



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA

## Aprovação do curso e Autorização da oferta

# PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – FIC de Desenho de símbolos, logotipos e logomarcas com Software Livre

### Parte 1 (solicitante)

#### DADOS DO CAMPUS PROPONENTE

**1 Campus:**

Garopaba

**2 Endereço/CNPJ/Telefone do campus:**

Rod. SC 434, 11090, Bairro Campo Duna / 11.402.887/0001-60 / 48 33540868

**3 Há parceria com outra Instituição?**

Não

**4 Razão social:**

**5 Esfera administrativa:**

**6 Estado / Município:**

**7 Endereço / Telefone / Site:**

**8 Responsável:**

#### DADOS DO RESPONSÁVEL PELO PROJETO DO CURSO

**9 Nome do responsável pelo projeto:**

Fabício Bueno Borges dos Santos

**10 Contatos:**

fabricao.bueno@ifsc.edu.br

### Parte 2 (aprovação do curso)

#### DADOS DO CURSO

**11 Nome do curso:**

Desenho de Símbolos, Logotipos e Logomarcas com Software Livre

## **12 Eixo tecnológico:**

Informação e Comunicação

## **13 Forma de oferta:**

Continuada.

## **14 Modalidade:**

Presencial

## **15 Carga horária total:**

30h

## **PERFIL DO CURSO**

### **16 Objetivos do curso:**

Ofertar qualificação na área de Design (mais especificamente em desenho de Símbolos, Logotipos e Logomarcas) utilizando software livre e contribuindo para inclusão digital dos cidadãos do município de Garopaba e região.

São objetivos específicos deste curso:

- Abordar aspectos conceituais necessários ao exercício profissional na área, como definição de logomarca, logotipo, símbolo e marca;
- Identificar e reproduzir os elementos visuais que compõem logomarcas;
- Familiarizar os alunos com o software Inkscape, contribuindo para que os mesmos estreitem suas relações com tecnologias livres;

## **PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO**

### **17 Competências gerais:**

- Compreender conceitos necessários à área de design de símbolos, logotipos e logomarcas;
- Identificar e combinar os componentes de uma logomarca;
- Operar software livre de desenho vetorial;

### **18 Áreas de atuação do egresso:**

O egresso poderá atuar em agências de Comunicação e Propaganda, estúdios e departamento de Comunicação em empresas, e também como autônomo ou freelancer.

## ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

### 19 Matriz curricular:

Introdução a conceitos e terminologias de design - 4h.

Introdução ao Inkscape - 6h.

Desenho de símbolos, logotipos e logomarcas com o Inkscape - 20h.

### 20 Componentes curriculares:

<b>Unidade Curricular</b>	Introdução a conceitos e terminologias de design - 4h
<b>Competências</b>	
Definir e exemplificar conceitos como marca, logo, logotipo, logomarca, símbolo e outros.	
<b>Habilidades</b>	
1.	Compreender terminologias básicas deste segmento profissional;
<b>Bases tecnológicas</b>	
1.	Conceito de marca, logomara, logotipo e símbolo;
2.	Outros conceitos pertinentes à área de atuação;
<b>Bibliografia</b>	
AIREY, David. <b>Design de Logotipos que Todos Amam: um guia para criar identidades visuais</b> . Rio de Janeiro: Altabooks, 2010.	

<b>Unidade Curricular</b>	Introdução ao Inkscape - 6h
<b>Competências</b>	
Operar o software de desenho vetorial Inkscape.	
<b>Habilidades</b>	
2.	Conhecer as principais características do software;
3.	Conhecer ferramentas de desenho do Inkscape;
<b>Bases tecnológicas</b>	
1.	Interface do Inkscape;
2.	Desenho em camadas;
3.	Ferramentas de desenho;
<b>Bibliografia</b>	

TAVMJONG, Bah. **Inkscape: Guide To a Vector Drawing Program**. São paulo: Prentice Hall, 2008.

<b>Unidade Curricular</b>	Desenho de símbolos, logotipos e logomarcas com o Inkscape – 20h.
<b>Competências</b>	
Reproduzir logomarcas conhecidas utilizando as ferramentas de desenho disponíveis no Inkscape.	
<b>Habilidades</b>	
4.	Identificar elementos componentes de símbolos, logotipos e logomarcas;
5.	Reproduzir e combinar os elementos identificados;
<b>Bases tecnológicas</b>	
1.	Reconhecimento dos elementos componentes de logomarcas;
2.	Uso de ferramentas do Inkscape capaz de reproduzir os componentes de logomarcas;
<b>Bibliografia</b>	
AIREY, David. <b>Design de Logotipos que Todos Amam: um guia para criar identidades visuais</b> . Rio de Janeiro: Altabooks, 2010.	
ISTGUD, Joaclint . <b>Curso práctico de Inkscape: Logo a logo</b> . Disponível em: < <a href="http://www.joaclintistgud.wordpress.com">www.joaclintistgud.wordpress.com</a> > Acessado em: 20 de fevereiro de 2013.	

## **METODOLOGIA E AVALIAÇÃO**

### **21 Metodologia:**

O curso se baseará em processos de recriação de símbolos, logotipos e logomarcas já conhecidas, identificando aspectos conceituais, os elementos que compõem as as identidades visuais das empresas e as ferramentas necessárias para reproduzi-los e combiná-los. Espera-se, desta forma, fazer com que o participante do curso compreenda o processo técnico de desenho de símbolos, logotipos e logomarcas utilizando software de desenho vetorial.

### **22 Avaliação do processo de ensino e aprendizagem:**

As competências serão avaliadas durante as atividades práticas, quando o participante terá oportunidade de demonstrar a compreensão conceitual de símbolos, logotipos e logomarcas, a capacidade de identificar e reproduzir seus elementos componentes, e apresentar produtos finais condizentes com as propostas das atividades. Ao fim do curso cada participante terá um portfólio que evidenciará sua evolução ao longo desta

capacitação.

A avaliação será baseada nas competências, considerando o aluno como um todo, seu crescimento e desenvolvimento durante o curso. Para tanto, não serão utilizados métodos somativos, mas sim uma avaliação diagnóstica e formativa, que se preocupará com o estágio inicial de conhecimentos do aluno, seu desenvolvimento durante o percurso, sua percepção quanto ao seu próprio “caminhar”.

Além das competências técnicas, serão analisadas as seguintes atitudes dos alunos:

- Assiduidade e pontualidade à aulas;
- Postura e respeito ao próximo;
- Cumprir as tarefas solicitadas, respeitando os prazos;
- Contribuir para as aulas com interesse, iniciativa e empenho.

Os registros das avaliações são feitos de acordo com a nomenclatura que segue:

**E** - Excelente;

**P** - Proficiente;

**S** - Satisfatório;

**I** - Insuficiente.

O registro, para fins de documentos acadêmicos, será efetivado ao final de cada unidade curricular, apontando a situação do aluno no que se refere à constituição de competências. Para tanto, utilizar-se-á nomenclatura:

**A** - (Apto): quando o aluno tiver obtido as competências, com conceitos E, P ou S e frequência mínima de 75%;

**NA** - (Não Apto): quando o aluno não tiver obtido as competências, ou seja, conceito I ou frequência inferior a 75%

A recuperação de estudos deverá compreender a realização de novas atividades no decorrer do período do próprio curso, que promovam a aprendizagem, tendo em vista o desenvolvimento das competências.

## **ESTRUTURA NECESSÁRIA PARA FUNCIONAMENTO DO CURSO**

### **23 Instalação e ambientes físicos / Equipamentos, utensílios e materiais necessários para o pleno funcionamento do curso:**

O curso será realizado em laboratório de informática com quinze computadores e utilizará o software livre Inkscape.

### **24 Corpo docente necessário para funcionamento do curso (área de atuação e carga horaria):**

O curso funcionará com um professor da área de **Informação e Comunicação** com um total de 30h dedicadas ao curso no semestre.

## 24.1 Docentes

Docente	Formação
Fabrcio Bueno Borges dos Santos	Mestre em Engenharia da Computação

## 24.2 Técnico Administrativo

Nome	Função	Titulação
Telma Pires Pacheco Amorim	Diretora	Mestre em Linguística
Fernando Paetzel	Coordenador Pedagógico	Mestre em Antropologia Social
Cristine Costa	Chefe de Ensino Pesquisa e Extensão	Doutora em Letras
Emily Rasuan	Coordenadora Registro Acadêmico	Graduanda em Administração

## Parte 3 (autorização da oferta)

### 25 Justificativa para oferta neste Campus:

Inclusão Digital é a democratização do acesso às tecnologias da informação e comunicação (TICs). A inclusão digital insere-se no movimento maior de inclusão social, um dos grandes objetivos compartilhados por diversos governos ao redor do mundo nas últimas décadas. Dentro dessa perspectiva o Brasil vem buscando desenvolver ações diversas, visando a inclusão digital como parte da visão de sociedade inclusiva<sup>1</sup>.

Um dos projetos que merece destaque é o projeto Cidadão Conectado - Computador para Todos que faz parte do Programa Brasileiro de Inclusão Digital do Governo Federal, iniciado em 2003, e que teve forte repercussão nacional. O Computador para Todos foi lançado com o objetivo principal de possibilitar que a população que não tem acesso ao computador pudesse adquirir um equipamento de qualidade, com sistema operacional e aplicativos em software livre, que atendam ao máximo às demandas de usuários, além de permitir acesso à Internet<sup>2</sup>.

Outro projeto a ser destacado é o dos Telecentros Comunitários, que são locais de acesso

<sup>1</sup>[http://cliquefuturo.org.br/?page\\_id=122](http://cliquefuturo.org.br/?page_id=122)

<sup>2</sup>[http://computadorparatodos.gov.br/projeto/index\\_html](http://computadorparatodos.gov.br/projeto/index_html)

público e gratuito às TICs e à Internet. Abertos a uma comunidade local, oferecem cursos e, principalmente, uso livre dos equipamentos por um tempo determinado, em geral com orientadores para possíveis auxílios ao usuário. São espaços de uso coletivo e, dependendo do grau de apropriação desse espaço pela comunidade, podem inclusive abrigar projetos coletivos desenvolvidos a partir das TICs<sup>3</sup>.

A política de uso de software livre do governo também desempenha um papel importante na consolidação das ações de inclusão digital e economia solidária, uma vez que a redução dos gastos com softwares comerciais pode assegurar recursos para ações de inclusão. Dessa forma, em ambos os projetos os computadores possuem instalados o sistema operacional Linux e um conjunto de softwares livres de aplicativos, como editores de texto, aplicações gráficas e antivírus.

Os softwares livres são um grande avanço na democratização do acesso às TICs. Porém muitas vezes não se inserem em diversas práticas profissionais por desconhecimento de suas potencialidades ou por simples preconceito às tecnologias gratuitas. Tanto o desconhecimento quanto o preconceito em relação aos softwares livres são decorrentes de questões culturais e ciclos viciosos do mercado de trabalho.

Neste sentido, os Institutos Federais, tem não só a oportunidade, mas o dever, de semear mudanças sociais difundindo, qualificando e incentivando o uso de tecnologias inclusivas. Mudanças estas que devem ser feitas com ações focadas em segmentos específicos do mercado, evitando assim a superficialidade de campanhas ou movimentos que promovam o uso de softwares livres de uso geral que tenham pouca penetração em atividades profissionais especializadas.

Este curso tem foco na área de Design, mais especificamente na área de Design de Identidades Visuais de empresas, área em que o uso de softwares proprietários se faz maciçamente presente. Os participantes deste curso não só serão capacitados a atuar neste segmento de mercado utilizando software livre, mas se tornarão novos agentes de mudança capazes de obter os mesmos produtos finais que obteriam utilizando um software proprietário.

## **26 Itinerário formativo no contexto da oferta/campus:**

Este curso pertence ao eixo tecnológico Informática e Comunicação, estando fortemente relacionado aos cursos implantados no Campus: Técnico em Informática, por se tratar de um curso no mesmo eixo e cujo conhecimento poderá ser aplicado na área de Web Design, e Técnico em Hospedagem, área que frequentemente faz uso de conhecimentos de Design para promoção de estabelecimentos turísticos.

## **27 Pertence a algum Programa ou situação especial?**

Não.

## **28 Frequência da oferta:**

---

<sup>3</sup>[http://www.softwarepublico.gov.br/4cmbr/xowiki/o\\_que\\_e\\_telecentro](http://www.softwarepublico.gov.br/4cmbr/xowiki/o_que_e_telecentro)

Uma vez por semestre.

### **29 Periodicidade das aulas:**

As aulas ocorrerão uma ou duas vezes por semana.

### **30 Local das aulas:**

As aulas ocorrerão em laboratório de informática do Campus Garopaba.

### **31 Turno de funcionamento, turmas e número de vagas:**

Semestre Letivo	Turno	Turmas	Vagas	Total de Vagas
1°	Noturno Vespertino	ou 1	15	15
2°	Noturno Vespertino	ou 1	15	15

### **32 Público-alvo na cidade/região:**

Este curso destina-se a profissionais da área de Design ou interessados em atuar na área.

### **33 Pré-requisito de acesso ao curso:**

O participante deverá ter como escolaridade mínima o Ensino Médio completo e ter conhecimentos de Informática Básica.

### **34 Forma de ingresso:**

O ingresso acontecerá por Sorteio.

### **35 Caso a opção escolhida seja análise socioeconômico, deseja acrescentar alguma questão específica ao questionário de análise socioeconômico?**

### **36 Corpo docente que irá atuar no curso:**

Fabício Bueno Borges dos Santos, professor do curso Técnico em Informática, em regime de dedicação exclusiva, formado em Ciência da Computação, Mestre em Engenharia da Computação e doutorando em Educação Científica e Tecnológica.