web.

➤ Oficina de Criação Gráfica I (Criação e Ilustração)

Criação e desenvolvimento de imagens para peças gráficas a partir da exploração e aprimoramento do processo criativo, utilizando textos, música e teoria do estudo da forma. Técnicas de preparação de originais para reprodução pelos sistemas gráficos. Técnicas de composição e sistemas de impressão. Computação e sua aplicação na produção gráfica.

➤ Oficina de Criação Gráfica II (Animação Computadorizada)

Abordagem geral da história da animação, teoria e experiências práticas com técnicas de animação 2D (desenho animado, recortes, areia e outras técnicas bidimensionais). Introdução à Animação como objeto de design. Abordagem teórica e prática do design gráfico, projeto de

interface e produção de animação e multimídia para web. Produção de páginas dentro dos conceitos atuais de design centrado no usuário (DCU) e padrões W3C. Detalhamento dos conceitos que envolvem a abordagem do design em relação aos usuários; apresentação dos erros mais comuns cometidos durante o design; o processo e as ferramentas de construção de layouts, sistemas de navegação, acessibilidade e usabilidade; compreensão da importância dos aspectos visuais da interface de um sistema web para seu sucesso. Tópicos de animação e multimídia: Animação para WEB, técnicas de animação para WEB, desenho de animações com o Flash, criação de animações interativas, sites animados completos em Flash, multimídia e seus usos.

➤ Redação Publicitária

Tema e conceitos de campanhas. Os elementos redacionais das peças publicitárias: título, texto argumentativo, imagem, slogan e assinatura. Argumentação racional e emocional. Adequação de mensagens publicitárias aos meios de comunicação. Estrutura e conteúdo da mensagem persuasiva. Conceitos e aplicações práticas de técnicas de redação publicitária para mídia impressa. Adequação de mensagens publicitárias aos meios impressos de comunicação de massa. Fases e estilos. Estudo das técnicas de redação de propaganda em meios eletrônicos. O texto publicitário na TV, rádio e cinema.