

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|--|
| TURMA: 1º Período | PERÍODO: 01/03 a 09/04 |
| CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira HORÁRIO: 16:30h às 17:30h |
| COMPONENTE CURRICULAR: PERSPECTIVA E SOMBRA | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira HORÁRIO: 14:00h às 15:00h |
| PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40 horas à distância |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------|------|---|--|---|---|---------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1 | 1 | CONCEITOS BÁSICOS DE PERSPECTIVA CONFIGURAÇÕES FORMAIS | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a técnica de desenho livre por meio de formas básicas. • Compreender o desenho a partir de formas básicas e construir desenhos tridimensionais a partir da união de formas comuns • Apresentar de modo geral os principais tipos de perspectivas usadas em design. | <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação da técnica por meio de demonstração ao vivo (google meet) • Slides para acompanhamento • Pastas com imagens de referências para desenvolvimento da atividade | <ul style="list-style-type: none"> • Lista de exercícios práticos; • Entrega: 07/03 (domingo). | 01/03 a 05/03 | 20 | | 6h |
| 2 | 1 | 2 | PERSPECTIVA CAVALERA | <ul style="list-style-type: none"> • Entender a perspectiva Cavalera • Construir a perspectiva a partir das vistas ortogonais | <ul style="list-style-type: none"> • Web aula • Desenho ao vivo durante a aula. • Vídeos complementares online (Youtube e afins); • Material digitalizado (imagens) para exercitar | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática: os alunos irão desenhar a partir de imagens de referência que mostram passo-a-passo a construção do desenho. | 08/03 12/03 | 20 | | 6h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|---------------|----|---|----|
| | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> Entrega até o dia 14/03 (domingo). | | | | |
| 3 | 1 | 3 | PERSPECTIVA ISOMÉTRICA | <ul style="list-style-type: none"> Apresentar a perspectiva isométrica, mostrando como construir utilizando malha de construção. Apresentar como construir o cubo isométrico a partir do uso dos esquadros. | <ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Demonstração ao vivo durante a aula síncrona. Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides | <ul style="list-style-type: none"> Atividades práticas com resolução de exercícios Entrega: 21/03 (domingo). | 15/03 a 19/03 | 30 | | 7h |
| 4 | 1 | 4 | PERSPECTIVA ISOMÉTRICA e Vistas ortogonais | <ul style="list-style-type: none"> Apresentar vistas ortogonais e como ler suas informações para a construção da Perspectiva isométrica | <ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Desenho ao vivo durante a aula. Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides | <ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – - Os alunos irão desenhar objetos isométricos a partir das vistas Entrega: 28/03 (domingo). | 22/03 a 26/03 | 30 | | 7h |
| | | | REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 01* | <ul style="list-style-type: none"> Recuperação das atividades em atraso | - | Entrega: 11/04 (domingo). | - | - | - | - |
| 5 | 1 | 5 | Perspectiva cônica | <ul style="list-style-type: none"> Apresentar os conceitos da perspectiva cônica, a noção de proporção dos objetos no espaço. Desenvolver sólidos em perspectiva cônica Apresentar as perspectivas com um e com dois e três pontos de fuga | <ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Vídeos de Youtube e outras plataformas Material digitalizado (imagens) para exercitar Slides | <ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – Entrega: 11/04 (domingo). | 29/03 a 02/04 | 50 | | 7h |
| 6 | 1 | 6 | Perspectiva cônica | <ul style="list-style-type: none"> Apresentar os conceitos da perspectiva cônica, a noção de proporção dos objetos no espaço. | <ul style="list-style-type: none"> Web aula (Google Meet); Vídeos de Youtube e outras plataformas | <ul style="list-style-type: none"> Exercício Prático – Entrega: 11/04 (domingo). | 05/04 a 09/04 | 50 | | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------------------------|---|--|---------------------------------------|---|---|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver sólidos em perspectiva cônica • Apresentar as perspectivas com um e com dois e três pontos de fuga | <ul style="list-style-type: none"> • Material digitalizado (imagens) para exercitar • Slides | | | | | | |
| | | REPOSIÇÃO DA AVALIAÇÃO 02* | <ul style="list-style-type: none"> • Recuperação das atividades em atraso | | Entrega: 14/04 (quarta-feira). | - | - | | | |
| | | PROVA FINAL | <ul style="list-style-type: none"> • Recuperar as deficiências em relação às avaliações anteriores, para os alunos que não atingiram a nota necessária. | <ul style="list-style-type: none"> • Avaliação | Entrega: até 18/04 | | | | | |

| | |
|--|------------|
| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | 200 Pontos |
| <p>A pontuação foi realizada da seguinte maneira:</p> <p>Nota 1 (Somatório das atividades desenvolvidas nos tópicos 1 ao tópico 4): = 100 pontos</p> <p>Nota 2 (Somatório das atividades desenvolvidas nos tópicos 5 e 6 = 100 pontos</p> <p>SOMATÓRIO da Unidade 1 (100 pontos) e Unidade 2 (100 pontos) dividido por 2.</p> <p><u>Unidade 1 + Unidade 2 = Nota Final da Disciplina</u></p> <p style="text-align: center;">2</p> <p>* Cada alunos só terá direito a uma reposição de nota (total ou parcialmente)</p> | |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Instrucional Perspectiva e Sombra 2020.2

Assunto: Plano Instrucional Perspectiva e Sombra 2020.2
Assinado por: Wilson Medeiros
Tipo do Documento: Plano Instrucional
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 21/02/2021 23:30:42.

Este documento foi armazenado no SUAP em 21/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 174184

Código de Autenticação: 8ab58d3ced



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|--|
| TURMA: 1º Período | PERÍODO: 01/03/2021 a 23/04/2021 |
| CURSO: Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: segunda-feira HORÁRIO: 14h às 15h |
| COMPONENTE CURRICULAR: Plástica I | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: quinta-feira HORÁRIO: 15h15 às 16h15 |
| PROFESSOR(A): Fabianne Azevedo dos Santos | CARGA HORÁRIA (% a definir): 60 h/a |

| TÓPICO | UNIDADE (SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|--------------------|------|--------------------------|--|---|---|---------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1. Papercraft | 1 | Ambientação e Volumetria | Iniciar a disciplina com informação sobre conteúdo e pontuações. Conhecer a técnica de volumetria e paper craft. | - Web aula (Google Meet); - slide narrado. - material didático (texto) no tópico. | Fórum e modelagem de volumetrias | 01/03 a 05/03 | 50 | - | 8h |
| 2 | 1. Papercraft | 2 | Papercraft | Producir personagens com a técnica de papercraft | - Web aula (Google Meet); - Vídeo aula da internet (ex: youtube) | Produção do personagem e postagem na sala de aula virtual | 08/03 a 12/03 | 50 | - | 8h |
| 3 | 1. Stencil | 3 | Stencil | Conhecer e iniciar a aplicação da técnica de impressão manual (stencil) | - Web aula (Google Meet); - Video Aula (10 minutos). | Produção de teste do Trabalho Final e postagem na sala de aula virtual. | 15/03 a 19/03 | 30 | - | 8h |
| 4 | 1. Stencil | 4 | Stencil | Continuar o desenvolvimento de um stencil a partir do conhecimento da técnica | - Web aula (Google Meet); Vídeo Aula (10 min). Vídeo aula da internet (ex: youtube) | Produção e postagem da imagem do trabalho final na sala de aula virtual. | 22/03 a 26/03 | 70 | - | 7h |
| 5 | 1. Encadernação | 5 | Caderno 1 | Conhecer os tipos de encadernação manual, seus procedimentos e materiais e iniciar a | - Web aula (Google Meet); - Slide narrado; - Vídeo aula (10 minutos). | Fórum, Pesquisa de referências postada na sala de aula virtual e postagem das imagens | 29/03 a 02/04 | 25 | - | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|-----------------|---|-------------------------------|---|---|--|---------------|-----|---|-----|
| | | | | produção do caderno 1 com costura invisível. | - material didático (texto) no tópico | da produção do caderno 1. | | | | |
| 6 | 1. Encadernação | 6 | Caderno 1 | Finalizar a produção do caderno 1 com costura invisível. | Web aula (Google Meet); Vídeo Aula (10 min). Vídeo aula da internet (ex: youtube) | Produção e postagem da imagem do andamento do caderno 1 na sala de aula virtual. | 05/04 a 09/04 | 25 | - | 7 h |
| 7 | 1. Encadernação | 7 | Caderno 2 | Producir o caderno 2 com costura aparente tipo 1. | Web aula (Google Meet); Vídeo Aula (10 min). Material didático (texto) no tópico. | Produção e postagem da imagem do caderno 1 finalizado na sala de aula virtual. | 12/04 a 16/04 | 50 | - | 7 h |
| 8 | 1. Encadernação | 8 | Paper, stencil e encadernação | Finalizar a disciplina com a entrega de notas e pendências | - Web aula (Google Meet); - slide narrado. - material didático (texto) no tópico. | Produção e postagem da imagem dos trabalhos pendentes finalizados na sala de aula virtual. | 19/04 a 23/04 | - | - | 7 h |
| - | Prova Final | - | Paper Craft | Apresentar o conhecimento e domínio da técnica Paper Craft. | Apostila de orientação para atividade referente a prova final da disciplina | Produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual. | 26/04 a 30/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 1 semestre.

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|--|--------|
| ** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação. A pontuação total da disciplina será a média aritmética entre a pontuação final das três unidades. Unidade 1 (Paper Craft) = 100 pontos (Exercício do tópico 1 = 50 + exercício do tópico 2 = 50) Unidade 2 (Stencil) = 100 pontos (Exercício do tópico 3 = 50 + exercício do tópico 4 = 50) Unidade 3 (Encadernação) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 5 ao 7) | 100 |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Instrucional Plástica I

Assunto: Plano Instrucional Plástica I
Assinado por: Fabianne Azevedo
Tipo do Documento: Plano Instrucional
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Fabianne Azevedo dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 09/02/2021 15:43:36.

Este documento foi armazenado no SUAP em 09/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 167096

Código de Autenticação: b72e16d2a3



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | | |
|--|---|--------------------|
| TURMA: 2º Período | PERÍODO: 08/03 a 23/04 | |
| CURSO: CST em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira | HORÁRIO: 14 às 15h |
| COMPONENTE CURRICULAR: Análise Gráfica | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira | HORÁRIO: 14 às 15h |
| PROFESSOR(A): Elaine Feitosa da Silva | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h/a | |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PÉRIODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|--|---|---|--|---------------|---------------------------------------|---|-----------------------------|
| 1 | 1 | 1 | * Apresentação da Disciplina; * Conceito de Análise Gráfica; * Anatomia da linguagem visual. | * Conhecer cronograma das aulas e perfil da turma; * Compreender o conceito e as características da Análise Gráfica; * Compreender os processos de anatomia da linguagem visual; * Entender como funcionam os níveis da mensagem visual. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 14/03: Analizar 3 peças gráficas baseada nos níveis da mensagem visual (pragmático, sintático e semântico). | 08/03 a 12/03 | | 20 | 6 |
| 2 | 1 | 2 | * Elementos Estéticos-formais (não textuais, textuais e mistos); | * Compreender o conceito de elementos estéticos-formais; * Conhecer e entender o funcionamento e aplicação destes elementos em peças gráficas. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 21/03. Procurar em livros e revistas 5 exemplos de elementos estético-formais, identificá-los visualmente e classificá-los. | 15/03 a 19/03 | | 20 | 6 |
| 3 | 1 | 3 | * Elementos Técnicos-formais (dispositivos de composição). | * Compreender o conceito de elementos técnicos-formais; * Compreender o funcionamento e aplicação dos Dispositivos de Composição em peças gráficas. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 28/03. Analizar 3 peças gráficas, identificando a utilização dos dispositivos de composição nas peças gráficas analisadas. | 22/03 a 26/03 | | 20 | 6 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|---------------|-----|-----|---|
| 4 | 1 | 4 | * Elementos Técnicos-formais (princípios projetuais). | * Compreender os princípios projetuais e suas aplicações em projetos gráficos. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 04/04. Analisar 3 peças gráficas, identificando os princípios projetuais aplicados em cada peça. | 29/03 a 02/04 | - | 20 | 6 |
| 5 | 1 | 5 | * Elementos da Linguagem Visual | * Conhecer as características e entender a utilização dos elementos da linguagem visual em peças gráficas. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 11/04. Analisar 3 peças gráficas de acordo com os elementos de linguagem visual. | 05/04 a 09/04 | - | 20 | 6 |
| - | 1 | - | * Reposição Avaliação 1 | * Repor Avaliação 1 (atividades itens 1 a 5) | * Google Drive | Entrega de atividades até 18/04. | 12/04 a 16/04 | - | 100 | - |
| 6 | 1 | 6 | * Redesign (análise e avaliação de cases). | * Compreender o processo de redesign, entender os aspectos modificados em peças estudadas, bem como o propósito das mudanças executadas em cada uma delas. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 18/04. Redesign de peça gráfica (cartaz, banner, capa ou diagramação de uma página de um livro ou revista, embalagem, etc. Analisar, apresentar problemas e solução gráfica. | 12/04 a 16/04 | - | 100 | 6 |
| - | 1 | - | * Reposição Avaliação 2 | * Repor Avaliação 2 (atividade itens 7) | * Google Drive | Entrega atividades até 25/03. | 19/04 a 23/04 | - | 100 | - |
| 7 | 1 | 7 | * Outros modelos de Análise Gráfica e leitura Visual. | * Conhecer outros modelos de Análise Gráfica. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Peças Gráficas para a análise; | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 25/04. Responder fórum sobre o assunto. | 19/04 a 23/04 | - | 20 | 6 |
| - | 1 | - | * Prova Final | * Recuperar a média do semestre | * Google Drive | * Material a ser depositado no Drive (redesign de peça indicada pela docente) | 26/04 a 30/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| | |
|--|------------|
| <p>Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem</p> <p>Avaliação 01 (tópico 1 + tópico 2 + tópico 3 + tópico 4 + tópico 5) = 20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 100 pontos.</p> <p>Avaliação 02 (tópico 6) = 100 pontos.</p> <p>Pontuação Extra = tópico 7 = 20 pontos.</p> <p><u>Avaliação 1 + Avaliação 2 = NOTA FINAL DA DISCIPLINA</u> 2</p> <p>Reposição Avaliação 1 = 100 pontos.</p> <p>Reposição Avaliação 2 = 100 pontos.</p> <p>Prova Final = 100 pontos.</p> | 200 pontos |
|--|------------|

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|-------------------------------------|---|
| TURMA: P2 | PERÍODO: 08/03 a 16/04 |
| CURSO: Superior de Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira HORÁRIO: 16h30min – 17h30min |
| COMPONENTE CURRICULAR: Fotografia I | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira HORÁRIO: 14h – 15h |
| PROFESSOR(A): Ticiano Alves | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h/a |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|---|---|--|--|------------|---------------------------------------|---|-----------------------------|
| 1 | 1 | 1 | Conceito de fotografia; Tipos de fotografia; Conceito de Fotografia de Produtos; Introdução de balanço de branco. | - Conceituar fotografia; - Conhecer a matéria prima da fotografia: a luz; - Apresentar os diversos tipos de fotografias; - Diferenciar fotografia arte da fotografia de cunho comercial; - Conceituar fotografia de produtos; - Introduzir o Balanço de Branco (WB). | - Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet) com Prezi. | - Uso do Google Classroom para responder às perguntas abertas propostas. | 08 a 12/03 | 10 | - | 7h |
| 2 | 1 | 2 | Tripé da Exposição Fotográfica (ISO, diafragma e obturador) | - Apresentar os conhecimentos básicos sobre o tripé da exposição fotográfica; - Praticar no simulador da Canon. | - Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet). - Simulador de fotografia Canon - https://college.canon.com.br/simulador - Simulador de objetivas Nikon www.nikon.pt/pt_PT/learn_explore/nikkor_lens_simulator.page | - Envio das fotografias feitas no simulador da Canon. | 15 a 19/03 | 10 | | 7h |
| 3 | 1 | 3 | Fotografia de produto – Parte 1 | - Conhecer os tipos de fotografia de produto; | - Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet). | - Produzir cinco fotografias com composições criativas. | 22 a 26/03 | 10 | - | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|--|---------------|----|---|----|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir os principais equipamentos e acessórios necessários a fotografia de produto; - Selecionar a iluminação, background e elementos que contribuirão para a composição da fotografia de produto; - Apresentar informações básicas para a determinação da composição da fotografia de produto; - Instigar o uso de composições criativas com elementos do cotidiano. | <ul style="list-style-type: none"> - Leitura recomendada “Fotografia de Produto: o que é, Tipos e Como Tirar Fotos dos Produtos” https://fotografiamais.com.br/fotografia-de-produto | | | | | |
| 4 | 1 | 4 | [1] Equipamentos fotográficos; [2] Construção do Quadro de Conceitos e do documento de referência. | <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer os tipos de câmeras, fotômetros, tipos de objetivas e acessórios fotográficos e quais os mais usados em fotografia de produtos; - Compreender como construir um Quadro de Conceito e um documento de referência para a fotografia de produtos. | <ul style="list-style-type: none"> - 2 Videoaulas (10 min). - Web aula (Google Meet). - Construindo o documento de referência para a fotografia de produto. | <ul style="list-style-type: none"> - Fazer um check-list, um quadro de conceito e um documento de referência. | 29/03 a 02/04 | 30 | - | 7h |
| 5 | 1 | 5 | Iluminação | <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer as diferenças entre iluminação artificial e natural; - Compreender o uso da luz direta, rebatida e filtrada (difundida); | <ul style="list-style-type: none"> - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). - Conhecendo e analisando o portfólio de fotógrafos especializados em fotografia de produtos. | <ul style="list-style-type: none"> - Exercício prático usando luz natural e luz artificial. | 05 a 09/04 | 10 | - | 6h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---------------------------------|--|--|--|------------|-----|---|----|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> - Entender o uso da iluminação combinada: artificial e natural; - Conhecer os principais equipamentos usados na iluminação artificial e quais deles podem ser aproveitados no uso da iluminação natural; - Construir a sua própria lightbox. | | | | | | |
| 6 | 1 | 6 | Fotografia de produto – Parte 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Desenhar os esboços das fotografias de produto; - Executar as fotografias de produto usando os esboços, documentos de referência e check-list em mesa “still” ou lightbox. | <ul style="list-style-type: none"> - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). - Aprendendo a fazer o esboço das fotografias de produtos. | <ul style="list-style-type: none"> - Entregar cinco fotografias planejadas baseadas nos Quadro de Conceitos, Documento de referência e esboços. | 12 a 16/04 | 30 | - | 6h |
| - | - | - | Avaliação Final | - | - | - | 19 a 23/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|---|--|
| <p>Unidade 1 (U1) = T1+T2+T3+T5 = 40 pts</p> <p>Unidade 2 (U2) = T4+T6 = 60 pts</p> <p>Total: Unidade 1 + Unidade 2 = 100 pts</p> <p>-----</p> <p>A nota da disciplina será um simples somatório das pontuações obtidas nas atividades semanais. Obs.: [1] Não é uma média, mas sim um somatório. [2] As Atividades Semanais possuem pesos diferentes de acordo com o seu grau de dificuldade.</p> | <p>40 pts (U1)</p> <p>60 pts (U2)</p> <p>100</p> |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

Plano Instrucional Fotografia 1 - Corrigido

Assunto: Plano Instrucional Fotografia 1 - Corrigido

Assinado por: Ticiano Alves

Tipo do Documento: Anexo

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Restrito

Hipótese Legal: Controle Interno (Art. 26, § 3º, da Lei no 10.180/2001)

Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 11/02/2021 21:42:10.

Este documento foi armazenado no SUAP em 11/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 169700

Código de Autenticação: c823eac971



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|---|
| TURMA: 2º Período | PERÍODO: 08/03/2021 a 16/04/2021 |
| CURSO: Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: segunda-feira HORÁRIO: 16h30h às 17h30 |
| COMPONENTE CURRICULAR: Plástica II | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: terça-feira HORÁRIO: 15h15 às 16h15 |
| PROFESSOR(A): Fabianne Azevedo dos Santos | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40 h/a |

| TÓPICO | UNIDADE (SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|--------------------|------|------------------------------|---|--|--|---------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1. Pop Up | 1 | Ambientação e Pop Up parte 1 | Iniciar a disciplina com informação sobre conteúdo e pontuações. Conhecer a técnica de Pop Up | - Web aula (Google Meet); - Slide narrado. - Vídeo Aula (10 min) | Fórum não avaliativo e Produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual. | 08/03 a 12/03 | 50 | - | 7 h |
| 2 | 1. Pop Up | 2 | Pop Up parte 2 | Aplicar o conhecimento sobre a técnica Pop Up em trabalhos autorais | - Web aula (Google Meet); - Slide narrado; | Fórum avaliativo, pesquisa, produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual. | 15/03 a 19/03 | 50 | - | 7 h |
| 3 | 1. Volumetria | 3 | Embalagem 1 e 2 | Compreender a planificação e aplicação em produto tridimensional | - Web aula (Google Meet); - Vídeo Aula (10 min); - Leitura e conhecimento do livro Template para Design Gráfico. | Fórum não avaliativo e Produção e postagem da imagem dos produtos na sala de aula virtual. | 22/03 a 26/03 | 100 | - | 7 h |
| 4 | 1. Quilling | 4 | Quilling parte 1 | Conhecer e entender a relação da técnica quilling com a técnica de lettering. | - Web aula (Google Meet); - Slide narrado; - vídeo (ex. youtube) | Fórum e pesquisa de referências para o trabalho individual a serem postados na sala de aula virtual. | 29/03 a 02/04 | 30 | - | 7 h |
| 5 | 1. Quilling | 5 | Quilling parte 1 | Aplicar a técnica de quilling em um trabalho individual. | - Web aula (Google Meet). - Vídeo Aula (10 min) | Produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual. | 05/04 a 09/04 | 70 | - | 6 h |

| | | | | | | | | | | |
|---|----------------|---|---------------------------------|--|---|--|---------------|-----|---|-----|
| 6 | 1. Quilling | 6 | Pop Up, Volumetria, Quilling | Finalizar a disciplina com a entrega de notas e pendências | - Web aula (Google Meet); - slide narrado. - material didático (texto) no tópico. | Produção e postagem da imagem dos trabalhos pendentes finalizados na sala de aula virtual. | 12/04 a 16/04 | | | 6 h |
| - | Prova Final | - | Pop Up | Apresentar o conhecimento e domínio da técnica Pop Up. | - Apostila de orientação para atividade referente a prova final da disciplina | Produção e postagem da imagem do produto na sala de aula virtual. | 19/04 a 23/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 1 semestre.

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|--|--------|
| ** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação. A pontuação total da disciplina será a média aritmética entre a pontuação das unidades. Unidade 1 (tópico 1 e 2= 100 pontos (somatório da pontuação dos tópicos 1 e 2) Unidade 2 (tópico 3) = 100 pontos (somatório das duas volumetrias desenvolvidas neste tópico 3) Unidade 3 (tópico 4 e 5) = 100 pontos (somatório da pontuação dos tópicos 4 e 5) | 100 |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|---|
| TURMA: Terceiro período | PERÍODO: 01/03 a 19/04/2021 |
| CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira HORÁRIO: 20:15 às 21:15 |
| COMPONENTE CURRICULAR: Desenho III | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: 19:00 às 20:00 |
| PROFESSOR(A): Daniel Alvares Lourenço | CARGA HORÁRIA: 60 horas |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|--|--|---|--|--------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1 | 1 | Técnica de lápis de cor | - Entender o Plano Instrucional e as atividades do semestre; - Compreender o uso da técnica de lápis de cor e do círculo cromático. | - Webaula (Google Meet); - Vídeoaula sobre teoria das cores; - Pastas com imagens de referências da técnica de lápis de cor. | - Realizar um círculo cromático. - Entrega até o dia 07/03/2021. - Reposição-09/03/2021. | 01/03 a 05/03/2021 | 10 | ----- | 7h |
| 2 | 1 | 2 | Técnica de lápis de cor em personagens | - Aprofundar no conhecimento da técnica de lápis de cor; - Compreender o lápis de cor no uso de personagens. | - Web aula (Google Meet); - Vídeo aula com experimentações da técnica de lápis de cor em personagens (parte 01); - Vídeo aula com experimentações da técnica de lápis de cor em personagens (parte 02). | - Exercício Prático - Cada aluno deverá ilustrar um personagem (já existente ou um criado) e utilizar a técnica de lápis de cor. - Entrega do personagem para o dia 14/03/2021. - Reposição para o dia 16/03/2021. | 08/03 a 12/03/2021 | 30 | ----- | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|--------------------|----|-------|----|
| 3 | 1 | 3 | Aula básica com técnicas para criação de personagens/Técnica de lápis de cor em pelos e penas | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar os conhecimentos sobre a criação de personagens para o projeto de estamparia; - Compreender o uso do lápis de cor em pelos e penas de animais; - Entender como o lápis de cor funciona no papel kraft. | <ul style="list-style-type: none"> - Web aula (Google Meet); - Vídeo aula com explicações de técnicas para criação de personagens; - Pasta com referências de animais; | <ul style="list-style-type: none"> - Exercício Prático - O aluno deverá criar uma ilustração com um animal com pelos ou penas (papel Kraft). - Entrega para o dia 21/03/2021. - Reposição para o dia 23/03/2021. | 15/03 a 19/03/2021 | 30 | ----- | 7h |
| 4 | 1 | 4 | Técnica de Nanquim-Básico | <ul style="list-style-type: none"> - Entender, por meio de exercícios básicos, como é o uso da técnica de nanquim. - Observar como é o uso de nanquim com a técnica de lápis de cor. | <ul style="list-style-type: none"> - Web aula (Google Meet); - Vídeo aula com experimentações básicas da técnica de nanquim; - Pastas com referencias de ilustradores que utilizam nanquim. | <ul style="list-style-type: none"> - Exercício Prático – - Realizar hachuras básicas de nanquim. <p>Os alunos deverão criar um personagem/ ou um objeto com a técnica de nanquim e lápis de cor. O personagem/objeto já pode ser o que será utilizado no projeto de estamparia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega para o dia 28/03/2021. -Reposição para o dia 30/03/2021. | 22/03 a 26/03/2021 | 30 | ----- | 7h |
| 5 | 1 | 5 | Design de Superfície/ Estamparia/ <i>Rapport</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Entender do que se trata o Design de Superfície; - Compreender como o desenho pode ser utilizado na estamparia; - Compreender as técnicas de <i>Rapport</i> para estamparia; | <ul style="list-style-type: none"> - Web aula (Google Meet); - Vídeo aula com estampas criadas; - Pasta com referencias de estampas (<i>Rapport</i>); | <ul style="list-style-type: none"> - Exercício Prático – <p>Os alunos deverão apresentar rascunhos dos desenhos da estampa.</p> | 29/03 a 02/04/2021 | 10 | ----- | 8h |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|---|--------------------|-------|------|------|--|
| | | | | | -Apresentar a proposta de projeto de estamparia (projeto com até três alunos). | - Entrega para o dia 04/04/2021. - Reposição para o dia 06/04/2021. | | | | | |
| 6 | 1 | 6 | Projeto de Estamparia | - Auxiliar no desenvolvimento dos desenhos do projeto de estamparia; - Videos complementares sobre criação de personagens. | - Web aula (Google Meet); -- Vídeos complementares para auxiliar em desenvolvimento de personagens futuros. | - Exercício Prático – Os alunos deverão entregar uma prévia do Projeto de Estamparia. - Entrega para o dia 11/04/2021. - Reposição para o dia 13/04/2021. | 05/04 a 09/04/2021 | ----- | 20 | 8h | |
| 7 | 1 | 7 | Projeto Estamparia-Continuação | - Auxiliar no desenvolvimento dos desenhos do projeto de estamparia; - Compreender o processo de finalização de um <i>Rapport</i> . | - Web aula (Google Meet); | - Exercício Prático – Os alunos deverão entregar o projeto finalizado. - Entrega para o dia 18/04/2021. - Reposição para o dia 20/04/2021. | 12/04 a 16/04/2021 | ----- | 70 | 8h | |
| 8 | 1 | 8 | Apresentação dos Projetos de Estamparia/ Apresentação da atividade final da disciplina | - Entender, por meio das apresentações, como diversificar nas criações de estampas. - Avaliar como foi o desenvolvimento da disciplina; | - Web aula (Google Meet); | - Prova Final- Apresentar a proposta do trabalho referente a prova final. | 19/04 a 23/04/2021 | ----- | ---- | 8h | |
| 9 | 1 | | PROVA FINAL | ----- | ----- | -Prova Final- | 26/04 a 30/04/2021 | 100 | ---- | ---- | |

| | |
|---|------------|
| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | 200 Pontos |
| <p>A pontuação foi realizada da seguinte maneira:</p> <p>Primeira Nota: 10 pontos + 30 pontos + 30 pontos + 30 pontos = 100 pontos</p> <p>Segunda Nota: 10 pontos + 20 pontos + 70 pontos = 100 pontos</p> <p>SOMATÓRIO da primeira nota (100 pontos) e segunda nota (100 pontos) dividido por 2.</p> <p><u>Unidade 1 + Unidade 2 = Nota Final da Disciplina</u></p> <p>2</p> | |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Instrucional Desenho III

Assunto: Plano Instrucional Desenho III

Assinado por: Daniel Lourenco

Tipo do Documento: Plano Instrucional

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Ostensivo (Público)

Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Daniel Alvares Lourenco, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 19/02/2021 19:21:47.

Este documento foi armazenado no SUAP em 19/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou
acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 173888

Código de Autenticação: b23150689f



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|--------------------------------------|---|
| TURMA: P3 | PERÍODO: 08/03 a 16/04 |
| CURSO: Superior de Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Terça-feira HORÁRIO: 19h-20h |
| COMPONENTE CURRICULAR: Fotografia II | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira HORÁRIO: 19h-20h |
| PROFESSOR(A): Ticiano Alves | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h/a |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|---|--|---|---|---------------|---------------------------------------|---|-----------------------------|
| 1 | 1 | 1 | Revisão: Fotografia de produtos. | - Revisar os conhecimentos básicos sobre fotografia de produto: equipamentos e acessórios; iluminação; quadro de conceitos, documento de referências, esboços e checklist; foto aérea, plano inteiro, plano detalhe e setup. | - Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet). | - Questionário no Google Forms. | 08 a 12/03 | 10 | - | 7h |
| 2 | 1 | 2 | Projeto fotográfico; Diferença entre Fotografia RAW e Fotografia JPEG; Manipulação x Edição. | - Apresentar as etapas para a construção de projetos fotográficos. - Diferenciar uma fotografia feita no formato RAW para uma em JPEG; - Entender a diferença entre edição e manipulação. | - Videoaula (10 min). - Web aula (Google Meet). - Leitura da entrevista de Sebastião Salgado publicada no El País https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/20/eps/1558350781_612997.html | - Construção de um projeto fotográfico de um produto; | 15 a 19/03 | 50 | - | 7h |
| 3 | 1 | 3 | Apresentando o Adobe Lightroom. | - Apresentar: Módulos do Lightroom; painéis e barras de trabalho do Lightroom; Adobe | - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). | - Exercício de reenquadramento e alinhamento de imagem no | 22 a 26/03 | 10 | - | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|---------------|----|---|----|
| | | | | <p>Lightroom X Camera RAW; trabalhando com o Camera RAW e o Adobe Bridge;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender: o processo de importação das imagens; gestão das imagens importadas; - Conhecer os modos de processamento; - Reenquadrar e alinhar imagem; - Mudar perfis de ajustes da câmera fotográfica. | | Adobe Lightroom. | | | | |
| 4 | 1 | 4 | Editando um Arquivo em RAW no Adobe Lightroom – Parte 1 | <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a ajustar o equilíbrio de branco e exposição; - Compreender o funcionamento do histograma; - Manipular a curva de tons e criar predefinições para as curvas; - Trabalhar saturação, vibração e cores (matiz, saturação e luminância); - Melhorar a nitidez na fotografia como um todo. | <ul style="list-style-type: none"> - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). | <ul style="list-style-type: none"> - Exercícios com RAW: ajuste de branco e exposição; - Trabalho seletivo com as cores. | 29/03 a 02/04 | 10 | - | 7h |
| 5 | 1 | 5 | Editando um Arquivo em RAW no Adobe Lightroom – Parte 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a utilizar o filtro gradiente, pincéis de ajuste e filtro radial; - Melhorar a nitidez nos comandos básicos; - Aprender a reduzir ruído e remover manchas; - Corrigir distorções óticas; - Trabalhar preto e branco / | <ul style="list-style-type: none"> - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). | <ul style="list-style-type: none"> - Exercícios com RAW: melhoramento de nitidez; emprego de ajustes pontuais; redução de ruído. | 05 a 09/04 | 10 | - | 6h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|--|------------|-----|---|----|
| | | | | monocromática; - Fazer dessaturação seletiva; - Configurar vinheta de corte posterior; - Conhecer o poder da calibração; - Criar e aplicar presets; - Exportar imagens. | | | | | | |
| 6 | 1 | 6 | Edição de fotografia de produtos no Photoshop | - Importar e aplicar pincéis; - Editar e manipular imagens de produtos no Photoshop. | - 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet). | - Manipulação de uma fotografia de produto no Photoshop. | 12 a 16/04 | 10 | | 6h |
| - | - | - | Avaliação Final | - | - | - | 19 a 23/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|---|---|
| Unidade 1 (U1) = T1+T3+T4+T5+T6 = 50 pts Unidade 2 (U2) = T2 = 50 pts Total: Unidade 1 + Unidade 2 = 100 pts ----- A nota da disciplina será um simples somatório das pontuações obtidas nas atividades semanais. Obs.: [1] Não é uma média, mas sim um somatório. [2] As Atividades Semanais possuem pesos diferentes de acordo com o seu grau de dificuldade. | 50 pts (U1) 50 pts (U2) 100 |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

Plano Instrucional Fotografia 2 - Corrigido

Assunto: Plano Instrucional Fotografia 2 - Corrigido

Assinado por: Ticiano Alves

Tipo do Documento: Anexo

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Restrito

Hipótese Legal: Controle Interno (Art. 26, § 3º, da Lei no 10.180/2001)

Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 11/02/2021 21:43:42.

Este documento foi armazenado no SUAP em 11/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 169701

Código de Autenticação: 324e70cb6a



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|--|
| TURMA: 4º período | PERÍODO: 08/03/2021 a 23/04/2021 |
| CURSO: CST em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira HORÁRIO: das 19h às 20h |
| COMPONENTE CURRICULAR: Tópicos Especiais em Design, Sociedade e Cultura | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quarta-feira HORÁRIO: das 19h às 20h |
| PROFESSOR(A): Rafael Leite Efrem de Lima | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|-------------------------------|--|--|--------------------------------------|---------------|-----|------------------|---|
| 4 | 1 | 4 | Design e visibilidade digital | Debater a relação entre o design das redes sociais digitais e as construções de identidades sociais. | Aula síncrona com palestra da Prof.a Jeane Freitas | Relatório da palestra | 29/03 a 02/04 | 25 | | 6 |
| 5 | 1 | 5 | Design e Sustentabilidade | Conhecer uma metodologia de design gráfico voltada para a sustentabilidade | Aula síncrona + vídeos | Pesquisa sobre projetos sustentáveis | 05/04 a 09/04 | --- | 25 (em dupla) | 6 |
| 6 | 1 | 6 | Orientação | Tirar dúvidas do projeto passado no tópico 1 | Aula síncrona | Desenvolvimento do projeto | 12/04 a 16/04 | --- | --- | 6 |
| 7 | 1 | 7 | Apresentação dos projetos | Apresentar o projeto desenvolvido | Aula síncrona | Projeto e artigo | 19/04 a 23/04 | --- | Nota do tópico 1 | 6 |
| | | | Final | Recuperar nota da disciplina | Textos + slides das aulas anteriores | Prova | 26/04 a 30/04 | 100 | --- | |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|--|--------|
| AV1 – 100 pontos AV2 – somatório das atividades do tópico 2 ao tópico 5 – 25 pontos x 4 = 100 pontos Média: (AV1 + AV2)/2 | 200 |
| ** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação. | |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|--|
| TURMA: 4º período / 2020.2 | PERÍODO: 08/03/2021 à 19/04/2021 |
| CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Segunda-feira HORÁRIO: 20:15 às 21:15 horas |
| COMPONENTE CURRICULAR: Ergonomia Informacional | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Terça-feira HORÁRIO: 19:00 às 20:00 horas |
| PROFESSOR(A): Rodrigo Pessoa Medeiros | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40 horas |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|---|--|---|-----------------------------|---------------|---------------------------------------|---|--------------------------|
| 1 | 1 | 1 | Introdução a disciplina | - Introduzir os estudantes as possibilidades da Ergonomia e suas variantes. | Web-aula (Google meet) Atividade síncrona | Questionário Google | 08/03 a 12/03 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |
| 2 | 1 | 2 | Fundamentos gerais da interação humano computador (IHC) | - Entender os princípios gerais da Interação Humano Computador de acordo com os conceitos de Design de interação; interface, interação, affordance, experiência do usuário; Engenharia da usabilidade. | Web-aula (Google meet) Atividade síncrona; Slides Atividade assíncrona. | Documento google | 15/03 a 19/03 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|---------------------------------|---------------|-----|---------------|-------|
| 3 | 1 | 3 | Embasamento teórico | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender o modelo humano de processamento de informação; - Perceber os problemas nos erros humanos; - Analisar os processos de modelos mentais. | Web-aula (Google meet) Atividade síncrona | Documento google / Questionário | 22/03 a 26/03 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |
| 4 | 1 | 4 | Fundamentos da psicologia cognitiva e modalagem sistêmica. | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender a psicologia cognitiva nos processos de percepção, processo de controle e diferenças interpessoais; - Analisar o sistema homem-máquina e sua modelagem sistêmica. | Web-aula (Google meet) síncrona Slides e slides assíncrono | Questionário Google | 29/03 a 02/04 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |
| - | - | - | Reposição dos tópicos | - Repor as atividades dos tópicos 01 ao 04 | - | - | 29/03 a 02/04 | 100 | - | - |
| 5 | 1 | 5 | Problematização; Princípios gerais para o projeto de sistemas informacionais; O uso da cor. | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender os problemas informacionais; - Analisar os problemas dos sistemas informacionais: permissibilidade, visibilidade, constrangimento, mapeamento e feedback. - Analisar a psicologia das cores e vantagens do uso da cor. | Web-aula (Google meet) síncrona Slides e slides assíncrono | Documento google / Questionário | 05/04 a 09/04 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|---------------------|---------------|-----|---------------|-------|
| 6 | 1 | 6 | Elementos tipográficos, ícones e pictogramas. | <ul style="list-style-type: none"> - Analisar os elementos tipográficos sob a perspectiva dos conceitos de visibilidade, legibilidade e leitabilidade. - Entender os usos dos ícones e pictogramas: recomendações ergonômicas. | Web-aula (Google meet) síncrona Slides e slides assíncrono | Documento google | 12/04 a 16/04 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |
| 7 | 1 | 7 | Sistemas de sinalização; Instruções e advertências | <ul style="list-style-type: none"> - Entender o conceito de sistema de sinalização e suas recomendações ergonômicas; - Entender os usos de instruções e advertências. | Web-aula (Google meet) síncrona Slides e slides assíncrono | Documento google | 19/04 a 23/04 | 100 | Sem pontuação | 6 h/a |
| - | - | - | Reposição dos tópicos | <ul style="list-style-type: none"> - Repor as atividades dos tópicos 05 ao 07 | - | - | 19/04 a 21/04 | 100 | - | - |
| - | - | - | Prova final | <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar conhecimentos nos processos da ergonomia informacional. | Prova online | Questionário Google | 28/04 | 100 | Sem pontuação | 0 h/a |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| | |
|--|------------|
| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem Nota 01: Média aritmética das notas dos tópicos 01 ao 04; Nota 02: Média aritmética das notas dos tópicos 05 ao 07; Nota final: Média aritmética das duas notas | 100 Pontos |
| Prova final: Até 100 pontos | 100 pontos |

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Instrucional da disciplina de Ergonomia Informacional

Assunto: Plano Instrucional da disciplina de Ergonomia Informacional
Assinado por: Rodrigo Pessoa
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo de Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Rodrigo Pessoa Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 09/02/2021 10:58:18.

Este documento foi armazenado no SUAP em 09/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 166693

Código de Autenticação: 584893de8d



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|--|--|
| TURMA: 4º PERÍODO | PERÍODO: 01/03 A 23/04 |
| CURSO: DESIGN GRÁFICO | ATIVIDADE SÍNCRONA: TERÇA-FEIRA HORÁRIO: 20H15 ÀS 21H15 |
| COMPONENTE CURRICULAR: MARKETING, PUBLICIDADE E PROPAGANDA | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: SEXTA-FEIRA HORÁRIO: 20H15 ÀS 21H15 |
| PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU | CARGA HORÁRIA (% a definir): 60H |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------|------|---|---|--|---|---------------|--|---|-----------------------|
| 1 | 1 | 1 | Comportamento do Consumidor. Felicidade. Troca. Consumo Material e Consumo Experiencial. | - Debater o conceito de compra e troca; - Explorar o conceito de felicidade, de consumo e a sua relação área de negócios e economia. | - Vídeo-aula com slides; - Capítulo de Livro sobre Consumo; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Estudo de Caso sobre Consumo (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 01/03 a 05/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | - | 8h |
| 2 | 1 | 2 | Pesquisa em Administração. Construção do pensamento científico. Paradigmas e Metodologias de pesquisa. Pesquisa de mercado. Análise de dados. | - Compreender as diferentes metodologias de pesquisa aplicadas ao mercado. - Conhecer os paradigmas que conduzem os pontos de vista de uma pesquisa. | - Vídeo-aula sobre pesquisa aplicada aos negócios; - Capítulo de Livro sobre Pesquisa de mercado; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Debate sobre análise de dados (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Seminário de Conceitos (AV2) - APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE. | 08/03 a 12/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | APRESENTAÇÃO - Seminário de Conceitos AV2 - 100 | 8h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---------------|--|--|----|
| 3 | 1 | 3 | Gestão Estratégica. Modelo de Negócios. | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender o que é a gestão estratégica. - Conhecer o que é um modelo de negócios. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre Gestão; - Artigo sobre Modelo de Negócios; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Criação de um Modelo de Negócios (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 15/03 a 19/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | - | 8h |
| 4 | 1 | 4 | Conceitos de Marketing. Teoria e Prática. Evolução do Marketing. | <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver o conceito de marketing e a sua evolução. - Analisar a diferença entre teoria e prática no mundo dos negócios. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre Marketing; - Texto sobre Teoria e Prática do Marketing; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Estudo de Caso (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Seminário de Conceitos (AV2) – ENTREGA DOS TRABALHOS. | 22/03 a 26/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | ENTREGA - Seminário de Conceitos AV2 - 100 | 8h |
| 5 | 1 | 5 | Mix de Marketing e os 4Ps. Marketing de Serviços. Co-criação. Valor de Uso. | <ul style="list-style-type: none"> - Definir o Mix de Marketing e os 4Ps. - Compreender o que é a Lógica Dominante do Serviço, - Explorar o conceito de Valor de uso. - Aplicar princípios da Co-criação. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre o Mix de Marketing; - Capítulo de Livro sobre Marketing de Serviços; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Análise da Indústria Criativa (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Estratégias de Marketing Pessoal (AV3) - APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE. | 29/03 a 02/04 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | APRESENTAÇÃO - Estratégias de Marketing Pessoal (AV3). - Reposição da AV2 | 7h |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|---|---------------|--|--|---|----|
| 6 | 1 | 6 | Marketing Pessoal. Marketing Social. Marketing Digital. Design Thinking | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender as estratégias de marketing pessoa, marketing digital e marketing social. - Conhecer práticas mercadológicas em mercados de não-lucro e governamentais. - Desenvolver uma metodologia de Design Thinking aplicada aos negócios. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula com as novas tendências do Marketing; - Revisão de Literatura sobre Marketing Digital; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Estudo de Caso (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 05/04 a 09/04 | | | | 7h |
| 7 | 1 | 7 | Conceito de Publicidade e Propaganda. Agência de Publicidade. Briefing. Criação Publicitária. Mídias e Formatos. Verba Publicitária. | <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o que é a publicidade, a propaganda, os veículos de comunicação. - Saber a composição de uma agência de publicidade e sua rotina de trabalho. - Conhecer as mídias, seus formatos. - Aprender a divisão da verba publicitária. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre Publicidade e Propaganda; - Depoimento de um Diretor de Agência; - Capítulo de Livro; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Exemplos de Publicidade (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Estratégias de Marketing Pessoal (AV3) – ENTREGA DOS TRABALHOS. | 12/04 a 16/04 | | | ENTREGA - Estratégias de Marketing Pessoal (AV3). | 7h |
| 8 | 1 | 8 | Ética nos negócios. Aspectos Legais. | <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer sobre a legislação brasileira relacionada a Comunicação e a Publicidade. - Debater sobre a ética no mundo dos negócios. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre ética; - Artigo sobre ética no Marketing; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Estudo de Caso (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 19/04 a 23/04 | | | - Reposição da AV3 | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|-------------------|---|
| - | 1 | - | Prova Final | - Recuperar a média abaixo do coeficiente mínimo. | - | - | 26/04 | - | Prova Final - 100 | - |
|---|---|---|-------------|---|---|---|-------|---|-------------------|---|

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|---|--|
| AV1: Exercício de fixação semanal do conteúdo na plataforma Kahoot. - Descrição: Serão realizadas atividades semanais na Plataforma Kahoot ao final da aula síncrona. A prática tem caráter avaliativo e apresentará variadas formas de atividade de acordo com a disponibilidade da plataforma. O objetivo é que o estudante demonstre que participou ou assistiu a aula. As atividades apresentarão uma reflexão em relação as respostas dadas pelo aluno. As atividades são encerradas no último dia de aula, com o aluno podendo realizar-as a qualquer momento durante a disciplina. | AV1 (somatório dos resultados da atividade semanal) = 100 |
| AV2: Seminário de Conceitos atuais do Marketing. - Descrição: Atividade em dupla sobre um dos conceitos atuais do Marketing. O aluno deve entregar o trabalho escrito e uma gravação de sua apresentação (10 minutos máximo). - Apresentação: 08/03 - Entrega: 26/03 - Reposição: 29/03 | AV2 = 100 |
| AV3: Estratégia de Marketing Pessoal - Descrição: Atividade individual com a formulação de uma estratégia de marketing pessoal nas mídias digitais. - Apresentação da Atividade: 29/03 - Entrega da Atividade: 16/04 - Reposição: 19/04 | AV3 = 100 |
| CÁLCULO DA MÉDIA: | (AV1+AV2+AV3) /3 (média aritmética) |
| PROVA FINAL: | PF = 100 (Cálculo padrão para Média Final) |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

(CORRIGIDO) Marketing, Publicidade e Propaganda

Assunto: (CORRIGIDO) Marketing, Publicidade e Propaganda
Assinado por: Vitor Nicolau
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 19/02/2021 11:12:14.

Este documento foi armazenado no SUAP em 19/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 173318

Código de Autenticação: e63d168492



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|---|---|
| TURMA: 5º Período | PERÍODO: 15/03 a 23/04 |
| CURSO: CST em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Quinta-feira HORÁRIO: 15:15 às 16:15h |
| COMPONENTE CURRICULAR: Ética e Legislação | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Sexta-feira HORÁRIO: 14 às 15h |
| PROFESSOR(A): Elaine Feitosa da Silva | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h/a |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECUSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATI VA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------------|------|--|---|---|---|---------------|---------------------------------------|---|-----------------------------|
| 1 | 1 | 1 | * Apresentação da Disciplina; * Conceito de Ética, Direito e Norma; * Moral e Liberdade; * Legislação. | * Conhecer cronograma das aulas e perfil da turma; * Compreender os conceitos gerais de Ética, Direito e Norma; * Entender as dimensões de moral e liberdade em relacionadas à ética; * Compreender a estrutura das leis brasileiras. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Capítulo de livro sobre Ética; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto. * Vídeo Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=FEASxRw2Gb0 . | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 21/03. Responder questionário sobre o assunto no Classroom. | 15/03 a 19/03 | 15 | - | 7 |
| 2 | 1 | 2 | * Ética no Design; * Código de Ética Profissional; * Ética no ambiente de trabalho; * Ética na relação com o cliente; * Concorrência Especulativa. | * Compreender a Ética aplicada ao Design; * Conhecer o Código de Ética da Profissão; * Entender como a Ética é aplicada aos ambientes de trabalho; * refletir sobre a ética na relação com o cliente; * Entender os fundamentos da concorrência especulativa. | * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Códigos de Ética (ADG, AIGA e The Academy of Design Professionals); * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto. * Vídeo Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=pEXhGE7Fd6s e https://www.youtube.com/watch?v=y3PmbEaZUyw . | * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 28/03. Participar de fórum trazendo exemplos de cases de design, nos quais, os profissionais envolvidos tenham infringido algumas das condutas presentes no Código de Ética da ADG. | 22/03 a 26/03 | 25 | - | 7 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|---------------|----|-----|---|
| 3 | 1 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> * Propriedade Imaterial; * Propriedade intelectual (Duas vertentes: Direito Autoral, Propriedade Industrial); * Direitos Autorias (Direitos Moral e Patrimonial); * Propriedade Industrial (Registro de Marca e Patente Industrial); * Proteção à produção Intelectual; * Plágio e Direito Autoral. | <ul style="list-style-type: none"> * Compreender o conceito da Propriedade Imaterial; * Compreender os conceitos fundamentais da propriedade intelectual; * Compreender a Ética aplicada à Propriedade Intelectual; * Compreender a subdivisão da Propriedade Intelectual (Direito Autoral, Propriedade Industrial); * Entender como se dá a autonomia do Direito do Autor; * Entender o processo de proteção à propriedade intelectual e registro de marcas. | <ul style="list-style-type: none"> * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto. * Vídeo Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=r0S2t7VGSP8 e https://www.youtube.com/watch?v=SewHyl2EBrc. | <p>* Tarefa individual: Participar de fórum sobre o assunto via Classroom.</p> <p>* Tarefa em grupo a ser depositada no Classroom, até o dia 25/04. <i>Ler os artigos <i>Violação da propriedade intelectual no designe</i> e <i>A propriedade intelectual no design: a importância da proteção das marcas como diferencial competitivo</i> fazer uma resenha crítica abordando o conteúdo de ambos.</i></p> | 29/03 a 02/04 | 10 | 100 | 7 |
| 4 | 1 | 4 | <ul style="list-style-type: none"> * Outras vertentes da relação Direito e Design; * Direito de Imagem * Domínio Público; * Contrato de trabalho. | <ul style="list-style-type: none"> * Entender a relação dos outros tipos de Direito com o Design; * Compreender o Domínio Público em obras de Design; * Compreender como funciona o contrato de trabalho e suas particularidades. | <ul style="list-style-type: none"> * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Exemplos de contratos de trabalho de profissionais da área; * Debate sobre o assunto. * Vídeos Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=JoHGG49JRWg e https://www.youtube.com/watch?v=BKqng6ybNRy. | <p>* Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 11/04.</p> <p>Participação em fórum: Trazer obras que já se encontram em Domínio Público, citando outras realizadas a partir daquela pesquisada. Se possível, trazer link de material disponível na internet, caso haja.</p> | 05/04 a 09/04 | 25 | | 7 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|--|---------------|-----|---|---|
| 5 | 1 | 5 | <ul style="list-style-type: none"> * Design e Sustentabilidade; * Design e Acessibilidade; * Design e Ativismo. | <ul style="list-style-type: none"> * Compreender o hall de políticas públicas que tangem a sustentabilidade aplicada ao Design Gráfico; * Compreender de que forma o design pode atuar na execução de projetos acessíveis; * Entender ética aplicada ao Design Ativista (direitos). | <ul style="list-style-type: none"> * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto. | <ul style="list-style-type: none"> * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 18/04. Realizar pesquisa sobre cases de Design relacionados à Sustentabilidade, Acessibilidade ou Ativismo), trazendo sua opinião sobre o projeto do ponto de vista ético (máximo de 250 palavras aproximadamente). | 12/04 a 16/04 | 25 | | 6 |
| - | 1 | - | * Reposição Avaliação 1 | * Repor Avaliação 1 (atividade itens 5) | * Google Drive | Entrega atividades até 25/04. | 19/04 a 23/04 | 100 | - | - |
| - | 1 | - | * Reposição Avaliação 2 | * Repor Avaliação 1 (atividade item 3) | * Google Drive | Entrega atividades até 25/04. | 19/04 a 23/04 | 100 | - | - |
| 6 | 1 | 6 | <ul style="list-style-type: none"> * Ética e pluralidade étnico-racial; * Valorização da Identidade (multiculturalismo); * Ética aplicada às questões de gênero e orientação sexual; * Éticas e questões de idade. | <ul style="list-style-type: none"> * Compreender questões éticas ligadas à pluralidade étnico-racial e valorização de identidades diversas; * Compreender a ética e o design ligados às questões de gênero, orientação sexual; * Entender a relação entre da ética e do design com as questões de idade. | <ul style="list-style-type: none"> * Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto. | <ul style="list-style-type: none"> * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 25/04. Participação em fórum trazendo cases de design com aplicação de valorização étnico-racial, questões de gênero e sexualidade ou de idade, compartilhando, link do material. | 19/04 a 23/04 | 25 | | 6 |
| - | 1 | - | * Prova Final | * Recuperar a média do semestre | * Google Drive | <ul style="list-style-type: none"> * Material a ser depositado no Drive (resenha crítica) Entrega até dia 02/05. | 26/04 a 30/04 | 100 | - | - |

* Planejamento de 2 bimestres e 1 semestre.

| | |
|---|------------|
| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | 200 pontos |
| <p>Avaliação 01 (tópico 1 + tópico 2 + tópico 3 + tópico 4 + tópico 5) = 15 + 25 + 10 + 25 + 25 = 100 pontos.</p> <p>Avaliação 02 (tópico 3) = 100 pontos.</p> <p>Pontuação Extra (tópico 6) = 25 pontos.</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Avaliação 1 + Avaliação 2 = NOTA FINAL DA DISCIPLINA</u> 2• A pontuação extra será utilizada, somando-se à nota obtida para a Avaliação 1, caso o aluno tenha perdido uma das atividades que compõem a avaliação (tópicos 1 ao 5). <p>Reposição Avaliação 1 = 100 pontos.</p> <p>Reposição Avaliação 2 = 100 pontos.</p> <p>Prova Final = 100 pontos.</p> | |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

Plano Instrucional Ética e Legislação

Assunto: Plano Instrucional Ética e Legislação

Assinado por: Elaine Silva

Tipo do Documento: Anexo

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Restrito

Hipótese Legal: Controle Interno (Art. 26, § 3º, da Lei nº 10.180/2001)

Tipo do Conferência: Documento Original

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Elaine Feitosa da Silva, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 09/02/2021 10:23:59.

Este documento foi armazenado no SUAP em 09/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 166638

Código de Autenticação: 28505468c0



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|--|--|
| TURMA: 5º PERÍODO | PERÍODO: 22/02 A 23/04 |
| CURSO: DESIGN GRÁFICO | ATIVIDADE SÍNCRONA: TERÇA-FEIRA HORÁRIO: 16H30 ÀS 17H30 |
| COMPONENTE CURRICULAR: TECNOLOGIAS DA IMAGEM | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: SEXTA-FEIRA HORÁRIO: 15H15 ÀS 16H15 |
| PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU | CARGA HORÁRIA (% a definir): 60H (REMOTA) |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|--------|------------------------------|------|---|--|---|--|---------------|--|--|-----------------------|
| 1 | 1 | 1 | Narrativa Visual e Imagens em Movimento. Estrutura de uma Narrativa. Tipos de Narrativa. | - Apresentar conceitos básicos sobre as Narrativas visuais; - Inserir no aluno o universo do audiovisual. | - Vídeo-aula sobre Narrativa Visual; - Capítulo de Livro sobre Narrativa Visual; - Vídeo Youtube sobre A Jornada do Herói; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Análise das Narrativas Visuais (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 22/02 a 26/02 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | - | 7h |
| 2 | 1 | 2 | Roteiro Cinematográfico. Ficção e Documentário. Elementos do Roteiro. Storyboard e Animatic. Minutagem e Decupagem da Cena. | - Reconhecer um roteiro e suas partes; - Saber construir um roteiro simples; - Compreender os elementos que compõem o roteiro. | - Vídeo-aula sobre Roteiro; - Capítulo de Livro sobre Roteiro; - Vídeo Youtube: 5 pontos para um bom roteiro; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Análise de um Roteiro (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Criação de um Roteiro para Animação (AV2) – APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE. | 01/03 a 05/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | Roteiro de Animação em Cartela (AV2) - 100 | 7h |

| | | | | (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|---------------|--|--|----|
| 3 | 1 | 3 | Cinema. História e Evolução do Cinema. Narrativa Cinematográfica | <ul style="list-style-type: none"> - Compreender a evolução da imagem estática para em movimento. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre Cinema; - Artigo sobre o Cinema; - Vídeo Youtube sobre a História do Cinema; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Evolução da Fotografia e do Cinema (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática vária e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 08/03 a 12/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | - | 7h |
| 4 | 1 | 4 | Linguagem Sonora. Associação entre Imagem e Som. | <ul style="list-style-type: none"> - Perceber a associação que existe entre imagem e som; - Apresentar os elementos do som e de sua edição. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula sobre Imagem + Som; - Capítulo de Livro sobre O Som; - Vídeo Youtube sobre Foley; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Exemplos de Linguagem Sonora (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática vária e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Criação de um Roteiro para Animação em Cartela (AV2) – ENTREGA DA ATIVIDADE. | 15/03 a 19/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | Roteiro de Animação em Cartela (AV2) - 100 | 7h |
| 5 | 1 | 5 | Elementos Técnicos da Reprodução Audiovisual. Formatos e Tecnologias de Produção Audiovisual. Equipamentos de Filmagem e Edição. 2D e 3D. | <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer os formatos de arquivos e métodos de compressão; - Saber as resoluções aplicadas aos meios. - Ter uma noção dos equipamentos de filmagem e gravação. | <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo-aula dos Elementos Técnicos; - Capítulo de Livro; - Vídeo Youtube sobre Formatos e Codecs; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; | <ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática vária e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Animatic da animação em Cartela (AV3) – APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE. | 22/03 a 26/03 | Exercício de fixação do conteúdo (AV1) | <ul style="list-style-type: none"> - Reposição da AV2 - Animatic (AV3) - 100 | 7h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|---------------|---|---|----|
| | | | | | - Passo a Passo para compressão e formatos (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | | | | | |
| 6 | 1 | 6 | Animação. Cartelas. Vinhetas. Title Design. Cromakey e Computação Gráfica. Efeitos Visuais em 3D. | - Compreender o que é uma animação e o seu passo-a-passo; - Conhecer os efeitos de computação gráfica. | - Vídeo-aula sobre Animação; - Texto sobre Computação Gráfica; - Vídeo Youtube sobre Title Design; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Exemplos e análise de animações (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 29/03 a 02/04 | - | | 7h |
| 7 | 1 | 7 | Elementos da Sintaxe Visual. Planos Fotográficos e Ângulos da Câmera. Movimento da Câmera. | - Saber ler uma imagem em movimento; - Apresentar os planos fotográficos, ângulos e movimento de câmera. | - Vídeo-aula sobre os Elementos da Sintaxe Visual; - Capítulo de Livro sobre os Planos e Movimento; - Vídeo Youtube do Canal HYSI; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Análise de Filme (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). | 05/04 a 09/04 | - | | 6h |
| 8 | 1 | 8 | Cortes, Edição e Efeitos da Edição Cinematográfica. | - Saber diferenciar os tipos de edições possíveis; | - Vídeo-aula sobre Cortes e Feitos; | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar | 12/04 a 16/04 | - | - | 6h |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|---------------|---|------------------------|----|
| | | | | - Conhecer os efeitos de transições. | - Texto Complementar sobre Edição; - Vídeo Youtube sobre Transições; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Exemplos de Cortes (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | engajamento semanal nos alunos (AV1). | | | | |
| 9 | 1 | 9 | Elementos Formais aplicados a produção de imagens em movimento. | - Compreender os conceitos de Cor e Forma, e aplica-los a linguagem audiovisual. | - Vídeo-aula dos Elementos Formais; - Capítulo de Livro sobre os Elementos Formais; - Vídeo Youtube com vídeo do Canal HYSI; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada; - Análise de Elementos Formais (AULA SÍNCRONA); - Atendimento por videoconferência (ATENDIMENTO AO DISCENTE). | - Atividade na Plataforma Kahoot com prática variada e lúdica para gerar engajamento semanal nos alunos (AV1). - Animatic da animação em Cartela (AV3) - ENTREGA. | 19/04 a 23/04 | - | - Animatic (AV3) - 100 | 6h |
| - | 1 | - | Reposição da Avaliação 3 | - Destinar o prazo final para a entrega da Avaliação 3. | - | - | 23/04 | - | Reposição da AV3 | - |
| - | 1 | - | Prova Final | - Recuperar a média abaixo do coeficiente mínimo. | - | - | 28/04 | - | Prova Final - 100 | - |

| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | Pontos |
|---|---|
| AV1: Exercício de fixação semanal do conteúdo na plataforma Kahoot. - Descrição: Serão realizadas atividades semanais na Plataforma Kahoot ao final da aula síncrona. A prática tem caráter avaliativo e apresentará variadas formas de atividade de acordo com a disponibilidade da plataforma. O objetivo é que o estudante demonstre que participou ou assistiu a aula. As | AV1 (somaatório dos resultados da atividade semanal) = 100 |

| | |
|---|---|
| atividades apresentarão uma reflexão em relação as respostas dadas pelo aluno. As atividades são encerradas no último dia de aula, com o aluno podendo realiza-las a qualquer momento durante a disciplina. | |
| AV2: Criação de um Roteiro para uma Animação. - Apresentação: 05/03 - Entrega: 19/03 - Reposição: 26/03 | AV2 = 100 |
| AV3: Animatic de uma animação. - Apresentação da Atividade: 26/03 - Entrega da Atividade: 19/04 - Reposição: 23/04 | AV3 = 100 |
| CÁLCULO DA MÉDIA: | (AV1+AV2+AV3) /3 (média aritmética) |
| PROVA FINAL: | PF = 100 (Cálculo padrão para Média Final) |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cabedelo

Rua Santa Rita de Cássia, 1900 - Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)

CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

(CORRIGIDO) Tecnologias da Imagem

Assunto: (CORRIGIDO) Tecnologias da Imagem

Assinado por: Vitor Nicolau

Tipo do Documento: Anexo

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Ostensivo (Público)

Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 19/02/2021 11:10:41.

Este documento foi armazenado no SUAP em 19/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou
acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 173312

Código de Autenticação: 1dffb64c44



PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

| | |
|--|---|
| TURMA: 6º Período | PERÍODO: 22/02 a 09/04 |
| CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico | ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00 |
| COMPONENTE CURRICULAR: QUADRINHOS, ANIMAÇÃO E GAMES | ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira HORÁRIO: 14:00 às 15:00 |
| PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros | CARGA HORÁRIA (% a definir): 40h |

| TÓPICO | UNIDADE (BIMESTRE / SEMESTRE) | AULA | TEMA | OBJETIVOS | RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS | INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO | PERÍODO | ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO | ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO | CARGA - HORÁRIA (h/a) |
|-----------|-------------------------------|--|---|---|--|--|---------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1 | 1 | Apresentação da disciplina Apresentação de conceitos sobre games | <ul style="list-style-type: none"> Conhecer os conteúdos abordados na disciplina. Conhecer alguns conceitos sobre game design | <ul style="list-style-type: none"> Web aula Disponibilização de slides para acompanhamento pelo aluno Links e vídeos complementares | <ul style="list-style-type: none"> Lista de exercícios práticos; Entrega: 28/02 (domingo). | 22/02 a 26/02 | | 30 | 6h |
| 2 | 1 | 2 | História dos jogos | <ul style="list-style-type: none"> Conhecer sobre os jogos e sua evolução através dos tempos | <ul style="list-style-type: none"> Web aula Slides narrados Disponibilização de slides para acompanhamento pelo aluno | <ul style="list-style-type: none"> Lista de exercícios práticos; Exercício de pesquisa sobre evolução de jogos <p>Entrega: 07/03 (domingo).</p> | 01/03 a 05/03 | | 30 | 6h |
| 3 | | 3 | Mecânica dos jogos | <ul style="list-style-type: none"> Entender como funciona a mecânica no desenvolvimento de jogos Conhecer os elementos que compõem um jogo. | <ul style="list-style-type: none"> Web aula Disponibilização de slides para acompanhamento pelo aluno Material didático em PDF | <ul style="list-style-type: none"> Atividade envolvendo mecânica de jogos Entrega: 14/03 (domingo). | 08/03 a 12/03 | | 40 | 6h |
| REPOSIÇÃO | | <ul style="list-style-type: none"> Repor a nota da primeira unidade | | <ul style="list-style-type: none"> Atividade avaliativa | | <ul style="list-style-type: none"> Entrega: 28/03 | | | 100 | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|--|---------------|-----|----|----|
| 4 | 1 | 4 | Conceitos sobre quadrinhos | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os processos de criação de quadrinhos • Entender sobre as narrativas gráficas presentes nos quadrinhos | <ul style="list-style-type: none"> • Slides narrados • (Google Meet); • Slides narrados • PDF | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática de geração de quadrinhos • Entrega: 21/03 (domingo). | 15/03 a 19/03 | | 20 | 6h |
| 5 | 1 | 5 | Aplicando a animação e quadrinhos em games | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender alguns conceitos relativos ao processo de animação e sua aplicabilidade | <ul style="list-style-type: none"> • Web aula • (Google Meet); • Material digitalizado (imagens) para exercitar • Slides narrados • Links com materiais complementares. • | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática • Entrega: 28/03 (domingo). • | 22/03 a 26/03 | | 20 | 6h |
| 6 | 1 | 6 | Aplicação de conceitos de animação e quadrinhos a games | <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o uso dos quadrinhos como elementos para construção do pensamento visual, aplicado ao game • Utilizar a animação como ferramenta para o game design | <ul style="list-style-type: none"> • Webaula • Materiais de apoio • Links com vídeos abordando os assuntos. | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade prática • Entrega: 04/04 (domingo). | 29/03 a 02/04 | | 30 | 6h |
| 7 | 1 | 7 | Aplicação de conceitos de animação e quadrinhos a games | Continuação do processo de desenvolvimento de projeto | <ul style="list-style-type: none"> • Web aula (Google Meet); • Slides narrados • Material complementar | <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação do trabalho • Entrega: 11/04 (domingo). | 05/04 a 09/04 | | 30 | 6h |
| | | | REPOSIÇÃO | Rapor a nota da primeira unidade | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade avaliativa | <ul style="list-style-type: none"> • Entrega: 16/04 | | 100 | | |
| | | | FINAL | Avaliação para alunos abaixo que ficaram na final. | <ul style="list-style-type: none"> • Google docs • PDF | <ul style="list-style-type: none"> • Atividade envolvendo os conhecimentos desenvolvidos na disciplina | 19/04 | 100 | | |

| | |
|--|------------|
| Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas na Ambiente Virtual de Aprendizagem | 200 Pontos |
| <p>A pontuação foi realizada da seguinte maneira:</p> <p>Nota 1 – Tópicos 01 a 03 (30+30+40) = 100 pontos</p> <p>Nota 2 – Tópicos 04 ao 07 (20 + 20+ 30 + 30)= 100 pontos</p> <p>SOMATÓRIO da Notas dividido por 2</p> <p><u>Unidade 1 + Unidade 2</u> = <u>Nota Final da Disciplina</u></p> <p style="text-align: center;">2</p> <p>* Cada alunos só terá direito a uma reposição de nota (total ou parcialmente)</p> | |

Assinatura do Docente:

Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso:

Local/Data da Aprovação:

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano instrucional - Quadrinhos, animação e games

Assunto: Plano instrucional - Quadrinhos, animação e games
Assinado por: Wilson Medeiros
Tipo do Documento: Plano Instrucional
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 21/02/2021 23:34:02.

Este documento foi armazenado no SUAP em 21/02/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 174185

Código de Autenticação: bc2e67d888

