Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 209	aprovado pela portaria Cetec nº148	de 09/10/12
Etec Carapicuíba		
Código: 144	Município: Carapicuíba	
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design		
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia		
Qualificação: Técnico em Multimídia		
Componente Curricular: Construção De Projetos em Multimídia		
Módulo: III	C. H. Semanal: 5,0	
Professor: Maria Fernanda C.F.G. dos Santos		

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

- Conceber roteiros e projetos em multimídia.
- Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos.
- Utilizar técnicas de animação e tratamento de imagens.
- Gerenciar projetos multimídia.
- Escrever e interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.
- Desenvolver projeto que mobilize as competências, as habilidades e as bases tecnológicas desenvolvidas durante o curso.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Módulo:

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Organizar a estrutura de produção de projeto em multimídia.		Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia.	1	Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos.
2	Planejar e produzir o projeto de multimídia adequado à proposta.		Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção.	2	Briefing: conceitos e fundamentos.
			Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção.	3	Cronograma, organograma e fluxograma.
			Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia.	4	Planos de produção técnica.
			Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	5	Design: interatividade e comunicação visual.
			Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto.	6	Utilização de mídias e suas tecnologias.
			Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia.	7	Programação e animação.
			Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	8	Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: **Módulo:**

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 1 – Definição do Briefing e Conceitos de Comunicação Visual** O professor apresenta aos alunos o conceito de briefing, onde e como é utilizado. Exemplifica um briefing para que os alunos criem seu logotipo: *1. Criar uma marca pessoal levando em conta conceitos do design. 2. Animá-la no After Effects, criando uma vinheta. 3. Quem é o cliente: o aluno, sua empresa, sua produtora.* Logotipo: o professor apresentará aos alunos o conceito de logo, logotipo e marca e com conceitos semióticos já apresentados nos semestres anteriores incentivando os alunos a começar os rascunhos de sua marca pessoal. Vinheta: o que é uma vinheta? Tempo, movimento, música. O professor apresenta vinhetas de marcas pessoais e de programas de TV como MTV, MSW, e empresas corporativas. **Proposta: "**Conceituar Briefing para a criação de um logotipo pessoal**"** **Objetivos:** A) Esclarecer a singularidade etimológica de cada palavra. B) Compreender sua aplicação na comunicação visual.	**03/02 a 06/02**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 2 – Rascunhos da marca pessoal e Conceitos de Comunicação Visual** Aqui os alunos são convidados a finalizar seus rascunhos para vetorizar a marca no Adobe Illustrator. O professor apresenta os conceitos de Comunicação visual: Ponto, Linha, Plano Ritmo, Equilíbrio, Escala, Cor, Gestalt, Enquadramento, Hierarquia, Camadas, Transparência, Modularidade, Grid, Padronagem, Diagrama, Tempo e Movimento. Utilizados na criação de uma marca ou logotipo e essenciais na comunicação visual Tais conceitos estão exemplificados no livro: Novos elementos do design (Ellen Lupton). Cada conceito deverá ser resumido pelo aluno e entregue ao professor nas datas previstas. **Exercício 1:** Capítulo - Rítmo e equilíbrio: pág 49 a 60. Capítulo - Escala: pág 61 a 68; (entrega 13/02). **Proposta: "**Conceituar Briefing para a criação de um logotipo pessoal**"** **Objetivos:** A) Esclarecer a singularidade etimológica de cada palavra. B) Compreender sua aplicação na comunicação visual.	**10/02 a 13/02**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 3 – Vídeo/ Vinheta** Construir projetos em multimídia envolvem: imagens, imagens em movimento (vídeo) e som. Nessa aula os alunos levam 5 vídeos e 5 áudios que preferirem, para a aula no aplicativo Adobe Premiere. Premiere: 1.Abrir documento novo. 2.Importar vídeos, imagens e arquivos de áudio para a biblioteca e para a time line. 3.Cortar os vídeos e os arquivos de áudio. 4. Inserir fade in e fade out. 5. Tornar o vídeo dinâmico. **Retomando o logotipo:** 1.Vetorizar o logotipo no Adobe Illustrator. 2. Começar a vinheta. **Proposta: "**Construir um projeto multimídia com vídeos baixados, não criados**".** **Objetivos:** A) Esclarecer a importância da vinheta. B) Compreender sua aplicação na comunicação visual. **Exercício 2** Capítulo - Cor: pág 81 a 98. Capítulo - Enquadramento: pág 117 a 128 (entrega 20/02)	**17/02 a 20/02**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia.	6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 4 – Vídeo/ Vinheta** Continuação e sintetização da construção do vídeo e da vinheta com a marca pessoal. **Som** O som no vídeo: escolha, intensidade, corte, tempo, mensagem, emoção. O som na vinheta: diretos autorais, criação. **Proposta: "**Construir um projeto multimídia com vídeos baixados, não criados**".** **Objetivos:** A) Esclarecer a importância da vinheta. B) Compreender sua aplicação na comunicação visual.	**24/02 a 03/03**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia.	6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 5 – Apresentação das vinhetas** Os alunos aqui apresentam suas vinhetas e explicam ao professor e aos colegas quais conceitos do design foram fundamentais na construção de sua marca e animação. **Exercício 3** Capítulo - Hierarquia: pág 129 a 140. Capítulo - Camada: pág 141 a 154 (entrega 06/03). **Proposta: "**Apresentar o projeto multimídia**".** **Objetivos:** A) Esclarecer as escolhas tomadas para criar a vinheta. B) Mostrar o grau de compreensão adquirido durante as aulas sobre comunicação visual e como foram aplicados os elementos do design.	**06/03 a 10/03**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 6 – Narrativa: Filmes/ Novelas/ Séries** A linguagem utilizada para criação de narrativas: - público - tema - região geográfica. - trilha sonora etc Análise dos filmes indicados ao Oscar 2017 e perfil dos vencedores. Análise do trailer de alguns filmes. Nessa aula os alunos são convidados a escolher um filme que gostam e criarem um trailer. **Premiere:** 1.Criação de trailer de filme 2.Música 3.Corte 4. Efeitos permitidos pelo software. **Exercício 4** Capítulo - Transparência: pág 155 a 166. Capítulo - Modularidade: pág 167 a 186 (entrega 13/03). **Proposta: "**Compreender a linguagem narrativa de algumas obras cinematográficas**".** **Objetivos:** A) Selecionar a relevância de cada obra. B) Compreender o que é um trailer e qual a sua importância.	**13/03 a 17/03**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 7 – Narrativa: Filmes/ Novelas/ Séries** Apresentação dos trailers criados. Os alunos devem explicar ao professor e aos colegas o motivo da escolha do filme, das cenas e da música e apresentar o trailer finalizado. **Exercício 5** Capítulo - Grid: pág 187 a 200. Capítulo - Diagrama: pág 215 a 232. Capítulo - Tempo e movimento: pág 233 a 248 (entrega 24/03). **Proposta: "**Compreender a linguagem narrativa de algumas obras cinematográficas**".** **Objetivos:** A) Selecionar a relevância de cada obra. B) Compreender o que é um trailer e qual a sua importância.	**20/03 a 24/03**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 8 – Roteiro e criação** O professor aprofundará os conceitos vistos até aqui de como trabalhar com um projeto multimídia. Em grupos de 3 pessoas: Os alunos deverão criar um roteiro sobre qualquer tema (humor, drama, romance, ação etc) e gravar com celulares ou câmeras disponíveis na instituição uma pequena narrativa de no máximo 1 minuto. Essa narrativa deve ser edita no Adobe Premiere. **Premiere:** 1.Edição: corte, efeitos, música, finalização etc. **Proposta: "**Desenvolver uma linguagem narrativa própria**".** **Objetivos:** A) Filmar e editar um roteiro de no máximo 1 minuto.	**27/03 a 31/03**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 9 – Desenvolvimento do Roteiro e filmagem.** Continuação do desenvolvimento e edição da narrativa. **Premiere:** 1.Edição: corte, efeitos, música, finalização etc. **Proposta: "**Desenvolver uma linguagem narrativa própria**".** **Objetivos:** A) Filmar e editar um roteiro. **Análise de algumas animações de Walt Disney:** - Ritmo - Movimento - Enquadramento - Branca de neve, Bambi, Pinóquio, Fantasia, Dumbo etc Os alunos devem escrever um roteiro baseado em uma obra de Walt Disney. **Proposta: "**Desenvolver uma linguagem narrativa própria e compreender a linguagem narrativa de animações famosas**".** **Objetivos:** A) Filmar e editar um roteiro de no máximo 1 minuto.	**03/04 a 07/04**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 10 – Chroma key** Nessa aula o professor introduz a técnica do Chroma key: - cor do fundo - luz - edição Análise de filmagens com Chroma key: Harry Potter, Senhor dos anéis, Game of Thrones, Matrix. O professor insentiva um clima de discussão em sala de aula dos efeitos especiais utilizados atualmente. **Premiere:** Como trabalhar com Chroma key. Como retirar o fundo sem prejudicar o projeto. Os alunos devem levar para a aula vídeos baixados da internet com fundo de uma única cor. **Proposta: "**Compreender o conceito técnico do chroma key"**.** **Objetivos:** A) Que os alunos aprendam tecnicamente como utilizar o chroma key no Adobe Premiere. B) Que aprendam a criar seu próprio chroma key.	**10/04 a 17/04**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 11 – Criando seu próprio chroma key** O professor ensinará aos alunos possibilidades de criação de chorma key caseiro. **Exercício chroma key:** **Grupo de 3 pessoas.** Roteiro, gravação e edição de um programa de culinária de no mínimo 2 e no máximo 5 minutos. Os alunos devem criar o roteiro de como ensinar uma receita. O programa deve ter uma vinheta de no máximo 30 segundos. E um comercial já existente de igualmente 30 segundos. **Proposta: "**Gravar imagens com um chroma key caseiro e editar no Adobe Premiere"**.** **Objetivos:** A) Desenvolver roteiro e edição de programa de culinária. B) Finalizar edição utilizando técnica chroma key.	**24/04 a 28/04**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem.	**Bloco 12 – Desenvolvendo pequeno programa de culinária.** Continuação do exercício chroma key. Captação das imagens. **Premiere** - corte - efeitos - áudio - músicas **Proposta: "**Gravar imagens com um chroma key caseiro e editar no Adobe Premiere"**.** **Objetivos:** A) Desenvolver roteiro e edição de programa de culinária. B) Finalizar edição utilizando técnica chroma key.	**05/05 a 08/05**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem	**Bloco 13 – Apresentação do exercício chroma key** Os alunos devem apresentar o pequeno programa de TV, e explicar todos os conceitos já vistos em sala de aula desde o começo do semestre. **Proposta: "**Incentivar os alunos a construir projetos multimídia consistentes"**.** **Objetivos:** A) Apresentar o projeto multimídia finalizado.	**12/05 a 15/05**

2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 14 – Aula cedida para desenvolvimento de TCC** Nessa aula o professor ajuda os alunos dentro de sua disciplina em suas dificuldades de desenvolvimento de TCC. **Proposta: "**Desenvolver o trabalho de conclusão de curso"**.** **Objetivos:** A) Ceder tempo e espaço em sala de aula para que os alunos desenvolvam o TCC.	**19/05 a 22/05**
2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 15 – Aula cedida para desenvolvimento de TCC** Nessa aula o professor ajuda os alunos dentro de sua disciplina em suas dificuldades de desenvolvimento de TCC. **Proposta: "**Desenvolver o trabalho de conclusão de curso"**.** **Objetivos:** A) Ceder tempo e espaço em sala de aula para que os alunos desenvolvam o TCC.	**25/05 a 29/05**

2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 16 – Semana de apresentação de TCC** Nessa semana os alunos finalizarão seus trabalhos de conclusão de curso, bem como serão submetidos a bancas de avaliação dos respectivos trabalhos.	**02/06, 05/06 a 09/06**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem	**Bloco 17 – Retomada de conteúdo para alunos faltantes e sem nota suficiente para o término do curso.** O professor retoma os trabalhos com alunos com desenvolvimento baixo ou insuficiente.	**12/06 a 16/06**

2.1 Realizar e interpretar o *briefing* para concepção de projetos em multimídia. 2.2 Dividir as diversas fases do projeto e realizar a pré-produção. 2.3 Realizar pós-produção e acompanhamento de desempenho da produção. 2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades. 2.6 Selecionar as interfaces que serão adequadas à concretização do projeto. 2.7 Criar leiaute de multiplataformas para projeto multimídia. 2.8 Executar um projeto multimídia adequado ao *briefing*.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem	**Bloco 18 – Retomada de conteúdo para alunos faltantes e sem nota suficiente para o término do curso.** O professor retoma os trabalhos com alunos com desenvolvimento baixo ou insuficiente.	**19/06 a 23/06**

2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	4.Planos de produção técnica. 5.Design: interatividade e comunicação visual. 6.Utilização de mídias e suas tecnologias. 7.Programação e animação. 8.Edição de produtos audiovisuais: som e imagem	**Bloco 19 – Feiras de TCC** Apresentação dos projetos para a comunidade.	**26/06 a 30/06**
2.4 Identificar os elementos audiovisuais aplicados ao projeto multimídia. 2.5 Estabelecer cronograma de atividades e organograma de responsabilidades.	1.Pesquisa, seleção e organização de recursos humanos e técnicos. 2.Briefing: conceitos e fundamentos. 3.Cronograma, organograma e fluxograma. 5.Design: interatividade e comunicação visual.	**Bloco 20 – Finalização dos Trabalhos** Entrega das atividades finais e término das atividades.	**03/07**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Organizar a estrutura de produção de projeto em multimídia. Planejar e produzir o projeto de multimídia adequado à proposta.	• Pesquisa de projetos em multimídia. • Estudo de caso • Observação direta • Sinopses de consultas bibliográficas • Apresentação de trabalhos	• Compreensão e aplicação dos conteúdos abordados; • Participação em aula; • Assiduidade; • Conhecer os principais procedimentos para a criação referente a um projeto em multimídia; • Apresentação | Entrega dos Exercícios propostos em aula; • Qualidade técnica dos projetos;	• Saber argumentar ao ser questionado. • Criar conclusões técnicas • Apropriação do método; • Atitudes proativas na resolução de possíveis problemas no projeto; • Concentração no desenvolvimento da atividade; • Participação na aula;

1

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	X	X	X	X	X
Março	X	X	X	X	X
Abril	X	X	X	X	X
Maio	X	X	X	X	X
Junho	X	X	X	X	X
Julho	X	X	X		X

**Preencher com as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Bibliografia

BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

HUNT, Edgar Robert; MARLAND, Jonh; RAWLE, Steven. A linguagem do cinema. Porto Alegre: Bookman, 2013.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2º ed.,2015.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PHILIPS, L Peter. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo: Blücher. 2007.

Canais do youtube
Produccine - https://www.youtube.com/user/henriquecestarolli
Cine Maniac - https://www.youtube.com/user/VETORPLAY

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Atividades de reforço: exercícios de revisão e fixação sobre o Adobe Preimere – compreensão, análise e resumo.
Pesquisas na Internet sobre narrativas cinematográficas. Executar novamente os trabalhos dos Blocos 10, 11, 12 e 13.

IX – Identificação:

Nome do professor: Maria Fernanda C. F. G. dos Santos

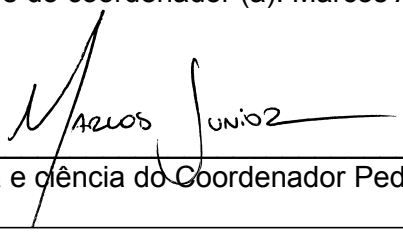
Assinatura: Data:

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_



Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 209 aprovado pela portaria Cetec nº148 de 09/10/12	
Etec Carapicuíba	
Município: Carapicuíba	
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design	
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia	
Qualificação: Técnico em Multimídia	
Componente Curricular: Criação de projetos para rádio e TV interativa e internet	
Módulo: III	C. H. Semanal: 5,0
Professor: Aline Sgarlata e Marcos Antônio de Lima Junior	

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

- Articular o conhecimento científico e tecnológico numa perspectiva interdisciplinar.
- Definir fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.
- Correlacionar recursos necessários e plano de produção.
- Identificar fontes de recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.
- Analisar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro.
- Avaliar de forma quantitativa e qualitativa o desenvolvimento de projetos.
- Analisar metodologias de gestão da qualidade no contexto profissional.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Criação de projetos para rádio e TV interativa e internet — Módulo: III

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Criar e organizar projetos para multimídia.	1.1	Identificar os elementos constitutivos do projeto.	1	Técnicas de produção de imagem e som para Internet
2	Planejar previsão orçamentária e de pessoal.	1.2	Utilizar técnicas de produção em multimídia.	2	Fundamentos de gestão de pessoal
3	Avaliar os recursos necessários para execução do projeto.	1.3	Mobilizar informações e conhecimentos necessários à composição do projeto.	3	Técnicas de pesquisa científica, tecnológica e normas de apresentação de projetos
		1.4	Conceber roteiros para diferentes mídias.	4	Fundamentos de organização orçamentária
		2.1	Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto.	5	Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação
		2.2	Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	6	Conhecimentos de tecnologia *Streaming*
		2.3	Calcular custos e itens para aquisição ou contratação de serviços para execução do projeto.		
		3.1	Selecionar *softwares* e outros suportes para desenvolvimento do projeto.		
		3.2	Selecionar os recursos físicos e tecnológicos para criação do projeto.		

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Criação de projetos para rádio e TV interativa e internet Módulo: III

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
Identificar os elementos constitutivos do projeto.	**(Competência 1)** Fundamentos de gestão de pessoal Técnicas de pesquisa científica, tecnológica e normas de apresentação de projetos	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Apresentar o componente curricular.** **Proposta para 2,5 h/a:** Apresentação de alunos e professores - Dinâmicas para conhecimento mútuo. Apresentação do Plano de curso em leitura conjunta das competências, habilidades e bases tecnológicas. Apresentação das atividades pedagógicas que serão desenvolvidas no decorrer do semestre. **Objetivo: Introduzir conceitos de produção audiovisual .** **Proposta para 2,5 h/a:** Conceituação sobre produção audiovisual - etapas e processos em uma produção. Roteiro audiovisual para cinema e TV	**06/02 a 10/02/17** **(1 aula)**

---	---	Visita técnica Rede Record Objetivo: Aproximar-se do setor produtivo da área Multimídia. ***Atividade de recuperação contínua:*** *Resenha da visita técnica*	**13/02 a 17/02/2017** **(1 aula)**
Identificar os elementos constitutivos do projeto.	**(Competência 1)** Fundamentos de gestão de pessoal Técnicas de pesquisa científica, tecnológica e normas de apresentação de projetos	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Introduzir conceitos de produção audiovisual .** **Proposta para 5,0 h/a:** Roteiro audiovisual: • Princípios da escrita • As etapas do roteiro • A produção de roteiro *Atividade de recuperação contínua 1:* *Análise do repertório atual da turma com a atividade: Pra quem você tira o chapéu e porque?* Apresentação de uma lista de filmes e série de TV para assistir para criação de repertório.	**20/02 a 24/02/2017**

---	---	Visita técnica MIS - Exposição: Silvio Santos vem aí. Objetivo: Adquirir conhecimentos históricos sobre os processos criativos e produtivos de uma emissora de TV. *Atividade de recuperação contínua 2: Resenha da visita técnica.*	**03/03/2017**
Identificar os elementos constitutivos do projeto.	**(Competência 1)** Fundamentos de gestão de pessoal Técnicas de pesquisa científica, tecnológica e normas de apresentação de projetos	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar a produção audiovisual .** **Proposta para 5,0 h/a:** Apresentar as três Fases da produção audiovisual; Apresentar quais são as funções no audiovisual e o que se faz em cada uma delas; Introduzir os Gêneros do cinema; Introduzir os Gêneros da Televisão.	**06/03 a 10/03/2017**

Utilizar técnicas de produção em multimídia. Mobilizar informações e conhecimentos necessários à composição do projeto.	**(Competência 1)** Técnicas de produção de imagem e som para Internet Fundamentos de organização orçamentária	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar a produção audiovisual .** **Proposta para 2,5 h/a:** O que é Direção de arte: • Cenografia • Figurino • Maquiagem **Proposta para 2,5 h/a:** O que é Direção de atores.	**13/03 a 17/03/2017**
Utilizar técnicas de produção em multimídia. Mobilizar informações e conhecimentos necessários à composição do projeto.	**(Competência 2)** Técnicas de produção de imagem e som para Internet Fundamentos de organização orçamentária	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar a produção audiovisual .** **Proposta para 2,5 h/a:** O que é Direção de fotografia: • Enquadramentos • Movimentos de câmera • Iluminação **Proposta para 2,5 h/a:** Montagem e edição de som e imagens.	**20/03 a 24/03/2017**

Conceber roteiros para diferentes mídias. Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 2)** Técnicas de produção de imagem e som para Internet Fundamentos de organização orçamentária	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar linguagens de estéticas específicas da produção audiovisual.** **Proposta para 5,0 h/a:** Videoclipe: • História ; • Linguagem; • Estética; • Exibição e análise de videoclipes;	**27/03 a 31/03/2017**
Conceber roteiros para diferentes mídias. Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 2)** Técnicas de produção de imagem e som para Internet Fundamentos de organização orçamentária	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Compreender a etapa de pré-produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a:** **Atividade avaliativa 1 – Fase 1: Pré-produção** Planejamento e produção do videoclipe a ser gravado na Etec Carapicuíba Planejamento de produção do Canal no Youtube	**03/04 a 07/04/2017**

Conceber roteiros para diferentes mídias. Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 2)** Técnicas de produção de imagem e som para Internet Fundamentos de organização orçamentária	Aula prática - exercício de gravação **Objetivo: Compreender a etapa de produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a: Atividade avaliativa** **Atividade avaliativa 2 – Fase 1: Produção** Gravação do videoclipe na Etec Carapicuíba	**24/04 a 28/04**
Conceber roteiros para diferentes mídias. Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar linguagens de estéticas específicas da produção audiovisual.** **Proposta para 2,5 h/a:** Cinema: • História ; • Linguagem; • Estética; **Objetivo: Compreender a etapa de pré-produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 2,5 h/a:** **Atividade avaliativa 1 – Fase 2: Pré-produção** Planejamento e produção do curta metragem a ser gravado na Etec Carapicuíba	**02/05 a 05/05/2017**

Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula prática - exercício de gravação **Objetivo: Compreender a etapa de produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a: Atividade avaliativa** **Atividade avaliativa 2 – Fase 2: Produção** Gravação do curta metragem na Etec Carapicuíba	**08/05 a 12/05/2017**
Selecionar pessoal para as equipes de trabalho que desenvolverão o projeto. Montar equipe de trabalho e dividir atividades.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula prática - exercício de pós-produção **Objetivo: Compreender a etapa de pós-produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a: Atividade avaliativa** **Atividade avaliativa 3 – Fase 1: Pós-produção** Organizar material captado Definir a montagem do material Planejar sonorização do material	**15/05 a 19/05/2017**

Calcular custos e itens para aquisição ou contratação de serviços para execução do projeto. Selecionar *softwares* e outros suportes para desenvolvimento do projeto. Selecionar os recursos físicos e tecnológicos para criação do projeto.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar linguagens de estéticas na produção radiofônica.** **Proposta para 5,0 h/a:** Rádio: • História ; • Linguagem; • Produção; • Técnicas básicas *Atividade de recuperação contínua 3: Desenvolvimento de um roteiro de programa de rádio.*	**22/05 a 26/05/2017**

Calcular custos e itens para aquisição ou contratação de serviços para execução do projeto. Selecionar *softwares* e outros suportes para desenvolvimento do projeto. Selecionar os recursos físicos e tecnológicos para criação do projeto.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula prática - exercício de pós-produção **Objetivo: Compreender a etapa de pós-produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a:** **Atividade avaliativa 3 – Fase 2: Pós-produção** Finalizar produtos solicitados no decorrer do semestre. *Atividade de recuperação contínua 4: Auxílio na finalização dos projetos/sugestão de novas atividades práticas e teóricas.*	**29/05 a 02/06/2017**
Calcular custos e itens para aquisição ou contratação de serviços para execução do projeto. Selecionar *softwares* e outros suportes para desenvolvimento do projeto. Selecionar os recursos físicos e tecnológicos para criação do projeto.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Aula prática - exercício de pós-produção **Objetivo: Compreender a etapa de pós-produção em produtos audiovisuais.** **Proposta para 5,0 h/a:** **Atividade avaliativa 3 – Fase 2: Pós-produção** Finalizar produtos solicitados no decorrer do semestre. *Atividade de recuperação contínua 4: Auxílio na finalização dos projetos/sugestão de novas atividades práticas e teóricas.*	**05/06 a 09/06/2017**

Calcular custos e itens para aquisição ou contratação de serviços para execução do projeto. Selecionar *softwares* e outros suportes para desenvolvimento do projeto. Selecionar os recursos físicos e tecnológicos para criação do projeto.	**(Competência 3)** Normas de estruturação de projeto em multimídia com foco nos suportes de criação Conhecimentos de tecnologia *Streaming*	Avaliação final **Objetivo: Analisar e avaliar atividades desenvolvidas no decorrer do semestre** **Proposta para 5,0 h/a:** **Atividade avaliativa 4 – Entrega e apresentação dos produtos** Entrega e apresentação, em sala, de todos os produtos desenvolvidos no decorrer do semestre.	**19/06 a 23/06/2017**
---	**---**	- Revisão de conteúdos. - Atividades de recuperação final, se necessário.	**26/06 a 30/06/2017**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Criar e organizar projetos para multimídia.	**Atividade avaliativa 1** **Fases 1 e 2: Pré-produção** - Planejamento e produção do videoclipe a ser gravado na Etec Carapicuíba - Planejamento de produção do	**Atividade avaliativa 1** **Fases 1 e 2: Pré-produção** Participação; Coerência; Organização; Atendimento as normas;	**Atividade avaliativa 1** **Fases 1 e 2: Pré-produção** Planejar e pré-produzir produtos audiovisuais para diferentes mídias, de acordo com orientações e modelos solicitados.

[1]

	Canal no Youtube - Planejamento e produção de curta metragem *<u>Recuperação contínua 1:</u> Análise do repertório atual da turma com a atividade: Pra quem você tira o chapéu e por que?*	Criatividade.	
2. Planejar previsão orçamentária e de pessoal.	**<u>Atividade avaliativa 2</u>** **<u>Fases 1 e 2: Produção</u>** - Gravação do videoclipe na Etec Carapicuíba - Gravação do curta metragem na Etec Carapicuíba *<u>Recuperação contínua 2:</u> Resenha da visita técnica.*	Participação; Coerência; Organização; Atendimento as normas; Criatividade.	Realizar a produção de produtos audiovisuais para diferentes mídias, de acordo com orientações e modelos solicitados.
3. Avaliar os recursos necessários para execução do projeto.	**<u>Atividade avaliativa 3</u>** **<u>Fases 1 e 3: Pós-produção</u>** - Organizar material captado - Definir a montagem do material - Planejar sonorização do material - Finalizar produtos solicitados no decorrer do semestre. **<u>Atividade avaliativa 4</u>** **<u>Entrega e apresentação dos</u>**	Participação; Coerência; Organização; Atendimento as normas; Criatividade.	Pós-produzir de produtos audiovisuais para diferentes mídias, de acordo com orientações e modelos solicitados. Entregar peças solicitadas, no prazo estimulado e de acordo com

	<u>produtos</u> Entrega e apresentação, em sala, de todos os produtos desenvolvidos no decorrer do semestre. *<u>Recuperação contínua 3:</u> Desenvolvimento de um roteiro de programa de rádio.*		as normas indicadas.

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	Organização das palestras com ex-alunos, recepção aos alunos Observação de indícios de desmotivação	Levantamento das lacunas de aprendizagem e organização de recuperação contínua dessas lacunas			Acompanhamentos de alunos com dificuldades serão informados e acompanhados pela coordenação de curso e orientação educacional.
Março	Organização de visitas técnicas	Propostas de atividades de recuperação contínua - atividades extras/ paralelas Atendimento individualizado durante a execução de atividades, visando sanar dúvidas e dificuldades	Organização e correção do Projeto desenvolvido nas aulas	Organização de material de apoio para as lacunas de aprendizagem	Participação em reuniões de curso
Abril	Organização de visitas técnicas	Propostas de atividades de recuperação contínua - atividades extras/ paralelas	Organização e correção do Projeto desenvolvido nas	Organização de material de apoio para as lacunas de aprendizagem	Acompanhamentos de alunos com dificuldades serão informados e

		Atendimento individualizado durante a execução de atividades, visando sanar dúvidas e dificuldades	aulas		acompanhados pela coordenação de curso e orientação educacional.
Maio		Propostas de atividades de recuperação contínua - atividades extras/ paralelas Atendimento individualizado durante a execução de atividades, visando sanar dúvidas e dificuldades	Organização e correção do Projeto desenvolvido nas aulas	Organização de material de apoio para as lacunas de aprendizagem	Participação em reuniões de curso
Junho		Propostas de atividades de recuperação contínua - atividades extras/ paralelas Atendimento individualizado durante a execução de atividades, visando sanar dúvidas e dificuldades	Organização e correção do Projeto desenvolvido nas aulas	Organização de material de apoio para as lacunas de aprendizagem	Acompanhamentos de alunos com dificuldades serão informados e acompanhados pela coordenação de curso e orientação educacional.
Julho			Organização e correção do Projeto desenvolvido nas aulas		Participação em reuniões de curso

**Preencher com as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Apostila do professor;
Apresentação de sites, blogs e vídeos relacionados à produção de projetos em Multimídia

Bibliografia:

ARONCHI, Carlos J. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. Summus, 2004.
BONASIO, Valter. **Televisão: Manual de produção & Direção**. Leitura, 2002.
EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Jorge Zahar Editor, 2002.
FILHO, Daniel. **O circo eletrônico – Fazendo TV no Brasil**. Jorge Zahar, 2001.
MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. Brasiliense, 1997.
MACLEISH, Robert. **Produção de rádio: um guia abrangente de produção radiofônica.** Summus, 2001.
MOURA, Edgar. **50 anos, luz, câmera e ação**. Senac, 1999.
PEDROSO, Maria Goretti; MARTINS, Rosana. **Admirável mundo MTV Brasil**. Saraiva, 2006.
RABIGER, Michael. **Direção de cinema**. Campus, 2007.
RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção.** DP&A, 2005.
SCHAFER, R. Murray. **Afinação do Mundo.** UNESP, 2001
SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. Livro Rápido, 2004.
WATTS, Harris. **On Camera**. Summus,1990.

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Os produtos a serem desenvolvidos no decorrer do semestre serão os mesmos a serem utilizados pelo componente de DTCC - de acordo com temática do projeto do aluno.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Indicação de leituras complementares e análise das mesmas;

Produção de trabalhos de pesquisa;

Realização de exercícios individuais;
Realização das atividades de recuperação paralela 1,2 e 3 descritas no plano de trabalho docente.

IX – Identificação:

Nome do professor: Aline Sgarlata e Marcos Antônio de Lima Junior

Assinatura: Data: 14/02/2017

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junio2

_____

Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 53 aprovado pela portaria Cetec nº 746 de 10 / 09 /2015	
Etec Carapicuiba	
Código: 144	Município: Carapicuiba
Eixo Tecnológico: Produção cultural e Design	
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia	
Qualificação: Técnico em Multimídia	
Componente Curricular: Tratamento de Imagens	
Módulo: 3	C. H. Semanal: 2,5
Professor: Ariadne Heloísa e Sandro Ribeiro	

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

Auxiliar na elaboração e na edição com o uso de interpretação de aspectos compositivos da imagem.

Realizar pesquisas temáticas.
Identificar os aspectos estéticos do projeto ou produto de multimídia.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Módulo:

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Selecionar as imagens e adequar ao perfil do projeto de multimídia.	1	Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	1	Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*
2	Dominar os *softwares* de tratamento e edição de imagens digitais. .	2	Utilizar *softwares* de tratamento e edição de imagem digital para aperfeiçoar a apresentação do projeto em multimídia.	2	Técnicas de utilização de *Corel Photo Paint*
				3	Técnicas de utilização de *Aldus Photostyler*

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Tratamento de Imagens **Módulo: III**

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
X	**X**	Leitura do plano de curso e apresentação da disciplina	**08/02/2017**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 1)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Apresentação de imagens e formas de ilustração por meio do tratamento de imagens	**15/02 a 29/02**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, pratica individual - Desenvolvimento de ilustração por meio de colagens de foto por manipulação. Uso da tecnica Colagem. **Avaliação individual: Entrega da ilustração.**	**05/04 a 19/04**
Utilizar *softwares* de tratamento e edição de imagem digital para aperfeiçoar a apresentação do projeto em multimídia.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Apresentação e discussão da modificação de imagens por meio de fusão e filtros.	**26/04 a 03/05**
Utilizar *softwares* de tratamento e edição de imagem digital para aperfeiçoar a apresentação do projeto em multimídia.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, pratica com orientação do professor. - Criar caricatura usando as ferramentas de filtro e fusão.	**10/05 a 24/05**

Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Analise das imagens feitas e debate sobre o tratamento de imagens para criar ilustrações usando edição de fotos	**24/05/2017**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	**(Competência 1)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula prática em laboratório, com objetivo de aplicar a tecnica aprendida. **Avaliação individual:** Criação de ilustração com montagem de fotos.	**24/05 a 31/05**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Analise de cenários fantasticos aplicados na capas de discos.	**07/06 a 21/06**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Analise de cenários fantasticos aplicados no cinema (matte painting).	**07/06 a 21/06**
Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	(**Competência 1)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Aula em laboratório com prática. **Avaliação individual:** Criação de capa para disco ou cenário para cinema.	**07/06 a 21/06**

Realizar o tratamento e edição de imagens por meios digitais.	**((Competência 2)** Técnicas avançadas de utilização de *Photoshop*	Entrega do trabalho final	**07/06 a 21/06**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Selecionar as imagens e adequar ao perfil do projeto de multimídia.	Pesquisa e Organização de imagens. Analise de imagens fotográficas.	Organização; Criatividade	Organização.
Dominar os *softwares* de tratamento e edição de imagens digitais.	Elaboração de Projetos	Organização; Criatividade; Habilidade Estética;	Realização de Projetos de comunicação.

1

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	Mapa de Afetividade (levantamento de informações sobre os alunos)	Levantamento de déficit de aprendizagem e preparação de atividades extraclasse	Preparação de atividades;	Produção de material para auxílio nas atividades	Reuniões de Planejamento e Pedagógica
Março		Replanejamento de trabalhos junto aos alunos com defasagem de aprendizagem e/ou excesso de faltas	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida.		Reunião de Curso, Reunião de professores
Abril	Identificação e acompanhamento de alunos com déficit de aprendizagem causados por problemas extraclasse	Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Preparação de material para auxílio nas atividades	Conselho Intermediário
Maio		Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Preparação de material para auxílio nas atividades	Reunião de Curso
Junho	Orientação aos alunos com excesso de faltas e/ou déficits de aprendizagem.	Acompanhamento, junto com a coordenação pedagógica e orientação educacional dos alunos com déficit	Auxílio na finalização das peças dos projetos de TCC		Plantões de TCC e Interdisciplinares

Julho	Mapa de Afetividade (levantamento de informações sobre os alunos)	Levantamento de déficit de aprendizagem e preparação de atividades extraclasse	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Produção de material para auxílio nas atividades	Reuniões de Planejamento e Pedagógica

**Preencher com as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Apostila do professor;
Exibição de diferentes gêneros e categorias de imagens;
Exibição de filmes diversos.
Exibição de Quadrinhos.

Bibliografia:

Photoshop Creative, Editora Europa, 2014

CALAZANS, Flávio – **Propaganda Subliminar Multimídia** – Edição Revista, Atualizada e Ampliada – Editora Summus.

Media Center of Art & Design – Barcelona – Espanha – www.mecad.org

Experimenta Media Arts – Melbourne – Austrália – http://www.experimenta.org

Banff Centre – Banff – Canadá – www.banffcentre.ca

ISEA Inter-Society for the Electronic Arts – Holanda – http://www.isea- web.org/eng/index.html

Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques – http://www.siggraph.org/about

ART+COM – Berlim – Alemanha – http://www.artcom.de

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Trabalho de pesquisa;
Exercícios individuais;
Aula sobre técnicas de criação.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Trabalho de pesquisa sobre técnicas da história da arte aplicado0s
Exercícios individuais focados nos problemas específicos do aluno.

IX – Identificação:

Nome do professor: Ariadne Heloísa e Sandro Ribeiro

Assinatura: Data:

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junior
_____
Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 53 aprovado pela portaria Cetec nº 746 de 10 / 09 /2015	
Etec Carapicuíba	
Código: 144	Município: Carapicuíba
Eixo Tecnológico: Produção cultural e Design	
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia	
Qualificação: Técnico em Multimídia	
Componente Curricular: Princípios da Animação Digital	
Módulo: 3	C. H. Semanal: 2,5
Professor: Marcos Junior	

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

Auxiliar na elaboração e na edição com o uso de interpretação de aspectos compositivos audiovisual.

Realizar pesquisas temáticas.
Identificar os aspectos estéticos do projeto ou produto de multimídia.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

(Todas as Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas previstas no Plano de Curso para este Componente Curricular deverão ser lançadas nos campos abaixo)

Componente Curricular: Módulo:

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Planejar e organizar a produção de áudio e vídeo digitais.	1	Selecionar os elementos para execução de projetos de animação.	1	Princípios de animação digital
2	Construir projetos básicos de animação digital.	2.1	Criar ambientes e personagens para multimídia.	2	Técnicas de animação
		2.2.	Introduzir ambientes e personagens em um produto de animação digital.	3	Aplicação de *softwares* de animação
		2.4.	Selecionar ferramentas para produção de efeitos especiais.	4	Aplicação de ferramentas tecnológicas na produção de efeitos visuais e sonoros
		2.5	Produzir efeitos especiais em produtos de animação digital.	5	Organização de linguagens para produção de animação digital
		2.6	Produzir áudio digital.		
		2.7	Produzir vídeo digital.		
		2.8	Integrar as diversas ferramentas de construção de animação digital.		

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: **Módulo:**

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
X	**X**	Leitura do plano de curso e apresentação da disciplina	**08/02/2017**
Selecionar os elementos para execução de projetos de animação.	Técnicas de animação	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Apresentação de Animações e do fluxo de trabalho para execução de animação.	**15/02 a 29/02**
Integrar as diversas ferramentas de construção de animação digital.	Princípios de animação digital	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Estudo dos 12 princípios da animação. Analise dos 12 princípios aplicados em animações.	**05/04 a 19/04**
Introduzir ambientes e personagens em um produto de animação digital.	Técnicas de animação	Aula em laboratório- pratica individual - Utilização dos principios de animação com a técnica Stop motion.	**26/04 a 03/05**
Criar ambientes e personagens para multimídia.	Aplicação de ferramentas tecnológicas na produção de efeitos visuais e sonoros	Aula em laboratório- pratica com orientação do professor. - Utilização dos principios de animação com a técnica Stop motion.	**10/05 a 24/05**

Produzir efeitos especiais em produtos de animação digital.	Organização de linguagens para produção de animação digital	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Preparação dos fluxos, técnicas e princípios da animação.	**24/05/2017**
Produzir vídeo digital.	Aplicação de *softwares* de animação	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Avaliação em grupo:** - Estudo da técnica Pixilation. E inicio do exercicio de produção de Pixilation.	**24/05 a 31/05**
Produzir vídeo digital.	Aplicação de *softwares* de animação	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. Aula em laboratório com prática. - Apresentação da técnica de Gif Animado. **Avaliação individual:** Criação de GIF Animado. Analise de animações em flash e seu mercado. E Inicio de animação para TCC	**07/06 a 21/06**
Integrar as diversas ferramentas de construção de animação digital.	Aplicação de *softwares* de animação	Aula em laboratório, expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. - Analise de animações em flash e seu mercado. E Inicio de animação para TCC	**07/06 a 21/06**

Selecionar os elementos para execução de projetos de animação.	Organização de linguagens para produção de animação digital	Aula em laboratório com prática. **Avaliação individual:** Criação de animação para TCC/ Aulas para produção de TCC	**07/06 a 21/06**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Planejar e organizar a produção de áudio e vídeo digitais.	• Estudo de caso • Observação direta	Organização; Criatividade	Organização
Construir projetos básicos de animação digital.	• Elaboração de Projetos Técnicos	Organização; Criatividade; Habilidade Estética.	Realização de Projetos de comunicação.

1

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	Mapa de Afetividade (levantamento de informações sobre os alunos)	Levantamento de déficit de aprendizagem e preparação de atividades extraclasse	Preparação de atividades.	Produção de material para auxílio nas atividades	Reuniões de Planejamento e Pedagógica
Março		Replanejamento de trabalhos junto aos alunos com defasagem de aprendizagem e/ou excesso de faltas	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida.		Reunião de Curso, Reunião de professores.
Abril	Identificação e acompanhamento de alunos com déficit de aprendizagem causado por problemas extraclasse	Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Preparação de material para auxílio nas atividades	Conselho Intermediário
Maio		Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Preparação de material para auxílio nas atividades	Reunião de Curso
Junho	Orientação aos alunos com excesso de faltas e/ou déficits de aprendizagem.	Acompanhamento, junto com a coordenação pedagógica e orientação educacional dos alunos com déficit	Auxílio na finalização das peças dos projetos de TCC		Plantões de TCC e Interdisciplinares

Julho	Mapa de Afetividade (levantamento de informações sobre os alunos)	Levantamento de déficit de aprendizagem e preparação de atividades extraclasse	Organização do projeto de Animação usando a técnica aprendida	Produção de material para auxílio nas atividades	Reuniões de Planejamento e Pedagógica

**Preencher com as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Exibição de diferentes gêneros e categorias de imagens;
Exibição de filmes diversos.
Exibição de Quadrinhos.

Bibliografia:

Photoshop Creative, Editora Europa, 2014

CALAZANS, Flávio – **Propaganda Subliminar Multimídia** – Edição Revista, Atualizada e Ampliada – Editora Summus.

Media Center of Art & Design – Barcelona – Espanha – www.mecad.org

Experimenta Media Arts – Melbourne – Austrália – http://www.experimenta.org

Banff Centre – Banff – Canadá – www.banffcentre.ca

ISEA Inter-Society for the Electronic Arts – Holanda –
http://www.isea- web.org/eng/index.html

Association for Computing Machinery's Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques – http://www.siggraph.org/about

ART+COM – Berlim – Alemanha – http://www.artcom.de

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

Aula especial sobre técnicas de animação para que os alunos sejam capazes de cumprir o item obrigatório dos trabalhos de conclusão no curso de Multimidia (animação).
.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Trabalho de pesquisa sobre técnicas de animação.
Exercícios individuais focados nos problemas específicos do aluno.

IX – Identificação:

Nome do professor: Marcos Junior e Sandro Ribeiro

Assinatura: Data:

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junior
_____
Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 209	aprovado pela portaria Cetec nº148	de 09/10/12
Etec Carapicuíba		
Código: 144	Município: Carapicuíba	
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design		
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia		
Qualificação: Assistente de Produção de Trabalhos em Multimídia		
Componente Curricular: Desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso em Multimídia		
Módulo: III	C. H. Semanal: 2,5	
Professor: Aline Sgarlata e Marcos Antônio de Lima Junior		

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.
- Conceber roteiros e projetos em multimídia.
- Criar, desenvolver e atualizar *sites* e páginas da Internet.
- Desenvolver projetos para TV digital.
- Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos.
- Utilizar técnicas de animação e tratamento de imagens.
- Gerenciar projetos multimídia.
- Escrever e interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.

- Desenvolver projeto que mobilize as competências, as habilidades e as bases tecnológicas desenvolvidas durante o curso.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso em Multimídia **Módulo:** III

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1.	Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.	1.1	Consultar catálogos e manuais de fabricantes e de fornecedores de serviços técnicos.	1.	Referencial teórico: Pesquisa e compilação de dados; Produções científicas etc
		1.2	Comunicar ideias de forma clara e objetiva por meio de textos e explanações orais.	2.	Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho: Definições; Terminologia; Simbologia etc
2.	Avaliar as fontes de recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.	2.1	Correlacionar recursos necessários e plano de produção.		
		2.2	Classificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto.	3.	Definição dos procedimentos metodológicos: Cronograma de atividades; Fluxograma do processo
		2.3	Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto.		
3.	Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.	3.1	Verificar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro.	4.	Dimensionamento dos recursos necessários
		3.2	Redigir relatórios sobre o desenvolvimento do projeto.	5.	Identificação das fontes de recursos
		3.3	Construir gráficos, planilhas, cronogramas e fluxogramas.	6.	Elaboração dos dados de pesquisa: Seleção; Codificação; Tabulação.

		3.4	Organizar as informações, os textos e os dados, conforme formatação definida.	7. 8. 9. 10.	Análise dos dados: Interpretação; Explicação; Especificação Técnicas para elaboração de relatórios, gráficos, histogramas. Sistemas de gerenciamento de projeto Formatação de trabalhos acadêmicos

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Desenvolvimento do Trabalho de conclusão de curso em Multimídia Módulo: III

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
---	---	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Apresentar o componente curricular.** Apresentação de alunos e professores - Dinâmicas para conhecimento mútuo. Apresentação do Plano de curso em leitura conjunta das competências, habilidades e bases tecnológicas. Apresentação das atividades pedagógicas que serão desenvolvidas no decorrer do semestre.	**19/07 a 22/07/2016 (1 aula)**

Comunicar ideias de forma clara e objetiva por meio de textos e explanações orais.	**(Competência 1)** Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho: - Definições; - Terminologia; - Simbologia etc.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Informar sobre as normas e formato de produção e apresentação do TCC.** Leitura do Manual de TCC. Orientação sobre: Normas para elaboração do trabalho; Avaliação e apresentações para banca e feira do TCC. Revisão dos itens do relatório técnico.	**25/07/16 a 29/07/16** **(1 aula)**
Comunicar ideias de forma clara e objetiva por meio de textos e explanações orais.	**(Competência 1)** Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho: - Definições; - Terminologia; - Simbologia etc	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Corrigir relatório entregue no semestre anterior.** Proposta para 2,5 h/a: Definição das necessidades para apresentação do TCC: Peças que cada grupo irá desenvolver; Formas de exibição na banca e na feira do TCC. Solicitação de correção do cronograma de atividades. Proposta para 2,5 h/a: Orientação com grupos de trabalho para correção de itens necessários do projeto do relatório técnico.	**01/08/16 a 12/08/16** **(2 aulas)**

Correlacionar recursos necessários e plano de produção.	**(Competência 2)** Definição dos procedimentos metodológicos: - Cronograma de atividades; - Fluxograma do processo	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Iniciar redação dos novos itens do relatório técnico.** Proposta para 2,5 h/a: Redação dos itens - desenvolvimento da pesquisa/ área de atuação e público-alvo. **Exercício 1: Entrega do cronograma atualizado.** Realizar a atualização do cronograma de trabalho e entrega-lo conforme modelo solicitado em aula. Proposta para 2,5 h/a: Redação dos itens - Referencial teórico e análise de projetos similares.	**15/08 a 26/08/16** **(2 aulas)**

Classificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto. Construir gráficos, planilhas, cronogramas e fluxogramas.	**(Competência 2)** Dimensionamento dos recursos necessários; Identificação das fontes de recursos.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Conceituar a produção de roteiros audiovisuais institucionais e de ficção e a produção da identidade visual do projeto.** Proposta para 2,5 h/a: Roteiro audiovisual de ficção, institucional e de entrevistas para peças obrigatórias do projeto de TCC. Proposta para 2,5 h/a: Definição dos tipos de roteiros a serem executado sem cada projeto e início de redação destes. Proposta para 2,5 h/a: Revisão da identidade visual definida para o projeto e elaboração do manual de identidade visual do projeto.	**29/08 à 16/09/16** **(2 aulas)**
---	---	Semana Técnica Desenvolvimento de atividades práticas ligadas aos temas do curso de forma colaborativas entre todos as habilitações do Eixo.	**19/09 à 23/09/16** **(1 aula)**

Verificar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro.	**(Competência 2)** Análise dos dados: interpretação; explicação; especificação.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Avaliar desenvolvimento do projeto até o momento.** **Exercício 2: Entrega parcial de TCC:** Apresentar relatório técnico formatado contendo os itens – Problematização; Hipóteses; Objetivos; Justificativa; Metodologia; Desenvolvimento da pesquisa; Cronograma de trabalho; Orçamento do projeto; Área de atuação; Público-alvo; Pesquisa de campo; Referencial teórico; Análise de projetos similares e Roteiro da animação.	**26/09 à 30/09/16** **(1 aula)**

Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto	**(Competência 2)** Análise dos dados: interpretação; explicação; especificação.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Finalizar redação do relatório técnico e de roteiros audiovisuais do projeto.** Proposta para 2,5 h/a: Redação dos itens: Desenvolvimento do produto e considerações finais. Proposta para 2,5 h/a: Elaborar roteiro do videocast de acordo com formato apropriado ao gênero selecionado. *Recuperação contínua – Parte 1:* *Corrigir itens do projeto e desenvolvimento das peças de TCC em aula com auxílio do professor.*	**03/10 à 14/10/16** **(2 aulas)**
---	---	Visita Técnica a 10º Feteps O objetivo da visita é apresentar o modelo de exibição dos projetos de TCC e fornecer maior repertório para a exibição e apresentação que os alunos irão realizar em sua banca.	**17/10 à 21/10/16** **(1 aula)**

Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto	**(Competência 3)** Sistemas de gerenciamento de projeto.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Avaliar desenvolvimento do projeto até o momento.** **Exercício 3 – Apresentação do Mockup site/app/demais protótipos e de Redes sociais atualizadas.** Cada grupo deve apresentar os itens solicitados atualizados.	**31/10 à 04/11/16 (1 aula)**
Organizar as informações, os textos e os dados, conforme formatação definida.	**(Competência 3)** Sistemas de gerenciamento de projeto. Formatação de trabalhos acadêmicos	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Finalizar o projeto de TCC.** Proposta para 7,5 h/a: Encerramento de projetos - Formatação de arquivos; Produção das peças; Preparação para banca e feira de TCC; Apresentação de todas as peças obrigatórias concluídas. *Recuperação contínua – parte 2:* *Corrigir itens do projeto e desenvolvimento das peças de TCC em aula com auxílio do professor.*	**07/11 a 25/11/16 (3 aulas)**

---	---	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. **Objetivo: Avaliação final.** Proposta para 2,5h/a: **Exercício 4 - Banca de validação de TCC:** Apresentar todas as peças obrigatórias e relatório técnico impresso Proposta para 2,5 h/a: **Exercício 5 - Feira do TCC:** Exibição dos projetos validados pela banca no formato pré-determinado pelo manual do TCC.	**28/11 à 09/12/16 (2 aulas)**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades. 2. Avaliar as fontes de recursos	**Exercício 1 – Cronograma de Trabalho.** Atualizar o cronograma de trabalho para TCC. **Exercício 2 – Entrega parcial de**	**Exercício 1 - Cronograma de Trabalho.** Organização; Coerência; Atendimento as normas. **Exercício 2 – Entrega parcial de**	**Exercício 1 - Cronograma de Trabalho.** Entregar, no prazo determinado o cronograma solicitado de acordo com o modelo apresentado. **Exercício 2 – Entrega parcial de**

[1]

necessários para o desenvolvimento de projetos.	**TCC.** Entregar itens solicitados do relatório técnico conforme modelo apresentado em aula. **Exercício 3 - Apresentação do Mockup site/ app e de Redes sociais atualizadas.** Apresentar em aula o Mockup dos itens a serem produzidos e a atualização das redes sociais.	**TCC** Participação; Coerência; Organização; Atendimento as normas. **Exercício 3 - Apresentação do Mockup site/ app/ e de Redes sociais atualizadas.** Coerência e coesão; Cumprimento de prazo; Atendimento ao padrão solicitado.	**TCC** Entregar no prazo no prazo determinado o relatório técnico solicitado de acordo com o modelo apresentado. **Exercício 3 - Apresentação do Mockup site/ app/ e de Redes sociais atualizadas.** Entregar no prazo solicitado o mockup dos itens a serem produzidos e apresentar a atualização das redes sociais.
3. Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.	**Exercício 4 – Banca de TCC.** Apresentar para a banca de TCC todos os itens obrigatórios, bem como relatório técnico impresso. **Exercício 5 – Feira do TCC.** Apresentar o projeto de TCC validado no formato feira, seguindo as orientações do manual.	**Exercício 4 – Banca de TCC.** Cumprimento de prazo; Atendimentos as normas da ABNT; Organização; Coerência. **Exercício 5 – Feira do TCC.** Organização; Criatividade; Coerência; Uso correto da linguagem; Participação.	**Exercício 4 – Banca de TCC.** Entregar e apresentar de forma coerente o projeto de TCC **Exercício 5 – Feira do TCC.** Apresentar o projeto de TCC validado no formato feira, seguindo as orientações do manual.

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Julho			X	X	X
Agosto	X	X	X	X	X
Setembro	X	X	X	X	X
Outubro	X	X	X	X	X
Novembro	X	X	X	X	X
Dezembro			X		X

Assinalar com **X as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Apostila do professor;
Apresentação de sites, blogs e vídeos relacionados à produção de projetos em Multimídia.

Bibliografia básica:

GIL, Antonio C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5º edição. Atlas. 2010
MARTINO, Luis M. S. Teoria da comunicação. 4º edição. Petrópolis: Vozes. 2013
MARCONI, Marina de A. e LAKATOS, Eva M. Fundamentos de metodologia científica. 7º edição. 2010

Bibliografia complementar:

CARBONI, Guilherme C. O Direito de Autor na Multimídia. Quartier Latin.
HOLSINGER, Erik. Como Funciona a Multimídia.Quark do Brasil Ltda.
MELLO, José Guimarães. Dicionário Multimídia. Arte e Ciência.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: Conceitos e Aplicações. Editora LTC.
THALMANN, Daniel. Mundos Virtuais e Multimídia.Editora.

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

O projeto integrador do semestre é o projeto de TCC de cada grupo a ser desenvolvido em todos os componentes curriculares e de acordo com tema selecionado pelo grupo de trabalho.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Indicação de leituras complementares e análise das mesmas;

Produção de trabalhos de pesquisa;

Realização de exercícios individuais;

Realização das atividades de recuperação paralela 1 e 2 descritas no plano de trabalho docente.

IX – Identificação:

Nome do professor: Aline Sgarlata

Assinatura: Data: 08/08/16

IX – Identificação:

Nome do professor: Aline Sgarlata e Marcos Antônio de Lima Junior

Assinatura: Data: 08/08/16

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junio2

Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 209	aprovado pela portaria Cetec nº148	de 09/10/12
Etec Carapicuíba		
Código: 144	Município: Carapicuíba	
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design		
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia		
Qualificação: Assistente de Produção de Trabalhos em Multimídia		
Componente Curricular: Empreendedorismo e Projetos Multimídia		
Módulo: II	C. H. Semanal: 2,5	
Professor: Lilian Amatucci Gazoti		

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

- Conceber roteiros e projetos em multimídia.
- Criar, desenvolver e atualizar sites e páginas da Internet.
- Desenvolver projetos para TV digital.
- Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos.
- Utilizar técnicas de animação e tratamento de imagens.
- Gerenciar projetos multimídia.

- Escrever e interpretar textos técnicos, utilizando o vocabulário específico da área.
- Desenvolver projeto que mobilize as competências, as habilidades e as bases tecnológicas desenvolvidas durante o curso.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Empreendedorismo e Projetos Multimídia Módulo: III

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1.	Gerenciar projetos multimídia	1.1	Utilizar sistemas de organização de etapas de execução de projetos.	1.	Gestão de projetos multimídia.
2.	Analisar oportunidades de mercado para implantação de empresa de produção de projetos.	1.2	Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	2.	Gestão e controle de processos
3.	Analisar possibilidades de parceria para produção de projetos em multimídia.	2.	Identificar possibilidades de trabalho em projetos de multimídia.	3.	Empreendedorismo
4.	Organizar e catalogar projetos realizados em portifolio.	3.	Buscar parcerias para desenvolvimento de projetos de maneira autônoma.	4.	Organização e técnica comercial
		4.	Selecionar os projetos realizados com respectivos memoriais para organização de portifolio.	5.	Plano de negócios
				6.	Parcerias na produção de projetos multimídia.
				7.	Arquivo, documentação e banco de dados
				8.	Portifólio: conceitos e fundamentos.

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Processos Multimídia Módulo: II

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
---	---	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. Apresentação de alunos e professores - Dinâmicas para conhecimento mútuo. Apresentação do Plano de curso em leitura conjunta das competências, habilidades e bases tecnológicas. Apresentação das atividades pedagógicas que serão desenvolvidas no decorrer do semestre.	**1ª Aula – 07/02** **De 06/02 a 09/02** **(2,5 h.a.)**
Utilizar sistemas de organização de etapas de execução de projetos.	Gestão de projetos multimídia.	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. Atividade Prática: Briefing de Vídeo para o Startup in School / Desenvolvimento de um vídeo de até 2 minutos com o objetivo de cadastrar a escola para participar do programa Prática do brainstorm com o professor / relação das informações primordiais para elaboração do vídeo / prática.	**2ª Aula – 14/02** **De 13/02 a 17/02** **(2,5 h.a.)**

Identificar possibilidades de trabalho em projetos de multimídia.	Empreendedorismo	Aula expositivo-dialogada, com uso de recursos audiovisuais. Contexto do Empreendedorismo no Brasil e no mundo globalizado: características e perfil do empreendedor Análise de Tendências e Impactos Atividade em grupo: Pesquisa de tendências do momento / Apresentação das tendências (PITCH)	**3ª Aula – 21/02** **20/02 a 24/02** **(2,5 h/a)** **28/02 - Carnaval**
Identificar possibilidades de trabalho em projetos de multimídia.	Empreendedorismo	Trabalhabilidade / Como desenvolver ? Razões para Empreender Atividade: Autoreflexão Objetivos X Metas Definição de empreendedorismo / Características do Comportamento Empreendedor	**4ª Aula – 07/03** **De 06/03 a 10/03** **(2,5 h/a)**
Identificar possibilidades de trabalho em projetos de multimídia.	Empreendedorismo	Conceito de Inovação X Criatividade Apresentação e discussão de casos de sucesso de empreendedorismo: Estudo de caso: Steve Jobs, Bill Gates, Walt Disney; Criando um ambiente empresarial Atividade: Qual é o ponto que você destacaria como principal em cada um dos cases ? Por que ?	**5ª – 14/03** **De 13/03 a 17/03** **(2,5 h/a)**

Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	CANVAS: Metodologia Atividade: Desenvolvimento do CANVAS para um protótipo de empresa.	**6ª Aula – 21/03** **De 20/03 a 24/03** **(2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	CANVAS: Metodologia Atividade: Desenvolvimento do CANVAS para um protótipo de projeto multimídia. Apresentação dos alunos / Simulação de Avaliação de projetos multimídia (investidor	**7ª Aula – 28/03** **De 27/03 a 31/03** **(2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Análise de SWOT: Metodologia	**8ª Aula – 04/04** **De 03/04 a 07/04** **(2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Atividade Ref. Análise SWOT	**9ª Aula – 11/04** **De 10/04 a 14/04** **(2,5 h/a)**

Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Ferramentas	**10ª Aula – 18/04 De 17/04 a 21/04 (2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Simulação de Avaliação de projetos multimídia (investidor) / debate	**11ª Aula – 25/04 De 24/04 a 28/04 (2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Simulação de Avaliação de projetos multimídia (investidor) / debate	**12ª Aula – 02/05 De 01/05 a 05/05 (2,5 h/a)**
Implantar cronograma em follow up para controle das atividades dos membros da equipe envolvida nos projetos.	Plano de Negócios	Simulação de Avaliação de projetos multimídia (investidor)	**13ª Aula – 09/05 De 08/05 a 12/05 (2,5 h/a.)**
Buscar parcerias para desenvolvimento de projetos de maneira autônoma.	Parcerias na produção de projetos multimídia.	Conceito de parceria Identificação de parceiros potenciais X Mapeamento de fornecedores Atividade: Identificação de parceiros potenciais	**14ªAula – 16/05 De 15/05 a 19/05 (2,5 h/a)**

Selecionar os projetos realizados com respectivos memoriais para organização de portifolio.	Portifólio: conceitos e fundamentos.	Portifólio: modelos e referências	**15ª Aula – 23/05 De 22/05 a 26/05 (2,5 h/a)**
Gerenciar projetos multimídia	Gestão e controle de processos	Análise de Cases de Sucesso e processos utilizados	**16ª Aula – 30/05 De 29/05 a 02/06 (2,5 h/a)**
Gerenciar projetos multimídia	Gestão e controle de processos	Análise de Cases de Sucesso e processos utilizados	**17ª Aula – 06/06 De 05/06 a 09/06 (2,5 h/a)**
Todos	Todos	Desenvolvimento do trabalho Interdisciplinar	**18ª Aula – 13/06 De 12/06 a 16/06 (2,5 h/a)**
Todos	Todos	Desenvolvimento do trabalho Interdisciplinar	**19ª Aula – 19/06 De 19/06 a 23/06 (2,5 h/a)**
Todos	Todos	Desenvolvimento do trabalho Interdisciplinar	**20ª Aula – 27/06 De 26/06 a 30/06 (2,5 h/a)**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Correlacionar linguagens nos processos de criação e gestão de atividades multiplataforma. 2. Analisar as possibilidades de utilização de mídias diferenciadas de acordo com o projeto estabelecido. 3. Articular propostas de concepção e produção de projetos de multimídia.	Discussões em equipe Assiduidade Observação direta Estudo de caso Trabalhos em grupo Dissertações reflexivas Atividades analíticas Autoavaliação Atividades reflexivas	Assiduidade Embasamento conceitual Apropriação do tema Coerência Interesse Assimilação do conteúdo Cooperação Execução das atividades Participação efetiva	Domínio dos conceitos e aplicação prática na vida pessoal e profissional. Demonstração de criatividade; domínio de conceitos. Utilização adequada dos conteúdos. Incorporação de práticas no seu cotidiano.

[1]

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento
Março	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento
Abril	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento
Maio	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento
Junho	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento
Julho	Preenchimento do mapa de empatia e atividades diagnóstico	Não se aplica	Continuo atividade aula-aula	Continuo atividade aula-aula	Planejamento

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Sites para pesquisa sobre o conteúdo:
http://www.administradores.com.br
http://www.sebrae.com.br

Pesquisa de Campo:
http://feiradoempreendedor.sebraesp.com.br/

Bibliografia básica:

GABRIEL, Martha – Marketing na Era Digital – Conceitos, Plataformas e Estratégias . Novatec
TORRES, Claudio – A Bíblia do Marketing Digital. Novatec
REED, Joel – Marketing Eletrônico. Thonson
BACH, Marco – As Imagens em Sites Institucionais. Annris
Sites para pesquisa sobre o conteúdo: http://www.administradores.com.br http://www.sebrae.com.br -
BAMBIRRA SANTOS, Márcio. Mudanças Organizacionais - Métodos e Técnicas Para a Inovação - 3ª Edição - Revista e Atualizada, 3 ed, Jurua, 2011.
CHIAVENATO, Idalberto. Introdução à Teoria Geral da Administração. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. -
DRUKER, Peter. Inovação e Espírito Empreendedor – Cengage Learning – 2008

Bibliografia complementar:

CARBONI, Guilherme C. O Direito de Autor na Multimídia. Quartier Latin.
HOLSINGER, Erik. Como Funciona a Multimídia.Quark do Brasil Ltda.
MELLO, José Guimarães. Dicionário Multimídia. Arte e Ciência.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: Conceitos e Aplicações. Editora LTC.
THALMANN, Daniel. Mundos Virtuais e Multimídia.Editora.
JENKINS, HENRY, Cultura da Convergência. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009
BERTOMEU, João Vicente Cegato, Criação Visual e Multimídia – São Paulo: Cengage Learning, 2010

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

O Componente de Processos Multimídia irá auxiliar no desenvolvimento dos projetos interdisciplinares do módulo II.

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

Indicação de leituras complementares e análise das mesmas;

Produção de trabalhos de pesquisa;

Realização de exercícios individuais;

Realização das atividades de recuperação contínua 1 e 2 descritas no plano de trabalho docente.

IX – Identificação:

Nome do professor: Lilian Amatucci Gazoti

Assinatura: Data: 08/08/16

IX – Identificação:

Nome do professor: Lilian Amatucci Gazoti

Assinatura: Data:

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junior

Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento

Plano de Trabalho Docente – 2017

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 53 aprovado pela portaria Cetec nº 15 de 23 / 03 / 2011	
Etec: Carapicuíba	
Código: 144	Município: Carapicuíba
Eixo Tecnológico: Produção Cultural e Design	
Habilitação Profissional: Técnico em Multimídia	
Qualificação: Técnico em Multimídia	
Componente Curricular: Ilustração Digital	
Módulo: 3	C. H. Semanal: 5,0
Professor: Josenilson Oliveira	
I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.	
- Criar projetos de comunicação visual em meios eletrônicos. - Utilizar técnicas de animação e tratamento de imagens. - Executar ilustração digital e tratamento de imagens. - Definir técnicas de acabamento.	

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: Ilustração Digital **Módulo:** 3

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	1. Expressar ideias por meio dos recursos da linguagem da ilustração.	1	1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto.	1	1. Técnicas de ilustração digital.
2	2. Analisar o produto para o desenvolvimento do projeto e propor alternativas que viabilizem a sua criação de acordo com as diferentes mídias.	2	2.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias.	2	2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração
3	3. Planejar e executar o projeto de ilustração.	3	3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia	3	3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias
		3.2	3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração.	4	4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens;
		3.3	3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração.		definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto
		3.4	3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	5	5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas
				6	6. Tipografia:

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: Ilustração Digital **Módulo:** 3

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
		BOAS VINDAS (2,5 H.A.) Apresentação do Docente; Apresentação das Bases, Habilidade e Competências; Apresentação dos Critérios de Avaliação e Procedimentos Didáticos	**06 / 02 a 10 / 02**
1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração	**COMPOSIÇÃO (5,0 H.A.)** Análise prévia das técnicas e habilidades já adquiridas pelos alunos **Objetivo:** Conscientizar os alunos sobre conceitos básicos de composição e como explorá-los em esboços e ilustrações. **Proposta 1 (5 H.A.):** Desenhos de Imaginação. Objetivo: Identificar as habilidades técnicas e artísticas para estabelecer metas individuais a serem alcançadas. **Exercício 01:** Os alunos fazem um desenho com técnica livre com o tema: Seu lugar favorito. **Exercício 02:** Os alunos fazem um desenho com técnica livre com o tema: Algo que você gosta. **CONCEITO:** Formas de criar ilusão de espaço/profundidade no desenho – Overlap, Background, Size, Position/Placement, Detail, Contrast (Colour, Value), Perspective. **PORTFOLIO:** Os alunos fazem um desenho com o software Illustrator com o tema: Casinha do Interior	**06 / 02 a 17 / 02**

.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas	**ILUSTRAÇÃO: INTRODUÇÃO (2,5 H.A.)** Alinhamento de conceitos Proposta 1 (2,5 H.A.): O que é Ilustração? Objetivo: Relacionar conhecimentos prévios e definições técnicas do tema. Exercício 01: Debate coletivo sobre o tema: O que é Ilustração?	**13 / 02 a 17 / 02**
1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração.	2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas	**FIGURA HUMANA (7,5 H.A.)** Objetivos: Desenvolver a capacidade de observação, simplificação da forma, percepção de relações de proporção. Proposta 1 (2,5 H.A.): Estudos da figura humana simplificada. CONCEITOS: Apresentação do método Loomis (ver bibliografia) de desenho da cabeça. Vídeo-aulas de desenho da cabeça (método Proko). Exercício 01: Os alunos desenham cabeças simplificadas nas vistas frontal, lateral e 3/4. Proposta 2 (5,0 H.A.): Cânone Acadêmico da Figura Humana. Stick Figure (Axial). Manequim Articulado. CONCEITO: Apresentar o método de desenho Axial da figura (Stick Figure). Exercício 01: Desenhar a figura humana simplificada (stick figure) em repouso e movimento. Exercício 02: Desenhar a figura humana em volumes tridimensionais em repouso.	**20 / 02 a 03 / 03**

1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 2.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	1. Técnicas de ilustração digital. 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas 6. Tipografia:	**FERRAMENTAS DIGITAIS (5,0 H.A.)** Objetivo: Conhecer as principais tecnologias digitais para produção e finalização de ilustrações Proposta: Conhecer as tablets. Conhecer o Photoshop e o painel de Brushes Atividade: Apresentação das tablets (história, fabricantes, tipos, preços, configuração e manuseio etc) Atividade: Utilizando a tablet: Navegação, Escrita, Desenho, Pintura (Efeitos de pressão - Shape e Opacity) Atividade: Os alunos experimentam todos os controles do painel de brushes com orientação do professor Atividade: Os alunos criam dois pinceis customizados para entender o processo	**06 / 03 a 10 / 03**
3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	1. Técnicas de ilustração digital. 2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas 6. Tipografia:	**ILUSTRAÇÃO: INTRODUÇÃO (5,0 H.A.)** Proposta 1 (2,5 H.A.): Conhecer artistas, técnicas, estilos ao longo da história da ilustração. Conhecer o mercado e o perfil do profissional. Exercício 01: Panorama da Ilustração. Exibição de ilustrações diversas (ténicas, estilos, períodos). Discussão sobre as impressões dos alunos. CONCEITO: O Mercado. Atitudes do profissional de Ilustração (Pontualidade, Cumprimento de prazos, Respeito etc) Proposta 1 (2,5 H.A.): Montagem de Portfolio. Divulgação de trabalho. CONCEITO: Como montar o portfolio. CONCEITO: Auto-promoção e divulgação. Apresentação das principais comunidades e mídias sociais para divulgação(ArtStation, ConceptArt, Behance, DeviantArt, Twitter, Facebook, Instagram)	**13 / 03 a 17 / 03**

1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração.	3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 6. Tipografia:	**CHARACTER DESIGN (10H.A.)** **Objetivos:** Desenvolver as habilidades de planejamento e finalização de conceitos de personagem. Proposta (): Explorar técnicas de criação aplicadas em Animações, Histórias em Quadrinhos e Cinema. CONCEITOS: Silhouette, Body Types, Model Sheet/Turn Around, Expression Sheet (Ref: McCloud / Loomis / ConceptArtORG / Phill Bourasa / Schoolism) Exercício 01: Os alunos devem criar uma folha de "personagens" em silhueta, explorando formas geométricas. PORFTOLIO: Os alunos devem escolher uma silhueta e criar o Model Sheet e o Expression Sheet.	**20 / 03 a 31 / 03**
1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração.	3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto	**PERSPECTIVA (15H.A.)** **Objetivos:** Desenvolver a capacidade de percepção da forma no espaço tridimensional e explorar os planos imagéticos da composição. **Proposta 1 (10 H.A.):** Apresentar os elementos da perspectiva e explorar seus recursos na construção de cenas. **CONCEITOS:** Elementos da Perspectiva (Linha do Horizonte, Ponto de Fuga). Perspectiva na composição. Escorço. Planta-baixa/Maquete. **Exercício 01:** Desenhar cenários e objetos utilizando 1PF, 2PF, 3PF e Múltiplos Pontos de Fuga. **Exercício 02:** Utilizar a perspectiva para integrar personagens e cenários. Escorço dinâmico. **Exercício 03:** Desenhar a planta-baixa da casa. **PORTFOLIO:** Os alunos devem realizar um desenho de perspectiva da casa escolhendo um ângulo de câmera específica (Nanquim & Opaline)	**03 / 04 a 20 / 04**

1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração.	2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas	**COMPOSIÇÃO (5,0H.A.)** **Objetivos:** Conscientizar os alunos sobre a importância dos esboços no projeto de ilustração/comunicação visual. **Proposta 1 (2,5 H.A.):** Produção de thumbnails. **CONCEITOS:** Thumbnails. O que é? Como se usa. (Ref: Alphonso Dunn, Sergio Paez, CG Cookie Concept etc) **Exercício 01:** Os alunos criam thumbnails a partir de um briefing de ilustração. Desenvolver de 5 a 10 thumbnails. **PORTFOLIO:** Escolher um dos thumbnails e finalizar a ilustração (Opaline & Nanquim).	**24 / 04 a 28 / 04**
1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 2.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	1. Técnicas de ilustração digital. 2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas	**STORYBOARD (10H.A)** **Objetivo:** Desenvolver as habilidades narrativas e o uso de composição dramática em peças de pré-produção e de produção de animações, games e cinema. **Proposta:** Apresentar aos alunos as principais características dos storyboards e quais recursos de composição auxiliam na melhor comunicação da imagem em movimento. **CONCEITO:** Ângulos de Câmera (POV, Worm View, Eagle View), Transições de Câmera (Panorâmica, PGM, PG, P. Americano, P. Médio, PP, Close, Detalhe, Traveling Vertical, Traveling Horizontal) Atividade: Os alunos devem fazer uma série de 5 a 10 painéis contando uma sequência de história (fornecida pelo professor) explorando a câmera como recurso narrativo e dramático **PORTFOLIO:** Finalizar os painéis da atividade anterior (Nanquim & Opaline)	**01 / 05 a 12 / 05**

1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 2.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	1. Técnicas de ilustração digital. 2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas 6. Tipografia:	**DIGITAL RENDERING (15H.A)** **Objetivo:** Dominar os principais processos de finalização digital **Proposta:** Transferir artes manuais para o meio digital e realizar as principais técnicas de finalização digital utilizadas em Ilustração, Quadrinhos, Animação e Games **CONCEITO:** Clean Up Atividade: Os alunos realizam o clean up de duas imagens fornecidas pelo professor após a demonstração de escaneamento e limpeza (Canais de Cor e Intervalo de Cor) **CONCEITO:** Luz e Sombra (revisão). Paradigma dos Degraus de Sombra **CONCEITO:** Flat Color Atividade: Os alunos aplicam o processo de "flat color" de uma ilustração fornecida pelo professor (anteriores) **CONCEITO:** Harg Edge (Cartoon/Mangá/Animê Styles) **Atividade:** Os alunos finalizam a ilustração anterior, aplicando o conceito de “fatiar” para criar degraus de sombra **CONCEITO:** Soft Edge (Comics Style) Atividade: Os alunos utilizam a ilustração anterior para finalização. **CONCEITO:** Digital Painting (Tons de Cinza) Atividade: Os alunos fazem a renderização de uma ilustração fornecida pelo professor (Lincoln? Frutas?) **CONCEITO:** Digital Painting (Cor) Atividade: Os alunos fazem a renderização da ilustração anterior em cores **PORTFOLIO:** Escolher uma das três técnicas (hard edge, soft edge, realista) e finalizar.	**15 / 05 a 02 / 05**

1. Identificar as técnicas de ilustração adequadas a cada projeto. 2.1 Aplicar o projeto de ilustração adequadamente às diversas mídias. 3.1. Usar os recursos da ilustração aplicados a concepção do projeto multimídia 3.2. Executar as etapas de desenvolvimento do projeto de ilustração. 3.3. Utilizar os recursos plásticos compositivos e tecnológicos como instrumento do projeto de ilustração. 3.4. Articular linguagem plástica e tecnológica para a criação de projeto de multimídia.	1. Técnicas de ilustração digital. 2. Fundamentos de um projeto: aplicação da ilustração 3. Conceitos e práticas de ilustração aplicadas às diversas mídias 4. Planejamento do trabalho: roteiro de pesquisa e análise de imagens; definição de *softwares* adequados; pontos críticos do projeto 5. Tecnologia de linguagem plástica: imagens digitalizadas 6. Tipografia:	**TCC e RECUPERAÇÃO PARALELA** Proposta: Auxilio na produção do TCC Proposta: Atendimento aos alunos com dificuldades na finalização de peças.	**05 / 06 a 03 / 07**

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação[1]	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Expressar ideias por meio dos recursos da linguagem da ilustração.	- Diálogos conceituais - do briefing a solução apresentada; - Habilidades artísticas manuais e digitais; - Capacidade de comunicação através de imagens; - Capacidade de Pesquisa e Leitura imagética; - Debates coletivos - Brainstorm; - Análise dos resultados individuais e coletivos apresentados; - Aplicação das técnicas e materiais e recursos adequados aos projetos propostos; - Análise comparativa de evolução entre os exercícios;	- Manuseio correto das ferramentas e aplicação das técnicas aprendidas; - Criatividade e experimentação de materiais no processo de produção; - Assiduidade e Cumprimento dos prazos; - Participação nas aulas; - Organização do material; - Uso correto dos materiais e técnicas aprendidas; - Capacidade de comunicação de ideias por meio da ilustração; - Criatividade e originalidade no uso das cores e técnicas aprendidas; - Apropriação dos conceitos e técnicas pesquisados; - Criatividade e originalidade na abordagem da mensagem da ilustração;	- Capacidade de análise da imagem, argumentação e articulação de conteúdos; - Realização das atividades; - Respeito ao ambiente, aos companheiros, pró-atividade, participação; - Capacidade de explorar graficamente as possibilidades expressivas de cada estilo e atender as especificações do projeto; - Método de trabalho e processo criativo no desenvolvimento de ideias e conceitos de comunicação através da ilustração; - Presença em sala de aula e produção contínua; - Entrega das atividades;
2. Analisar o produto para o desenvolvimento do projeto e propor alternativas que viabilizem a sua criação de acordo com as diferentes mídias.	- Diálogos conceituais - do briefing a solução apresentada; - Concentração, organização e comportamento em sala; - Comprometimento individual e coletivo; - Capacidade de trabalhar em equipe -	- Participação nos debates e contribuições pertinentes ao tema; - Assiduidade e Cumprimento dos prazos; - Participação nas aulas; - Organização do material; - Apropriação dos conceitos e técnicas	- Capacidade de análise da imagem, argumentação e articulação de conteúdos; - Realização das atividades; - Respeito ao ambiente, aos companheiros, pró-atividade, participação;

[1]

	delegar e realizar atividades; - Capacidade de Pesquisa e Leitura imagética; - Debates coletivos - Brainstorm;	pesquisados; - Cumprimento das exigências e limitações do briefing de ilustração; - Criatividade e originalidade na abordagem da mensagem da ilustração; - Realização correta das etapas de produção e finalização digital;	- Capacidade de explorar graficamente as possibilidades expressivas de cada estilo e atender as especificações do projeto; - Método de trabalho e processo criativo no desenvolvimento de ideias e conceitos de comunicação através da ilustração; - Presença em sala de aula e produção contínua; - Entrega das atividades;
3. Planejar e executar o projeto de ilustração.	- Diálogos conceituais - do briefing a solução apresentada; - Habilidades artísticas manuais e digitais; - Concentração, organização e comportamento em sala; - Comprometimento individual e coletivo; - Capacidade de trabalhar em equipe - delegar e realizar atividades; - Capacidade de comunicação através de imagens; - Capacidade de Pesquisa e Leitura imagética; - Debates coletivos - Brainstorm; - Análise dos resultados individuais e coletivos apresentados; - Aplicação das técnicas e materiais e recursos adequados aos projetos propostos; - Análise comparativa de evolução entre os exercícios;	- Participação nos debates e contribuições pertinentes ao tema; - Manuseio correto das ferramentas e aplicação das técnicas aprendidas; - Criatividade e experimentação de materiais no processo de produção; - Assiduidade e Cumprimento dos prazos; - Participação nas aulas; - Organização do material; - Uso correto dos materiais e técnicas aprendidas; - Capacidade de comunicação de ideias por meio da ilustração; - Criatividade e originalidade no uso das cores e técnicas aprendidas; - Apropriação dos conceitos e técnicas pesquisados; - Realização das etapas do projeto de ilustração de forma satisfatória; - Cumprimento das exigências e limitações do briefing de ilustração; - Criatividade e originalidade na	- Capacidade de análise da imagem, argumentação e articulação de conteúdos; - Realização das atividades; - Respeito ao ambiente, aos companheiros, pró-atividade, participação; - Capacidade de explorar graficamente as possibilidades expressivas de cada estilo e atender as especificações do projeto; - Método de trabalho e processo criativo no desenvolvimento de ideias e conceitos de comunicação através da ilustração; - Presença em sala de aula e produção contínua; - Entrega das atividades;

		abordagem da mensagem da ilustração; - Realização correta das etapas de produção e finalização digital;	

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	Mapa de Afetividade (levantamento de informações sobre os alunos)	Levantamento de déficit de aprendizagem e preparação de atividades extraclasse	Preparação de atividades; Recebimento de peça de Portfolio	Produção de material para auxílio nas atividades	Reuniões de Planejamento e Pedagógica
Março		Replanejamento de trabalhos junto aos alunos com defasagem de aprendizagem e/ou excesso de faltas	Organização do projeto de Character Design e recebimento de peça de Portfolio		Reunião de Curso, Reunião de professores para consolidação do Mapa de Afetividade
Abril	Identificação e acompanhamento de alunos com déficit de aprendizagem causados por problemas extraclasse	Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Storyboard e recebimento de peça de Portfolio	Preparação de material para auxílio nas atividades	Conselho Intermediário
Maio		Aplicação de atividades extraclasse de recuperação paralela	Organização do projeto de Pintura Digital e recebimento de peça de Portfolio	Preparação de material para auxílio nas atividades	Reunião de Curso
Junho	Orientação aos alunos com excesso de faltas e/ou déficits de aprendizagem.	Acompanhamento, junto com a coordenação pedagógica e orientação educacional dos alunos com déficit	Auxílio na finalização das peças dos projetos de TCC		Plantões de TCC e Interdisciplinares

Julho		Acompanhamento, junto com a coordenação pedagógica e orientação educacional dos alunos com déficit			Conselho Final

**Preencher com as atividades que serão desenvolvidas no mês.*

VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

- Exposição de imagens e material digital (slides), apresentação de livros e artbooks, exibição de tutoriais em vídeo, realização de tutoriais em tempo real em sala de aula com recursos de TV/Projetor;

- Livros:

ZEEGEN, Lawrence; Crush. Fundamentos de Ilustração. Rio de Janeiro. Editora Bookman. 2009;
HALL, Andrew; Fundamentos essenciais da Ilustração. São Paulo. Editora Rosari. 2012;
OLIVEIRA, Rui de. Pelos Jardins Boboli: Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro. Editora Nova Fronteira. 2008;
SEEGMILLER, Don; Digital Character Design & Painting: The Photoshop CS Edition. Boston. Charles River Media. 2004;
OLIVEIRA, Ieda (organizadora). O que é Qualidade em Ilustração no livro Infantil e Juvenil: com a palavra o ilustrador. São Paulo. DLC. 2008;
LOOMIS, Andrew. Creative Illustration. USA. Titan Books. 1966;
LOOMIS, Andrew. Figure Drawing From All It's Worth. USA. Titan Books. 2011;
LOOMIS, Andrew. Successful Drawing. USA. Random House II. 2012;
LOOMIS, Andrew. Drawing The Head & The Hands. USA. Titan Books. 2011;
BRIDGMAN, George Brant. Bridgman's Complete Guide to Drawing From Life. USA. Sterling USA. 2009;
NORLING, Ernest R. Perspective Made Easy. New York. Dover Publications Inc. 1999;
D'AMELIO, Joseph. Perspective Drawing Handbook. New York. Dover Publications Inc. 2004;
RICHMOND, Tom. The Mad Art of Caricature!: A Serious Guide to Drawing Funny Faces. USA. Deadline Demon Publishing. 2011;

Sites:

Guia do Ilustrador: http://www.guiadoilustrador.com.br
Revista Ilustrar: http://www.revistailustrar.com/
Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB): www.sib.org.br
Proko: http://proko.com
The Virtual Instructor: http://thevirtualinstructor.com
Art Tutor: https://www.arttutor.com
Ilustra Dicas: http://ilustradicas.blogspot.com.br
Schoolism: http://www.schoolism.com/
Storyboard Art: http://storyboardart.org/welcome/

- Comunidades de Ilustração Tradicional/Digital:

ArtStation: https://www.artstation.com
Behance: https://www.behance.net
Deviant Art: WWW.deviantart.com
CG Society: www.cgsociety.org
Concept Art: www.conceptart.org
I Draw Girls / The Art Classes: www.idrawgirls.com
Imagine FX: www.imaginefx.com
Comic Art Community: www.comicartcommunity.com/gallery
Pinup And Cartoon Girls: www.pinupcartoongirls.com

- Canais de arte e ilustração:

Alphonso Dunn (https://www.youtube.com/user/LighterNoteProd),
Alex Cói (https://www.youtube.com/channel/UCZ096wDXrFBHq1GeBqrit6g),
Artgerm Stanley Lau (https://www.youtube.com/user/artgerm),
Bate-papo Ilustrado https://www.youtube.com/user/batepapoilustrado)
Cartoonblock (https://www.youtube.com/user/cartoonblock),

CG Cookie Concept (https://www.youtube.com/user/conceptcookie),
Circle Line Art School (https://www.youtube.com/user/circlelinemedia)
Control+Paint (https://www.youtube.com/user/ctrlpainter),
Draw With Jazza (https://www.youtube.com/user/DrawWithJazza),
Ilustradicas Raul Tabajara (https://www.youtube.com/user/raultabajara),
Imagine FX (https://www.youtube.com/user/imaginefx),
Ivan Querino (https://www.youtube.com/user/animartds),
Jesus Conde (https://www.youtube.com/user/JesusCondeArtStudio),
Jetty JetShow (https://www.youtube.com/user/JettyJetShow),
Jonathan Rector (https://www.youtube.com/user/jonathanrector),
Kevin Cross (https://www.youtube.com/user/MonkeyModComics),
Madbox Connect (https://www.youtube.com/channel/UCGsngRn1wCFkvrALIldXPJQ),
Proko (https://www.youtube.com/user/ProkoTV),
Sakimichan (https://www.youtube.com/user/smilin0nena),
Stephen Silver (https://www.youtube.com/user/silvertoons)
Sycra (https://www.youtube.com/user/Sycra),
Xia Taptara (https://www.youtube.com/user/idrawgirls)

Estúdios e Artistas:
Imaginary Friends, Imaginism Studios, Chis de Lara, Stanley “Artgerm” Lau, Abraão Lucas, Walt Disney Studio, Capcom, DreamWave Studio, Studio Ghibli, Bobby Chiu, Eduardo Schaal, Raul Tabajara, Shunya Yamashita, Hyung-tae Kim, Al Stefano, Edde Wagner, Rui de Oliveira, Odilon Moraes, Renato Alarcão, Gonzalo “Genzoman” Ordóñez Arias, Marta Dahlig, Warren Louw, Arnold Tsang

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

- Exposição de ilustrações de alunos, ex-alunos e profissionais do mercado a fim de criar um contexto para troca de experiências;

- Orientação na produção de trabalhos de Conclusão de Curso relacionados a criação de personagens e/ou cenários (character design, concept art, environment design), mascotes (branding), histórias em quadrinhos (narrativas gráficas), animações (model sheet, storyboard, animatic), livros ilustrados (composição, Gestalt, Semiótica, técnicas e materiais);

- Aulas extras (aos sábados) para apresentação de técnicas a aprofundamento de conceitos e práticas profissionais; Plantões de TCC/Interdisciplinares;

- Palestras com ilustradores/estúdios de ilustração;

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

- Refação da atividade em sala de aula e/ou extra-classe: O aluno receberá novo prazo para a entrega da atividade que será realizada e avaliada etapa por etapa, com acompanhamento e orientações do professor. Além disso, será indicada bibliografia complementar para que o aluno possa se aprofundar nos temas dos quais apresenta dificuldade.

Bloco ILUSTRAÇÃO: Leitura complementar (vide bibliografia: Livros, Artistas, Canais, Sites);
Bloco COMPOSIÇÃO: Atividades extraclasse e leitura complementar (vide bibliografia: Canais, Comunidades, Artistas, Sites, Livros);
Bloco CHARACTER DESIGN: Atividades extraclasse e leitura complementar (vide bibliografia: Canais, Sites, Artistas, Comunidades);

Bloco STORYBOARD/STORYTELLING: Atividades extraclasse e leitura complementar (vide bibliografia: Canais, Comunidades, Artistas, Sites, Livros);
Bloco DIGITAL RENDERING: Atividades extraclasse e leitura complementar (vide bibliografia: Canais, Comunidades, Artistas, Sites, Livros);
Bloco TCC: Acompanhamento e orientação individual dos alunos de acordo com o recorte do trabalho de conclusão de curso.

IX – Identificação:

Nome do professor: Josenilson Costa de Oliveira

Assinatura: Data: 11/02/2017

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Após análise do plano apresentado baseado nas bases tecnológicas e competências do curso aprovo a utilização do plano de trabalho proposto pelos professores no primeiro semestre de 2017.

Nome do coordenador (a): Marcos Antônio de Lima Junior

Data: 02/03/2016_

Marcos Junior

Data e ciência do Coordenador Pedagógico__

XI– Replanejamento