



DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO

Publicado em: 30/05/2025 | Edição: 101 | Seção: 1 | Página: 84
Órgão: Ministério da Educação/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio
Teixeira

PORTARIA Nº 350, DE 28 DE MAIO DE 2025

Dispõe sobre as diretrizes de prova do componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico, no âmbito do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), edição 2025.

O PRESIDENTE DO INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA - INEP, no uso das atribuições que lhe confere o Decreto nº 6.317, de 20 de dezembro de 2007, e tendo em vista o disposto na Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004, na Portaria Normativa MEC nº 840, de 24 de agosto de 2018 e suas alterações, nas Portarias INEP nº 33, de 17 de janeiro de 2025, nº 125, de 11 de março de 2025, na Portaria MEC nº 392, de 26 de maio de 2025 e o disposto no processo SEI n. 23036.004160/2025-82, resolve:

Art. 1º A prova do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes - Enade 2025 dos Cursos Superiores de Tecnologia será constituída pelo componente Formação Geral, comum a todos os cursos dessa modalidade avaliados nesse ciclo, e pelo componente específico de cada área.

Art. 2º O componente de Formação Geral dos Cursos Superiores de Tecnologia será constituído por 15 (quinze) questões, todas de múltipla escolha.



Parágrafo único. As diretrizes para o componente de Formação Geral dos Cursos Superiores de Tecnologia são publicadas em portaria específica.

Art. 3º O componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico será constituído por 30 (trinta) questões de múltipla escolha e 01 (uma) questão discursiva.

Parágrafo único. O componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico terá como subsídios o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia e as normativas associadas à legislação profissional.

Art. 4º O componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico tomará como referência as seguintes características do perfil do(a) estudante concluinte:

I - criativo, flexível e responsável com visão sistêmica e estratégica;

II - crítico-analítico e sensível às demandas dos indivíduos e dos grupos sociais;

III - comprometido com a busca, com a construção e com o compartilhamento do conhecimento relacionado a sua atuação profissional;

IV - protagonista e empreendedor na identificação de oportunidades para inovação.

Art. 5º O componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico avaliará se o(a) estudante concluinte desenvolveu, durante o processo de formação, as seguintes competências e respectivas habilidades:

I - competência em planejamento, execução e inovação sustentável em projetos de design: envolve a capacidade de planejar, executar e inovar em projetos de design gráfico, considerando aspectos técnicos, operacionais, econômicos e sustentáveis; identificar necessidades; diagnosticar problemas; desenvolver soluções criativas; avaliar a viabilidade técnica e econômica; e incorporar práticas sustentáveis, com utilização de tecnologias e materiais que minimizem impactos ambientais.

a) habilidades vinculadas à competência I:

1. identificar necessidades e requisitos do projeto, diagnosticando problemas e desafios a serem solucionados;

2. desenvolver soluções criativas e eficazes, alinhadas às demandas estéticas, funcionais, técnicas e socioeconômicas do projeto;

3. analisar a viabilidade técnica, socioeconômica e funcional das propostas, respeitando o contexto e os objetivos;

4. organizar as etapas do projeto, visando à alocação eficiente de recursos;

5. implementar soluções sustentáveis, utilizando metodologias e tecnologias que minimizem impactos socioeconômicos e ambientais.

II - competência em acessibilidade, estética e contextualização no design: envolve a capacidade de criar designs estéticos, acessíveis e culturalmente relevantes, considerando especificidades locais e históricas; usar ferramentas digitais para otimizar processos criativos e garantir usabilidade e acessibilidade; integrar práticas inclusivas; comparar abordagens projetuais; e sistematizar informações para soluções eficazes e inovadoras.



a) habilidades vinculadas à competência II:

1. considerar as especificidades culturais, históricas e estéticas locais e regionais no desenvolvimento dos projetos de design gráfico;
2. aplicar ferramentas digitais de forma adequada, considerando seu impacto nas fases criativas e produtivas do projeto;
3. implementar estratégias que priorizem usabilidade e acessibilidade, atendendo às necessidades de públicos diversos;
4. comparar e selecionar diferentes abordagens projetuais em termos de design, acessibilidade e impacto sociocultural;
5. utilizar informações de múltiplas áreas do conhecimento para criar soluções inovadoras, funcionais e inclusivas.

Art. 6º O componente específico da área de Tecnologia em Design Gráfico tomará como referencial os seguintes objetos de conhecimento:

- I - história do design;
- II - estudo das relações entre design, sociedade e cultura;
- III - estudos da percepção visual: cor, imagem, estética e semiótica;
- IV - linguagem, expressão e representação visual;
- V - metodologias do design;
- VI - estudos em ergonomia informacional;
- VII - materiais e produção gráfica;
- VIII - tipografia;
- IX - fundamentos da computação gráfica;
- X - design editorial;
- XI - desenvolvimento de interfaces em mídias digitais;
- XII - sistemas de identidade visual;
- XIII - design de embalagem;
- XIV - empreendedorismo, gestão e inovação;
- XV - ética e legislação aplicadas ao design;
- XVI - design e sustentabilidade.

Art. 7º Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

MANUEL FERNANDO PALACIOS DA CUNHA E MELO