

CURRÍCULO
ACADÊMICO

Publicidade & Propaganda

BACHARELADO

ESCOLA
da Indústria
Criativa

 UNISINOS

Graduação em Publicidade e Propaganda

O curso de Publicidade e Propaganda da Unisinos oferece contato com o mercado para que o aluno conheça as possibilidades de atuação e decida a melhor trajetória para seguir com experiências de aprendizagem.

O Mercado PP, no primeiro semestre, é um evento que traz para a universidade diversos profissionais, de várias áreas da publicidade, para os alunos entenderem as diferentes formas de atuação. Ao longo do curso, essas vivências são complementadas com visitas técnicas a agências de publicidade, produtoras gráficas, sonoras e audiovisuais.

Os workshops do curso são realizados com parceiros externos a fim de promover experiências de aprendizagem que simulam a dinâmica do mercado publicitário, além de aplicar as competências do curso de modo transversal, fomentar o trabalho colaborativo e gerar portfolio para os estudantes.

O Prêmio Unicos aproxima os estudantes do mercado por meio da submissão de trabalhos realizados em aula para avaliação de profissionais externos à Universidade, que atuam em empresas e agências de comunicação.

Na Revista Publi, alunos e professores publicam suas reflexões sobre Publicidade e Propaganda, estimulando, além do conhecimento e vivência sobre a carreira em empresas e agências, a produção acadêmica e a iniciação científica.

O Perfil do Egresso

Até o final do Curso, você vai desenvolver competências relacionadas a:



Matriz _Curricular

3.000 Horas-Aula em Atividades Acadêmicas

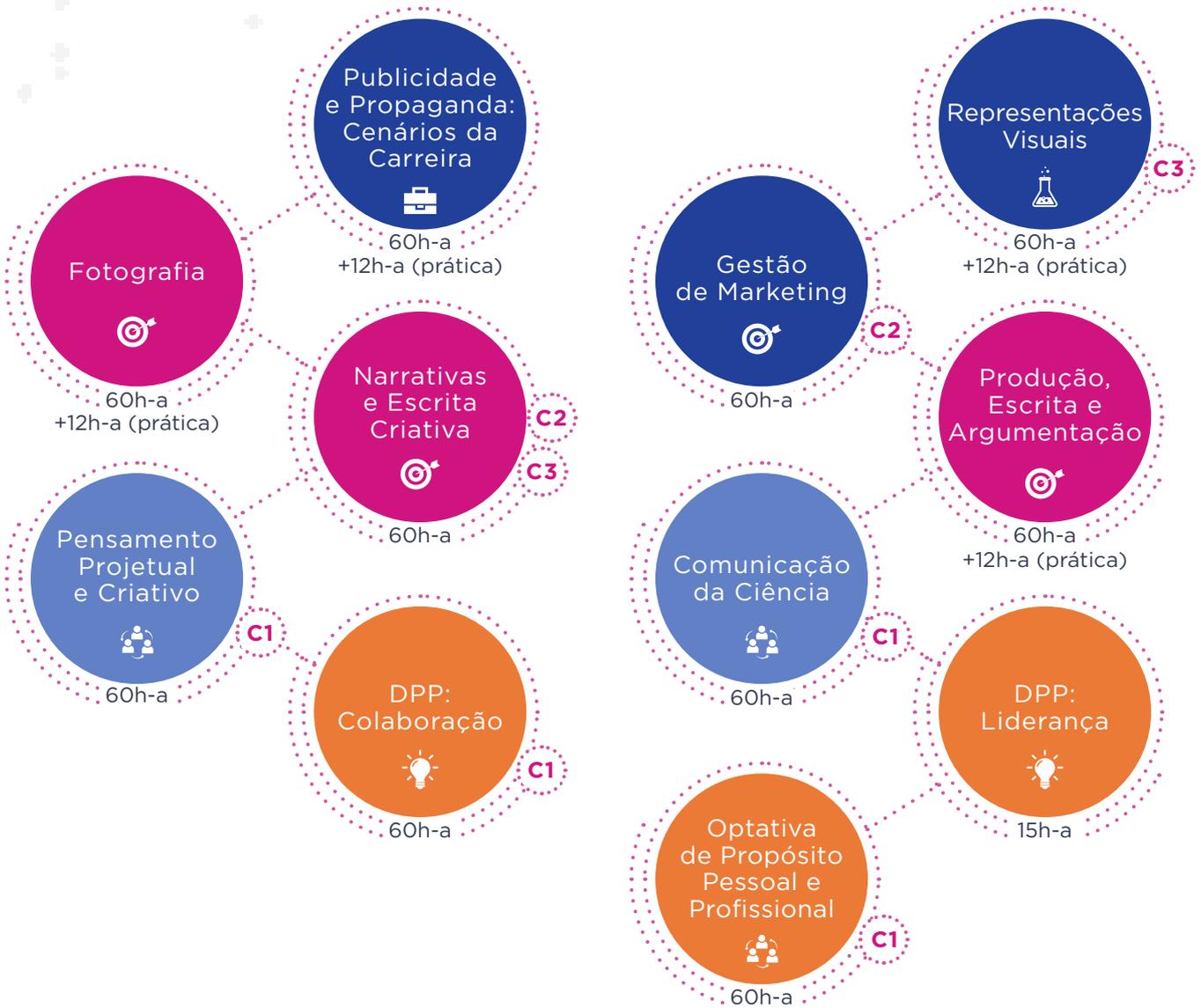
200 Horas em Atividades Complementares

180 Créditos Acadêmicos Totais

— Primeiro ano

1º semestre

2º semestre



Optativas:

- Ética e Tecnocultura
- Cultura e Ecologia Integral
- Afrodescendentes na América Latina
- Povos Indígenas na América Latina Contemporânea

Competências:

- Propósito Pessoal e Profissional
- Competências do Futuro
- Competências da Área
- Competências do Curso

Formas de aprendizagem:

- Práticas projetuais colaborativas
- Desafios reais
- Experiências em laboratórios
- Vivências práticas da profissão
- Ética e pensamento crítico
- Construção de propósito

Certificações:

- Colaboração para o Desenvolvimento de Projetos Interdisciplinares
- Gestão de Marcas
- Criatividade Gráfica

— Segundo ano

3º semestre



4º semestre



Competências:

- Propósito Pessoal e Profissional
- Competências do Futuro
- Competências da Área
- Competências do Curso

Formas de aprendizagem:

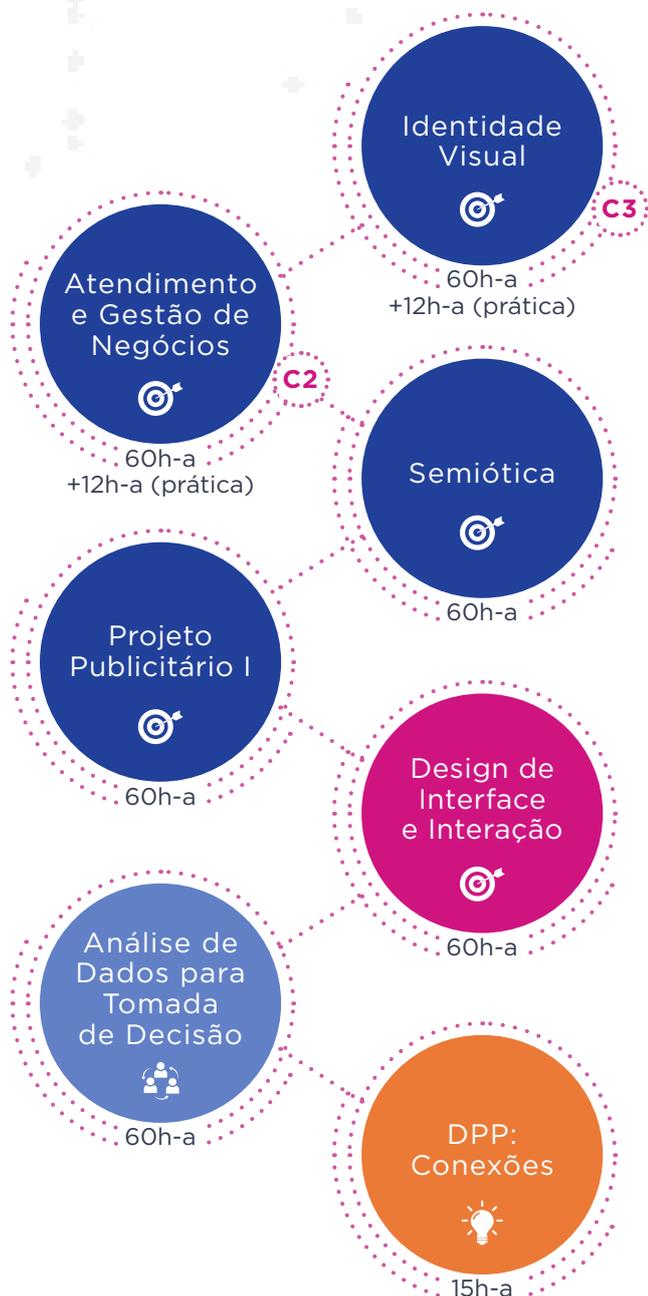
- Práticas projetuais colaborativas
- Desafios reais
- Experiências em laboratórios
- Vivências práticas da profissão
- Ética e pensamento crítico
- Construção de propósito

Certificações:

- Colaboração para o Desenvolvimento de Projetos Interdisciplinares
- Gestão de Marcas
- Criatividade Gráfica

Terceiro ano

5º semestre



6º semestre



Competências:

- Propósito Pessoal e Profissional
- Competências do Futuro
- Competências da Área
- Competências do Curso

Formas de aprendizagem:

- Práticas projetuais colaborativas
- Desafios reais
- Experiências em laboratórios
- Vivências práticas da profissão
- Ética e pensamento crítico
- Construção de propósito

Certificações:

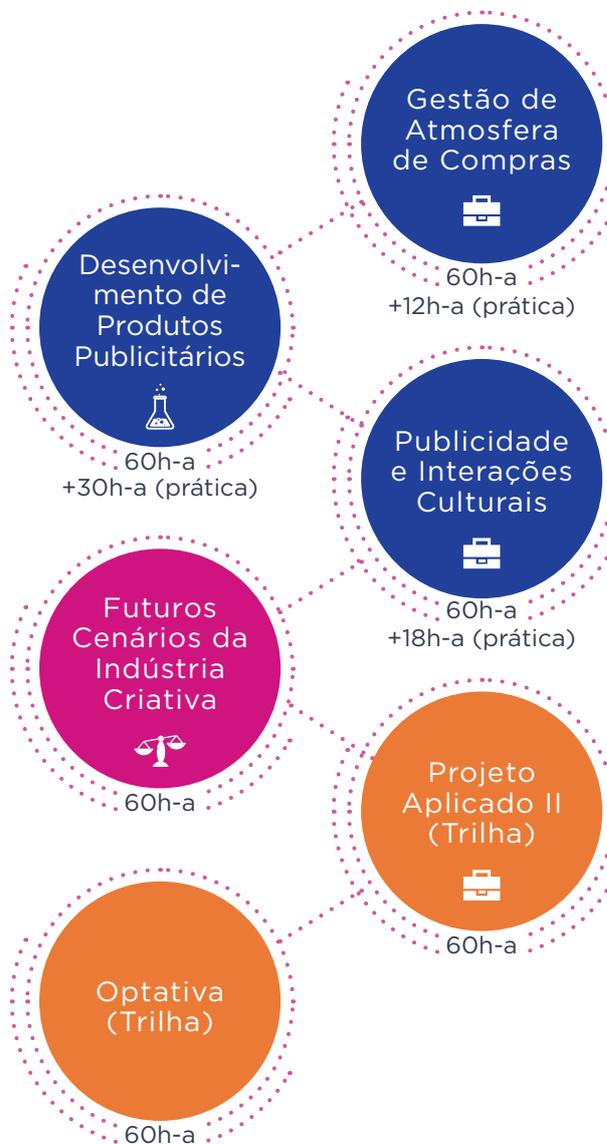
- Colaboração para o Desenvolvimento de Projetos Interdisciplinares
- Gestão de Marcas
- Criatividade Gráfica

_ Quarto ano

7º semestre



8º semestre



Competências:

- Propósito Pessoal e Profissional
- Competências do Futuro
- Competências da Área
- Competências do Curso

Formas de aprendizagem:

- Práticas projetuais colaborativas
- Desafios reais
- Experiências em laboratórios
- Vivências práticas da profissão
- Ética e pensamento crítico
- Construção de propósito

Certificações:

- C1 Colaboração para o Desenvolvimento de Projetos Interdisciplinares
- C2 Gestão de Marcas
- C3 Criatividade Gráfica

— Certificações

Confira quais são as Atividades Acadêmicas que você precisa concluir para conquistar cada uma das certificações.



Colaboração para o Desenvolvimento de Projetos Interdisciplinares

DPP: Colaboração

Pensamento Projetual e Criativo

Pensamento Computacional

Empreendedorismo e Solução de Problemas

Comunicação da Ciência

Ética e Tecnocultura **ou** Cultura e Ecologia Integral **ou** Educação das Relações Étnico-Raciais



Gestão de Marcas

Fundamentos de Marketing

Estudos de Mercado e Consumo

Cenários e Projetos Midiáticos

Atendimento e Gestão de Negócios



Criatividade Gráfica

Representações Visuais

Produção Gráfica e Digital

Direção de Arte

Identidade Visual

Atividades Acadêmicas das Trilhas

Cada Trilha é composta por duas Atividades Acadêmicas, de 60h-a cada, e do Projeto Aplicado, estruturado em duas Atividades Acadêmicas, com 60h-a cada. Confira quais são as Atividades Acadêmicas de cada Trilha e as opções de escolha.



Trilha Empreendedorismo

horas-aula

- Modelagem de Negócios Inovadores 60
- Consolidação do Modelo de Negócios 60



Trilha Inovação Social

horas-aula

- Design e Gestão para Inovação Social 60
- Soluções Criativas para o Desenvolvimento Sustentável 60



Trilha Internacionalização

horas-aula

- Sustainability: An Overview 60
- International and Brazillian Economic Conjecture 60
- Energy Efficiency, Renewable Energy and Certification 60
- Organizational Entrepreneurship and Innovation 60
- Sustainable Water Management 60
- The Pursuit of Sustainable Solutions to Man-Made Problems 60
- International Protection of the Human Person 60
- Academic Skills in English 60
- Laboratório Intercultural 60
- Atividade Acadêmica cursada no Exterior 60

Formas de aprendizagem:

Práticas projetuais colaborativas

Base sólida

Em casa (na Unisinos)

Intercâmbio

Vivências práticas da profissão

Atividades Acadêmicas das Trilhas

Cada Trilha é composta por duas Atividades Acadêmicas, de 60h-a cada, e do Projeto Aplicado, estruturado em duas Atividades Acadêmicas, com 60h-a cada. Confira quais são as Atividades Acadêmicas de cada Trilha e as opções de escolha.



Trilha Mestrado

horas-aula

 Atividade no Mestrado I	60
 Atividade no Mestrado II	60



Trilha Específica do Curso

horas-aula

 Cultura Surda e LIBRAS	60
 Inclusão e Acessibilidade em Contextos Profissionais	60
 Microeconomia: Oferta e Demanda	60
 Gestão por Processos	60
 Negociação	60
 Luz e Estúdio	60
 Modelagem de Negócios Inovadores	60
 Design e Gestão para Inovação Social	60
 Laboratório Intercultural	60
 Públicos e Opinião Pública	60 + 24 (prática)

Formas de aprendizagem:

 Práticas projetuais colaborativas

 Base sólida

 Em casa (na Unisinos)

 Intercâmbio

 Vivências práticas da profissão