

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 a 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>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:



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 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	Produzir personagens com a técnica de papercraft	- Web aula (Google Meet); - Vídeo aula da internet (ex: <i>youtube</i>)	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); - Vídeo 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: <i>youtube</i>)	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: <i>youtube</i>)	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	Produzir 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
<p>** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação.</p> <p>A pontuação total da disciplina será a média aritmética entre a pontuação final das três unidades.</p> <p>Unidade 1 (Paper Craft) = 100 pontos (Exercício do tópico 1 = 50 + exercício do tópico 2 = 50)</p> <p>Unidade 2 (Stencil) = 100 pontos (Exercício do tópico 3 = 50 + exercício do tópico 4 = 50)</p> <p>Unidade 3 (Encadernação) = 100 pontos (somatórios dos exercícios do tópico 5 ao 7)</p>	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	PERÍODO	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: Analisar 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. Analisar 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.

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) = 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>	

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. 	<p>- Leitura recomendada "Fotografia de Produto: o que é, Tipos e Como Tirar Fotos dos Produtos" https://fotografiamaais.com.br/fotografia-de-produto</p>					
4	1	4	<p>[1] Equipamentos fotográficos;</p> <p>[2] Construção do Quadro de Conceitos e do documento de referência.</p>	<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. 	<p>- Fazer um check-list, um quadro de conceito e um documento de referência.</p>	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. 	<p>- Exercício prático usando luz natural e luz artificial.</p>	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><u>60 pts (U2)</u></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 TECNOLÓGICO, 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 17hh30
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
<p>** O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação.</p> <p>A pontuação total da disciplina será a média aritmética entre a pontuação das unidades.</p> <p>Unidade 1 (tópico 1 e 2) = 100 pontos (somatório da pontuação dos tópicos 1 e 2)</p> <p>Unidade 2 (tópico 3) = 100 pontos (somatório das duas volumetrias desenvolvidas neste tópico 3)</p> <p>Unidade 3 (tópico 4 e 5) = 100 pontos (somatório da pontuação dos tópicos 4 e 5)</p>	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 16/13/2021.	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. 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. - 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 – Os alunos deverão apresentar rascunhos dos desenhos da estampa. 	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



				Lightroom X Camera RAW; trabalhando com o Camera RAW e o Adobe Bridge; - 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	- 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.	- 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet).	- 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	- 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 /	- 2 x Videoaulas (10 min cada). - Web aula (Google Meet).	- 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
<p>Unidade 1 (U1) = T1+T3+T4+T5+T6 = 50 pts</p> <p>Unidade 2 (U2) = T2 = 50 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>50 pts (U1)</p> <p><u>50 pts (U2)</u></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 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



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	

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	Design Social	Apresentar a disciplina	Aula síncrona + textos de Joaquim Redig e Victor Margolin	Projeto para algum movimento social + produção de um artigo científico	08/03 a 12/03	---	100 (em grupo)	6
				Discutir sobre o conceito de Design Social e sobre o papel social do design						
2	1	2	Design e Cultura	Discutir sobre o conceito de cultura	Aula síncrona + estudos de caso + livro Cultura: um conceito antropológico, de Roque Laraia	Fichamento do artigo Design, cultura material e fetichismo dos objetos	15/03 a 19/03	---	25 (em dupla)	6
				Compreender o design como produto e produtor de cultura material e imaterial						
3	1	3	Design e Identidade	Entender o papel do design na construção de identidades	Aula síncrona + vídeo sobre Franz Fanon do grupo Design e Opressão	Pesquisa sobre cases em que o design reforçou preconceitos de raça, classe ou gênero	22/03 a 26/03	---	25 (em dupla)	6
				Entender o design como fruto e construtor do cruzamento de três sistemas de opressão: raça, gênero e classe						

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 leiturabilidade. - 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	- Repor as atividades dos tópicos 05 ao 07	-	-	19/04 a 21/04	100	-	-
-	-	-	Prova final	- 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



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 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 do 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

<p>TURMA: 4º PERÍODO</p> <p>CURSO: DESIGN GRÁFICO</p> <p>COMPONENTE CURRICULAR: MARKETING, PUBLICIDADE E PROPAGANDA</p> <p>PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU</p>	PERÍODO: 01/03 A 23/04	
	ATIVIDADE SÍNCRONA: TERÇA-FEIRA	HORÁRIO: 20H15 ÀS 21H15
	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: SEXTA-FEIRA	HORÁRIO: 20H15 ÀS 21H15
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.	<ul style="list-style-type: none"> - Debater o conceito de compra e troca; - Explorar o conceito de felicidade, de consumo e a sua relação área de negócios e economia. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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). 	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática vária 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.	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender as diferentes metodologias de pesquisa aplicadas ao mercado. - Conhecer os paradigmas que conduzem os pontos de vista de uma pesquisa. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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). 	<ul style="list-style-type: none"> - Atividade na Plataforma Kahoot com prática vária 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 varia 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 varia 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 varia 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 vária 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 vária 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 vária 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 realiza-las 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	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATI VA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	1	1	<ul style="list-style-type: none"> * Apresentação da Disciplina; * Conceito de Ética, Direito e Norma; * Moral e Liberdade; * Legislação. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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	<ul style="list-style-type: none"> * Ética no Design; * Código de Ética Profissional; * Ética no ambiente de trabalho; * Ética na relação com o cliente; * Concorrência Especulativa. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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. 	<ul style="list-style-type: none"> * 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 Autorais (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. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tarefa individual: Participar de fórum sobre o assunto via Classroom. * Tarefa em grupo a ser depositada no Classroom, até o dia 25/04. Ler os artigos <i>Violação da propriedade intelectual no design</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. 	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. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tarefa a ser depositada no Classroom, até o dia 11/04. 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. 	05/04 a 09/04	25		7

5	1	5	* Design e Sustentabilidade; * Design e Acessibilidade; * Design e Ativismo.	* 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).	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto.	* 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	* Ética e pluralidade étnico-racial; * Valorização da Identidade (multiculturalismo); * Ética aplicada às questões de gênero e orientação sexual; * Éticas e questões de idade.	* 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.	* Webaula (Google Meet); * Material de Apoio em pdf; * Cases sobre o assunto; * Debate sobre o assunto.	* 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	* 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">• $\frac{\text{Avaliação 1} + \text{Avaliação 2}}{2} = \text{NOTA FINAL DA DISCIPLINA}$• 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
COMPONENTE CURRICULAR: TECNOLOGIAS DA IMAGEM	HORÁRIO: 16H30 ÀS 17H30
PROFESSOR(A): VÍTOR FEITOSA NICOLAU	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: SEXTA-FEIRA
	HORÁRIO: 15H15 ÀS 16H15
	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 varia 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 varia 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	- Compreender a evolução da imagem estática para em movimento.	- 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).	- Atividade na Plataforma Kahoot com prática varia 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.	- Perceber a associação que existe entre imagem e som; - Apresentar os elementos do som e de sua edição.	- 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).	- Atividade na Plataforma Kahoot com prática varia 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.	- Conhecer os formatos de arquivos e métodos de compressão; - Saber as resoluções aplicadas aos meios. - Ter uma noção dos equipamentos de filmagem e gravação.	- Vídeo-aula dos Elementos Técnicos; - Capítulo de Livro; - Vídeo Youtube sobre Formatos e Codecs; - Atividade de engajamento (Plataforma Kahoot) com prática variada;	- Atividade na Plataforma Kahoot com prática varia 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)	- 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 vária 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 Syntax 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 vária 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 vária 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 vária 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 (somatório 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

<p>TURMA: 6º Período</p> <p>CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico</p> <p>COMPONENTE CURRICULAR: QUADRINHOS, ANIMAÇÃO E GAMES</p> <p>PROFESSOR(A): Wilson Gomes de Medeiros</p>	PERÍODO: 22/02 a 09/04	
	ATIVIDADE SÍNCRONA: Quarta-feira	HORÁRIO: 14:00 às 15:00
	ATENDIMENTO AOS DISCENTES: Quinta-feira	HORÁRIO: 14:00 às 15:00
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 Entrega: 07/03 (domingo). 	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	Repor a nota da primeira unidade	<ul style="list-style-type: none"> Atividade avaliativa 	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>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:



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 - 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

